



**Fundação Educacional do Município de Assis
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis
Campus "José Santilli Sobrinho"**

GUILHERME VICENZO PEREIRA PALOMBO

ITCMD: O EFEITO DOS JOGOS DE AZAR VIRTUAIS EM PESSOAS SUSCETÍVEIS

ASSIS/SP

2022



**Fundação Educacional do Município de Assis
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis
Campus "José Santilli Sobrinho"**

GUILHERME VICENZO PEREIRA PALOMBO

ITCMD: O EFEITO DOS JOGOS DE AZAR VIRTUAIS EM PESSOAS SUSCETÍVEIS

Projeto de pesquisa apresentado ao curso Direito do Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis – IMESA e a Fundação Educacional do Município de Assis - FEMA, como requisito parcial à obtenção do certificado de conclusão.

Orientando (a): Guilherme Vicenzo Pereira Palombo

Orientador (a): Claudio Sanchez

Banca: Fabio Pinha Alonso

ASSIS/SP

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P181e Palombo, Guilherme Vincenzo Pereira.

Os efeitos dos jogos de azar virtuais em pessoas suscetíveis /
Guilherme Vincenzo Pereira Palombo - Assis, SP: FEMA, 2022.

38 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Fundação
Educativa do Município de Assis - FEMA, curso de Direito, Assis,
2022.

Orientador: Prof. M. e Cláudio José Palma Sanchez.

1. Jogos de azar digitais. 2. Banir ou regulamentar. 3. Vício e danos. I. Título.

CDD 341.5554

Biblioteca da FEMA

Ficha catalográfica elaborada de acordo com os dados fornecidos pelo(a)
autor(a).

ITCMD:

O EFEITO DOS JOGOS DE AZAR VIRTUAIS EM PESSOAS SUSCETÍVEIS

GUILHERME VICENZO PEREIRA PALOMBO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis, como requisito do Curso de Graduação, avaliado pela seguinte comissão examinadora:

Orientador: Claudio Sanchez

Examinador:

ASSIS/SP

2022

Dedico este trabalho tanto aos meus pais que tiveram que lutar para pagar esse curso para mim assim como meu tio que me ajudou em períodos difíceis.

AGRADECIMENTOS

Agradeço de coração meu orientador que deu todo o auxílio para o desenvolvimento deste trabalho

Agradeço toda a minha família, minha mãe, pai, e meu tio, pelo esforço que tiveram para me ajudar a chegar até aqui, dando todo apoio que eu precisava, pois sem eles eu não teria chegado até onde estou, e em um momento tão importante na minha vida.

Também agradeço a todos que participaram ou contribuíram com essa pesquisa no fornecimento de dados e estatísticas.

Os meus agradecimentos também são para meus amigos que conheci no começo desse curso e me ajudaram até o fim dessa caminhada.

“O jogo de azar é tão universal e sua prática tão agradável que eu presumo que seja uma coisa ruim.”

Heywood Campbell Broun 07/12/1888 a 18/12/19

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a prática de comércio chamada de “caixas de saque” ou “*lootboxes*” em inglês, prática que é utilizada por muitas empresas, tal prática já foi caracterizada por muitas nações como jogo de azar, seja em jogos ou aplicativos, tal prática já levou inúmeras pessoas a ficarem viciadas em jogos e a perderem tudo, até mesmo as crianças são afetadas. Ao se analisar a prática com base na lei, levando se em consideração o artigo 50 da lei 3688/41 e principalmente o parágrafo 2º, tal prática pode ser caracterizada como uma violação da lei.

Palavras – chaves: jogos de azar digitais, Banir ou regulamentar, Vício e danos.

ABSTRACT

This work aims to analyze the practice of commerce called "loot boxes", a practice that is used by many companies, such a practice has already been characterized by many nations as a game of chance, whether in games or applications, this practice has already led to countless people get addicted to games and lose everything, even children are affected. When analyzing the practice based on the law, taking into account article 50 of law 3688/41 and especially paragraph 2, such practice can be characterized as a violation of the law.

Keywords: virtual gambling, , ban or regulate, addiction and damages.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. CONCEITO DE JOGOS DE AZAR E A LUTA PARA REGULA-LOS	12
2.1 EXEMPLOS DE JOGOS DE AZAR E LUCROS GERADOS.....	13
2.2 JOGOS DE AZAR VIRTUAIS	14
2.3 O QUE SÃO LOOTBOXES E POR QUE AS PESSOAS COMPRAM.....	15
3. EFEITO EM PESSOAS VICIADAS E EM CRIANÇAS	17
3.1 CASOS MÉDICOS E PSICOLOGIA	19
3.2 CASOS DE GRANDES GASTOS.....	20
4. POSICIONAMENTO DE PAÍSES QUE ANALISARAM O PROBLEMA.....	21
4.1 REGULAMENTAÇÕES	22
4.2 POSICIONAMENTO DO BRASIL.....	24
4.3 CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA.....	25
5. LEI Nº 3688 DE 3 DE OUTUBRO DE 1941 E CÓDIGO DO CONSUMIDOR ...	27
6. BANIR OU REGULAMENTAR NO BRASIL?.....	31
6.1 ARGUMENTAÇÕES POR PARTE DAS EMPRESAS.....	33
7. CONCLUSÃO	34
REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA.....	37

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho pretende analisar as práticas abusivas e predatórias que muitos sistemas de jogos ou aplicativos online utilizam, tal prática chamada muitas vezes de “caixas de saque” ou (“*Lootboxes*” em inglês) já foi caracterizada por muitas nações como jogos de azar, muitas delas levaram inúmeras pessoas viciadas em jogos a perderem tudo que tinham e segundo pesquisas até mesmo fazer pessoas jovens ficarem viciados, afetando até mesmo crianças.

A principal intenção desse trabalho é implementar tal discussão com base no sistema legal brasileiro e analisar como sistemas de outros países já abordaram o mesmo tema, tratando-se de uma violação direta ao artigo 50 do decreto de lei nº 3688 de 3 de outubro de 1941.

Este trabalho também faz citação ao sistema de classificação indicativo brasileiro e como o mesmo pode ajudar a combater e regular tais práticas nocivas e predatórias.

2. CONCEITO DE JOGOS DE AZAR E A LUTA PARA REGULA-LOS

O conceito de jogo de azar é bem simples, o principal aspecto desse tipo de jogo está baseado na sorte do jogador e é isso que define se você irá perder ou vencer.

Para participar deste tipo de jogo é necessário que o jogador faça uma “aposta” com seu dinheiro, bem ou bens com a esperança que em uma vitória consiga lucrar e receber algo de valor, porém uma derrota pode leva-lo a perder seu dinheiro, bem ou bens, mas tal jogo não depende somente de uma aposta, depende também do fator sorte, desconsiderando-se qualquer habilidade ou conhecimento por parte do jogador, por exemplo, máquina de caça níqueis coloca-se o dinheiro e a máquina gira sozinha enquanto o jogador espera o melhor resultado.

Os jogos de azar estão muito presente no cotidiano das pessoas, como por exemplo, o jogo do bicho e o bingo, mesmo sendo jogos proibidos por lei, jogos de azar existem a centenas de anos e desde sempre geram um extenso debate se tais jogos são legais ou não, o livro “criminalização dos jogos de azar a história social dos jogos de azar no rio de janeiro” escrito pelo Doutor Marcelo Pereira de Mello, retrata bem o passado histórico dos jogos de azar e sua possível origem no Brasil entre os anos de (1840 e 1889), assim como a expansão dos mesmos, por exemplo, a famosa Loteria que dura até hoje, assim como o Brasil desde o seu período de império sempre procurou regulamentar os jogos de azar de uma forma efetiva até chegar ao ponto que fora totalmente proibido em nosso país de acordo com nossas leis, porém com exceções como a própria loteria, além do fato que tal prática continua ocorrendo mesmo ilegalmente, com pessoas recorrendo a jogo do bicho, bingo e vários outros tipos de jogos classificados como de azar na lei, dessa forma o livro acaba mostrando que tais jogos vieram para ficar e são extremamente difíceis de serem regulados propriamente, inclusive é questionado no próprio livro se a legalização de tais jogos é boa ou ruim, e se de fato legaliza-lo seria a melhor das alternativas visto que mantém a

moeda girando e gera empregos, existem as preocupações de tais jogos terem atividades criminosas.

Outro livro extremamente importante para se entender a história dos jogos de azar é o livro “Regulação dos jogos e loterias no Brasil” escrito pelo advogado Ricardo de Paula Feijó, que disserta bastante sobre a regulamentação dos jogos de azar no nosso país e uma possível liberação dos jogos de azar e quais causas isso teria tanto na nossa economia quanto na vivência dos cidadãos brasileiros, e entender a história, origem e como jogos de azar são viciantes, e o peso que tiveram em nossa sociedade é um fator essencial para se compreender como esse novo mercado de jogos virtuais pode afetar a vida de muitas pessoas se não houver uma melhor regulamentação dos mesmos.

2.1 EXEMPLOS DE JOGOS DE AZAR E LUCROS GERADOS

A característica mais marcante de um jogo de azar é seu fácil modo de jogar, uma vez que qualquer um que se disponha a jogar pode facilmente entender as regras e sempre se relaciona em apostar algo de valor.

O exemplo mais comum que vem a mente quando se trata de um jogo de azar são as máquinas de caça níqueis, nessas máquinas deposita-se uma quantia em dinheiro e puxa-se uma alavanca, o resultado será exibido em uma tela e em poucos segundos a pessoa saberá se venceu ou não, outro exemplo de jogos de azar são roletas, a pessoa aposta seu dinheiro em um número ou cor e a roleta gira, e se a pequena esfera no meio da roleta cair no número ou cor escolhida a pessoa vence o jogo, e obtém o lucro desejado, porém em ambos os jogos caso não ganhe, o dinheiro apostado será perdido.

De acordo com o site americano “payspace magazine” um grande cassino em Las Vegas nos EUA pode gerar em média de \$4 a \$18 bilhões de dólares em dinheiro em apenas um ano, dados esses de antes do período da pandemia em 2020, mostrando o quão lucrativo de fato são tais jogos e o quanto de dinheiro eles retiram das pessoas, esses valores mostram que a casa sempre vence, o cassino nunca terá prejuízo em

seus jogos e o motivo disso é a extremamente baixa chance de vitória por parte dos jogadores que participam de tais jogos, enquanto um raramente ganha, centenas perdem, e o cassino sempre sai lucrando no fim, e se entender a margem de lucro e o peso desses cassinos físicos, ajuda a entender melhor o que classifica muitos jogos online como cassinos virtuais.

2.2 JOGOS DE AZAR VIRTUAIS

Os jogos de azar virtuais são um mercado em ascensão, principalmente devido ao fato de hoje todos terem acessos a aparelhos de celular, computadores ou vídeo games, todos com acesso quase que irrestrito a rede mundial de computadores, também conhecida como internet, e agora devido à pandemia onde muitas pessoas ficaram em casa e mais tempo online o acesso e lucro desses jogos aumentou drasticamente.

O problema é que esse mercado online não é regulamentado e muitos desses sistemas são completamente nocivos, passando completamente despercebidos aos jogadores como sendo um jogo de azar, antes que os jogadores percebam e percam centenas de milhares de reais, muitos desses sistemas focam até mesmo a apresentar tais jogos para crianças, disfarçado de algo totalmente inofensivo, um exemplo, é o jogo de vídeo game “FIFA” para computadores e vídeo games, o jogo de futebol classificado como Livre para todos os públicos, possui uma dessas mecânicas nocivas dentro de si, tendo um modo chamado “meu time” onde os jogadores podem criar seu próprio time de futebol, porém para ter acesso aos jogadores você deve abrir “lootboxes” onde as recompensas recebidas serão completamente aleatórias.

Embora o jogo ofereça um método para obter tais caixas de graça é extremamente difícil conseguir as mesmas através de jogatinas normais e o jogo sempre te incita com luzes, cores, descontos e muitos outros artifícios para que você compre tais caixas, que contém probabilidades extremamente baixas de obter o jogador que você de fato queira e é

quase impossível não comprar, uma vez que se você não o fizer, seu time ficaria extremamente fraco contra jogadores que pagaram quantias absurdas para ter vantagem.

Esse método está presente em vários aplicativos e jogos, incitando pagar muitas vezes valores baixos como 2\$ (dois dólares) para girar uma roleta para obter recompensas, como o jogo do “coin master” que também é um aplicativo livre para todos os públicos, todos esses jogos usam sistemas iguais ou similares a cassinos no mundo real, onde o jogador que pagar terá que depender exclusivamente da sorte para obter o bônus, recompensa ou vantagem que deseja.

Esses jogos também utilizam uma “moeda própria” sem valor monetário, como por exemplo, “diamantes ou moedas verdes”, pois dessa forma podem alegar que não se trata de jogo de azar de fato, uma vez que não está sendo jogado com dinheiro real, mas a obtenção de tais “diamantes ou moedas” é feita através de dinheiro real e embora não seja uma moeda que tenha valor monetário e a empresa às vezes não permita abertamente a venda de tais produtos adquiridos nesses jogos, muitos jogadores trocam e vendem suas contas e recompensas obtidas por altos preços, logo de fato existe um “mercado cinza” para isso.

2.3 O QUE SÃO LOOTBOXES E POR QUE AS PESSOAS COMPRAM

As “caixas de saque” ou “*lootboxes*” são uma maneira relativamente nova para os jogadores gastarem dinheiro em videogames, nos últimos anos as “*loot boxes*” passaram de um mecanismo relativamente obscuro e desconhecido no mundo dos jogos de vídeo game para hoje ser uma indústria bilionária, apenas com as caixas de saque do jogo FIFA, a empresa EA games gerou mais de US\$1.5 bilhões de dólares no ano de 2021 com base no site “Engadget.com” valores similares com os de grandes cassinos.

Esse crescimento gerou uma grande preocupação entre reguladores e pesquisadores, no sentido de que gastar dinheiro em “*lootboxes*” esteja relacionado a danos psicológicos e vício em jogos entre adultos e

crianças.

As “*lootboxes*” funcionam de uma maneira simples, você paga para pegar uma caixa, e abre a mesma no jogo, e ganha um “conteúdo” aleatório na qual você não tem ideia de qual será dado a você como prêmio da caixa, porém quanto mais útil ou raro o prêmio menor a probabilidade de adquiri-lo chegando a até menos de 1% de chance, e na maioria das vezes você não ganhará nada de valor ou até mesmo réplicas de algo que já tem.

Existe uma grande variedade de vídeo games no mercado e os jogos desses vídeos games podem utilizar as “*lootboxes*” de diferentes maneiras, alguns conteúdos das “*lootboxes*” podem ser sacados assim que os jogadores as abrem, em alguns jogos os itens que eles encontram nessas caixas ficam vinculados à sua conta e não podem ser trocados com outros jogadores.

Em alguns jogos os itens obtidos nas “caixas de saque” podem ser trocados e revendidos entre vários outros jogadores, isso criou um verdadeiro mercado para a revenda de itens de “*lootboxes*”, itens raros obtidos nessas caixas são vendidos por quantias significativas, por exemplo, em um jogo chamado Counter-Strike: Global Offensive há uma chance muito pequena ao abrir algumas “caixas de saque” e encontrar uma faca rara, chamada de “Bayonet Crimson Web”, pela dificuldade em se obter o item, esse pode ser vendido a outros jogadores por grandes somas, a faca mencionada, por exemplo, pode ser revendida atualmente por pouco mais de US\$ 2.000 (dois mil dólares).

Existem também caixas com conteúdos por tempo limitado e se o jogador quiser os conteúdos dessa caixa precisa gastar uma grande quantia em dinheiro para obter os itens, caso contrário não conseguirá obtê-lo visto que como o nome já diz, a chance de obter tais itens acaba com o tempo.

Embora não existam dados específicos sobre o porquê tais caixas são compradas, pesquisadores estão trabalhando nisso e já encontraram uma série de fatores, que vão desde pessoas buscando ter vantagem sobre

outros jogadores nos jogos, pessoas que adquirem um dinheiro extra e decidem gastar com algo que seja seu lazer, ou pessoas buscando enfeitar seus jogos com coisas novas, porém é inegável que algumas dessas pessoas acabam caindo no vício uma vez que começam a comprar tais produtos, o que depois se torna algo completamente impulsivo. E apesar do argumento de “não precisa comprar pra jogar”, existe uma enorme pressão sobre o jogador, por exemplo, anúncios de “descontos” e “ofertas” em tempo limitado, a promessa de um jogo mais fácil ou vantagem, a questão estética também atrai os jogadores, mas o mais importante é que se não comprar, você fica muito atrás dos outros jogadores, logo não oferece um jogo justo além de outros estímulos viciantes como: música, cores, sons de roleta girando e outras coisas que muitas vezes lembram um caça níquel.

Uma das táticas utilizadas para fazer com que as pessoas comprem é dar uma dessas caixas de recompensa de graça quando os jogadores entram no jogo pela primeira vez, essa primeira caixa grátis muitas vezes vem com uma boa recompensa, com a intenção de incitar os jogadores a gastarem dinheiro para comprar outras caixas no intuito de obter itens melhores que favorecem o jogador, algo que pode não ocorrer de fato.

As empresas de video games e apps, estão tornando seus jogos mais longos, mais tediosos e muito pouco recompensadores aos jogadores, e oferecem tais “lootboxes” e outros esquemas como um atalho fácil para a vitória, o que também estimula jogadores a gastarem com tais produtos.

3. EFEITO EM PESSOAS VICIADAS E EM CRIANÇAS

Um problema a ser tratado quando se trata de jogos de azar online é quem pode ser afetado por esse tipo de jogo e quais são os efeitos que causam devido essa prática ser feita por meio de caça níqueis, roletas ou caixas surpresas virtuais se produz efeitos similares ao de um jogo de azar na vida real, deixando as pessoas viciadas nesse produto, fazendo com que pessoas desperdicem grandes quantias de dinheiro para conseguirem o que desejam, afetando crianças e adolescentes que

podem ser mais facilmente influenciadas e persuadidas.

Existem casos de pessoas que eram viciadas em jogos de azar, frequentadores de cassinos que estavam em período de tratamento e que para ficarem longe de cassinos passaram a jogar jogos de celular ou vídeo game para se distraírem como forma de tratamento psicológico, mas quando tiveram acesso a essas práticas de “*lootboxes*” virtuais, tiveram uma recaída e gastaram quase toda sua economia a ponto de falirem. E mesmo as moedas do jogo serem “moedas sem valor monetário” como “moedinhas virtuais ou diamantes” se tornam ainda mais atrativos e perigosos para crianças que não possuem real compreensão do valor do dinheiro gasto nesses produtos, que muitas vezes possuem pouca ou absolutamente nenhuma medida de proteção para impedir grandes quantias de gastos.

Embora exista o argumento sobre os pais terem que ficar de olho naquilo que os filhos consomem ou jogam, tal opção foi rebatida e descartada pelo conselho britânico quando analisou esse tipo de situação, dizendo que muitos desses jogos possuem classificação como livre para todos os públicos e na maioria das vezes não avisam nem na sua caixa ou na sua página inicial sobre o uso de dinheiro real para compra de certos itens do jogo e para alertar os pais que podem não entender de computador ou internet regulando o que os filhos consomem nesse tipo de ambiente.

Outro ponto a ser considerado é o paradigma social, uma vez que centenas de crianças jogam tais jogos e gastam dinheiro, e mesmo com pais mais rígidos que não querem que os filhos tenham acesso a jogos com conteúdo similar a cassinos ou gastem recursos financeiros com jogos, esses pais acabam cedendo visto que tais jogos se tornam “normas sociais” nas escolas e entre as crianças, uma criança que não jogue o mesmo jogo e compre as mesmas “caixas” que as outras, pode acabar isolada ou sentir-se isolada.

3.1 CASOS MÉDICOS E PSICOLOGIA

De acordo com o site “internet matters” que conta com informações trazidas pela psicóloga canadense Dra. Linda Papadopoulou:

“Os dados retirados do Cybersurvey 2019 indicam que, embora 15% das crianças não vulneráveis concordem com esta afirmação, os números aumentam para 29% das crianças com dificuldades de fala, 27% das crianças com experiência de cuidados e crianças com problemas de raiva e 26% das crianças com alimentação desordens. Esses dados indicam que as crianças com vulnerabilidades têm uma probabilidade significativamente maior de gastar o que consideram muito dinheiro”.

O site “internet matters” também acrescenta o fato de como tais caixas são desiguais em compras, estabelecendo o seguinte:

“Os pais tendem a ensinar seus filhos sobre justiça e transparência nas transações sociais, sobre como manter sua palavra e fazer o que você diz que fará. Isso não acontece nas caixas de saque; a transação é desequilibrada, ao invés de igual, e precisamente por causa do elemento desconhecido, as caixas de saque treinam nossos filhos para investir por uma recompensa intermitente. O risco aqui é que as conexões de neurônios sejam formadas no cérebro em desenvolvimento, que se torna um hábito. Portanto, embora a recompensa forneça um excesso momentâneo de “fator de bem-estar”, o outro lado da dopamina é que ela se torna viciante. Acrescente a isso que o jogo geralmente recompensa a competência e as caixas de saque podem permitir uma progressão mais rápida do jogo, e as crianças, como os adultos, têm uma tendência a se lembrar das vitórias e esquecer as perdas. Temos um coquetel tóxico de engajamento desigual que oferece recompensas intermitentes, que se tornam hábito - formando em um ambiente de amnésia seletiva.”

O conselho nacional de psicologia do Brasil se posicionou contra essa prática predatória, classificando caixas de saque como sendo algo completamente “viciante”, descrevendo da seguinte forma:

“Com base nas considerações expostas e fundamentadas nas leis pertinentes, o Conselho Federal de Psicologia, como órgão consultivo em matéria de Psicologia, entende que não apenas a família, mas também o Estado, mediante políticas públicas efetivas, devem proteger crianças e adolescentes de quaisquer tipo de jogos de azar que envolvam gastos monetários como o loot box “

Em outras palavras o Conselho Federal de Psicologia pede para que sejam implantadas "medidas políticas efetivas" para proteger crianças e adolescentes de quaisquer tipos de jogos com “*lootboxes*” e outras mecânicas que sejam caracterizadas como jogos de azar.

Outra pesquisa assustadora feita pelo site “gambleraware” aponta que 93% das crianças que jogam videogame 40% já abriram “*lootboxes*”, e cerca de 5% dos jogadores geram metade de toda a receita dos “*loot boxes*”, ou seja 5% dos jogadores gastam quantias absurdas mas não são necessariamente pessoas ricas, mas sim as pessoas mais propensas a terem problemas com jogos.

3.2 CASOS DE GRANDES GASTOS

Existem relatos a respeito de pessoas que acabaram passando dos limites e muitas vezes chegando a beira da falência, um dos casos é de quatro crianças, com idades inferiores a 10 anos, gastaram quase 550 libras (cerca de R\$ 2,6 mil) em três semanas comprando pacotes de jogadores do Fifa 19, game de futebol online, usando a conta da família no video game de nome Nintendo Switch. Nesse caso a empresa “Nintendo” reembolsou os pais, porém esse nem sempre é o caso quando se trata dessas práticas, a parte mais assustadora é que o jogo já custava 40 libras para ser comprado, e ainda sim as crianças gastaram mais 550 libras para comprar jogadores com a intenção de obter o Lionel Messi, o jogador favorito deles, porém ainda assim, mesmo com tal gasto astronômico, não conseguiram obter o jogador devido às chances serem extremamente baixas.

De acordo com o site “rsph.org.uk” um a cada dez jogadores de vídeo games e jogos online ficam devendo altas quantias de dinheiro que não podem pagar devido a gastos descontrolados em “*lootboxes*”, três jovens na Inglaterra fizeram suas famílias terem que hipotecar suas casas para conseguirem pagar os custos dos gastos desenfreados nessas caixas.

Existem inúmeros testemunhos de vários outros jogadores que tiveram que vender coisas de suas casas ou ficaram devendo centenas e até milhares de dólares para sustentar seu vício para comprar tais caixas, o governo britânico teme que tais caixas estejam afetando a condição financeira de adolescentes e jovens adultos no país, uma vez que estimula impulsividade, e muitos gastos em um curto periodo de tempo.

Isso pode ser observado inclusive em varios jogos de celular, como por exemplo o jogo *“Diablo Immortal”* que é classificado na propria *“play store”* como para jogadores maiores de 14 anos, ou seja classificado para menores de idade, nesse jogo após uma analise aprofundada por parte de jogadores, foi descoberto que se você quisesse deixar seu personagem favorito no nivel maximo do jogo, seria necessario você jogar o jogo por literalmente mais de dez anos, ou desembolsar uma quantia de aproximadamente R\$ 500.000 (quinhentos mil reais) para acelerar esse processo, o que levou milhões de jogadores a ficarem completamente revoltados com tais praticas, e esse valor era apenas para deixar no maximo um unico personagem, se você quisesse ter todos os personagens do jogo no maximo, seria necessario desembolsar mais de R\$1.000.000 (Um milhão de reais) para ter tudo no jogo, devido as chances terrivelmente baixas de obter coisas de valor em suas *“lootboxes”* que ja são caras, todas essas informações são veridicas e podem ser encontradas em varios sites de analises de jogos como no *“adrenaline.com.br”*, e mesmo com a revolta dos jogadores e as praticas extremamente abusivas do jogo, o mesmo ainda fatura aproximadamente um milhão de reais por dia, dos jogadores mais extremos que gastam quantias absurdas devido seu vicio.

Tais praticas podem ser encontradas e vistas sem nenhum tipo de gasto em simuladores online do jogo, que simulam a probabilidade do jogador de obter tais itens. Como o site *“dimi777.github.io/diablo-rift-simulator”* que mostra a realidade predatoria do jogo.

4. POSICIONAMENTO DE PAÍSES QUE ANALISARAM O PROBLEMA

Alguns países optaram por banir as *“caixas de saque”*, os países pioneiros quando se trata de banimento das *“caixas de saque”* são a Bélgica e a Holanda, ambos declararam abertamente que essa prática viola as leis nacionais sobre a proibição de jogos de azar, e inclusive estabeleceram uma punição de prisão para aqueles que desobedecem tais leis.

Isso ocorreu devido esses países serem extremamente duros a respeito das suas leis sobre jogos de azar, assim como o fato de que as “*lootboxes*” entram no seu entendimento sobre jogos de azar perante a lei.

O próprio ministro da Bélgica Koen Geens declarou em seu depoimento que as “*lootboxes*” de "Overwatch", "FIFA 18" e "Counter-Strike: Global Offensive" atendem aos requisitos que as classificam como uma "jogatina de azar".

De acordo com o site “UOL Start” o ministro da Bélgica ainda ressalta que as caixas precisam ser retiradas de jogos populares como “FIFA” caso contrário os representantes das desenvolvedoras estarão sujeitos a cumprir pena de até cinco anos de prisão e pagar uma multa de até 800.000 euros, o que dá um valor de aproximadamente R\$ 3,4 milhões. A pena poderá ser dobrada se menores de idade estiverem envolvidos, mas o ministro Geens disse que quer começar um "diálogo" com as empresas que utilizam dessas praticas, para averiguar quem deve arcar com a responsabilidade.

Embora para muitos o banimento tenha sido uma medida necessária, para muitos jogadores o banimento foi algo que os excluiu da comunidade online de jogadores, embora tenha tornado a condição deles muito melhor, eles se sentem como se estivessem em desvantagem e sozinhos nessa batalha uma vez que muitos outros países ainda não se posicionaram sobre esse caso.

Já a Holanda banuiu abertamente práticas de “*lootboxes*” e inclusive aplicou uma multa de cinco milhões de euros para empresas que se recusassem a seguir a nova lei assim como mais €500,000 para cada semana que a empresa continuasse vendendo tais “*lootboxes*” no país.

4.1 REGULAMENTAÇÕES

Exemplo de países que regulamentaram as “caixas de saque” é a Alemanha e o Japão, que diferente da Bélgica não baniram as “*lootboxes*”, mas estabeleceram uma série de leis para regulamentá-las

A Alemanha estabeleceu um conjunto de leis chamadas de o “*Jugendschutzgesetz*” que traduzido para o português quer dizer Lei de Proteção aos Jovens, essa mesma lei inclui os jogos que utilizam as “*lootboxes*”, e estabeleceu que todos os jogos que contenham tal prática sejam caracterizados como para maiores de 18 anos, não importando o quão infantil o jogo seja, caso não exista a opção para removê-las, sendo considerado sistema de apostas.

Estimulados pela Alemanha o Reino Unido também começou a se posicionar sobre as “*lootboxes*”, levando o debate ao parlamento, verificando os abusos dessa prática, e conduzindo inúmeras pesquisas para encontrar uma ligação entre o vício compulsivo a jogos de azar e as caixas, pesquisas essas que chegaram a um consenso e apontaram que pode sim possuir uma ligação e estímulo ao vício, o debate no Reino Unido ainda está ocorrendo até hoje, mas a ideia de regulamentar tais práticas ainda é muito presente e viva no país.

No Japão as “*lootboxes*” também chamadas de “*gacha*” são regulamentadas e alguns métodos e práticas completamente proibidos, como o modo “*complete gacha*” que foi banido em 2012 pelo parlamento japonês, que consistia do jogador ter que ficar comprando “*lootboxes*” constantemente para juntar os itens comuns e transformá-los em algo mais raro, ou seja, forçando o jogador a comprar quantias absurdas de caixas para poder juntar o suficiente de itens comuns pra fazer os itens mais raros.

E dentre as regulamentações japonesas, está a obrigatoriedade de mostrar todos os conteúdos que podem vir na caixa, tanto os bons quanto os ruins e ainda por cima mostrar a probabilidade de obter os conteúdos da caixa, dessa forma não enganando os jogadores, dando a eles uma noção real da baixa probabilidade de obter o conteúdo e dessa forma podem tomar uma decisão mais sensata antes de gastar dinheiro.

Outros países já discutem sobre o tema, um parlamentar Australiano já levou tal discussão ao país ano passado, os Estados Unidos também se encontra nessa mesma discussão, com parlamentares exigindo pesquisas a respeito, se realmente tal prática pode incitar crianças ao

jogo de azar e se devem aplicar a tais jogos as mesmas leis que se aplicam a cassinos regulares no país.

4.2 POSICIONAMENTO DO BRASIL

No Brasil de acordo com o site “tecnoblog” a Associação Nacional dos Centros de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente (ANCED) abriu um processo na justiça para que empresas de jogos proibam a venda de jogos com “*lootboxes*” em todo território nacional, cita a empresa “Garena”, criadora do popular jogo de celular “*Free Fire*”. Onde a mesma pediu a suspensão da venda das “*lootboxes*” pela empresa sob multa de R\$ 4 milhões por dia. A associação ainda solicitou R\$ 1,5 bilhão em indenização por danos morais e mais de R\$ 1 mil para cada criança ou adolescente registrado nos jogos da desenvolvedora. De acordo com o site “ancedbrasil.org.br” O Ministério Público aceitou o pedido de tal processo que vai ser amplamente discutido no país.

O processo contra a Garena chegou à promotora de justiça Luisa de Marillac Xavier dos Passos, do Ministério Público do Distrito Federal e Territórios (MPDFT), no parecer à promotora concordou com os argumentos da ANCED e afirmou que a ação era “uma oportunidade para inaugurar medidas que possam ampliar a proteção de crianças, adolescentes e famílias”.

A ANCED ainda declara o seguinte em sua petição:

“crianças e adolescentes são condicionados ao pagamento de jogos de azar para que otimizem suas condições de jogo por meio de um processo aleatório semelhante aos tipos e categorias de jogos proibido em lei, evidenciando-se o claro desrespeito e dano causado à saúde psíquica do jogador”

Essa discussão é praticamente nova no Brasil e embora haja discussão a respeito é evitende que são apenas os primeiros passos para haver de fato uma decisão pelo nosso sistema judiciário a respeito de como funciona tais “*lootboxes*”.

4.3 CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

A Classificação indicativa de jogos normalmente é feita pela ESRB (*Entertainment Software Rating Board*), que é uma empresa responsável por avaliar jogos que são lançados, esse sistema é utilizado para todos os jogos lançados na América do norte, central e América latina incluindo o Brasil.

As classificações por parte da ESRB é simples, avaliar o conteúdo de um jogo e direciona-lo as audiências corretas, colocando classificações de idade para proteger crianças e adolescentes de jogos potencialmente violentos, ofensivos ou que contenham outras características que podem ser nocivas a menores de idade.

Esse sistema de classificação se divide em seis categorias, estabelecendo quem é o publico que deve consumir tal produto, as categorias em questão são as seguintes:

Early Childhood (EC) - produto destinado para crianças com mais de três anos. Estes games não possuem nada que os pais possam achar ofensivo ou inapropriado, classificação normalmente atribuída a jogos infantis e educativos.

Everyone (E) - o jogo é classificado como conteúdo apropriado para maiores de seis anos de idade, normalmente contém fantasia, cartoon e pouca violência, sendo o famoso Livre para todos os públicos.

Everyone 10+ (E10+) - conteúdo considerado impróprio para menores de dez anos de idade, os jogos dessa categoria contêm fantasia, violência média e um pouco de sangue, é a classificação mais nova, começou a ser utilizada apenas em 2005.

Teen (T) - conteúdo considerado impróprio para os menores de treze anos de idade, os jogos nessa categoria podem ter violência, temas sugestivos, humor negro, sangue, apostas e uso de linguagem forte, esta classificação era usada quando não existia o E10+.

Mature (M) - conteúdo considerado impróprio para os menores de dezessete anos de idade, contém mutilação, referências sexuais,

palavrões e violência, lojas americanas como a Target e a Best Buy possuem a política de não vender jogos dessa categoria para menores de 17 anos não acompanhados pelos pais.

Adults Only (AO) - conteúdo considerado impróprio para menores de dezoito anos de idade, games classificados em “*Adults Only*” são normalmente games pornográficos, com sexo explícito. Existem apenas 25 games nesta classificação, normalmente para computadores ou Mac. As três fabricantes (Nintendo, Sony e Microsoft) não permitem que um jogo seja lançado para suas plataformas com esta classificação.

Embora o Brasil use o sistema de classificação ESRB para jogos importados, ele também tem o seu sistema de classificação indicativo chamado DJCTQ – “Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação” do Ministério da Justiça. Os jogos de vídeo game começaram a ser classificados pelo DJCTQ em 2001, mas para games importados, não fabricados aqui, ainda se usa a ESRB, logo o Brasil possui dois métodos de classificação.

De acordo com o sistema da ESRB todos os jogos que possuem compras internas que envolvam apostas ou simulem apostas devem cair na categoria de jovens, ou seja, impróprio para menores de 13 anos, o que já gerou debate no exterior pedindo para que jogos com jogos de azar com dinheiro real subissem para a categoria de maiores de 18 anos.

Porém, mesmo os jogos com cassinos devendo ser classificados para maiores de 13 anos, isso não acontece visto que muitos jogos como o já mencionado aqui FIFA é classificado como E (*Everyone*), ou seja, livre para todos os públicos.

O sistema de classificação PEGI – “*Pan European Game Information*” é o sistema utilizado para classificação de jogos na Europa, possui uma visão completamente diferente quando se trata de jogos que simulam de cassino ou jogo de azar online, classificando os mesmos apenas para maiores de 18 anos, mas mesmo lá isso também não tem funcionado, pois

muitos jogos com “*lootboxes*” seguem sendo classificados como próprio para menores e adolescentes.

E essa é a discussão que está ocorrendo em vários países a respeito das “*lootboxes*” e “caixas de saque”, sobre como as mesmas devem ser classificadas em suas classificações indicativas, como citado antes vários países como a Alemanha já classificaram como sendo para maiores de dezoito anos jogos que possuem tais práticas, enquanto outros como a Bélgica optaram por banir.

Por isso entender como funciona as classificações indicativas no Brasil são extremamente importantes para que haja entendimento onde jogos que possuem tais práticas podem se encaixar na nossa classificação indicativa.

Analisando o sistema brasileiro entende-se que a incitação ao jogo de azar deva ser ignorada ao avaliar um jogo, filme entre outros, visto que os pontos mais importantes para o uso de classificação para maiores seriam atos criminosos, nudez, conteúdo sexual, procedimentos médicos, drogas, sexo explícito, drogas ilícitas, temas sensíveis, drogas lícitas, violência, linguagem imprópria, violência extrema, medo e violência fantasiosa. O sistema brasileiro não aborda e nem avalia de fato a respeito de “*lootboxes*” ou práticas que podem remeter a jogos de azar nos jogos, algo que pode fazer com que tais produtos passem facilmente para crianças e adolescentes que podem ser prejudicados ou influenciados pelos mesmos.

5. LEI Nº 3688 DE 3 DE OUTUBRO DE 1941 E CÓDIGO DO CONSUMIDOR

Para analisar os limites de intervenção por parte do Ministério Público a respeito dos jogos de azar virtuais e “*lootboxes*”, o ideal é observar a própria legislação brasileira, pois o artigo 50 do decreto de lei nº 3688 de 3 de outubro de 1941 deixa bem claro seu entendimento sobre do que se fazer a respeito de jogos de azar, segue o artigo abaixo:

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

Decreto-Lei nº 4.866, de 23.10.1942) (Vide Decreto-Lei 9.215, de 30.4.1946).

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. (Redação dada pela Lei nº 13.155, de 2015).

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

§ 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) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.
- d) a sede ou dependência de sociedade ou associação, em que se realiza jogo de azar;
- e) o estabelecimento destinado à exploração de jogo de azar,

ainda que se dissimule esse destino.

Lendo o artigo e suas classificações do que são jogos de azar fica evidente que jogos que utilizam a mecânica de “*lootboxes*” são facilmente identificáveis como jogos de azar, e inclusive são facilmente acessíveis ao público uma vez que qualquer um que tenha computador, celular ou vídeo game tem fácil acesso a jogos e aplicativos que utilizam de tais práticas.

De acordo com o código de defesa do consumidor em seu artigo 3º parágrafo 1º é perceptível que os jogos online são classificados como bens móveis, pois podem ser transportados sem perder as suas características ou comprometer a sua integridade assim como também são bens imateriais, visto que esses jogos não são palpáveis.

Logo o interesse é saber se existe algum tipo de violação ao código do direito do consumidor por parte das “*lootboxes*” visto que no caso seriam classificados pelo direito do consumidor como sendo contratos aleatórios, devido ao fato de que no momento em que o jogador paga o preço que fora cobrado para abrir a caixa, não há nenhum conhecimento de quais itens serão sorteados, contando apenas com a sorte para obter qualquer item de valor.

Dessa forma existe a possibilidade de as “*lootboxes*” não entregarem produtos que sejam de interesse do consumidor, e visto que o contrato foi de aleatoriedade, não há nenhum tipo de apoio ou proteção por parte do consumidor caso o mesmo não goste do resultado e deseje seu dinheiro de volta por se arrepender da compra, o que pra muitos é uma violação do código e extremamente abusivo.

Vale lembrar que como citado antes, as compras de “*lootboxes*” são rápidas e dinâmicas e muitas pessoas realizam tais compras na impulsividade, resultando logo depois no arrependimento da compra, o que é algo comum de se acontecer e nesses casos muitas empresas tem a política de que as compras serão definitivas e não é permitido nenhum tipo de reembolso ou qualquer ressarcimento, apenas isso já é algo que pode ser amplamente debatido, uma vez que devido ao fato de se tratar de um jogo de sorte, obviamente não pode haver brechas para que a

pessoa peça seu dinheiro de volta, caso a mesma não tenha a sorte de obter aquilo que deseja, o jogo *“Diablo immortal”* para computador e celulares é um exemplo, onde suas políticas de zero reembolso inclusive expulsam ou bloqueiam jogadores de continuar jogando, caso os mesmos usem meios alternativos de conseguir seu reembolso.

Dessa forma para *“lootboxes”* o artigo 49 do código de defesa do consumidor que esclarece o direito do arrependimento da compra para aqueles que assinaram tal contrato é completamente inexistente.

Outro fator importante e que muitas empresas não fazem em relação à *“lootboxes”* é a respeito das informações do produto, o artigo 6º parágrafo III do código do consumidor estabelece que o consumidor tenha o direito de obter todas as informações sobre o produto que deseja comprar, coisa que muitas *“lootboxes”* em vários jogos e sites não possuem, uma vez que não mostram a porcentagem de chances para que a pessoa ganhe aquilo que deseja, e nem mesmo mencionam coisas importantes como os riscos da pessoa perder seu dinheiro, isso abre espaço para fraudes, e caixas totalmente manipuladas para nunca darem o prêmio máximo a menos que certo limite de valor tenha sido gasto com elas, isso aconteceu no jogo *“Call of duty mobile”* onde vários jogadores acusaram o jogo de manipular suas caixas para que não dessem o prêmio máximo a não ser que um valor acima de \$100 (cem dolares) fosse gasto rodando a roleta, o que é sim uma violação dos direitos mais básicos do consumidor, uma vez que não há transparência por parte da empresa.

Devido a isso existe a necessidade de desde antes da compra o consumidor tenha a real noção do que ele está adquirindo, que ele não será penalizado e não obterá os melhores itens por não escolher gastar mais dinheiro em jogo.

Outro fator importante a respeito das *“lootboxes”* é a sua propaganda enganosa, uma vez que em muitos jogos existem anuncios onde são oferecidos aos jogadores dezenas de prêmios raros para quem as compre, mas logo após o jogador gastar centenas de reais nas caixas ele não obtém os prêmios, isso também inicia um debate se de fato as

“*lootboxes*” não sejam classificadas como propagandas enganosas uma vez que a grande maioria de seus consumidores não poderá obter aquilo que lhes é prometido por meio de propagandas do jogo ou aplicativo, uma vez que o artigo 37 do código do consumidor em seu primeiro parágrafo que estabelece que seja enganosa qualquer modalidade de informação ou comunicação de caráter publicitário inteira ou parcialmente falso, ou, por qualquer outro modo, mesmo por omissão, capaz de induzir em erro o consumidor a respeito da natureza, características, qualidade, quantidade, propriedades, origem, preço e quaisquer outros dados sobre produtos e serviços.

A maior prova de que consumidores são violados com tais práticas é o aumento de jogadores em todo o mundo que pedem pelo fim de tais práticas, exigindo de seus governantes desde a regulamentação até o banimento de “*lootboxes*” e a prática seja extinta do mundo dos vídeos games e aplicativos.

6. BANIR OU REGULAMENTAR NO BRASIL?

Muitos jogadores pedem pelo banimento de tais práticas, essa atitude já tomada por alguns países como a Bélgica e a Holanda que baniram completamente tais jogos e tornou ilegal e passível de multas milionárias qualquer um que tentasse impor tais práticas.

O motivo de certas pessoas serem a favor do banimento de tais práticas é o argumento de que caso continuem sendo utilizadas, essas empresas poderão continuar explorando menores e pessoas suscetíveis, mesmo que qualquer tipo de regulamentação seja feita tais empresas continuarão a encontrar brechas legais para continuar utilizando esse tipo de prática. Seria sugerível transformar tais caixas em “conteúdo gratuito”, ou seja, obtidas gratuitamente pelo jogador após realizar algumas etapas no jogo, porém a empresa colocaria para vender “facilitadores” que permitiriam os jogadores a completar as etapas do jogo mais facilmente e a obter tal caixa mais rápido, dessa forma como estão vendendo os “facilitadores” para facilitar obter as caixas, dessa forma não seria

classificado como jogo de azar uma vez que a pessoa comprou o “facilitador” não as caixas em si, então legalmente não seria jogo de azar, mas mesmo assim corre-se o risco das empresas apenas mudarem suas práticas e de alguma forma continuarem incitando pessoas vulneráveis, por isso para muitos banir seja a opção mais segura.

Para alguns não há a necessidade de ser tão extremo sendo necessário apenas implantar uma série de regulamentações a respeito de tais práticas e assim desestimular as mesmas.

A regulamentação que ajudaria muito a evitar que tais práticas afetem menores de idade seria exigir que todos os jogos, sites e aplicativos que utilizam tais práticas sejam caracterizados como para maiores de 18 anos e tenham um aviso claro que possui atividades dependentes de sorte realizadas por meio de compras com dinheiro real, dessa forma informando os pais de crianças a tomarem cuidado e ficar de olho no que os filhos consomem, e dessa forma apenas com apoio de adultos os mesmos possam realizar compras dentro dos aplicativos ou jogos.

Outra maneira seria exigir das empresas que utilizam essas práticas a implantação de mecanismos que impeçam a pessoa de realizar grandes gastos compulsivos em seus aplicativos e jogos, muitos aplicativos de jogos e sistemas já utilizam mecanismos que consistem em pedir o número do cartão em vez de salva-lo para imediatamente fazer a compra, o que impede crianças que não tem acesso ao cartão de comprar compulsivamente sem permissão uma vez que o mesmo não está salvo dentro do sistema do jogo, assim como um aviso aos jogadores mostrando o quanto já foi gasto pelo mesmo naquele aplicativo ou jogo, para que o mesmo tenha uma real noção dos gastos que esteja fazendo para evitar que continue comprando compulsivamente, outra tática seria mostrar por meio de porcentagem a real chance dos jogadores de obterem o prêmio desejado, dessa forma a pessoa antes de realizar a compra tem noção real do quão provável é ela obter o prêmio e se realmente vale o investimento.

Outra maneira seria o desenvolvimento de um mecanismo que

quando detecta gastos muito altos em um curto período de tempo o jogo ou aplicativo impediria o jogador de realizar mais compras, assim como mandaria mensagens perguntando ao jogador se o mesmo está bem em realizar tal compra visto que o mesmo já gastou uma grande quantia.

Embora tais regulamentações de fato não impeçam os jogadores mais compulsivos e obstinados de fazer tais compras, o que é o argumento de quem pede pelo banimento, ainda assim tais regulamentações protegem os menores de idade e fazem aqueles que ainda não são muito suscetíveis a pararem para pensar se realmente devem continuar com sua compra, e uma pausa para pensar muitas vezes é só o que precisa para evitar que tais compras sejam feitas, visto que é o caráter compulsivo que elas cultivam que é o que torna extremamente perigoso, e mesmo que empresas mudem suas práticas para venderem os conteúdos de tais caixas a preços altos você poderia obter de forma garantida aquele prêmio através de uma compra única, e não estaria mais preso a ter que girar uma roleta e contar com a sorte, o que desestimula o vício a jogos de azar e muitas vezes sairia mais barato e menos prejudicial que abrir centenas de “*lootboxes*” com uma chance pequena de obter tal prêmio.

Para alguns jogadores regulamentações seriam o equilíbrio perfeito, uma vez que a empresa seria permitida de continuar vendendo seus produtos, mas de uma forma muito menos prejudicial e nociva, sem estimular a compra compulsiva das mesmas “*lootboxes*”, sempre mantendo os pais e pessoas alertas a respeito de gastos e das compras sendo feitas, dessa forma agindo sem enganar os consumidores e com total transparência.

6.1 ARGUMENTAÇÕES POR PARTE DAS EMPRESAS

Muitas empresas que utilizam tais práticas já se defenderam sobre o uso das mesmas e inclusive trouxeram argumentos a respeito, o mais comum seria o de que tais práticas seriam idênticas a pessoas comprarem pacotes de figurinha, abrir um kinder ovo, ou mesmo brinquedos que vem algum prêmio escondido que crianças

constantemente colecionam, e dessa forma já que os mesmos não são classificados como jogos de azar, logo as “caixas de saque” não seriam classificadas também como jogos de azar, visto que se equiparam a essas outras práticas.

Outro argumento comum é de que é responsabilidade dos pais garantirem que os filhos não gastem dinheiro, visto que a empresa não tem como controlar quem compra ou não e que crianças fazendo tais compras é exclusivamente culpa dos pais que não estão regulando os filhos no âmbito virtual.

Argumenta-se também que uma caixa sempre vai dar prêmios aos jogadores, não tem como perder ao abrir uma caixa, dessa forma não pode se classificar como jogos de azar, pois o jogador sempre vai ganhar algo.

O principal argumento e já citado é o de que tais práticas não podem ser classificadas como jogos de azar uma vez que não utilizam dinheiro real e sim uma moeda virtual dentro do jogo como “diamantes” ou “moedas verdes” e como eles dão prêmios virtuais e não físicos os mesmos não tem valor monetário dessa forma se tornando impossível o lucro dos jogadores com os itens obtidos.

Todos esses argumentos são válidos e poderiam de fato fazer algum sentido na mente de quem não conhece tais práticas, porém todos esses argumentos são facilmente refutados, inclusive todos foram aqui já citados e provados serem incorretos.

7. CONCLUSÃO

Baseando-se em tudo que fora exposto acerca do cenário envolvendo tais práticas a respeito das “caixas de loot”, que é uma temática que gera longos debates, porém necessários, tendo em vista a profundidade e relevância a respeito da proteção de crianças e pessoas suscetíveis.

Embora as “*lootboxes*” sejam classificadas legalmente como jogos de azar, se seguirmos a lei não existe de fato nenhuma regulamentação

para proteger as pessoas que utilizem esse sistema, inclusive mesmo com as “*lootboxes*” se encaixando na lei dos jogos de azar tais práticas ainda são legais e nada regulamentadas em nossa nação.

Logo cabe analisar os fatos para se chegar a uma conclusão final a respeito do tema, inclusive definir logo o posicionamento da jurisdição brasileira, visto que a arrecadação de lucros feita por tais empresas continua sendo gigantescas.

Afinal existem centenas de fatores nessa discussão para que se possa chegar a um consenso que estabeleça uma regra para a implantação de algum sistema que permita mais controle e proteção.

Afinal as loot boxes vêm se mostrando ser um verdadeiro problema mundial, causando perdas de centenas e até milhares de dólares para inúmeras pessoas, vítimas de uma prática extremamente predatória e muito fácil de ser manipulada para que sempre haja lucros para a empresa e prejuízos para o consumidor.

E muitos já estão presos nesse verdadeiro círculo psicológico que se estabelece em suas mentes em forma de vício, fazendo com que pessoas compulsivas ou com vício em jogos de azar facilmente caiam nessas práticas, e muitas vezes precisem de tratamento para que tenham a possibilidade de superar suas compulsões.

Portanto não adianta dizer que “*lootboxes*” não são jogos de azar, afinal usam dinheiro real para serem giradas e existe um valor para os itens que ela oferece aos jogadores, seja monetário ou pessoal, muitas pessoas estão dispostas a desperdiçar quantias absurdas de dinheiro para obter tais prêmios, e sabendo disso, muitas pessoas criam inúmeras contas para revender em sites de vendas para que as pessoas comprem os itens que querem.

Também existem táticas feitas para que “*lootboxes*” sejam vendidas incitando a sensação de urgência que os jogadores sentem ao verem itens limitados a literalmente atraparalhar os jogadores ativamente nos jogos com dificuldades absurdas com a premissa de facilitar o trabalho deles se eles comprarem as caixas para obterem itens melhores.

Seguir a ideia de países que já analisaram e estão resolvendo esse problema que se torna cada vez mais crescente é a melhor coisa a se fazer, estabelecer um sistema de regras que permita não apenas proteger os consumidores e jogadores como também para não incentivar o uso de tais práticas em jogos online.

E o mais forte argumento contrário a tais práticas seja a questão do aumento do número de pessoas que sofrerão com o vício ligado a essa prática. É fato que este número aumentará consideravelmente nos próximos anos visto que jogos de celulares, computadores e vídeo games se tornarão cada vez mais presentes na vida de crianças e adolescentes que serão os futuros adultos do nosso país.

Assim, pode-se concluir que uma possível regulamentação em relação à “*lootboxes*” seria extremamente eficaz para reduzir o número de pessoas que se viciam em jogos de azar, assim como impedir que crianças acessassem esse tipo de sistema. As regulamentações das “*loot boxes*” têm muito a agregar principalmente se falarmos da saúde mental das pessoas, por isso empresas deverão seguir as novas normas de fiscalização e combate para evitar os malefícios que esta atividade predatória causa.

REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA

PEREIRA DE MELLO, Marcelo. **Criminalização dos jogos de azar: a história social dos jogos de azar no Rio de Janeiro (1808 – 1946)**. 1ª Ed. Curitiba: JURUÁ, 2017.

DE PAULA FEIJÓ, Ricardo. **Regulação dos jogos de azar e das loterias no Brasil: perspectivas para o futuro**. 1ª Ed. Rio de Janeiro: LUMEM JURIS, 2021.

Caixas de loot de jogos: **O que aconteceu quando a Bélgica os banuiu?** - BBC News > Acessado em: 21/05/2022

ConJur - **Opinião: Jogos de azar e internet gaming são lícitos no Brasil?**

Payspace magazine - **o quanto gera um cassino?** > Acessado em: 21/05/2022

<https://www.bbc.com/news/technology-56614281> > Acessado em: 21/05/2022

<https://www.engadget.com/ea-fifa-ultimate-team-net-revenue-2021-loot-boxes-143258804.html> > Acessado em: 22/05/2022

<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/11/16/toda-loot-box-e-um-problema-sim-ate-as-de-overwatch.htm> > Acessado em: 22/05/2022

<https://www.internetmatters.org/pt/hub/news-blogs/response-to-the-loot-box-consultation/> > Acessado em: 23/05/2022

<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2021/12/13/conselho-federal-de-psicologia-se-posiciona-contra-loot-boxes-viciante.htm> > Acessado em: 24/05/2022

<https://www.bbc.com/portuguese/geral-48948143> > Acessado em: 24/05/2022

<https://www.rsph.org.uk/about-us/news/over-1-in-10-young-gamers-get-into-debt-because-of-loot-boxes.html> > Acessado em: 24/05/2022

<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2018/04/26/na-belgica-loot-boxes-agora-sao-ilegais-e-podem-ate-dar-cadeia.htm> > Acessado em: 24/05/2022

<https://tecnoblog.net/noticias/2021/04/06/acao-judicial-para-banir-loot-boxes-no-brasil-tem-apoio-do-ministerio-publico/> > Acessado em: 24/05/2022

<https://www.ancedbrasil.org.br/anced-entra-na-justica-pedindo-proibicao-de-sorteios-ilegais-em-jogos-eletronicos/> > Acessado em: 25/05/2022

<https://jus.com.br/artigos/83238/a-legalidade-das-loot-boxes-em-jogos-eletronicos> > Acessado em: 25/05/2022

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/08/diablo-immortal-jogador-gasta-meio-milhao-de-reais-e-quebra-o-jogo.ghtml> > Acessado em: 26/05/2022

<https://dimi777.github.io/diablo-rift-simulator/> > Acessado em: 26/05/2022