

## **CONEXÃO ENTRE JOGOS DE AZAR E JOGOS ONLINE E A CONDUTA ABUSIVA POR MICRO TRANSAÇÕES**

**JOSÉ AUGUSTO MARAIA JUNIOR:**  
Bacharelado em Direito pela Faculdade  
Universidade Brasil de Fernandópolis/SP

MARCO ANTÔNIO COLMATI LALO

(orientador)

**RESUMO:** O propósito do presente estudo seria o estabelecimento entre jogos de azar e jogos online e delineando a conduta abusiva por micro transações no mundo atual, exclusivamente nessa era digital, também é exposto como as micro transações e seus derivativos como loot boxes e jogos gacha nasceram e se desenvolveram. Primeiramente dá de se classificar o que caracteriza jogos online e qual o seus objetivos formais no mercado de vídeo games. O direito sempre foi lento em aderir leis a problemas repentinos ou súbitos e é exatamente o que acontece no caso de micro transações que tem tons abusivos e similares aos jogos de azar, sendo que para o usuário dessas micro transações obter sucesso em seu negocio é de extrema e exclusivamente dependentes da sorte se o jogador perde ou ganhe, não tendo de importância suas habilidades como jogador. Terá a análise de características que são similares e classificam e a esses jogos como de azar e abusivos. Há também de falar de loot boxes, uma conduta que é criticada por jogadores em muitos países e que também é regulada na china por ser abusiva aos jogadores, o parlamento do Reino Unido está considerando em considerar loot boxes em jogo de azar e a Bélgica agora considera loot boxes ilegais, mas o Brasil ainda está ignorando esses comportamentos abusivos. Agora detalharemos a conduta jurídica do governo Brasileiro no tratamento das micro transações, o país ainda engatinha nesse tema tendo muito mais acompanhamento no exterior.

**Palavras-chave:** Micro transação. Abusivo. Jogos online. Jogos de azar. Regulação.

**SUMÁRIO:** 1 INTRODUÇÃO. 2 JUSTIFICATIVA. 3 Definindo jogos-online e sua história. 3.1 Modos de micro transação populares. 3.2 Definindo o Jogo de Azar. 3.3 Jogo de Azar comparado a Loot box e jogos gacha. 4 A vulnerabilidade do consumidor. 4.1 As controvérsias de micro transações. 5 Micro transação no Brasil e soluções. 6 CONCLUSÃO. REFERÊNCIAS

### **1 INTRODUÇÃO**

Como de inicio, a classificação de um jogo-online é caracterizado pela conexão a internet e pela conexão de um server, ou como seria uma network de computadores, todos conectados um ao outro. Agora essa network de computadores podem ser incluídas servers como já mencionei acima, hardware de rede e computadores que podem ser pessoais e encontrados em área familiar (THORSTEN; SONJA, 2014).

A grande onda ou popularidade dos jogos eletrônicos está sempre crescendo desde os anos 70 do século XX e entrando agora no século XXI, essa indústria gerou um renda de 108 bilhões de dólares no ano de 2017 tendo o Brasil como líder sendo o maior da América Latina e 13º no mercado mundial de jogos eletrônicos, também tendo em mente que a indústria teve grandes inovações em tecnologia nos produtos e negócios (GOMES, 2018).

Em 2017 entra a possibilidade abusiva e legal da Loot Crate ou mais popularmente conhecida como Loot Boxes, as características de uma Loot Box são de um item virtual que são obtidos em jogos online ou eletrônicos que fornecem ao jogador uma diversidade de itens selecionados aleatoriamente que variam de valor e raridade no jogo, os itens adquiridos podem ter diversos efeitos, muda o que o personagem no videogame pode fazer, mudar aparência do personagem, novos mecanismos ao personagem ou até utilidades para o campo competitivo. Neste caminho pode até considerar uma necessidade se o jogador quiser competir no jogo ele terá que essencialmente comprar as Loot Boxes para se gozar no jogo (CURCELLI, 2018).

Este trabalho consiste em uma séria vista em o que está acontecendo dentro da indústria de vídeo games online e seus modos de negócio sendo as loot boxes e entre outros como as micro transações e jogos gacha, como veio a existência das loot boxes e com uma abordagem de estudo e entendimento para que fique claro os resultados dessa pesquisa e a quem desejar ler o trabalho em si.

De acordo com a método em que o trabalho será estruturado será com os seguintes estabelecimentos, como jogos em geral foram caracterizados popularmente ao mundo, como jogos online e eletrônicos, como eles são vistos culturalmente e também como os jogos são vistos no Brasil e no mundo, como e quanto os aspectos que ferem o consumidor os afetam como loot boxes e micro transações e jogos gacha, os consumidores cabem entre adultos, crianças, idosos e adolescentes, quais leis restringem esses vários aspectos abusivos e finalmente algum tipo de solução que o Brasil poder por em prática.

Sobre o objetivo do trabalho tende-se a provar se existem práticas abusivas com o consumidor que são pregadas pelas corporações e pela toda indústria de jogos eletrônicos, a metodologia desse trabalho é dialética, com métodos históricos e monográficos. O método científico inclui o hipotético dedutivo com o método hermenêutico.

## **2 JUSTIFICATIVA**

A pesquisa demonstrada neste trabalho é de importância ao campo social do Brasil, sendo um tema muito obscuro e não muito legislado no Brasil, mas bem legislado em outros países, práticas abusivas em jogos online existem e são prevalentes com as loot boxes e jogos gacha. É mister que o Egrégio Tribunal se pronuncie sobre o tema para começar algum tipo de legislação.

O parlamento do Reino Unido no ano de 2019 está considerando em classificar loot boxes como “apostas” ou “jogos de azar” depois do relatório feito de acordo com a reportagem de Ricardo Caetano 12 Set, 2019:

Faz parte do relatório uma pesquisa realizada pela Comissão de Apostas em 2018, que constatou que 31% das crianças do Reino Unido de 11 a 16 anos já compraram loot boxes. Um caso, usado como exemplo, apontou que um jogador gastou até mil libras esterlinas por ano em Fifa, pois queria jogadores melhores para seu time no modo Ultimate Team.

Atualmente a Bélgica já considera loot-boxes como práticas abusivas e por tanto ilegais. Essas práticas abusivas também chegam as mãos de crianças sendo que jogos online de futebol e entre outros jogos que são classificados pela Classind como Livre ou para maiores de 10 anos também contêm loot-boxes e podem afetar milhares de crianças sendo que jogando esses jogos com práticas abusivas comparadas a jogos de azar.

A relevância social deste trabalho é importante pois um dos grupos afetados pelas práticas abusivas de micro transações são pessoas jovens, crianças, e este grupo deve ser protegidos com regulações na indústria de jogos, como outros países no globo estão fazendo, e o Brasil deve começar a analisar e caracterizar elementos de jogos de azar presentes em jogos online, que podem ser facilmente acessados por celular ou computador.

### **3 DEFININDO JOGOS ONLINE E SUA HISTÓRIA**

Jogos culturalmente já existiam bem antes de jogos eletrônicos, como descrito por Johan Huizinga em seu livro Homo Ludens (Homem que joga, se diverte, brinca) que descreve jogos como elemento ou fenômeno cultural e cita também uma necessidade de jogar pois o homem instintivamente procura jogar assim como os animais, classificando o jogo como uma atividade voluntária que segue regras consentidas entre as partes que jogam para produzir um sentimento de divertimento que gere alegria e aflição que se distingue da vida normal (HUIZINGA, 2000).

Assim já estabelecido que jogos são um elemento cultural permanente social, surge diferentes modos de jogar como o físico sendo bem antigo, e atualmente existe o modo eletrônico, o primeiro jogo deste tipo sendo Tennis for Two criado pelo físico William Higinbotham como mencionado no documentário lançado em 2007 pela Discovery Channel "A Era do Videogame". Um jogo eletrônico pode ser caracterizado por usar tecnologia do computador e pode ser jogado nas várias plataformas de videogame como consoles, celulares, computador, fliperamas. No campo de consoles existe várias empresas multinacionais como a Sony Corporation responsável pelo famoso console PlayStation que também ajudou a popularização de jogos eletrônicos, existe também a empresa Nintendo Co., Ltd. e Microsoft Corporation responsável pelo console Xbox.

Nesses computadores ou consoles está incluído o software que é um programa usado para executar tarefas ou problemas detalhados pelo programador profissional, o Microsoft Windows é um popular software usado em computadores com sua mais recente iteração Windows 10. O hardware é as peças físicas do console ou computador, para o jogo funcionar necessita o software e hardware instalados juntos, os controles desses jogos incluem teclados e joysticks com uma variedade formas que

podem incluir uma similaridade de outros objetos, como por exemplo o controle especial de Guitar Hero que foi baseado na guitarra real Gibson SG.

**Figura 1 - Vários controles de Playstation 4**



Fonte: Folha de S. Paulo (2020)

Os jogos eletrônicos se desenvolveram até chegar nos jogos-online ou on-line (conectado, associado), que são jogos eletrônicos parcialmente ou totalmente conectados à internet, claramente jogos online também estão disponíveis em consoles, computadores e celulares. Jogos parcialmente online podem ser incluídos aqueles que só precisam de internet para conectar com outros jogadores como Age of Mythology, Counter Strike 1.6 e Quake, nesses jogos as micro transações não existem ou são poucas e na grande maioria não afetam a capacidade do jogador competir profissionalmente contra outros. Jogos totalmente conectados a internet obrigam o consumidor a se conectar à internet para acessar e jogar o jogo como exemplo, Genshin Impact, League of Legends e Fortnite. As micro transações nesses jogos são abundantes como loot-boxes e jogos gacha (muito popular em celulares).

Os meios de monetização desses jogos online podem ser de assinatura, ou seja você paga um valor de mês a mês; jogos Free-to-play ou traduzido, gratuito para jogar, em que você só precisa de conexão à internet para jogar gratuitamente mas alguns serviços dentro do jogo só estarão disponíveis ao consumidor que pagar pelo serviço específico; Adware, em que o programa, ou jogo nesse contexto, executa o jogo junto com anúncios e propagandas sem permissão do consumidor, no caso de World of Warcraft o jogo segue como sendo de assinatura mas também existe um loja interna no jogo em que existe micro transações, sendo que um jogo pode ser de assinatura mas que ainda tenha outros bônus para se gastar dinheiro dentro do jogo.

### **3.1 MODOS DE MICROTRANSAÇÃO POPULARES**

Primeiramente as micro transações em todos os casos significa a monetização do produto (jogo-online ou parcialmente online) ou seja, a troca de dinheiro por bens digitais, esses bens não são tangíveis mas somente digitais, os bens podem incluir vários cômodos ou objetos virtuais como lâmpadas e cadeiras, oferecer



vantagens para jogadores (como por exemplo comprar um avatar virtual com um equipamento mais poderoso instantaneamente ao invés de gastar tempo adquirindo a aquele equipamento poderoso sem gastar dinheiro), novas roupas para o seu avatar digital e entre outros. Os mesmos bens digitais não são classificados como objetos mas por serviços (WU, 2007).

Bethesda Softworks uma empresa norte-americana publicadora de jogos eletrônicos ajudou popularizar micro transações com uma micro transação cosmética infame para cavalos em seu jogo RPG de fantasia, The Elder Scrolls IV: Oblivion lançado em 2006. Esse ato de micro transação não foi popular entre fãs da série e o público gamer sendo que os jogadores não gostaram de ter que pagar dinheiro para mudar uma coisa tão mínima como a aparência de seu cavalo, considerando a conduta da empresa abusiva.

A empresa americana emitiu um comunicado contra a controvérsia no dia seguinte que a micro transação foi lançada no blog Engadget (WILLEY, 2006).

Atualmente pagar dinheiro para uma micro transação cosmética não é controvérsia e sim normal, e Bethesda foi uma das empresas que ajudou a normalizar as práticas acima.

Um dos modos de micro transação popular são as loot boxes (traduzido ao português brasileiro, caixas de saque) com sua aquisição por dinheiro ou de graça sendo que alguns jogos podem oferecer a loot box como um incentivo a comprar mais loot boxes sendo que a empresa decide fornecer as loot boxes de maneira razoavelmente rara gratuitamente (como por exemplo fornecer somente quando o jogador cumprir um ato difícil ou demorado dentro do jogo) e assim o jogador já sabe como é bom uma loot box e decide não esperar ou prefere fazer tal ato difícil no jogo e compra a loot box por dinheiro comum de seu país.

Loot box se caracteriza como um pacote de bens digitais que é consumida quando ela é usada ou aberta no jogo sendo na maioria dos jogos ela é retratada como uma caixa ou algum tipo de caixa (como cofre ou maleta), os bens digitais dentro da loot box podem variar entre itens comuns e extremamente raros que podem afetar várias facetas do jogo.

Jogos gacha (encurtado gacha) são similares a loot box no meio de monetização mas a origem é diferente, enquanto loot box originou no ocidente, gacha origina no oriente e especificamente no Japão que surgiram das máquinas Gachapon, a operação da máquina envolve em pondo moedas na máquina e um mecanismo deixa cair uma bola de plástico que dentro está com algum produto aleatório, populares em shoppings, também podem ser instaladas em lojas e ruas, cada Gachapon já lista os tipos de produtos que o consumidor pode obter da específica máquina (LIPPE, 2015).

No meio digital os jogos gacha são inspirados pelo Gachapon, sendo que gacha retrata uma máquina de Gachapon, caça-níquel ou uma roleta, também representando digitalmente um mecanismo que o jogador precisa puxar ou rodar para ativar a microtransação e o jogador recebe o bem ou bens digitais da transação (KANERVA, 2016).

Gacha é muito mais popular em celulares e ganhou popularidade em 2012 no Japão e depois em vários outros países, os bens digitais incluem cosméticos, trajes, itens para o avatar do jogador, outros personagens específicos do jogo e vantagens dentro do jogo, gacha assim como loot box podem ser dadas gratuitamente mas as empresas são economicamente incentivadas para as disponibilizar de modo raro para incentivar o jogador a pagar com moeda de seu país para obter um gacha instantâneo, vários gacha também incentivam consumidores a discutir e promover o jogo em mídias sociais e convidar amigos a jogar e em troca o indivíduo pode receber moeda digital do jogo ou ingressos que podem representar personagens, gachas ou a moeda do jogo, promovendo também a economia interna do jogo online (FAMULARO, 2017).

### **3.2 DEFININDO O JOGO DE AZAR**

O conhecimento sobre o jogo de azar popularmente é superficial com a existência de caça niqueis, casas de cassino e certos jogos de carta sendo proibidos, mas certos jogos de azar são aceitos pela geral população e não são um estigma social como por exemplo o bingo. A legislação brasileira dá a definição e explanação sobre os jogos de azar com o artigo 50 do Decreto Lei nº 3.688 de 03 de Outubro de 1941:

Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele: (Vide Decreto-Lei nº 4.866, de 23.10.1942) (Vide Decreto-Lei 9.215, de 30.4.1946)

§ 3º Consideram-se, jogos de azar:

a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte.

Fica claro como o jogo de azar é definido, uma das características que difere entre outras atividades é a presença da sorte como o fator exclusivo entre a derrota ou vitória do jogador contra seu oponente, os tribunais judiciais também concordam a nocividade de jogos de azar:

PROCESSUAL CIVIL. AÇÃO CIVIL PÚBLICA. ART. 6º, I E VII, DO CÓDIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR. RESPONSABILIDADE CIVIL. JOGO DE AZAR ILEGAL.BINGO. INDENIZAÇÃO POR DANO MORAL COLETIVO.CABIMENTO. DANO IN RE IPSA. 1. Cuida-se de Ação Civil Pública promovida pelo Ministério Público Federal visando à condenação dos réus na obrigação de não desenvolver atividade de bingo e no pagamento de indenização por dano moral coletivo. 2. O art. 6º do CDC traz como direitos básicos do consumidor: "(...) I - a efetiva prevenção e reparação de danos patrimoniais e morais, individuais, coletivos e difusos" (inciso I) e a "prevenção ou reparação de danos patrimoniais e morais, individuais, coletivos ou difusos, assegurada a proteção Jurídica, administrativa e técnica aos necessitados" (inciso VII). 3. Na hipótese dos autos, patente a necessidade de correção de lesão supra individual às relações de consumo, no que resulta transcender o dano em questão aos interesses individuais dos frequentadores de bingo ilegal. Exploração comercial de atividade ilícita configura, em si mesma, dano moral coletivo (cf., no mesmo sentido, REsp 1.509.923/SP, Rel. Ministro

Humberto Martins, Segunda Turma, DJe de 22/10/2015). 4. No Código de Defesa do Consumidor, a responsabilidade civil é objetiva e solidária. O dano moral coletivo não depende de prova da dor, do sofrimento ou do abalo psicológico. Demonstrarlos, embora possível, em tese, na esfera individual, é completamente inviável no campo dos interesses difusos e coletivos, razão pela qual dispensado, principalmente quando incontestável a ilegalidade da atividade econômica ou da prática comercial em questão. Trata-se, portanto, de dano in re ipsa (REsp 1.410.698/MG, Rel. Ministro Humberto Martins, Segunda Turma, DJe de 30/6/2015; REsp 1.057.274/RS, Rel. Ministra Eliana Calmon, Segunda Turma, DJe de 26/2/2010). 5. Recurso Especial provido.

Na decisão acima o aspecto punitivo é claro e o dano não afeta só um indivíduo mas afeta negativamente o meio social público, assim o consumidor deve ser alertado sobre os perigos dos jogos de azar devido ao tanto de dinheiro que pode ser perdido na atividade ilegal.

O consumidor também há de ser avisado quando um jogo possui micro transações ou pelo menos quando existe a presença de loot box e gachas sendo que já existe uma tendência internacional de regular micro transações nocivas, a lei é clara e diz que é de direito do consumidor sempre ter informações e a exposição de riscos que o produto traz, assim escrito no Art. 6, inciso III da Lei nº 8.078 de 11 de Setembro de 1990:

III - a informação adequada e clara sobre os diferentes produtos e serviços, com especificação correta de quantidade, características, composição, qualidade, tributos incidentes e preço, bem como sobre os riscos que apresentem; (Redação dada pela Lei nº 12.741, de 2012) Vigência.

### **3.3 JOGO DE AZAR COMPARADO A LOOT BOX E JOGOS GACHA**

Já definido como os jogos de azar são baseados extremamente em sorte e a habilidade do jogador afeta em nada o resultado, os jogos gacha e loot boxes possuem algumas similaridades como por exemplo o envolvimento da sorte, o fator decisivo em ganhar ou perder em loot box e gacha é a sorte, o consumidor tem em mente o que ele quer ou pode ganhar quando ele aciona sua loot box ou gacha e somente com sorte ele pode ganhar aquilo que deseja, como os famosos caça níqueis a pessoa precisa ativar a maquina varias vezes para ganhar seu prêmio e similarmente no caso de loot box e gacha este processo de repetição contínua também é uma constante, em termos matemáticos, em que o consumidor sempre irá pagar repetidamente para alcançar o bem virtual desejado.

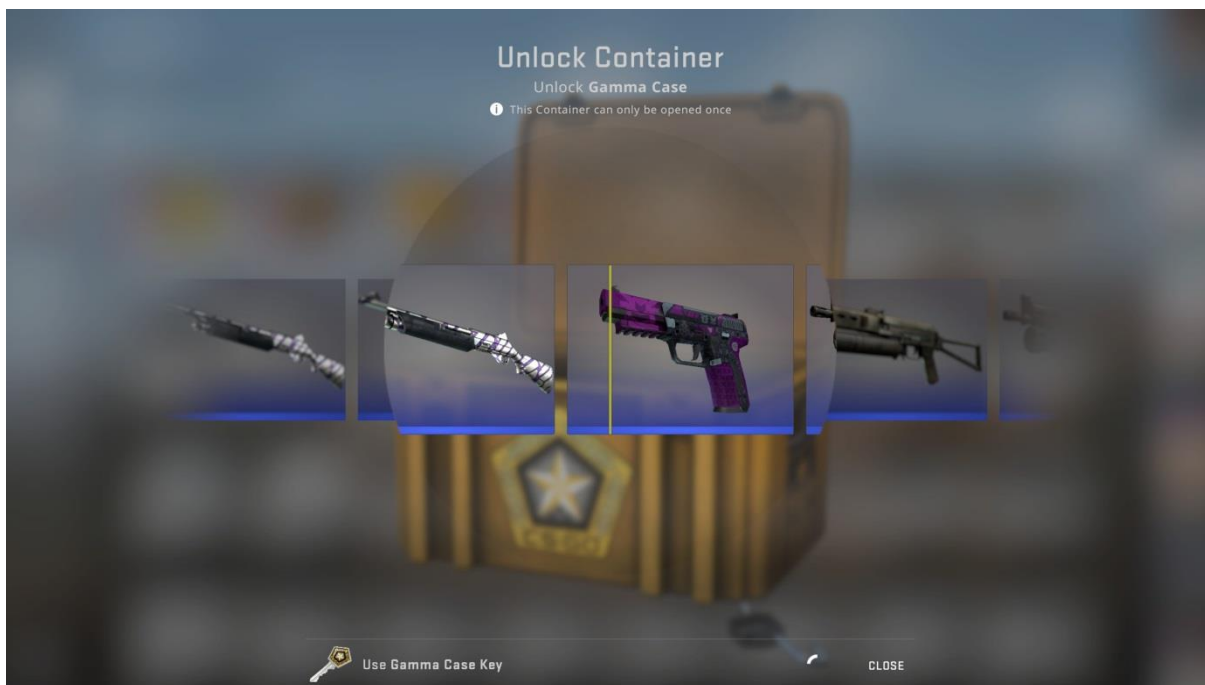
Um estudo feito por Close e Lloyd (2020, p. 19) montou um estudo que relaciona muitos elementos do jogo de azar e loot box como a “ilusão de controle” em que o jogador tende a pensar que pode influenciar o jogo com alguma forma de habilidade mas somente sorte afeta o resultado, isso acontece também em caça níqueis em que o jogador pensa que ele ou ela tem alguma coisa mais especial nela ou nele que vai resultar em melhores resultados, mas o resultado neste caso também sorte é o único fato decisivo.

Também menciona que loot boxes dadas de brinde ou quando são de graça o problema de jogos de azar (como gastando mais de sua renda mensal) não são comuns, mas na situação oposta, quando as loot boxes são compradas os problemas de gastos se tornam mais comuns criando mais semelhanças. A análise também revelou que no jogo Heroes of the Storm, com a eliminação de loot boxes veio o resultado em que os jogadores problemáticos (refiro a jogadores problemáticos aqueles que gastam dinheiro de maneira insustentável) tiveram seu gasto de renda diminuído.

As comparações não terminam aqui, outro estudo feito por Cairns; Zendle; Barnett; McCall (2020, p. 5) demonstra que loot boxes em alguns jogos tem a opção de mostrar o que o jogador podia ter ganhado quando ele aciona a loot box e recebe seus bens virtuais, um exemplo é o jogo Counter Strike: Global Offensive (ou abreviado CS:GO) que mostra, quando o consumidor aciona sua loot box, as imagens dos itens que o jogador pode ganhar que passam girando pela tela mostrando todos os itens disponíveis na loot box e quando as imagens param de girar o jogador ganha o item na imagem em que o carretel parou, muitas vezes o item mais raro da loot box está exposto no carretel como próximo do item ganhado.

O exemplo acima demonstra um resultado como se o jogador tivesse “quase ganhado” aquele item raro, abaixo uma imagem demonstrativa da ação de loot boxes do jogo mencionado acima:

**Figura 2 - Loot box no jogo CS:GO**



Fonte: Rock, Paper, Shotgun (2019)

Ainda na mesma pesquisa por Cairns; Zendle; Barnett; McCall (op. cit. p. 4), eles mencionam a moeda da economia virtual de jogos com micro transação que podem ser adquiridas por moedas no mundo real, em alguns jogos vários bem virtuais



podem ser comprados pelas moedas virtuais específicas de cada jogo ou ganhadas por variadas atividades que podem ser feitas pelos jogadores dentro do jogo, e assim forma mais uma similaridade entre jogos de azar, como em cassinos existe as fichas que podem ser usadas dentro cassino e para usar máquinas ou jogar Pôquer, estudos explicam o uso dessa fichas ou moeda virtuais como uma maneira de diminuir o fato de o consumidor está gastando dinheiro fazendo o consumidor gastar mais que a sua renda permite e assim comprando em demorado a moeda virtual de jogos online.

Não é mencionado no estudo acima mas é comum em jogos gacha incluir moedas virtuais, explicado por Izidro (2020, s. p.) na plataforma Start da UOL, como no gacha Genshin Impact existe mais de uma moeda virtual, uma delas é chamada de Genesis Crystal (traduzido para o português brasileiro Cristais Gênesis) que só pode ser obtido por compra através de dinheiro no mundo real e então transformada em outra moeda virtual que pode ser utilizada para acionar o gacha disponível e ganhar bens virtuais.

Em cassinos existe um termo que se refere a apostadores que gastam uma quantia grande de dinheiro com habitualidade, esse tipo de jogador em cassinos pode ser referido como High-roller ou whale (traduzido para o português brasileiro baleia), sendo que o termo baleia tende a ser habitualmente usada em jogos de Pôquer, logicamente cassinos valorizam este tipos de jogadores devido a renda gastada.

Em jogos online o termo baleia se refere, similarmente a cassinos, aos jogadores que gastam uma grande quantidade de dinheiro e Hood (2017), fala que mesmo em pequenas quantidades essas baleias podem gerar a maioria da renda do jogo e traz uma entrevista com um consumidor chamado de David Pietz que se classifica como baleia gastando até 20 mil dólares em micro transações e loot boxes em cinco anos entre vários jogos online e quando perguntado se ele considera que loot boxes são jogos de azar e se ele desconfia que os desenvolvedores desses jogos online estão agindo de forma abusiva ou predatória David afirma que sim e avisa outros jogadores a tomarem cuidado e sempre ficarem de olho em quanto dinheiro gastar, sobre loot boxes David compara elas com drogas, comentando que elas tem a tendência de fazer o jogador se sentir ótimo quando a loot box é aberta e o jogador ganha um item raro e péssimo quando o consumidor perde, mas David Pietz não é um caso extremo de baleia.

Em uma notícia do site Tecmundo por Dias (2014) um garoto de 15 anos gastou 37 mil euros em um único jogo online usando o cartão de crédito de sua família. O jogo é chamado Game of War: Fire Age, sua maior plataforma é o celular sendo de graça para acessar e com micro transações, a loja digital Google Play lista o jogo como não recomendado para menores de 10 anos e o incidente chamou a atenção da Comissão Europeia para o problema de micro transações e recomendou que jogos similares a Game of War não sejam classificados como de graça tentando regular as empresas abusivas a seus consumidores.

#### **4 VULNERABILIDADE DO CONSUMIDOR**

Como já feito a comparação entre loot box, gachas, jogos de azar e como nos três tópicos existe similaridades entre eles, pode seguir a lógica que o consumidor, assim como no jogo de azar está com a vulnerabilidade de gastar sua renda de

maneira insustentável, mostra também na pesquisa de Gyollai; Griffiths; Barta; e entre outros (2014) que resumiu informações de vários estudos conduzidos sobre pesquisas genéticas associadas a apostadores compulsivos que apontam a vulnerabilidade no gene do indivíduo que aposta, demonstrando pessoas dispostas a serem vulneráveis a apostas por causa de sua maquiagem genética ou genoma que predispõe a pessoa ser um apostador patológico. O estudo verificou que as pessoas vulneráveis a apostar tem o potencial de ser classificados com um subtipo da síndrome de deficiência de recompensa ou SDR que é classificado como uma deficiência do neurotransmissor chamado dopamina dentro do centro de recompensa do cérebro.

A legislação brasileira também assume a vulnerabilidade do consumidor em geral, sendo desenvolvidas leis para a proteção do próprio e também a criação do Código de Defesa do Consumidor para cumprir com o respeito e direitos do cliente que procura o serviço desejado, o Art. 4 da Lei nº 8.078 de 11 de Setembro de 1990 explana sobre o assunto:

A Política Nacional das Relações de Consumo tem por objetivo o atendimento das necessidades dos consumidores, o respeito à sua dignidade, saúde e segurança, a proteção de seus interesses econômicos, a melhoria da sua qualidade de vida, bem como a transparência e harmonia das relações de consumo, atendidos os seguintes princípios: (Redação dada pela Lei nº 9.008, de 21.3.1995)

Empresas que agem de forma abusiva com seus clientes não são uma surpresa e com regulações a lei brasileira pode diminuir os abusos que afetam a população e assim equilibra o bem-estar social entre as grandes empresas e a pessoa física. Considerando que o mercado de loot boxes e gacha é relativamente novo, surgindo também junto a uma mídia que é também emergente como vídeo games eletrônicos existe uma necessidade do direito brasileiro reconhecer e estudar o ecossistema de vídeo games online e suas várias práticas com o consumidor, assim como outros países.

Um exemplo de regulação de micro transações e por consequência proteção dos consumidores, se demonstra na China com a reportagem de Ye (2019), as loot boxes já estavam sendo reguladas em 2010 e a China demandou que empresas como Valve e Blizzard a divulgação das chances de loot boxes para as autoridades, mas mesmo assim somente em 2017 o país conseguiu obter os dados divulgado pelas empresas mencionadas acima e no mesmo ano o governo decidiu banir a possibilidade de loot boxes ou moedas virtuais serem adquiridas por dinheiro usado no mundo real, as loot boxes mesmo com as regulações permanecem como comuns na atividade virtual de clientes na China.

Vale mencionar a idade mínima que um jogo gacha requer, sendo a maioria para adolescentes sendo de 12 até 18 anos de idade e essa informação é suportada pela legislação na Lei Nº 8.069, de 13 de julho de 1990:

Art. 2º Considera-se criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade.

Essa informação apresenta que qualquer pessoa de 12 anos ou mais velhos podem entrar em contato com micro transações que são comparáveis a jogos de azar. Genshin Impact, um jogo online gacha, pode ser jogado por adolescentes seguindo a página de internet da loja virtual Playstation Store que acomoda o jogo sendo classificado pela Classind como não recomendado para menores de 12 anos, pondo em risco pessoas vulneráveis (sendo adolescentes) a elementos de jogos de azar. Vale falar também que o consumidor idoso e crianças são considerados como clientes com característica de hipervulnerabilidade de acordo com o CDC em seu Art. 39, inciso IV que visa proteger os consumidores devido a idade, saúde e vários outros fatores.

Dano sobre a renda de um apostador patológico é uma vulnerabilidade óbvia, sendo mais aprofundada no estudo de Close e Lloyd (op. cit.) na página 26 trata do dano de loot boxes na renda, a maioria das pessoas afetadas negativamente são os jogadores baleias (termo já explicado) que gastam mais o que deveriam e o resto de pessoas analisadas gastam sua renda de maneira moderada, o estudo também diz que as empresas responsáveis por loot boxes estão gerando sua renda por, de maneira consciente ou não, predatoriamente tirando vantagem de jogadores que são apostadores patológicos ou que tenham a tendência de gastar em micro transações mais que sua renda.

Vale discutir que entre todas as micro transações disponíveis, existe aquelas que não possuem elementos de jogos de azar, como por exemplo jogos que permitem o consumidor comprar os itens por dinheiro real, mas sem elementos de jogos de azar, como por exemplo League of Legends, que permite o jogador comprar itens para seus avatares virtuais sem nenhum elemento de sorte, o consumidor pagar pelo item e o recebe.

#### **4.1 AS CONTROVÉRSIAS DE MICROTRANSAÇÕES**

Internacionalmente micro transações já causaram bastante controvérsias e chamou atenção dos governos de alguns países principalmente Bélgica, China e Holanda, na Bélgica loot boxes estão banidas pois o governo considera agora loot boxes como aposta e inclusive dobra sua pena para loot boxes que afetam menores segundo a reportagem por Albuquerque (2018). No caso da Holanda também banuiu loot boxes mas como reportado por Arif (2018) a decisão é que não todas as loot boxes podem ser classificadas como jogos de azar e dá exemplo das loot boxes que são consideradas como de azar como Rocket League e Dota 2.

Menciono a reportagem de Ye (2019) novamente para descobrir como a China está regulando as loot boxes, o país pede que empresas divulguem as chances envolvidas em loot boxes desde 2017 e mais recente a proibição e de comprar loot boxes com o limite de 50 por dia demonstrando a atenção do governo sobre esses problemas prevenindo condutas abusivas por empresas.

Nos estados unidos também há controvérsias de micro transações com o político americano chamado de Chris Lee condena o uso de loot boxes comparando elas a cassinos e chama atenção ao jogo Star Wars Battlefront II que o julga como um jogo designado para atrair crianças para gastarem dinheiro, a publicadora do jogo Electronic Arts se defende falando que é a opção dos jogadores gastar ou não dinheiro no jogo (BBC, 2017).

O jogo Star Wars Battlefront II mencionado acima causou muita polêmica por ser abusivo pois era muito lento a progressão do jogo para os consumidores alcançarem oportunidades de obter itens desejados e assim cria uma tendência maior ao público do jogo de gastar dinheiro para tentar obter os itens, a publicadora ouviu o reclame dos consumidores e somente diminuiu o preço de certos itens mas também diminuiu a quantidade de créditos ganhados dentro do jogo gratuitamente, essas ações não acalmou consumidores e Eletronic Arts desabilitou a economia interna do jogo que se refere as moedas virtuais que só podem ser compradas por dinheiro real chamando ainda mais atenção ao assunto de microtransações e nesse caso as loot boxes (GANIKO, 2017).

## **5 MICROTRANSAÇÃO NO BRASIL E SOLUÇÕES**

Com o assunto de loot boxes e gachas não sendo um tema discutido no Brasil o país está vulnerável a empresas abusivas tomando vantagem de consumidores de todas as idades, inclusive aqueles que podem ser considerados como hipervulneráveis assim comentado neste trabalho. A conscientização do problema de micro transações é mister sendo que jogos online são parte de uma indústria gigante no brasil considerando também no período de pandemia aonde pessoas não podem sair de casa ou existe restrições sobre elas, Sousa (2021) reporta que a indústria de jogos eletrônicos teve um crescimento de 20% no período de pandemia em 2020, e esse crescimento aconteceu mundialmente. A reportagem também menciona a economia de jogos no Brasil, que com a pandemia teve um crescimento vantajoso especialmente com jogos dedicados ou feitos para celular que tendem a ter uma maior presença de micro transação sendo comparados a jogos em consoles e computadores, a empresa brasileira Wildlife que se especializa em jogos de celular teve sua renda aumentada de maneira significativa sendo avaliada em até um bilhão em dólares e depois de seu crescimento financeiro a empresa estava avaliada em três bilhões, uma ótima evolução na renda da empresa.

A organização brasileira Classind deve observar jogos online e classificar aqueles que contém micro transações ou pelo menos loot boxes e gacha para que ocorra um julgamento mais preciso da faixa etária que poderiam jogar esse jogos elevando eles a um público-alvo que seja mais adulto ou pelo menos criar um aviso, que menciona ao consumidor os riscos de micro transação na página online de todas lojas online ou se o jogo está sendo vendido fisicamente em uma loja física o aviso deve estar na embalagem do produto, alertando o jogador a ficar atento a sua renda quando decidir gastar em loot boxes ou jogos gacha, elevando assim a consciência pública sobre as praticas abusivas de certos jogos online.

O caminho que o Brasil deve andar para a regulação de jogos gacha e loot box deve ser por regulações assim como observado em outros países expostos no presente trabalho como a China, Bélgica e Holanda. A argumentação de banimento ou restrição das várias práticas predatórias por empresas de vídeo games deve estar presente em nossos representantes políticos, assim como observado no caso de Chris Lee nos Estados Unidos.

## **6 CONCLUSÃO**



No final do trabalho nota que teve a observação de vários modos de micro transação e das empresas que as empregam em vários países, foi notado também a ação legal de alguns desses países em reação dos métodos de monetização de vários jogos online que podem ser comparados a jogos de azar. Por ultimo foi analisado o Brasil diante as condutas abusivas de micro transação como loot boxes e jogos gacha e sua reação legislativa, sendo ela presente ou não.

A menção de micro transação não se equivale a jogo de azar, como descoberto neste projeto vários países agiram com leis para defender consumidores vulneráveis somente contra a loot box ou gacha e não contra micro transações em geral, sendo que nem toda micro transação contem sorte como um fator e então não tem como classificar como jogo de azar, sendo a presença de sorte uma necessária característica. Por outro lado, jogos que contém loot box e gacha podem ser classificados como jogos de azar tendo em mente que sorte e somente ela é o fator decisivo entre vitória e derrota.

Dentro do Brasil a resposta legal contra loot box e gachas é pouca ou inexistente mesmo sendo essas condutas abusivas e comparáveis aos jogos de azar perante a lei, a auto regulação da indústria dentro do brasil não se mostra aparente deixando consumidores nacionais vulneráveis, tendo que existir alguma medida de punição legal ou proibição para empresas que se envolvem com jogos gacha e loot boxes, e também existir alguma forma de suporte aos apostadores patológicos que são viciados em jogos online com condutas abusivas.

## REFERENCIAS

ARIF, Shabana. Holanda começa a aplicar banimento de loot boxes determinado por lei. IGN. 2018. Disponível em: <https://br.ign.com/ign-pop/63545/news/holanda-comeca-a-aplicar-banimento-de-loot-boxes-determinado-por-lei>>. Acesso em: 27 maio 2021.

BRASIL. CDC - Lei nº 8.078 de 11 de Setembro de 1990. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília, 1990.

BRASIL. LCP - Decreto Lei nº 3.688 de 03 de Outubro de 1941. Estabelece diretrizes e classifica o que é jogo de azar. Brasília, 1941.

BRASIL. STJ. REsp: 1567123 RS 2015/0289682-0. Relator: Ministro HERMAN BENJAMIN. Data de Julgamento: 14/06/2016. T2, SEGUNDA TURMA. Data de Publicação: DJe 28/08/2020.

Call to regulate video game loot boxes over gambling concerns. BBC. 2017. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/technology-42110066>>. Acesso em: 27 de maio 2021.

CAVALCANTE, Marcio Andre Lopes. A exploracao de jogo de azar ilegal configura, em si mesma, dano moral coletivo. Buscador Dizer o Direito, Manaus. Disponivel em:

<<https://www.buscadordizerodireito.com.br/jurisprudencia/detalhes/1f8f69b53d86cf2a952bf95d87a59b0c>>. Acesso em: 20 maio 2021.

DANIEL, Vekony. Documentário “A Era do Videogame” mostra que os games não são brincadeira de criança!. Marketingegames 2014. Disponível em: <http://www.marketingegames.com.br/documentario-a-era-do-videogame-mostra-que-os-games-nao-sao-brincadeira-de-crianca/>>. Acesso em: 10 de maio de 2021.

DIAS, G. Garoto de 15 anos gasta mais de 100 mil reais em jogo online “gratuito”. Tecmundo. 2014. Disponível em <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/63992-garoto-15-anos-gasta-100-mil-reais-jogo-online-gratuito.htm>>. Acesso em: 27 maio 2021.

GANIKO, Priscila. Entenda como a polêmica de Battlefield II pode mudar as microtransações em jogos. Jovemnerd. 2017. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/entenda-como-polemica-de-battlefront-ii-pode-mudar-as-microtransacoes-em-jogos/>>. Acesso em: 27 de maio 2021.

GYOLLAI, A.; GRIFFITHS, M. D.; BARTA, C.; et al. The genetics of problem and pathological gambling: a systematic review. Curr Pharm Des, 20, n. 25, p. 3993-3999, 2014.

HOOD, Vic. Interview with the video game whale. Eurogamer. 2017. Disponível em <<https://www.eurogamer.net/articles/2017-10-20-interview-with-the-whale>>. Acesso em: 27 maio 2021.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.

IZIDRO, Bruno. O sucesso de Genshin Impact: streamer já jogou cem horas do game gratuito. Uol. 2020. Disponível em <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/10/21/o-sucesso-de-genshin-impact-streamer-ja-jogou-cem-horas-no-game-gratuito.htm>>. Acesso em: 27 maio 2021.

JAMES, Close; JOANNE, Lloyd. Lifting the Lid on Loot-Boxes. Begambleaware, 2021. Disponível em: <[https://www.begambleaware.org/sites/default/files/2021-03/Gaming\\_and\\_Gambling\\_Report\\_Final.pdf](https://www.begambleaware.org/sites/default/files/2021-03/Gaming_and_Gambling_Report_Final.pdf)>. Acesso em: 10 de maio de 2021.

JAMES, R. W. Bethesda responds to Oblivion backlash. Engadget 2006. Disponível em: <https://www.engadget.com/2006-04-04-bethesda-responds-to-oblivion-backlash.html>>. Acesso em: 10 de maio de 2021.

JESSICA, Famularo. 'FIRE EMBLEM HEROES' IS A GACHA GAME – HERE'S WHAT THAT MEANS. Inverse 2017. Disponível em <<https://www.inverse.com/article/27267-what-are-gacha-games-fire-emblem-heroes>>. Acesso em: 10 de maio de 2021.

JOÃO, Victor Albuquerque. Bélgica é o primeiro país a banir totalmente as loot boxes. Criticalhits 2018. Disponível em: <<https://criticalhits.com.br/games/belgica-e-o-primeiro-pais-a-banir-totalmente-as-loot-boxes/>>. Acesso em: 10 de maio de 2021.

Jogo eletrônico. In Britannica Escola. Web, 2021. Disponível em: <<https://escola.britannica.com.br/artigo/jogo-eletronico/481214>>. Acesso em: 10 de maio de 2021.

PEDRO, H. L. Lippe. Você sabe o que é gashapon? Máquinas de brindes surpresa são febre no Japão. Uol 2015. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2015/11/25/voce-sabe-o-que-e-gashapon-maquinas-de-brindes-surpresa-sao-febre-no-japao.htm>>. Acesso em: 10 de maio de 2021.

RICARDO, Caetano. Parlamento do Reino Unido quer que loot boxes sejam considerados apostas. Espn 2019. Disponível em: <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/6061899/parlamento-do-reino-unido-quer-que-loot-boxes-sejam-considerados-apostas](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6061899/parlamento-do-reino-unido-quer-que-loot-boxes-sejam-considerados-apostas)>. Acesso em: 10 de maio de 2021.

SOUSA, Ana Paula. Distanciamento na pandemia impulsiona indústria de games no Brasil. Valor. 2021. Disponível em: <<https://valor.globo.com/eu-e/noticia/2021/04/16/distanciamento-na-pandemia-impulsiona-industria-de-games-no-brasil.ghtml>>. Acesso em: 27 de maio 2021.

SUSAN, Wu. Virtual Goods: the next big business model. Techcrunch 2007. Disponível em: <<https://techcrunch.com/2007/06/20/virtual-goods-the-next-big-business-model/>>. Acesso em: 10 de maio de 2021.

YE, Josh. China wants to limit the number of loot boxes players can buy. SCMP. 2019. Disponível em: <<https://www.scmp.com/abacus/tech/article/3029544/china-wants-limit-number-loot-boxes-players-can-buy>>. Acesso em: 27 maio 2021.

ZENDLE, D. I.; CAIRNS, P. A.; BARNETT, H.; et al. Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features such as cash-out and pay-to-win. 2020. 26p. Faculty of Sciences (York), Computer Science (York), The University of York. Iorque, 2020.