

**REDE DOCTUM DE ENSINO
UNIDADE SERRA - ES**

KAMILA COLLODETTI

LOOT BOXES E O ENQUADRAMENTO EM JOGOS DE AZAR NO BRASIL

SERRA

2021

**REDE DOCTUM DE ENSINO
UNIDADE SERRA - ES**

KAMILA COLLODETTI

LOOT BOXES E O ENQUADRAMENTO EM JOGOS DE AZAR NO BRASIL

Projeto de Pesquisa apresentado ao Curso de Direito da Rede Doctum de Ensino, como requisito para aprovação na disciplina TCC II, orientado pelo Prof. L.LM Bernardo Dantas Barcelos.

Área de Concentração: Direito Penal.

SERRA

2021

1. Introdução

O presente artigo tem como objetivo o estudo do tema “*Loot Boxes* e o Enquadramento em Jogos de Azar no Brasil”, partindo da análise da evolução dos jogos até o desenvolvimento das *loot boxes* nos jogos e os efeitos dessa modalidade de monetização das empresas.

Inicialmente será abordado quanto à evolução desde a criação do primeiro jogo em 1958 até o advento dos jogos *multiplayers* (conjunto de jogadores interagindo entre si) ocorrendo através de sistema *online*. Entretanto, com o avanço dos jogos o formato de monetização também teve significativa modificação, passando do conceito de jogos prontos que há somente um valor inicial e não sofrerá futuras alterações após pronto, para o formato “*game as a service*” que não possui foco mais no produto, mas sim no serviço disponibilizado, oferecendo atualizações que trarão seja novos mapas, novos equipamentos funcionais para melhorar jogabilidade ou novos materiais cosméticos que podem ser peças decorativas.

Ao ser estabelecido este novo formato de monetização, abre-se espaço para a criação das *loot boxes*, que atualmente tem repercutido pelo seu formato de aplicação próximo ao de jogos de azar, uma vez que o comprador não sabe exatamente o que está comprando, mas cria-se uma expectativa de conquistar o desejado, podendo isto vir a ocorrer ou não. Com essas atuais questões quanto as *loot boxes*, será pontuado as decisões tomadas pelos países norte-americanos, países orientais e países europeus, a fim de melhor entendimento.

Por fim, será estudado quanto a possibilidade das *loot boxes* no Brasil, partindo do pressuposto da atual legislação vigente, utilizando-se como base a Lei de Contravenções Penais (LCP), mais precisamente em seu artigo 50, que expressamente proíbe a exploração de jogos de azar no Brasil. Mas também sendo observado o Projeto de Lei do Senado (PLS) nº 186/14 que está em trâmite que visa a liberação para exploração de alguns jogos de azar mediante condições que serão taxadas. Sendo comentado também a atuação do Ministério Público que concordou com a ação para banir a prática das *loot boxes* no Brasil.

2. A EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO MUNDO E O CONCEITO DE LOOT BOXES

Neste tópico será explicado o conceito de Loot Boxes, onde inicialmente será apontado o surgimento dos jogos eletrônicos e sua evolução até chegar ao desenvolvimento das *loot boxes*, onde posteriormente será abordado a monetização dos jogos eletrônicos e sua evolução.

2.1 Surgimento dos Jogos Eletrônicos no Mundo

O surgimento dos jogos eletrônicos se deu se deu em 1958, após historiadores debaterem acerca da retrospectiva e concluírem tal ano como o ano originário dos jogos eletrônicos, especificando também que o primeiro jogo foi desenvolvido pelo físico Willy Higinbotham, tendo nome o projeto de “*Tennis Programming*”, mais conhecido como “*Tennis for Two*”, traduzido como “Tênis para Dois”. Por ser o primeiro jogo desenvolvido, os equipamentos utilizados eram um Osciloscópio¹ e sendo processado por um Computador Analógico² (BATISTA *et al*, 2007).

Em seguida o próximo jogo fora desenvolvido pelo “*Massachusetts Institute of Technology*”, Tecnologia de Massachusetts (MIT), no ano de 1961 que lançou o jogo “*Spacewar!*”, sendo este executado por um Computador DEC-PDP I³. Posteriormente com o sucesso obtido pelo jogo “*Spacewar!*”, o engenheiro Raph Baer em 1966 cria a uma máquina que roda jogos em uma televisão, dando origem aos famosos Fliperamas (BATISTA *et al*, 2007).

Para conseguir produzir os jogos dos fliperamas era necessário fichas ou moedas que podiam ser localizados em locais específicos, mas não sendo a única forma de encontrar as fichas. Logo após o surgimento dos jogos de Fliperama, veio a surgir a primeira empresa especializada em jogos eletrônicos, denominada de Atari, que fora desenvolvida por Nolan Bushnell e seu amigo Ted Dabney, que em 1972

¹ Equipamento que permite visualização a forma elétrica e também determinados parâmetros deste sinal, como por exemplo a frequência, entre outros. (MATTEDE, Henrique. *O que é Osciloscópio e para que serve?*. Mundo da Elétrica. Disponível em:<<https://www.mundodaeletrica.com.br/o-que-e-osciloscopio-e-para-que-serve/>>. Acesso em: 02 de setembro de 2021.

² Computador que trabalha com sinais elétricos de infinitos valores de tensão e corrente. (SOUZA, Antonio C. *Introdução à Computação*. Instituto Federal da Bahia. Disponível em:<<http://www.ifba.edu.br/professores/antoniocarlos/aula2ads.pdf>>. Acesso em: 02 de setembro de 2021.

³ Primeiro computador da série PDP desenvolvido em 1960. (TOZI, Ivo. *Et al. Computadores Históricos*. Unidade Metodista de Piracicaba, 16 de setembro de 2020. Disponível em:<<https://lendascomputadores.wordpress.com/2010/09/16/pdp-1-1960/>>. Acesso em: 02 de setembro de 2021.

lançaram seu primeiro jogo nomeado de “*Pong*” que veio a fazer muito sucesso na época, tendo em vista sua jogabilidade fácil e intuitiva (BITTENCOURT; CLUA, 2005).

Em 1981 a empresa Nintendo lançou também seu primeiro jogo, conhecido como “*Donkey Kong*” e no ano de 1991 lançando a evolução do “*Street Fighter I*”, o “*Capcom Street Fighter II*”. Posteriormente ocorreram outros lançamentos de jogos até hoje também conhecidos, como por exemplo “*Mortal Kombat*” entre outros, vindo depois o surgimento dos jogos de Consoles (BITTENCOURT; CLUA, 2005).

Os consoles são aparelhos próprios para leitura de jogos de vídeo games, o primeiro fora desenvolvido em 1972 por Raph Baer, dando espaço para o surgimento da primeira geração de consoles que trouxe a evolução de simplificar a mudança de jogos, não sendo mais necessárias operações complexas, mas somente a troca de cartuchos. Entretanto a primeira geração não ficou por muito tempo no mercado, uma vez que a variedade de jogos ainda eram poucas. Vindo em seguida a segunda geração de consoles (BATISTA *et al*, 2007).

Sendo a segunda geração de console marcada pela venda da *Atari* de Nolan Bushnell para a Warner Communications, que aproveitaram para lançar em 1977 o Console *Atari 2600* que com o seu grande sucesso fez com que a *Atari* viesse a dominar o mercado de jogos no final dos anos 70 e início dos anos 80. Porém, mesmo após diversos lançamentos pela empresa *Atari*, no ano de 1984 iniciou-se uma crise no mercado de jogos, uma vez que apesar de existirem diversos jogos, os mesmos não apresentavam inovações, o que fez com que os consumidores não adquirissem novos itens, levando a empresa *Atari* a fechar sete anos após o início da crise (BITTENCOURT; CLUA, 2005).

No ano de 1983, um ano antes da crise, a *Nintendo* lançou no Japão seu console “*Famicon (Family Computer)*”, traduzido como “Computador Familiar”, que em 1985 chegou aos Estados Unidos com o nome de “*Nintendo Entertainment System I*”, este console fez muito sucesso, uma vez que houve respectivas melhoras em sua qualidade de som, conseguindo reproduzir músicas, e também na qualidade da imagem, tornando os personagens e objetos mais nítidos, e assim aos poucos recuperando o mercado econômico dos jogos e abrindo espaço para o surgimento de mais diversas gerações de consoles existentes até hoje (BITTENCOURT; CLUA, 2005).

A partir dos anos 2000, mais precisamente no ano de 2002, a empresa *Valve* apresenta de forma inicial a primeira versão, ainda em período de teste, a plataforma

Steam, onde a ideia inicial era facilitar o acesso e a atualização dos jogos da própria desenvolvedora, em jogos como *Counter Strike* e *Half Life*. Após um ano de realização de testes, a *Steam* foi oficialmente lançada e no ano seguinte, sendo este de 2004, a empresa possibilitou aos compradores do jogo *Half Life 2* a chance de baixarem a nova versão do jogo no dia de seu lançamento, porém, era exigido o cadastro dos seus consumidores para ter acesso. Esta versão gerou um grande problema, pois com o grande número de compradores o sistema da *Steam* ficou lento, deixando inúmeros compradores impossibilitados de jogar (BATISTA *et al*, 2007).

Em 2005 a empresa *Valve* fecha acordo com desenvolvedoras de games, mesmo que ainda não tão conhecidas como as concorrentes da época como *Activision Blizzard*, *Electronic Arts (E.A.)*, entre outras, afim de demonstrar o interesse de não comercializar somente seus produtos, mas disponibilizar uma carteira de jogos de diversas desenvolvedoras. Buscando sempre a evolução, a *Valve* começa a investir, dentro do sistema da *Steam*, em comunidades para jogares de comunicar, interagir e acompanhar outros jogadores, atualizando também mais à frente, para que desenvolvedores pudessem conjuntamente trabalhar em seus projetos, gerando a possibilidade de os mesmos lançarem seus produtos ainda em testes ou já finalizados (BATISTA *et al*, 2007).

Já no ano de 2008 a *Steam* ganha um serviço de armazenamento de dados e em 2010 atualiza para a interface que até hoje pode-se acompanhar, além de ter evoluído quanto a facilidade e velocidade de manejo, se tornando uma das principais plataformas entre outras que vieram a surgir posteriormente. Com o tempo outras plataformas começam a surgir, como a *GOG* (2008), *Origin* (2011), *Epic Games* (2017), entre outras (BATISTA *et al*, 2007).

2.2 Monetização dos Jogos

Com a constante evolução dos jogos, conforme abordado acima, outro ponto que também precisou de constante atualização foi a monetização, que será examinada neste tópico.

Inicialmente o primeiro produto disponibilizado ao mercado que veio a ser monetizado foram as Fliperamas, sendo estas máquinas grandes que ficavam disponíveis em algumas lojas, mercearias, bares, entre outros estabelecimentos. Para serem utilizadas os consumidores precisavam adquirir uma ficha e inseri-la na lateral

da máquina, dando início ao jogo, porém, conforme se perdia precisava de mais fichas para continuar jogando. Desta forma, o primeiro formato de arrecadação financeira ocorrera através das vendas de fichas para que pudesse ser jogado (OLIVEIRA *et al*, 2018).

Com a evolução e desenvolvimento dos Consoles a forma de custo também fora modificada, uma vez que agora o consumidor poderia ter o maquinário necessário para rodar o jogo dentro de sua casa, sendo assim, as desenvolvedoras de jogos fecharam acordos com empresas que produziam os Consoles, garantindo a primeira forma de lucro para ambos, e também passaram a vender os jogos através de fitas, inicialmente, e posteriormente através de *Compact Disc*⁴ (CDs) (BATISTA *et al*, 2007).

Com o desenvolvimento das plataformas de distribuição digital, sendo este um espaço virtual que disponibiliza acesso aplicativos ou produtos (como por exemplo aplicativo de músicas e no presente caso, jogos), a forma de gerar lucro também precisou evoluir, destarte, entre as variadas formas de geração de renda, surgiu as que ocorrem fora dos jogos, como exibição de anúncios gerados dentro dos jogos e busca por investidores, bem como os que ocorrem diretamente nos jogos, como a venda do jogo, venda de itens cosméticos (como roupas, acessórios e movimentos para os personagens), venda de equipamentos (como armas, facas, bombas, entre outros), venda de manutenção do jogo (como vidas, energia) e a venda das loot boxes (BATISTA *et al*, 2007).

As *loot boxes* tiveram seu início com a ideia de comercialização, conforme explanado abaixo:

Os freemium games, por outro lado, já foram concebidos a partir da ideia de se comercializar itens dentro do próprio jogo, mas foi o ambiente de fácil acesso, que já tornava altamente rentável a realização das microtransações, facilitou a criação das loot boxes. Não demorou muito até que grandes desenvolvedoras, como a Sony, a Microsoft e a Valve passassem a adotar esse mesmo sistema em seus jogos, o que ocorreu significativamente a partir de 2016. (FANTINI, Laiane; FANTINI, Eduardo; GARROCHO, Luís, 2019, p. 3.)

Sendo assim, as *loot boxes* têm sua ocorrência quando o jogador adquire através de transação elementos que darão ao mesmo a chance de ganhar uma recompensa aleatória. Sendo assim, pode-se dizer que o consumidor compra uma

⁴ Um disco compacto que pode armazenar jogos, músicas, documentos, entre outros. (CONCEITO de. *Conceito de CD*. Disponível em:<<https://conceito.de/cd>>. Acesso em: 20 de Setembro de 2021.

possibilidade de ganhar algo bom, mas não sendo certo a concretização dessa expectativa (FANTINI, FANTINI, GARROCHO, 2019).

O que torna a existência das *loot boxes* um ponto de debate é a finalidade de sua existência, conforme pode-se notar abaixo:

Existem jogos com microtransações que não *loot boxes*. Zendle e Cairns (2019) citam, como exemplo de *loot boxes*, o jogo de cartas Magic: The Gathering (Wizards of the Coast, 1993), já que o jogador adquire um pack lacrado de cartas, sem saber que tipo de carta tem dentro [38]. Porém, especificamente em relação a jogos com essa mecânica, entendemos como Erica Neely, uma vez que trata-se de um jogo de cartas colecionáveis - característica essa mencionada pela própria desenvolvedora - indo além do simples jogo de cartas. E justamente a intenção de colecionar que se soma à expectativa dos jogadores, de ter de adquirir cada vez mais packs para terem cada vez mais cartas ou receberem as cartas que desejam ter [30]. Com as *loot boxes*, é diferente: há a forma, normalmente alternativa, de se jogar pagando dinheiro real para obter itens cosméticos ou funcionais. (FANTINI, Laiane; FANTINI, Eduardo; GARROCHO, Luís., 2019 *Apud* ZENDLE e CAIRNS 2019. p. 3.).

O ponto controverso é que o comprador tem a possibilidade de adquirir de forma objetiva o que deseja, seja os itens cosméticos ou funcionais que pretende, porém deixa de adquirir neste formato, preferindo às *loot boxes*, seja pela possibilidade de ganhar mais de um item ou pelo valor mais em conta (FANTINI, FANTINI, GARROCHO, 2019).

Sendo um mercado muito promissor, a aparição das *loot boxes* trouxeram muito lucro para as empresas, como pode ver a seguir:

Certamente essa nova forma de arrecadação trouxe reflexos positivos para a indústria de jogos digitais. Segundo Richard (2018), relatórios registraram faturamento de 2017, U\$ 108.9 bilhões para 2017, sendo 7% desse valor gerado apenas com microtransações [37]. A Activision Blizzard por exemplo, responsável por grandes títulos como Call of Duty, Diablo, Overwatch, Candycrush e World of Warcraft prevê para 2019 a reserva líquida de mais de 6 bilhões de dólares, graças a suas franquias duradouras (game as a service) que possuem, como característica, as microtransações [1] [2]. (FANTINI, Laiane; FANTINI, Eduardo; GARROCHO, Luís., 2019 *Apud* RICHARD, 2018, p. 3.)

Porém, apesar de ser um campo muito lucrativo para as empresas, começou-se a questionar quanto ao ponto ético e moral na aplicação das *loot boxes* em jogos.

3. JOGOS DE AZAR

- b) Integrado - Isolado: Onde custa dinheiro do mundo real, mas a recompensa não tem valor no mundo real. Como por exemplo o jogo *Clash Royale*.
- c) Isolado - Integrado: Onde não dinheiro do mundo real, mas a recompensa tem valor no mundo real. Como por exemplo o jogo *Path of Exile*.
- d) Isolado – Isolado: Onde não gasta dinheiro do mundo real e a recompensa também não possui valor real. Como exemplo o jogo *New Super Mario Bros*.

Quanto a equiparação com jogos de azar, no estudo realizado por Nielsen e Grabarczyk, entendeu-se que somente os jogos integrado – integrado correspondem a jogos de azar, uma vez que eles movimentam a economia externa. Quanto as demais modalidades, os mesmos afirmaram ser de entendimento dos países, porém advertiram que tanto o formato integrado – isolado e isolado – integrado, também são prejudiciais uma vez que ainda envolvem dinheiro do mundo real. Já a modalidade isolado – isolado, os mesmo apesar de não entenderem como jogos de azar, não recomendam sua prática por vir a normalizar o comportamento do jogo, principalmente envolvendo crianças (XIAO, 2020, p. 5).

Ainda quanto a proximidade das *loot boxes* com os jogos de azar, fora realizado um estudo apontando as características e os critérios trazidos por Griffiths sobre jogos de azar:

O psicólogo Griffiths estabeleceu quatro critérios para avaliar se as *loot boxes* são, de fato, jogos de azar, ultrapassando a seara do mero risco assumido: 1) a troca é determinada por um evento futuro que, na hora da aposta, o resultado é desconhecido; 2) o resultado é determinado pelo acaso, parcial ou totalmente; 3) a realocação da riqueza geralmente não exige trabalho produtivo de nenhum dos lados; 4) as perdas podem ser evitadas simplesmente por quem não desejar participar da atividade. As *loot boxes*, que oferecem caixas contendo itens aleatórios mediante pagamento em dinheiro, geralmente preenchem todos esses critérios. (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 4.)

Em um Tribunal Distrital na Holanda, a Eletronic Arts (E.A.) respondia em um caso sobre as *loot boxes* e em sua defesa argumentou que as caixas de saque do jogo *Fifa* não se enquadram como jogos de azar, uma vez que os pacotes do *Ultimate Team* da *Fifa* não ofereciam itens de valor, mas que se trata somente de um jogo de habilidade ao invés de azar, não existindo evidência científica que comprovasse o contrário (SINCLAIR, 2020).

Sendo assim, com a aproximação do conceito de loot boxes com o conceito de jogos de azar, fica ao entendimento do país e de suas regulamentações se a aplicação das *loot boxes* são ou não prejudiciais.

3.2 Jogo de Azar no Brasil

No Brasil, adota-se o entendimento de total proibição à exploração de jogos de azar, conforme pode-se notar no artigo 50 da Lei de Contravenções Penais, abaixo transcrito (BRASIL, 1941):

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.

Sendo assim, segundo o entendimento atual aplicado é o referente ao artigo supracitado, onde este proíbe a exploração de jogos de azar, que no mesmo artigo em seu parágrafo primeiro expõe o aumento de pena se há como participantes menores de 18 anos, conforme segue (BRASIL, 1941):

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

Já em seu parágrafo terceiro, narra-se os fatos que tornam tal atitude como enquadrado em jogos de azar, ou seja, os fatores que o caracterizam, que segue (BRASIL, 1941):

§ 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.

Nesse sentido, em caso de entendimento de que as *loot boxes* possam ser enquadradas como jogos de azar, o atual entendimento a ser adotado seria de proibição de ter sua aplicação no Brasil, haja vista o artigo 50 e seus parágrafos supracitados. Entretanto, atualmente há um Projeto de Lei do Senado, de número 186 de 2014 e de autoria do Senador Ciro Nogueira, em tramitação que regula quanto a

disponibilização da exploração de jogos de azar, sendo assim, modificando o entendimento e tornando tal prática válida, em caso de aprovação.

Destarte, faz-se necessário interpretar que com o entendimento atual de aplicação do artigo 50 do Decreto Lei número 3.688/41, as Loot Boxes seriam proibidas de ter sua aplicação no Brasil, já com atualização e aprovação do Projeto de Lei do Senado (PLS) 186/14, ocorrerá alteração no entendimento, causando a possibilidade de admissão e aplicação das Loot Boxes no Brasil.

4. LOOT BOXES EM OUTROS PAÍSES

Conforme poderá se observar ao longo deste tópico, diversos países, com diferentes culturas, obtiveram diferentes conclusões sobre a permanência e forma de aplicabilidade das Loot Boxes em seus territórios.

4.1 País Norte Americano

Nos Estados Unidos da América (EUA), o Senador Josh Hawley apresentou formalmente um projeto de lei para que houvesse a proibição da venda de jogos que tivessem ligadas ao comércio das *loot boxes*, juntamente com o apoio de dois colegas, sendo eles o Senador Ed Markey e o Senador Richard Blumenthal (THE ENEMY, 2019).

Com o nome de *Protecting Children from Abusive Games Act*⁶, o projeto de lei do Senador Hawley visa a proibição da venda de *loot boxes* para crianças menores de 18 (dezoito) anos de idade, além de tornar ilegal os jogos que incluíssem em seu mecanismo o de pagar para ganhar. E caso alguma empresa insista em contrariar tais previsões, a mesma será punida financeiramente (CONGRESSO AMERICANO, 2019).

Desta forma, apesar de alguns estados como Califórnia, Havaí e outros terem feito leis estaduais para a aplicação das *loot boxes*, nenhum fora aprovado, ficando à

⁶ Protecting Children from Abusive Games Act traduzido para o português como A Lei de Proteção às Crianças de Jogos Abusivos., projeto de lei criado pelo Senador Josh Hawley dos EUA. (Kelly, Makena. Bill to ban the sale of loot boxes to children presses forward with bipartisan support. The Verge. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2019/5/23/18636535/loot-boxes-josh-hawley-markey-blumenthal-privacy-video-games>>. Acesso em: 16 de novembro de 2021.

mercê do projeto de lei do Senador Hawley que é de amplitude federal (THE ENEMY, 2019).

4.2 Países Orientais

No Japão a comercialização de jogos com *loot boxes* foi proibida desde 2012, adotando esta prática com o objetivo de proteger os jogadores menores de idade. Apesar de algumas desenvolvedoras, como a *Deutsche Energie-Agentur*⁷ (DeNA) tentaram reverter o entendimento adotado pelo país, alegando ser um formato diferencial para movimentação econômica, o banimento das *loot boxes* continuam em vigor (OUTERSPAE, 2018).

Já na China, quando se trata da aplicabilidade das *loot boxes*, o governo chinês decidiu que poderiam ser operadas com país com a ressalva de ser relatado aos usuários a chance que os jogadores possuem de adquirir um prêmio melhor que os demais (OUTERSPACE, 2018).

4.3 Países Europeus

Na Bélgica, o governo decidiu classificar as *loot boxes* como jogos de azar, tornando-as ilegais em todo o seu repertório. As empresas *Blizzard* e *Valve* removeram o método de seus jogos, já a empresa *E.A.* ignorou a decisão do país, mantendo as *loot boxes*, sendo necessário a Comissão da Bélgica ingressar contra a empresa *E.A.*, vindo a ser decidido que o jogo *FIFA Points* não mais poderia ser vendido no território belgíco (CAETANO, 2019).

Já no Reino Unido, havia adotado o sistema de desenvolver legislação para melhor controle da sua aplicabilidade, tendo como objetivo final o mesmo entendimento da China, onde os jogadores devem estar cientes e bem informado quanto as possibilidades de ganhar os itens que os interessam (OUTERSPACE, 2018).

⁷ Deutsche Energie-Agentur (DeNA) traduzido para o português significa Agência Alemã de Energia, sendo responsável por exemplo na produção de alguns dos jogos da Nintendo para celulares. (Dena. About Us. Disponível em:<<https://www.dena.de/en/about-dena/>>. Acesso em: 20 de novembro de 2021.)

Porém, atualmente o Reino Unido informou estar realizando uma nova investigação em relação às *loot boxes*, chegando a recomendar que a prática da mesma seria prejudicial aos menos de 18 (dezoito) anos (RUTHERFORD, 2020).

5. LOOT BOXES NO BRASIL

Atualmente no Brasil encontram-se diversos jogos de variadas desenvolvedoras que tem em sua aplicabilidade as *loot boxes*, porém recentemente este assunto se tornou foco após inúmeros casos de crianças e adolescentes que gastaram valores exorbitantes de seus familiares em jogos, como surgiu em matérias ao redor do mundo (DECCACHE, 2020).

Após análise de tais ocorrências, a Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente (ANCED) ingressou com sete ações contra diferentes empresas para que houvesse proibição da exploração das *loot boxes*, e além destas ações, também fora ingressado uma Ação Civil Pública no Tribunal de Justiça do Distrito Federal (TJDF) no mês de fevereiro. Um mês após o início do trâmite, mais precisamente em 29 de março deste ano, o processo que tem como requerida a empresa *Garena* (que desenvolveu o jogo *Free Fire*), foi encaminhado ao Ministério Público do Distrito Federal e Territórios (MPDFT), onde a promotora responsável Dra. Luisa de Marillac Xavier dos Passos deu parecer favorável aos argumentos sustentados pela ANCED, sugerindo ainda que o problema somente viria a ser resolvido após a remoção total das *loot boxes* do mercado (TUNHOLI, 2021).

Ainda segundo a promotora, as empresas também possuem responsabilidade ao não intervirem na utilização das *loot boxes* pelos menores de idade, tornando a faixa etária correspondente muito inferior ao ideal, prejudicando ainda a que os pais venham a proteger seus filhos, conforme transcrito abaixo (TUNHOLI, 2021):

Quanto ao aspecto de terem embutido mecanismo de jogo de azar, como não há nenhum alerta nesse sentido, não há como se exigir dos pais ou responsáveis a restrição de acesso das crianças e adolescentes sob sua guarda ou supervisão a esses produtos. Nesse sentido, o provimento jurisdicional pretendido de suspensão das vendas desses produtos (sem distinção se destinados ou não ao público infantojuvenil) é a única forma eficaz de atingir a proteção de crianças e adolescentes. (TUNHOLI, Murilo *apud* PASSOS, Luísa, parecer do MPDFT, 2021).

Entretanto, referente ao valor estipulado pela ANCED o MPDFT se mostrou contrário pedindo revisão do mesmo, por entender que este não correspondia com o

fato em tela, sendo muito superior. Ainda em seu parecer, a promotora informa que apesar de ainda só ter se manifestado em um dos processos ingressados, já deixa claro que o parecer serviria de suporte para os demais processos existentes contra outras empresas como *Activizion Blizzard, E.A., Valve*, entre outras (TUNHOLI, 2021).

5.1 Projeto de Lei do Senado 186/2014

No ano de 2014 o Senador Ciro Nogueira propôs o Projeto de Lei nº 186, que possui como objetivo a comercialização e regulamentação de jogos de azar no Brasil, porém no ano de 2018 a Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania (CCJ) o havia rejeitado, em 2019 o processo fora desarquivado, a última movimentação realizada foi a juntada de documentos (BAITELLO, 2021).

Segundo a proposta do senador, a exploração dos jogos de azar poderá ocorrer tanto de forma presencial quanto em formato online, e para poder oferecer tais jogos, as empresas deverão comprovar regularidade fiscal e idoneidade financeira, bem como possuir registro como Pessoa Jurídica (PJ) (BAITELLO, 2021).

Quanto às pessoas que tiverem interesse em ir aos locais aptos, deverão apresentar documentos de identificação para que haja um controle quanto a idade mínima para entrada, sendo esta de 18 (dezoito) anos. Em caso da não tomada de medidas necessárias para a segurança de menores, poderá o estabelecimento ficar sujeito a detenção e multa. (BAITELLO, 2021).

Já na exploração de forma eletrônica, ficará à mercê do governo controlar os cassinos e apostas, através de fiscalização realizada pelos Estados e Distrito Federal. Caso as empresas não venham a cumprir com as demandas dos órgãos fiscalizadores, estes poderão sofrer sanção de multa que poderá variar entre R\$ 10.000,00 (dez mil) a R\$ 500.000,00 (quinhentos mil) reais (BAITELLO, 2021).

6. CONCLUSÃO

Com o passar dos anos e a evolução dos jogos, a forma de monetização também evoluiu e fora modificada, um dos mecanismos que veio a surgir com tal avanço fora a implementação das *loot boxes* nos jogos, onde o consumidor compra uma caixa que sorteará itens aleatórios para o comprador.

Com esse novo formato adquirido, diversos países com diferentes culturas começaram a questionar a semelhança destas caixas com os jogos de azar. Desta forma, cada país adotou medidas que consideraram ser ideias para proteção dos usuários, tendo alguns optado por regularizar a aplicabilidade e outros banirem tal formato.

O presente artigo teve por objetivo estudar o enquadramento das *Loot Boxes* em jogos de azar no Brasil, utilizando como principal fonte de embasamento o artigo 50 do Decreto Lei nº 3.688/41, renomada como Lei de Contravenções Penais, que estabelece a proibição de explorar jogos de azar no território brasileiro.

Destarte, conforme apresentado neste artigo e trazendo como base a análise do estudo feito pelo psicólogo Griffiths, que estabeleceu como critérios para avaliar o enquadramento das *loot boxes* como jogos de azar o resultado desconhecido no momento da compra, o resultado sendo determinado pelo acaso seja parcial ou totalmente, a realocação da riqueza não exigir trabalho para as partes e a perda podendo ser evitada bastando não participar. O estudo elaborado por Nielsen e Grabarczyk, que aponta que as RRM's que as *loot boxes* com sistema integrado correspondem com jogos de azar, os sistemas integrado-isolado e isolado-integrado não enquadram mas são prejudiciais por movimentarem economia externa e o sistema isolado-isolado, apesar de não movimentar dinheiro real, ser perigoso por normalizar o comportamento do jogo. E o entendimento da Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e Adolescente (ANCED) que ingressou com Ação Civil Pública, as *loot boxes* se enquadram nas características de jogos de azar, ficando assim evidente que tal formato de monetização deve ser estritamente proibido em todo território nacional.

Contudo, vale salientar o Projeto de Lei do Senado, apresentado pelo Senador Ciro Nogueira, que tem por objetivo a comercialização e regulamentação de jogos de azar no Brasil, tanto em caráter presencial (com estabelecimentos), como em formato *online*. Em caso de aprovação, as empresas desenvolvedoras dos jogos terão precedente para exploração das *loot boxes* no Brasil.

REFERÊNCIAS

ABOUT us. Dena, 31 de agosto de 2018. Disponível em: <<https://www.dena.de/en/about-dena/>>. Acesso em: 20 de novembro de 2021.

BAITELLO, Daniel R. *Projeto de legalização dos jogos de azar no Brasil*. Revista Jus Navigandi, Teresina, 24 de agosto de 2021. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/92527>>. Acesso em: 21 nov. 2021.

BATISTA, Mônica de L. S. *et al. Um Estudo sobre a História dos Jogos Eletrônicos*. Faculdade Metodista Granbery (FMG). Disponível em: <<http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf>>. Acesso em: 15 de agosto de 2021.

BITTENCOURT, João R.; CLUA, Esteban W. *Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação*. Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), 2005. Disponível em: <<http://www2.ic.uff.br/~esteban/files/Desenvolvimento%20de%20jogos%203D.pdf>>. Acesso em 16 de agosto de 2021.

BRASIL. *Lei de Contravenções Penais*. Decreto-Lei nº 3.688, de 03 de outubro de 1941. Brasil – Câmara dos Deputados. Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-3688-3-outubro-1941-413573-normaatualizada-pe.html>>. Acesso em: 13 de agosto de 2021.

Brasil. *Projeto de Lei do Senado*. Projeto de Lei nº 186, de 21 de maio de 2014. Brasil – Senado Federal. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/117805>>. Acesso em: 10 de setembro de 2021.

CAETANO, Ricardo. *Após polêmica mundial, FIFA Points deixam de ser vendidos na Bélgica*. Entertainment and Sports Programming Network (ESPN), 29 de janeiro de 2019. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5222248/apos-polemica-mundial-fifa-points-deixam-de-ser-vendidos-na-belgica>. Acesso em: 20 de novembro de 2021.

DECCACHE, Matheus. *LoL, Fortnite e FIFA: relembre crianças que gastaram 'fortunas' em jogos*. TechTudo, 23 de julho de 2020. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2020/07/lol-fortnite-e-fifa-relembre-criancas->

que-gastaram-fortunas-em-jogos-esports.ghtml>. Acesso em 20 de novembro de 2021.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Senado. Projeto de Lei nº 1.629, de 23 de maio de 2019. Que institui a Lei de Proteção às Crianças de Jogos Abusivos. Congresso Americano: Senado. Disponível em:<<https://www.congress.gov/bill/116th-congress/senate-bill/1629/text>>. Acesso em 17 de novembro de 2021.

FANTINI, L.; FANTINI, E.; GARROCHO, L.; *A Regulamentação das Loot Boxes no Brasil: Considerações Éticas e Legais Acerca das Microtransações e dos Jogos de Azar*. Sociedade Brasileira de Computação. Disponível em:<<https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/IndustriaFull/196985.pdf>>. Acesso em: 10 de setembro de 2021.

GATTO, James G. *The Legality of Loot Boxes: A Primer*. National Law Review. Disponível em:< <https://www.natlawreview.com/article/legality-loot-boxes-primer>>. Acesso em: 17 de novembro de 2021.

KELLY, Makena. *Bill to ban the sale of loot boxes to children presses forward with bipartisan support*. The Verge. Disponível em:<<https://www.theverge.com/2019/5/23/18636535/loot-boxes-josh-hawley-markey-blumenthal-privacy-video-games>>. Acesso em: 16 de novembro de 2021.

OLIVEIRA, Ruy G. S. G. et al. *Catálogo Colaborativo de Estratégias de Monetização para Jogos Free-To-Play*. Universidade Federal do Maranhão (UFMA), 2018. Disponível em:<<https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignShort/188318.pdf>>. Acesso em: 22 de setembro de 2021.

PERES, Gilson; *Steam: há 15 anos revolucionando o mercado de games*. Gameblast. Disponível em:< <https://www.gameblast.com.br/2018/09/especial-steam-15-anos.html>>. Acesso em: 19 de setembro de 2021.

PROJETO de senador dos eua para banir loot boxes é apresentado ao senado. The Enemy, 24 de maio de 2019. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/mobile/projeto-de-senador-dos-eua-para-banir-loot-boxes-e-apresentado-ao-senado>>. Acesso em 19 de novembro de 2021.

REIS, Leoncio J. de A.; CAVICHIOLLI, Renato F. *Jogos Eletrônicos e a Busca pela Excitação*. Revista de Educação Física da UFRGS. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/2225>>. Acesso em: 15 de setembro de 2021.

RUTHERFORD, Sam. *Reino Unido considera classificar loot boxes como jogo de azar*. Gizmodo Brasil, 9 de junho de 2020. Disponibilizado em: <<https://gizmodo.uol.com.br/reino-unido-classificar-loot-boxes-jogo-de-azar/>>. Acesso em: 20 de novembro de 2021.

SINCLAIR, Brendan. *EA fined €10m over loot boxes as Dutch court sides with gambling authority*. Games Industry, 29 de outubro de 2020. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-10-29-ea-fined-10m-over-loot-boxes-as-dutch-court-sides-with-gambling-authority>>. Acesso em: 25 de novembro de 2021.

TEIXEIRA, Marcelo V.; *Comunicação e consumo no mundo dos games: estratégias de monetização em jogos sociais digitais*. Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM/SP). Disponível em: <<https://tede2.espm.br/bitstream/tede/128/1/MARCELO%20VICTOR%20TEIXEIRA.pdf>>. Acesso em: 23 de setembro de 2021.

TUNHOLI, Murilo. *Ação judicial para banir loot boxes no Brasil tem apoio do Ministério Público*. Tecnoblog, 06 de abril de 2021. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/429042/acao-judicial-para-banir-loot-boxes-no-brasil-tem-apoio-do-ministerio-publico/>>. Acesso em: 20 de novembro de 2021.

UMA breve história sobre as famigeradas loot boxes. Outer Space, 08 de novembro de 2018. Disponível em: <<https://www.outerspace.com.br/uma-breve-historia-sobre-as-famigeradas-loot-boxes/>>. Acesso em: 16 de novembro de 2021.

XIAO, Leon Y. *Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling? A UK Legal Perspective on the Potential Harms of Random Reward Mechanisms*. *Jornal Internacional de Saúde Mental e Vício*, 2020. Disponível em: <file:///C:/Users/Pichau/Downloads/Which_Implementations_of_Loot_Boxes_Constitute_Gam.pdf>. Acesso em: 25 de novembro de 2021.

ZENDLE, D.; MEYER, R.; OVER, H.; *Adolescents and loot boxes: links with problem gambling and motivations for purchase*. Royal Society Open Science. Disponível em: <<https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.190049>>. Acesso em: 15 de setembro de 2021.