



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA DE DIREITO E RELAÇÕES INTERNACIONAIS NÚCLEO
DE PRÁTICA JURÍDICA
COORDENAÇÃO ADJUNTA DE TRABALHO DE CURSO
MONOGRAFIA JURÍDICA

COMERCIALIZAÇÃO DE LOOT BOX
LEGALIDADE DENTRO DA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA

ORIENTANDO: FELIPE CURADO BROM VALADÃO
ORIENTADOR: PROF. DR. JOSÉ ANTONIO TIETZMANN E SILVA

GOIÂNIA-GO 2022
FELIPE CURADO BEOM VALADÃO

COMERCIALIZAÇÃO DE LOOT BOX
LEGALIDADE DENTRO DA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA

Monografia Jurídica da Escola de Direito e Relações
Internacionais, Curso de Direito, da Pontifícia
Universidade Católica de Goiás (PUCGOIÁS).
Prof. Orientador Dr. José Antonio Tietzmann e
Silva.

GOIÂNIA-GO 2022

FELIPE CURADO BROM VALADÃO

COMERCIALIZAÇÃO DE LOOT BOX
LEGALIDADE DENTRO DA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA

Data da Defesa:

BANCA EXAMINADORA

Orientador: PROF. DR.

Examinador Convidado: PROF. DR.

Dedico este trabalho a todos que permaneceram comigo nesta vida, a meu avô por toda sua sabedoria, à meus pais por me serem neste mundo, à minha noiva e minha filha por me serem motivo e a mim por aguentar tudo.

Agradeço aos meus professores que
acompanharam essa caminhada.

“Um homem não pode entender a arte que está estudando se apenas procura o resultado final sem ter tempo para se aprofundar no raciocínio do estudo.”

(Musashi Miyamoto)

RESUMO

Esse estudo teve como objetivo tratar sobre a comercialização de *loot box* dentro da legislação brasileira. As *loot boxes* consistem em uma espécie de roleta virtual, onde após sua obtenção são sorteados diferentes tipos de bens virtuais, havendo uma chance aleatória de obtê-los. Demonstrara pelo método dedutivo que esse tipo de item deve ser considerado como uma modalidade de jogo de azar, conforme o descrito nas Leis de Contravenções Penais, artigo 50, parágrafo 3, sendo, portanto, sua comercialização em território nacional ilegal de acordo com o estudado no direito brasileiro. Para isso fez uso da legislação brasileira vigente e da forma como as comercializações de *loot boxes* por meios de microtransações são vistas pelo direito internacional.

Palavras-chave: Loot Box, Comercialização, Bens Virtuais, Microtransações, Direito.

ABSTRACT

This study aimed to deal with the commercialization of right-handed loot box under Brazilian legislation. Loot boxes consist of a kind of virtual roulette, where after obtaining different types of virtual goods, there is a random chance to obtain them. It will demonstrate by the deductive method that this type of item must be considered as a type of game of chance, as described in the Criminal Misdemeanors Laws, article 50, paragraph 3, being, therefore, its commercialization in national territory illegal according to the studied in Brazilian law. For this, it used the current Brazilian legislation and the way in which the commercialization of loot boxes through microtransactions is seen by international law.

Keywords: Loot Box, Commercialization, Virtual Goods, Microtransactions, Law.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| INTRODUÇÃO..... | 9 |
| 1 OS BENS VIRTUAIS, AS MICROTRASAÇÕES E AS <i>LOOT BOX</i>..... | 10 |
| 1.1 Os Bens Virtuais..... | 10 |
| 1.2 Microtransações..... | 11 |
| 1.3 <i>Loot Box</i> , O Que São, Funcionamento, Origens..... | 12 |
| 1.3.1 O Que São..... | 12 |
| 1.3.2 Funcionamento..... | 13 |
| 1.3.3 Origens..... | 14 |
| 1.4 Semelhança com jogos de azar e problemática..... | 16 |
| 2 DO DIREITO COMPARADO QUANTO AS <i>LOOT BOXES</i>..... | 17 |
| 2.1 União Europeia..... | 17 |
| 2.1.2 GREF..... | 17 |
| 2.1.3 Belgica..... | 18 |
| 2.1.4 Espanha..... | 21 |
| 2.2 Estados Unidos..... | 22 |
| 2.3 Japão..... | 23 |
| 2.4 China..... | 24 |
| 3 DA LEGALIDADE DAS <i>LOOT BOX</i> DENTRO DA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA.... | 25 |
| 3.1 Da Aplicação do Artigo 50 da Lei de Contravenções Penais..... | 25 |
| 3.2 Da Relação das <i>Loot Box</i> Dentro do Direito do Consumidor Brasileiro..... | 27 |
| 3.3 Sobre a (AC 0701552-16.2021.8.07.0013, 2021)..... | 28 |
| CONCLUSÃO..... | 30 |
| REFERENCIAS..... | 31 |

INTRODUÇÃO

O trabalho irá visar a relação entre a negociação de *Loot Boxes* e a atual legislação brasileira, deve-se notar que é um assunto que passou a ser extremamente divulgado em 2021 após a abertura da Ação Civil Pública nº 0701552-16, instaurada pelo Ministério Público do Distrito Federal, tendo sido requisitada pela ANCED- Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente, requerendo a suspensão de todos os produtos que comercializam *loot boxes* e a indenização no valor de R\$1.500.000.000,00 (um bilhão e quinhentos milhões de reais) para cada uma das publicadoras de jogos com essa modalidade de comercialização.

Para isso, será explicado o que são e como funcionam as *loot boxes*, ou caixas de prêmios, a forma que surgiram e sua evolução até o formato atual, além dos riscos que sua comercialização pode trazer em mercados sem controle.

Serão também analisadas as formas de regulamentação encontradas por outros países para lidar com o comércio destes itens virtuais e como suas leis pré-existentes tiveram de ser adaptadas para encaixar esse tipo de nova modalidade de comércio.

Irá ser tratado também a legalidade da existência deste tipo de produto dentro do mercado brasileiro, e as conjunturas que passaram a surgir com a chegada de uma modalidade de mercadorias tão inusitada, para serão utilizadas como fontes as leis que atualmente regulam o país, artigos e obras que tratem sobre o assunto e as alegações do processo supramencionado.

O tema em questão tem sido de expressão nos últimos anos, uma vez que o mercado de jogos eletrônicos teve um aumento gigantesco dos anos de 2010 para cá, e isso acabou levando a indústria de games a adotarem medidas cada vez mais predatórias, sendo a monetização das *loot boxes* uma das mais utilizadas pelas *publishers* de jogos e conseqüentemente a mais criticada pelo público em geral.

As críticas geralmente são feitas pelo formato em que funcionam as *loot box*, pois são uma espécie de caixa virtual onde os itens gerados são escolhidos entre uma lista de itens pré-anunciados e distribuídos de forma aleatória, podendo vir a possuir valores inferiores ou superiores aos valores pagos para adquirir a *box*, podendo ser facilmente comparada a um caça-níquel, devido ao alto grau de sorte e as diversas tentativas necessárias para obter uma premiação desejada.

Isso além de ir contra o que é pregado no artigo 50 da Lei de Contravenções Penais, também é uma violação do artigo 31 do Código de Defesa do Consumidor, por fornecer produto incerto. Além de diversas vezes ocorrerem fraudes na programação das *loot boxes*, que impedem a obtenção de certos itens nas primeiras caixas compradas.

1 OS BENS VIRTUAIS, AS MICROTRANSAÇÕES E AS *LOOT BOX*

Embora o presente trabalho tenha como principal intenção demonstrar as interações da comercialização de *loot box* com a legislação do atual ordenamento jurídico brasileiro, existem diversos termos que embora de suma importância para a compreensão do tema, são de pouco uso e, portanto, pouco entendimento por parte da maior parte das pessoas que possam vir a ler este trabalho.

À vista disso, primeiramente, serão explicados os do que se tratam os objetos principais de interesse deste estudo.

1.1 OS BENS VIRTUAIS

Bens virtuais são por definição objetos não físicos adquiridos exclusivamente para uso mediante equipamentos conectados a *world wide web* (internet), são formados por *data*¹, não possuindo, portanto, valor intrínseco e sendo intangíveis.

Então é necessário entender que tudo aquilo que pode ser guardado na internet se trata em suma de um bem virtual, podendo ser moedas virtuais, livros virtuais, mensagens eletrônicas, blogs, bilhetes eletrônicos, aplicativos, jogos, lista de contatos, milhas aéreas, mídias em geral, como vídeos, músicas, livros, documentos entre outras coisas que são vislumbradas pela Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018).

Tendo estas informações como base é importante compreender que em jogos virtuais os únicos bens existentes são os bens virtuais, os quais como dito anteriormente não possuem um valor específico para se utilizar como base, uma vez que são objetos não corpóreos.

Por este motivo, na maioria das vezes o valor monetário adotado para a transação comercial de itens de jogos é o valor fornecido pela *publisher*², que costuma ser baseada na raridade do item ou o valor de mercado, que flutua conforme o interesse que os jogadores possuem em adquirir o objeto em específico.

¹ Ou dados, que no conceito utilizado se trata da linguagem utilizada por computadores, sendo impulsos elétricos específicos utilizados para representar qualquer tipo de coisa que deva ser mostrada a quem está utilizando o aparelho.

² A empresa que fez o jogo.

[...]os bens virtuais são tecnologias de alto valor hedônico e baixo valor utilitário[...] (LEITINHO, Ricardo, A MOTIVAÇÃO HEDÔNICA NO CONSUMO DE BENS VIRTUAIS COSMÉTICOS EM JOGOS ONLINE, Revista Brasileira de Marketing, vol. 17, núm. 1, pp. 65-79, 2018

Outro ponto importante, é o fato de os bens de cada jogo virtual possuírem utilidade apenas dentro dos jogos do qual fazem parte, sendo inúteis dentro de qualquer outro jogo, então, possuindo valor apenas para aqueles que jogam estes jogos.

1.2 AS MICROTRANSAÇÕES

Em primeiro lugar, é necessário distinguir dois conceitos que podem parecer similares numa primeira instância: micropagamentos e microtransações. O primeiro conceito inclui todos os pagamentos de baixo montante independentemente do propósito do mesmo, enquanto microtransações se referem a pagamentos de aplicações móveis ou de videogames. Ou seja, micropagamentos associa-se mais ao montante enquanto microtransações são determinados pelo seu propósito. Dessa forma, podemos afirmar que grande parte das microtransações acabam por ser micropagamentos devido ao seu reduzido montante, contudo nem sempre é assim, pois existem aplicações ou jogos onde é possível movimentar dentro dos mesmos, montantes bastante elevados, na ordem das centenas de dólares.

De forma resumida, as microtransações são qualquer tipo de compra realizada por um jogador em um jogo online. Nestes casos, as microtransações costumam ser utilizadas para desbloquear itens estéticos ou adicionais do jogo, que não interferem na *gameplay*³ original, servindo apenas para “se exibir”.

Entretanto devido ao que costuma ser seu baixo valor, a vaidade humana em querer se diferenciar de outros e a vontade de exibição frente aos milhares de jogadores dos milhares de jogos online existentes, cada vez mais o mercado de jogadores passa a realizar as microtransações, para obter dinheiro virtual, para comprar bens virtuais.

Muito embora não tenha sido a primeira experiência em microtransações, esta nova forma de arrecadar dinheiro com vendas em jogos eletrônicos ganhou notoriedade em 2006, quando *The Elder Scrolls: Oblivion*, jogo de fantasia medieval desenvolvido pela *Bethesda Softworks*,

³ Jogabilidade, a forma como o jogo funciona e como pode ser jogado.

incorporou a venda de itens meramente cosméticos, ou *skins*⁴, em um pacote de venda distinto do jogo final ou de suas expansões. Seu valor de venda, \$2,50 dólares americanos.

Dessa forma, os potenciais benefícios financeiros advindos da incorporação de microtransações são enormes, mas para tal suceder, o jogo/aplicação terá de ser devidamente arquitetado e suficientemente atraente a nível de conteúdo para que os consumidores se sintam tentados a gastar parte do seu rendimento disponível, viabilizando assim esta estratégia. A editora de jogos Activision Blizzard por exemplo, uma das maiores da indústria, divulgou que no ano de 2017 faturou mais de 4 bilhões de dólares apenas em microtransações, o que representou mais de metade da faturação total da empresa nesse ano⁵.

Nesse sentido, fica clara a importância das microtransações e a comercialização de bens virtuais frente a crescente indústria de jogos.

1.3 LOOT BOXES, O QUE SÃO, FUNCIONAMENTO, ORIGENS

1.3.1 O QUE SÃO

As *loot boxes* (traduzindo à letra “caixas de pilhagem”), são caixas fictícias que os jogadores podem adquirir repetitivamente com dinheiro real ou virtual e cuja recompensa é relativamente desconhecida. (King & Delfabbro, 2018) (Tomić, 2019) (Neely, 2018) A ideia base é seduzir os jogadores com a possibilidade de virem a obter itens ou outros conteúdos raros/valiosos, que lhe proporcionem tanto uma diferenciação dos demais jogadores, como uma simples oportunidade de obter mais-valias vendendo esses itens no mercado secundário a outros jogadores, caso o jogo assim o permita. (Andrade, 2019)

De uma forma mais específica, as *loot boxes* se tratam de bens virtuais consumíveis, que uma vez utilizados podem fornecer diferentes tipos de outros bens virtuais que são gerados aleatoriamente. Uma vez que os itens gerados são aleatórios, é impossível saber especificamente qual item será obtido; muito embora geralmente seja disponibilizada uma lista com os bens

⁴ No contexto, não se trata da tradução literal de pele, mas sim de “roupas” utilizadas para alterar a aparência do objeto 3D do jogo, podendo ser um personagem, objeto ou mesmo o mapa do jogo.

⁵ King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018) Predatory monetization schemes in video games (e.g. “loot boxes”) and internet gaming disorder. Society for the Study of Addiction (v. 113, n. 11, p. 1.967-69). Addiction Journal. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/add.14286>. Acesso em: 23 dez. 2021.

virtuais que podem ser gerados, diversas vezes os itens a serem fornecidos podem se tratar de qualquer bem do acervo do jogo.

De uma forma exemplificada, imagine uma roleta, a qual possui como opção diversos prêmios, da mesma forma que existe chance de parar em qualquer prêmio que estiver escrito na roleta, nas *loot box* existe a chance de receber qualquer item que esta estiver programada para ter chance de gerar, na porcentagem de chance que foi programada para fornecer ao jogador.

Vale ressaltar, que embora diversos jogos utilizem das *loot boxes* para gerar apenas conteúdos adicionais ou *skins*, que não afetam na *gameplay*, diversos jogos passaram a utilizá-las de forma predatória, estruturando o jogo de forma que para avançar na história ou continuar jogando seja necessária a obtenção de *loot boxes* e que seja recebido um item ou personagem específico, como em *STAR WARS-Battlefront 2*.

1.3.2 FUNCIONAMENTO

As *loot boxes* podem ser adquiridas conforme o jogador avança pelo jogo, compradas separadamente por meio de dinheiro virtual do jogo (que muitas vezes deve ser obtido mediante compra com dinheiro real) ou por dinheiro real. Os itens gerados pela abertura da *loot box* podem afetar a jogabilidade do jogo, podendo ser benéficos para a *gameplay* ou ter função puramente estética, variando de jogo a jogo ou de acordo com o tipo de *loot box* obtida.

Os itens obtidos pela abertura da *loot box* são definidos pelo RNG⁶ utilizado pela *Publisher* ao fazê-la. O principal nesta mecânica, reside na aleatoriedade, pois devido a ela, ao abrir uma *loot box* o jogador “talvez” possa vir a receber aquilo que precisa, sendo necessário caso não receba o que necessita ou o que queira, vir a adquirir uma nova *box*.

[...] Refere-se o ato de “abrir” uma *loot-box*, pois na generalidade dos casos, estas consistem numa caixa(*box*), que tem de ser aberta, sendo também comum a necessidade de utilizar uma chave(*key*), comprada à entidade que explora o jogo. No ato de utilização da chave, esta é consumida, e na generalidade dos casos, tocam umas notas musicais que aumentam a antecipação, enquanto a “caixa” abre-se lentamente, num processo que pode durar alguns segundos enquanto) uma animação elaborada que pode consistir na “caixa” a abanar com os itens prestes a saltar para o jogador, ou uma lista de itens possíveis a rodar com um ponteiro que irá parar naquele que será selecionado, ou mesmo uma cópia de um caça-níqueis com símbolos próprios do jogo. No final, o(s) item(ns) são relevados com uma nota triunfal (que pode variar consoante a raridade dos itens), e diferentes luzes e brilhos, por vezes correspondentes à categoria de raridade dos itens selecionados, e um botão proeminente pode surgir no monitor, perguntando ao jogador se não quer comprar mais “*loot-boxes*” e ou “*keys*”

⁶ Do inglês *Random Number Generator* (gerador de números aleatórios), é um algoritmo que literalmente produz números aleatórios. Em videogames, esses números aleatórios são usados para determinar a probabilidade de eventos aleatórios, como sua chance de acertar um golpe crítico ou pegar um item raro.

[...] (FARINHA, Martim. “Loot-boxes” e “Skin Gambling” – Novos jogos de fortuna e azar online? Análise do panorama internacional, da legislação portuguesa e a necessidade de futura harmonização. *ELSA Portugal Law Review* Vol. 1, Nº3 ISSN 2184-4259, março, 2019.)

Ou seja, todo o ato de utilizar a loot box assemelha-se a jogar um jogo de azar.

1.3.3 ORIGENS

As microtransações em jogos virtuais não são recentes. Esta prática comercial é difícil de datar, mas sabe-se que os primeiros casos de sucesso foram na década de 2000, nos mercados asiáticos, em especial na China e na Coreia do Sul. Nestes países, ao contrário do Japão e da maioria do Ocidente, a maior parte dos jogadores não possuem capacidade aquisitiva para os grandes jogos de a maior valor, os chamados de *triple A*⁷, das grandes empresas de videogames, sendo que muitos nem tinham os seus próprios computadores e consoles, recorrendo aos chamados “internet cafés”⁸ para poderem jogar. A isso tornava frequente a pirataria digital e os lucros das *publishers* eram bastante afetados. Deste impasse surgiu um novo modelo de exploração comercial de jogos online, o chamado *free-to-play*⁹. Estes consistem na disponibilização do jogo de forma grátis, de forma a atrair o maior número possível de jogadores, e os lucros são conseguidos através de microtransações, a venda de itens e moeda virtual do jogo aos jogadores. Este modelo revelou-se extraordinariamente lucrativo, mas não foi por este modelo que chegou ao Ocidente.

No Ocidente, as microtransações foram inauguradas pela Microsoft em 2005, através da plataforma digital *Xbox Live Marketplace*, do *Xbox 360*. Nesta plataforma, a Microsoft propunha as *publishers* que não vendessem as DLC¹⁰s dos seus jogos por inteiro, mas que as dividissem em versões menores, que em conjunto com outros materiais de menor importância,

⁷ Na indústria dos jogos de videogame, AAA ou Triplo-A é uma classificação utilizada para jogos com os maiores orçamentos e níveis de promoção. Um título considerado AAA, é esperado que seja de alta qualidade, ou que esteja entre os melhores do ano.

⁸ “*Internet cafes*” são cafés que se distinguem por oferecerem o acesso a computadores e a internet aos seus clientes, como parte integrante do seu serviço. “*A Look Inside the Smoky World of Chinese Internet Cafes*” disponível em <https://kotaku.com/5934131/a-look-inside-the-smoky-world-of-chinese-internet-cafes/>

⁹ Do inglês grátis para jogar, refere-se literalmente a jogos que podem ser jogados de graça, para isso sendo necessário apenas o *download* do jogo, não sendo necessário pagar para obtê-los.

¹⁰ É um conteúdo adicional para jogos eletrônicos adquirido através da *Internet*, geralmente comprados pelo usuário em uma plataforma de distribuição digital

seriam vendidos a preços baixos, de forma a conseguir captar mais lucros, de um número maior de jogadores.

As *loot boxes*, por outro lado, foram popularizadas no Oriente pelo jogo *ZT Online* (ou *Zhengtu*), da China, um jogo *free-to-play* onde graças aos seus “*treasure chests*”¹¹ (que convenientemente estavam manipulados para as chances de conseguir melhores itens aumentarem conforme os jogadores compram mais *treasure chests*), arrecadou no primeiro ano lucros mensais de 120 milhões de Yuan (ou \$15.52 milhões de dólares).¹²

No Ocidente, apenas em 2009 ocorreu a popularização das *loot boxes*, isso se deu devido ao mercado dos jogos de celular, que se popularizaram pelo surgimento dos *smatphones* e se proliferaram graças ao uso das *appstores*¹³, que se utilizaram da junção das *loot box* com as microtransações para gerarem lucros exorbitantes.

Seguindo o exemplo dos jogos de celulares, os jogos disponibilizados por redes sociais como *Facebook* e *Orkut* também passaram a fazer uso de microtransações de *loot box*, aumentando a visibilidade deste estilo de monetização¹⁴ e dos lucros existentes para as grandes empresas de jogos *triple A*.

A primeira destas, e uma das mais relevantes no que se tornou a problemática das *loot boxes*, foi a Valve Corporation, que em 2011 transformou o seu jogo *Team Fortress 2*, inicialmente lançado em outubro de 2007, para o modelo *free-to-play*, inserindo microtransações e *loot boxes* dadas aleatoriamente ao jogador, que devem ser abertas com chaves compradas. Esta experiência revelou-se um sucesso: o jogo, que já era antigo e havia perdido boa parte de sua *playerbase*¹⁵, rejuvenesceu e cresceu, sendo que a adoção deste modelo não só melhorou a experiência dos jogadores (por terem muitas mais pessoas com quem jogar e pelo jogo passar a ser atualizado com maior frequência), mas revelou-se bastante lucrativa. A Valve veio a seguir o mesmo modelo para *Dota 2*, lançado em Julho de 2013, e também inseriu *loot boxes* em Agosto de 2013 no *Counter-Strike: Global Offensive*.

A forma de se lucrar com os videogames foi alterada, os jogos deixaram de ser vistos como um produto que teria apenas a venda inicial como lucro, para passarem a ter lucros regulares pela comercialização de bens de consumo e serviços dentro dos jogos já vendidos, onde a maior parte do dinheiro se encontra nas compras regulares de *loot-boxes* e outros bens digitais, realizadas por uma comunidade de jogadores que se mantém no mesmo jogo, ano após ano.

1.4 SEMELHANÇAS COM JOGOS DE AZAR E PROBLEMATICA

Uma das grandes controvérsias diz respeito à relação que é feita entre as *loot boxes* e os jogos de azar, pelo fato de que as caixas podem envolver o fator de sorte. Existem aqueles que

¹¹ Nome dado as *loot box* do jogo.

¹² “The China Angle: Wii Piracy, World Of Warcraft Beaten?” disponível em https://www.gamasutra.com/phpbin/news_index.php?story=13369

¹³ Lojas virtuais de aplicativos de celular.

¹⁴ Modelos de lucro de jogos online.

¹⁵ Do inglês base de jogadores, público que joga o jogo regularmente.

argumentam que as *loot boxes* geram um risco de vício, podendo levar a uma compulsão por compras destas nos jogos eletrônicos.

Com a crescente pressão da população e autoridades, em agosto de 2019, editores e plataformas dos EUA assumiram o compromisso de publicar as probabilidades de obter um determinado item em *loot boxes*. Isso garante que os jogadores saibam as chances do resultado provável de uma *loot box* antes da compra.

A questão se torna ainda mais delicada quando crianças e adolescentes são envolvidos, tendo em vista que cada vez mais esse público se expõe mais cedo para jogos eletrônicos, por meio dos tablets e celulares. Pesquisas apontam que 93,1% dos jogos para Android apresentavam *loot boxes*. No iPhone, 94,9% dos jogos que apresentavam o mecanismo eram considerados adequados para crianças de 12 anos. As classificações etárias eram mais conservadoras para jogos de desktop: apenas 38,8% dos jogos com *loot boxes* estavam disponíveis para crianças com mais de 12 anos.¹⁶

Inclusive, vídeos e notícias de crianças gastando centenas de reais no cartão dos pais em itens de jogos aumentaram nos últimos anos.

2 DO DIREITO COMPARADO QUANTO AS *LOOT BOX*

No contexto explicado, é notória a carência legislativa no ordenamento jurídico brasileiro para bens de consumo digitais específicos como as *loot box*.

Contudo deve ser claro que a estruturação de uma regularização para as *loot boxes* é algo que pode vir a ocorrer no futuro, podendo-se levar em conta alguns fatores, como uma pré-disposição existente no §3º do artigo 50 do Decreto-lei no 3.688/1941 que versa de forma geral sobre jogos de azar.

Além disso, muito se pode ser observado da legislação internacional sobre o assunto.

2.1 UNIÃO EUROPEIA

Por se tratar de uma união econômica e política formada por 27 países diferentes, a regulamentação sobre o assunto é variada, vinda a ser amplamente discutida em alguns países como a Bélgica e a Noruega, onde já foi criada legislação específica sobre as *loot box* e jogos adeptos do sistema ou inexistente em outros que ainda não se atentaram da importância do tema.

¹⁶ Zendle, D., Meyer, R., Cairns, P., Waters, S., & Ballou, N. (2020). The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. *Addiction*, 115(9), 1768-1772.

Porém é importante notar que as *loot box* já foram matéria de discussão da GREF¹⁷ e seu uso continua sobre discussão na Espanha e Reino Unido, se tornando cada vez mais ampla a relevância do tema para o mundo como um todo.

2.1.1 GREF

A Gaming Regulator European Forum (fórum europeu de regulação de jogos de azar), se trata de um fórum internacional fundado em 1989 por 16 regulamentadores de jogos de azar de 6 diferentes países da Europa (Dinamarca, França, Grã-Bretanha, Noruega, Portugal e Espanha), que possui como principais objetivos a reunião de diversos regulamentadores, visando a troca de informações e políticas referentes a jogos de azar.

Além disso, as matérias discutidas no fórum, visam servir como um ponto central de consulta para a elaboração de regulamentos referentes a jogos de azar pela comunidade europeia, possuindo, portanto, uma visão da legislação europeia como um todo quanto aos jogos de azar.

A importância deste fórum no presente trabalho se deve ao fato de as microtransações para aquisição de *loot box* foram discutidas em 3 momentos (setembro de 2018, janeiro de 2019 e abril de 2019) por ministros de diversos países (Gibraltar, Irlanda, Liechtenstein, Malta, Holanda, Noruega, Polônia, Espanha, Suíça, Reino Unido, Chipre, Finlândia, Portugal, Dinamarca, Letônia, República Tcheca e França.), que em reuniões com representantes das indústrias dos jogos e de organizações de direitos das crianças, chegando as seguintes conclusões:

- O mercado global de jogos é de valor significativo e em crescimento contínuo;
- Um número significativo de jogadores tem menos de 18 anos;
- As compras dentro do jogo facilitam os gastos recorrentes do consumidor além do gasto com o preço inicial do jogo, para que o ganho total em *loot-boxes* e microtransações possa crescer no futuro;

Sendo de consenso durante as discussões que “a diferença entre uma microtransação comum no jogo e uma *loot box* é que, para microtransações comuns, sabe-se exatamente o que se compra. No caso de uma caixa de saque, há um elemento de incerteza, compra-se algo cujas propriedades são desconhecidas. A “mecânica” de não poder comprar o que se quer, porque o mecanismo das *loot-boxes* depende do acaso, é considerado por alguns como semelhante ao jogo de azar. O acaso é o único elemento persistente na definição de jogo de azar¹⁸”.

¹⁷ Gaming Regulators European Forum ou Fórum Europeu de regulação de jogos de azar.

¹⁸ “Síntese dos trabalhos realizados pelo GREF Grupo de Trabalho de Apostas Virtuais

Tendo sido reconhecido que a regulamentação para tais bens de consumo deveriam ser feitas conforme a regulamentação para jogos de azar de cada país.

2.1.2 BÉLGICA

Na Bélgica a regulamentação sobre jogos de azar se dá por meio da lei de 07 de maio de 1999 sobre jogos de azar, apostas, estabelecimentos de jogo e proteção dos jogadores ou “Gambling Act”, que define um jogo de azar da seguinte forma: “Qualquer jogo ou aposta, em que uma aposta de qualquer tipo, seja a perda dessa aposta por pelo menos um dos jogadores ou apostadores, ou um lucro de qualquer natureza para pelo menos um dos jogadores, apostadores ou organizadores do jogo ou aposta e quando o acaso for um elemento ainda incidental no decorrer do jogo, a designação de o vencedor ou a determinação do tamanho vencedor.”

Os três elementos aposta, lucro ou perda e chance são necessários para falar de um jogo de azar. A definição de jogos de azar abrange uma ampla gama.

No país há uma proibição de jogos de azar, exceto quando especificamente permitidos pelo estado. Como uma proibição absoluta no passado levou à proliferação de jogos de azar ilegais, o governo optou por uma política de canalização com permissões. A Gaming Commission (GC) foi, portanto, estabelecida pelo Gambling Act. O CG concede diferentes tipos de licenças para o funcionamento de jogos de azar, de forma a enquadrar adequadamente estes jogos.

Utilizando-se do princípio da chance, na Bélgica diversos tipos de *loot box* são considerados como jogos de azar, sendo emitido um parecer no qual inclui explicitamente certos tipos de *loot box* em jogos eletrônicos no âmbito do conceito de jogos de azar.

Na legislação belga, uma *loot box* deve ser entendida como um recurso de aposta independente onde o valor do prêmio é vinculado a raridade do item obtido, sendo portanto uma loteria.

Um jogador que paga por uma *loot box* é considerado envolvido em jogos de azar de acordo com a lei belga.

O que resultou em vários desenvolvedores/editores de jogos alteraram sua oferta de jogos para o mercado belga seguindo a abordagem da Comissão de Jogos Belga (principalmente excluindo *loot box* pagas com moeda real do mercado belga).

Isso se deve por qualquer tipo de jogo de azar não gerido pelo estado ser estritamente proibido no território belga, tal como disposto no artigo 2 da lei de 07 de maio de 1999:

“Artg. 2. Para efeitos da aplicação desta Lei e dos seus decretos de execução, aplicam-se os seguintes termos:

no que diz respeito à implementação da Declaração dos reguladores de jogos de azar sobre as suas preocupações relacionadas com a indefinição das linhas entre jogos de azar e apostas” disponível em https://www.gref.net/wp-content/uploads/2019/10/Synthesis_final-draft_v4_clean.pdf

1. jogos de azar: qualquer jogo pelo qual uma aposta de qualquer tipo é cometida, cuja consequência é a perda da aposta por pelo menos um dos jogadores ou um ganho de qualquer tipo em favor de pelo menos um dos jogadores , ou organizadores do jogo e em que o acaso seja fator, ainda que acessório, para a condução do jogo, determinação do vencedor ou fixação do ganho;

2. Explorar: colocar ou manter em serviço, instalar ou manter um ou mais jogos de fortuna ou azar ou estabelecimentos de jogo;

3. Estabelecimento de jogos: edifícios ou instalações em que são explorados um ou mais jogos de fortuna ou azar;

4. Sala de jogos: local dentro de um estabelecimento de jogos onde são operados os jogos de fortuna ou azar.

5. aposta: jogo de azar onde cada jogador faz uma aposta e que resulta em ganho ou perda que não depende dos atos do jogador, mas da ocorrência de eventos incertos que ocorrem sem intervenção dos jogadores;

6. apostas mútuas: uma aposta em que um organizador atua como intermediário entre os diferentes jogadores que jogam uns contra os outros, onde as apostas são combinadas e distribuídas entre os vencedores, após dedução de uma porcentagem destinada ao pagamento de impostos sobre jogos e apostas, para cobrir os custos de organização e alocação de um ganho;

7. Apostas de cotas fixas: uma aposta em que o jogador aposta no resultado de um determinado evento e em que o valor dos ganhos é determinado em função de certas cotas fixas ou convencionais e em que o organizador é pessoalmente responsável pelo pagamento do valor do ganho aos jogadores;

8. meios de comunicação social: qualquer estação de rádio ou televisão e qualquer jornal ou revista temporária cuja sede social do operador ou editor esteja localizada na União Europeia;

9. jogo de mídia: jogo de azar que é operado por meio da mídia;

10. computadores: equipamentos eletrônicos para processamento, incluindo compressão digital, e armazenamento de dados, que são transmitidos, transmitidos e recebidos por cabo, rádio, meios ópticos ou outros meios eletromagnéticos.

11º jogos de azar automáticos com aposta limitada: máquina na qual são operados jogos de azar na qual é menos possível jogar jogos de azar do que em outras máquinas dos estabelecimentos de jogo da classe III, de modo que todas as apostas resultam em uma perda horária média inferior ao valor por hora referido no n.º 3 do artigo 8.º, e que a aposta por jogo não pode exceder o valor da moeda de maior valor em circulação.

O Rei estabelecerá a escala das apostas referidas no subparágrafo 1, 11º.”¹⁹

¹⁹ Tradução livre da lei belga disponível em <https://thelawreviews.co.uk/title/the-gambling-law-review/belgium>

Neste viés, foi inserida analogamente a proibição de qualquer *loot box* adquirível por meio de moeda real no território belga, o que levou a modificação e retirada do catálogo de diversos jogos que utilizavam deste sistema de monetização.

2.1.3 ESPANHA

O mais recente dos países europeus a discutir sobre como regulamentar o uso de *loot boxes* vem sendo a Espanha onde em 1 de julho de 2022, o ministro de assuntos referentes aos consumidores publicou um projeto de lei onde é descrita regulação específica sobre as *loot boxes*, que deverá ser levada para discussão no parlamento espanhol.

O projeto de lei define *loot boxes* como recursos incorporados em videogames que oferecem aos usuários a possibilidade de obter recompensas ou prêmios virtuais gerados aleatoriamente que podem ser adquiridos no videogame.

Ele destaca as semelhanças estruturais e psicológicas entre *loot boxes* e jogos de azar. Este último já está regulamentado pela Lei Espanhola de Jogos de Azar 13/2011, mas as particularidades das *loot boxes* exigem um marco regulatório próprio.

O objetivo do é prevenir comportamentos aditivos, proteger os direitos de grupos vulneráveis, como menores, e salvaguardar os direitos dos usuários.

O projeto de lei se aplicará às *loot boxes* cujo acesso ou ativação seja oferecido aos residentes na Espanha. Também se aplicará à publicidade e promoção de *loot boxes*.

O projeto de lei estabelece as seguintes obrigações principais para as indústrias de videogames:

- Publicidade sobre *loot boxes* – A publicidade não pode encorajar o uso impulsivo ou impensado de *loot boxes*, incluir declarações enganosas sobre a possibilidade de ser recompensado ou sugerir que a repetição do jogo pode aumentar as chances de obter uma recompensa melhor. A publicidade deve incluir uma declaração incentivando a participação moderada nas caixas de saque e alertando contra o acesso de menores. A veiculação de tal publicidade só pode ocorrer entre 1h e 5h.
- Obrigações de informação – O projeto de lei estabelece obrigações de informação e transparência. Os usuários têm o direito de obter informações claras e precisas

sobre os termos de uso e a probabilidade de obter uma recompensa ao acessar as caixas de saque. Os usuários também terão o direito de saber, a qualquer momento, a quantidade de loot boxes ativadas, bem como a quantidade e o tempo de uso das mesmas. As empresas precisarão fornecer informações específicas para o uso seguro das loot boxes, incluindo informações sobre os riscos decorrentes da ativação imprudente ou impulsiva.

- Mecanismos de autoexclusão – As empresas precisarão habilitar mecanismos de autoexclusão que permitam aos usuários suspender temporariamente a ativação de loot boxes por um período de 3 meses a 5 anos. Uma vez definido, este período não pode ser alterado.
- Limites de gastos – As empresas precisarão oferecer aos usuários a possibilidade de limitar seus gastos em loot boxes. Esses limites não podem ser alterados por 3 meses após serem definidos.
- Sessão de loot box – As empresas precisarão habilitar sessões para que os usuários definam o tempo máximo e a quantidade de dinheiro que estão dispostos a gastar antes de acessar cada sessão de *loot box*.
- Os usuários não poderão acessar as loot boxes a menos que esta sessão tenha sido definida. Ao configurar a sessão, os usuários também poderão restringir temporariamente seu acesso a uma sessão futura.²⁰

Além disso, será decidido também sobre a proibição do acesso de menores de 18(maioridade na Espanha) a qualquer jogo que ofereça a venda de *loot boxes*.

2.2 ESTADOS UNIDOS

²⁰ Tradução livre do projeto de lei disponível em <https://conventuslaw.com/report/spain-breaking-new-ground-with-loot-box-regulation/>

Embora existam nos estados unidos uma grande quantidade de processos sendo feitos contra companhias de videogame quanto as *loot boxes* e diversas manifestações contra as práticas abusivas feitas por essas empresas, ainda não existe um regramento específico para gerira as *loot boxes* no país.

Contudo deve-se ressaltar que o tema já foi e continua sendo alvo de diversas ações coletivas, onde por supostas “práticas predatórias” em torno de um recurso de jogo chamado “caixas de saque” na Google Play Store. Os pais de menores alegaram que as caixas de saque constituem “máquinas ou dispositivos caça-níqueis” ilegais sob a lei da Califórnia.

O caso reacendeu o debate sobre se a compra de *loot boxes* constitui jogo de azar. E mesmo que o tribunal tenha rejeitado o processo dos pais, o status legal preciso das *loot box* permanece incerto.

Os pais que entraram com o processo contra o Google alegaram que as *loot boxes* atraíam “consumidores, incluindo crianças, a se envolver em jogos de azar e condutas viciantes semelhantes” e que as *loot boxes* têm as “características de um caça-níqueis estilo Las Vegas, incluindo o psicológico aspectos para encorajar e criar dependência.”

2.3 JAPÃO

O Japão é a origem dos mecanismos de *loot box*. Em 2004, os desenvolvedores de jogos japoneses começaram a implementar os chamados mecanismos “Gacha” ou “Gachapon” em jogos para celular. Em 2007, mesmo antes da introdução dos smartphones, os desenvolvedores japoneses de jogos para celular instalaram aplicativos de jogos gratuitos em telefones em destaque. “Gacha” ou “Gachapon” é o termo japonês para o que mais tarde se tornaria conhecido como “*loot box*” no resto do mundo. O termo “Gachapon” (também conhecido como “Gashapon”) originalmente se referia a brinquedos físicos em cápsulas dispensadas de máquinas de venda automática de brinquedos, muitas vezes encontradas fora de mercearias, supermercados e outros varejistas. A palavra é uma combinação do som “gacha” que pode ser ouvido quando a manivela da máquina de venda automática de brinquedos é girada e o som “pon” vindo da cápsula de brinquedo caindo no receptáculo.

Com uma receita estimada de US\$ 19,2 bilhões em 2018, o Japão é o terceiro maior mercado de jogos. Os mecanismos de gacha virtuais são um dos principais métodos de monetização de jogos sociais/móveis no Japão. Após seu sucesso, o conceito foi desenvolvido pela indústria para aumentar os lucros. Isso levou ao surgimento de sistemas gacha de vários níveis chamados “gacha completo” ou “kompu gacha”. Aqui, o jogador deve primeiro ganhar vários itens por meio de um mecanismo gacha padrão para ganhar outro item ainda mais raro. Por exemplo, o usuário deve primeiro obter o item A através do gacha e depois o item B, C e D (também através do gacha). Somente se o usuário obtiver itens A-D (gacha completa), ele ganha o item raro (“Grande Prêmio”). Assim, se o jogador quiser obter o Grande Prêmio, ele deve continuar a jogar mesmo que tenha apenas um item para o conjunto completo. O jogador pode ter sucesso com o próximo sorteio ou nunca.

Devido à contínua cobertura negativa da mídia, especialistas do setor logo começaram a especular se as autoridades japonesas começariam a regular os mecanismos de gacha. Como

medida preventiva, um dos principais desenvolvedores de jogos do Japão anunciou uma série de ações autorreguladoras. Entre elas:

Limites específicos da plataforma para jogadores mais jovens:

- jogadores com 15 anos ou menos: 60 dólares por mês;
- jogadores de 16 a 19 anos: 120 dólares por mês;
- Jogadores com menos de 20 anos veriam uma página de aviso antes de comprar um item virtual em qualquer jogo disponível na loja do desenvolvedor, sendo o pagamento possível somente após a confirmação do jogador;
- Todos os jogadores receberiam um lembrete por e-mail mensalmente, informando-os caso seu uso de moedas virtuais tivesse atingido um limite específico;
- Controles de conteúdo mais rígidos através do estabelecimento de um “comitê” especial para revisar novos jogos lançados pela própria loja de aplicativos da empresa.

Mesmo com essa auto regulação, a CAA²¹ interveio oficialmente, anunciando que tomaria medidas contra os mecanismos de kompu gacha a partir de 1º de julho de 2012. No entanto, a CAA não estendeu sua ação aos mecanismos regulares de gacha (ou seja, *loot box* padrão não multiníveis). Assim, o instrumento de monetização mais importante em relação aos jogos sociais permaneceu intocado.

2.4 CHINA

²¹ Consumer Affairs Agency (Agência de Assuntos do Consumidor japonesa)

A lei chinesa é particularmente rigorosa e detalhada nas *loot boxes*, pois são vistas como uma forma de jogo:

Loot Boxes não podem ser compradas usando moeda real ou virtual.

O conteúdo da *loot box* também deve poder ser adquirido por outros meios.

Loops de compulsão não são permitidos.

Os desenvolvedores precisam divulgar as probabilidades de itens individuais nas *loot box*, e essas probabilidades devem refletir a realidade ao longo do tempo. Assim, por exemplo, qualquer coisa com 10% de chance de aparecer deve fazê-lo assim que o jogador abrir 10 caixas de saque. Isso também significa que um jogador teria a garantia de receber até mesmo um item raro depois de abrir um certo número de *loot box*.

Um registro publicamente disponível dos resultados da caixa de saque nos últimos 90 dias.

Exibição clara no jogo do limite diário de um jogador, mostrando quantas *loot box* ainda restam.

Os editores também devem limitar a quantidade de *loot box* que um jogador pode abrir em um dia e fornecer uma exibição clara no jogo mostrando ao jogador quantas aberturas ainda restam:

- Não mais do que 30 caixas em um dia.
- Não mais que 3 pacotes de *loot box* “10x” em um dia.
- Não mais de 50 caixas no total em um dia.

As leis das *loot box* da China são difíceis de policiar e tendem a ser aplicadas de forma desigual. Por exemplo, para *Overwatch* na China, a *Blizzard* decidiu permitir a compra de moeda do jogo com dinheiro real e jogou *loot box* como um “bônus grátis” para a compra. Devido à complexidade dessas regras, muitos editores optam por remover totalmente as caixas de saque da versão chinesa de seus jogos.

3 DA LEGALIDADE DAS LOOT BOX DENTRO DA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA

Após o que foi discutido anteriormente, fica clara a necessidade de vislumbrar como a temática das *loot box* se encaixa dentro do espaço legal brasileiro, uma vez que se trata de um mercado em crescimento no país, por estar diretamente vinculado com a expansão dos jogos online.

Para tanto deve-se compreender qual o posicionamento do país referente aos jogos de azar em geral, e quais outras esferas jurídicas brasileiras as *loot box* tocam.

3.1 DA APLICAÇÃO DO ARTIGO 50 DA LEI DE CONTRAVENÇÕES PENAIAS

Tal como diversos outros países já citados, o Brasil conta com legislação específica para a regulação de jogos de azar, se tratando no caso do Decreto-Lei nº 3.688/1941 a lei de contravenções penais capítulo VII, referente as contravenções relativas as políticas de costumes, onde no artigo 50 é disposto:

“ Art. 50. Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele:

Pena – prisão simples, de três meses a um ano, e multa, de dois a quinze contos de réis, estendendo-se os efeitos da condenação à perda dos moveis e objetos de decoração do local.

§ 1º A pena é aumentada de um terço, se existe entre os empregados ou participa do jogo pessoa menor de dezoito anos.

§ 2º Incorre na pena de multa, de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) a R\$ 200.000,00 (duzentos mil reais), quem é encontrado a participar do jogo, ainda que pela internet ou por qualquer outro meio de comunicação, como ponteiro ou apostador.

§ 3º Consideram-se, jogos de azar:

- a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;
- b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas;
- c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.

§ 4º Equiparam-se, para os efeitos penais, a lugar acessível ao público:

- a) a casa particular em que se realizam jogos de azar, quando deles habitualmente participam pessoas que não sejam da família de quem a ocupa;
- b) o hotel ou casa de habitação coletiva, a cujos hóspedes e moradores se proporciona jogo de azar;
- c) a sede ou dependência de sociedade ou associação, em que se realiza jogo de azar;
- d) o estabelecimento destinado à exploração de jogo de azar, ainda que se dissimule esse destino. “

Neste único artigo temos dispostos todos os princípios definidores de jogo de azar para a lei brasileira e a garantia da ilegalidade dos jogos de azar e de qualquer lugar que os promova em território nacional.

Nota-se que no parágrafo terceiro classifica-se jogo de azar qualquer jogo em que a perda ou o ganho dependa exclusivamente da sorte, por sorte deve-se entender acaso, ou seja, qualquer jogo em que o resultado não seja de forma alguma influenciado por qualquer tipo de habilidade

diferente da pura sorte, ou em que o resultado seja completamente aleatório, sendo impossível do jogador interferir, trata-se de um jogo de azar.

Observa-se que com todo o discutido anteriormente, as *loot boxes* caem exatamente nessa descrição.

E deve-se notar que o entendimento brasileiro do que são jogos de azar é o mesmo dos países já citados anteriormente, sendo claro que é possível haver uma interconexão legislativa e jurídica entre as instituições europeias e brasileiras, potencializando e estruturando o trato legal/jurídico com as *loot boxes*.

3.2 DA RELAÇÃO DAS LOOT BOXES DENTRO DO DIREITO DO CONSUMIDOR BRASILEIRO

A compra online de *loot boxes* pode ser facilmente caracterizada como uma relação de consumo, uma vez que estão presentes as conexões entre consumidor, fornecedor e produto necessárias para compor uma relação consumerista.

Por este motivo fica claro que também é possível a utilização do que é disposto na Lei nº 8.078/1990 (Código de Defesa do Consumidor) para a proibição ou ao menos a propositura de sanções em empresas que utilizam do comércio deste bem de consumo.

Isso se deve especialmente pelas *loot boxes* irem contra o preceituado no artigo 31 do código de defesa do consumidor, vide:

“Art. 31. A oferta e apresentação de produtos ou serviços devem assegurar informações corretas, claras, precisas, ostensivas e em língua portuguesa sobre suas características, qualidades, quantidade, composição, preço, garantia, prazos de validade e origem, entre outros dados, bem como sobre os riscos que apresentam à saúde e segurança dos consumidores.”

Ao adquirir uma *loot box*, além de estar sendo adquirido um bem incerto, existe também a chance de haver manipulação dos resultados, o que é facilmente classificado como fraude na relação comercial que foi firmada, violando os princípios consumeristas da transparência e boa fé da publicidade.

Isso se agrava ainda mais ao se compreender que por se tratar de um bem de consumo vinculado a jogos de videogame, o público-alvo da venda acabam por serem crianças e adolescentes, que devido à falta de experiência são vulneráveis perante tais sistemas predatórios de venda.

3.3 SOBRE A (AC 0701552-16.2021.8.07.0013, 2021)

Uma das mais importantes ações brasileiras referentes ao tema, foi a promovida pela ANCED (Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente), sendo essa titular de sete ações judiciais contra empresas de videogames e originando uma Ação Civil Pública Infância e Juventude. No decorrer da ação nº 0701552-16.2021.8.07.0013, a associação pede uma multa diária de R\$ 4 milhões, além da condenação da empresa ao pagamento no valor de R\$ 1,5 bilhão em indenizações, tanto por dano moral coletivo, quanto por dano social (AC 0701552- 16.2021.8.07.0013, 2021).

Entre os fatos alegados pelo Ministério Público na propositura da ação, figuram análises de diversos psicólogos, que afirmam que o consumo de *loot box* por crianças pode levar a uma predisposição ao vício por jogos de azar, além de deverem ser vinculadas ao regramento específico do estatuto da criança e do adolescente, na medida em que o público dos jogos eletrônicos é composto por um número significativo de adolescentes e crianças, que podem ser considerados “consumidores hiper vulneráveis” devido ao estágio de maturidade em relação às ferramentas psicológicas, sociais e emocionais quando comparados a um adulto.

É descrito no decorrer da petição, como as empresas de jogos utilizam de diversas estratégias, das quais muitas são geralmente utilizadas em cassinos, para manter uma base de consumidores ativos, estratégias como:

- Monitoramento do comportamento social: observando qual o item o jogador está mais interessado, colocando-o para jogar com outro competidor mais avançado que já alcançou tal item;
- A introdução de um sistema de moeda “irreal”: para que o jogador perca a noção da realidade, já que o valor da moeda do jogo é desassociado ao valor da moeda corrente (semelhante as fichas utilizadas em cassinos);
- A ocultação de um gerador de números aleatórios ou pelo menos a falta de transparência nesta aleatoriedade: não se sabe os critérios para sorteio dos itens nas caixas-surpresa

É mencionado também como, devido a boa parte do público alvo das *loot boxes* se tratar de menores, a conduta das empresas que empregam esse sistema também pode ser enquadrada no artigo 270 do Código Penal, que dispõe:

“ Art. 247 - Permitir alguém que menor de dezoito anos, sujeito a seu poder ou confiado à sua guarda ou vigilância:

I - freqüente casa de jogo ou mal-afamada, ou conviva com pessoa viciosa ou de má vida;

(...)”

No decorrer da ação, a representante do Ministério Público, requer como indenização por danos morais e sociais, a suspensão dos jogos que utiliza desta modalidade comercial, uma multa de multa diária de R\$ 4 milhões, além da condenação da empresa ao pagamento no valor de R\$ 1,5 bilhão em indenizações, pelos danos morais e sociais gerados.

Desse modo, como versado pela associação, nota-se a ratificação da penalização alternativa, uma vez que a associação sugere a aplicação de multas, ao invés de penalizações mais severas, como possíveis reclusões. Outrossim, ao determinar o destino do valor das multas, firma-se mais ainda a penalização por multa, já que um dos atributos da pena de multa é ela ser destinada ao Fundo Penitenciário (estadual ou federal), sendo tal previsto na Lei n. 7.347/1985. Decerto, sob uma ótica vazia do Direito, a ANCED apontou uma similaridade do funcionamento das *loot boxes* com o disposto do art. 50 da Lei das Contravenções Penais (LCP), visto que tal versa sobre os jogos de azar, e seus desdobramentos penais, se assemelhando as questões ponderadas pelos comitês europeus quanto as *loot boxes*.

Tanto que a própria aplicação de multa aos requeridos, como feito pela associação, é sustentado no § 2º do artigo, sendo essa pena de caráter originário, uma vez que ela seria um preceito secundário do tipo penal ilustrado no caput (o exercício dos jogos de azar). Assim, nota-se um dilema: como as *loot boxes* representam, de forma simultânea, um bem de consumo mergulhado em irregularidades e características abusivas, sem abandonar a configuração de jogo de azar? Diante de tal dualidade, deve-se salientar o fator mister adentrado a seu funcionamento: o meio digital. Sua natureza digital é vinculada a todos os processos da sua configuração, adentrando tanto na venda, quanto no usufruto dos itens ao decorrer do jogo. Logo, o controle não é um procedimento tão simples quanto poder-se-ia realizar com, digamos, um produto físico.

CONCLUSÃO

Diante de aquilo que foi exposto, fica clara a ilegalidade da comercialização das *loot box*, e mesmo se tratando de um comércio dentro de um ambiente virtual, permanece como sendo dentro do território brasileiro, uma vez que os servidores se encontram hospedados em território nacional. Sendo, portanto, medida cabível para a resolução desta situação a aplicação das sanções previstas em qualquer uma das leis brasileiras citadas, que podem ir desde a aplicação de multas para as companhias que implementaram essa modalidade de consumo em seus jogos, caso eles possuam servidor no Brasil, indo até a retirada do ar de servidores de jogos que não agirem de acordo com o regulado pela lei brasileira.

Tal como diversos outros países, é necessário que o estado brasileiro aborde duramente o tema, pois além de violar descaradamente as leis do país, empresas que utilizam das *loot boxes*, afetam negativamente o futuro da nação, sendo estas as crianças e adolescente que são diretamente afetadas pelas práticas utilizadas para lucrar com a venda deste produto, sendo mais suscetíveis a vícios e outros problemas psicológicos.

Utilizando como base apenas o ordenamento jurídico já existente, é perceptível a ausência necessidade de implementar novas regulamentações para gerir jogos que obtém lucro por meio da venda de *loot boxes*, uma vez que se pode por meio de conexão com as leis já existentes proibir o comércio das caixas em território nacional.

Se tal concepção não for benquista, deve-se ao menos proibir o acesso de jogos que utilizam das *loot boxes* para aqueles com menos de 18 anos, de forma a não afetar o desenvolvimento de crianças e adolescentes.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Apelação Civil 0701552-16.2021.8.07.0013 da Vara da Infância e da Juventude do Distrito Federal (2021). Disponível em: <https://s3.meusitejuridico.com.br/2021/04/2ebd8844-0701552-1620218070013-1617111000077-2292522-manifestacao-garena.pdf>. Acesso em: 22 set. 2022.

BRASIL. Decreto-lei no 3.688/1941 da República Federativa do Brasil (1941). Portal Governamental do Planalto. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei3688-3-outubro-1941-413573-normaatualizada-pe.html>. Acesso em: 10 jun. 2021. Gamehall. (2018, Abril 26).

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA (Brasil). (2021). Parecer GTEC/CG N o : 36/2021: Apresenta considerações sobre jogos eletrônicos usados por crianças e adolescentes. CFP: Brasília. Disponível em: <https://static.poder360.com.br/2021/12/Parecer-CFP-36-2021-JogosEletronicos.pdf>. Acesso em: 20 set. 2022.

CURCELLI, M. (2018). Loot Boxes e o Mercado de consumo no Brasil. [Trabalho de Conclusão de Curso]. Faculdade de Direito da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

FEIJÓ, Ricardo de Paula. Regulação dos jogos de azar e das loterias no Brasil, 2ª edição de 2021, Editora Lumen Juris

GANDRA, Thiago. Lei das Contravenções Penais: Decreto-lei 3.688/1941 2ª Edição, Editora Juspodivm

GOMES. A. F. (2018) Os impactos das loot boxes na formação social e psicológica do consumidor infanto-juvenil e a necessidade de fiscalização pelos instrumentos da política nacional. [Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal da Bahia]. Repositório Intitucional da Universidade Federal da Bahia. Disponível em: [https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/29522/1/Alexandre%20Figueire do%20Gomes.pdf](https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/29522/1/Alexandre%20Figueire%20do%20Gomes.pdf). Acesso em: 10 jun. 2022.

GUSTIN, M. B. De S.; Dias, M. T. F. & Nicácio, C. S. (2020). (Re)pensando a pesquisa jurídica: teoria e prática. 5. ed. Almedina. Han, B. C. (2019). A salvação do belo (Tradutor Gabriel Salvi Philipson). Rio de Janeiro: Editora Vozes.

HERMAN, Antônio; MARQUES, Claudia; MIRAGEM, Bruno. Comentários Ao Código De Defesa Do Consumidor - Artigo Por Artigo, Nova Edição de 2019, Editora Revista dos Tribunais.

JESUS, Damásio E. de. Lei das contravenções penais anotada: Decreto Lei n. 3.688, de 3-10-1941, 13ª edição de 2014, Editora Saraiva Jur

JOHANSON, A. et al. (2018) Risk Factors for Problematic Gambling: A Critical Literature Review. *Journal Of Gambling Studies* (v. 25, n. 1).

JUPIARA, Aloy. Os porões da contravenção, 6ª edição de 2015, Editora Record

KING, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018) Predatory monetization schemes in video games (e.g. “loot boxes”) and internet gaming disorder. *Society for the Study of Addiction* (v. 113, n. 11, p. 1.967-69). *Addiction Journal*. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/add.14286>. Acesso em: 23 set. 2022.

MELLO, M. P. M. (2017). *Criminalização dos Jogos de Azar: A história social dos jogos de azar no Rio de Janeiro (1808-1946)*. 22. Ed. Rio de Janeiro: Juruá Editora.

NA Bélgica, 'loot boxes' agora são ilegais e podem até dar cadeia. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimasnoticias/2018/04/26/na-belgica-loot-boxes-agora-sao-ilegais-e-podemate-dar-cadeia.htm>. Acesso em: 02 out. 2022.