



Universidade de Brasília
Faculdade de Direito – FD/UnB

RAMON RICHARDSON TORRES LIMA

POSSIBILIDADES DE REGULAÇÃO DAS LOOT BOXES NO BRASIL

Brasília – DF

2022

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE DIREITO

RAMON RICHARDSON TORRES LIMA

POSSIBILIDADES DE REGULAÇÃO DAS LOOT BOXES NO BRASIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina Redação de Monografia, do Curso de Graduação em Direito, na Faculdade de Direito da Universidade de Brasília, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Kehrig
Veronese Aguiar.

RAMON RICHARDSON TORRES LIMA

POSSIBILIDADES DE REGULAÇÃO DAS LOOT BOXES NO BRASIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina Redação de Monografia, do Curso de Graduação em Direito, na Faculdade de Direito da Universidade de Brasília, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Direito.

Brasília, ____ de _____ de 2022

BANCA EXAMINADORA

Ramon Richardson Torres Lima

Prof. Dr. Alexandre Kehrig Veronese Aguiar
(orientador)

Prof^a. Dra. Fernanda Lage
(membro)

Prof. Me. Leandro Oliveira Gobbo
(membro)

Prof^a. Dra. Tainá Aguiar Junquillo
(membro)

AGRADECIMENTOS

Durante a graduação na Faculdade de Direito eu aprendi o verdadeiro significado da resiliência, foram muitos os desafios e eu pude vislumbrar que sozinho não há a possibilidade de sucesso, por isso devo agradecer a todos que me acompanharam nessa jornada tão intensa e desafiadora.

Primeiramente agradeço à Deus. “O Senhor é a minha fortaleza e meu escudo; nele confiou meu coração, e fui socorrido, por isso meu coração exulta de alegria e com meu cântico o louvarei.” (Salmos 28:7).

Agradeço à minha família, especialmente aos meus pais, pessoas que sempre se esforçaram para que eu alcançasse o sonho da graduação em Direito na Universidade de Brasília. Sei de cada sacrifício de vocês e agradeço a me ensinarem o poder da resiliência.

Agradeço à minha esposa, Jennifer de Oliveira Melo, minha fiel companheira e a quem devo muito do que sou hoje. Os desafios durante a graduação foram intensos, por isso agradeço imensamente por ter sido meu apoio nessa caminhada.

Agradeço aos amigos que fiz no escritório Machado Gobbo Advogados, local de intenso aprendizado e onde pude ter certeza da minha vocação para a advocacia.

Aos amigos que fiz durante a graduação, especialmente Gabriel Ramires, Iago Rei, Miguel Vidal, Ricardo Moura e Rodrigo Marengo, agradeço por todo o companheirismo e parceria durante toda a graduação. Que a nossa amizade continue perdurando para além da graduação.

Por fim, agradeço ao meu orientador, Professor Veronese, e aos membros da banca examinadora, Professores Leandro Gobbo, Tainá Aguiar e Fernanda Lage, pela atenção, cordialidade, orientação e contribuição com este trabalho.

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo descrever a sistemática das *loot boxes*, sistema de microtransações inserido no âmbito dos jogos eletrônicos, evidenciar alguns dos problemas envolvendo a sua utilização, principalmente no que diz respeito à sua aproximação com o mercado de jogos de azar e possível indução ao desenvolvimento de vícios no público que o consome.

Ainda, buscar-se-á descrever brevemente sobre a abordagem de alguns países estrangeiros, sendo eles Reino Unido, Bélgica, China e Austrália, sobre o tema da regulação das *loot boxes*, descrevendo quais ferramentas a legislação brasileira já possui para regulamentar esse mercado e, ainda, quais as possibilidades da sua regulação dentro do ordenamento jurídico pátrio, oportunidade em que se analisará como a legislação brasileira se enquadra nos debates já estabelecidos globalmente sobre o tema.

Palavras-chave: *Loot box*. Microtransações. Jogos Eletrônicos. Regulação.

ABSTRACT

This work aims to describe the system of loot boxes, a microtransaction system inserted in the scope of electronic games, to highlight some of the problems involving its use, especially regarding its approach to the gambling market and possible induction to the development of addictions in the public that consumes it.

It will seek to briefly describe the approach of some foreign countries, namely the United Kingdom, Belgium, China, and Australia, about the regulation of loot boxes, describing which tools Brazilian legislation already has to regulate this market and, also, what are the perspectives of deepening its regulation within our legal system, opportunity in which it will be analyzed how Brazilian legislation fits into the debates already established globally on the subject.

Keywords: Loot box. Microtransactions. Games. Regulation.

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1 – ASPECTOS GERAIS E CONTEXTUALIZAÇÃO DO SURGIMENTO DAS LOOT BOXES	11
1.1. Microtransação.....	11
1.2. Origem das Microtransações	12
1.3. Origem das loot boxes	13
1.4. Loot boxes e “Pay-to-win”	15
1.5. Relevância econômica das microtransações em jogos eletrônicos	15
Capítulo 2 – Loot boxes: jogo de azar ou simples caso de exploração do consumidor? ..	16
2.1. Aposta, jogo de azar ou jogo	16
2.2. Loot boxes como jogos de azar	17
2.3. O poder de viciar das loot boxes.....	18
Capítulo 3 – Classificação das loot boxes para Nielsen e Grabarczyk	20
3.1 Categorizando loot boxes como Random Reward Mechanisms.....	20
3.1.1 Os quatro grupos de mecanismos de recompensa aleatória.....	21
3.1.2 Mecanismo Isolado-Isolado	22
3.1.3 Mecanismo Isolado-Embutido.....	23
3.1.4 Mecanismo Embutido-Isolado.....	23
3.1.5 Mecanismo Embutido-Embutido	24
Capítulo 4 – Abordagem global sobre a regulação das loot boxes	24
4.1. Regulação das loot boxes na China.....	25
4.2. Abordagem das loot boxes na Europa	26
4.2.1. Regulação das loot boxes na Bélgica	26
4.2.2. Regulação das loot boxes no Reino Unido.	28
4.3. Abordagem das loot boxes na Austrália.....	28
Capítulo 5 – Potencial de regulação das loot boxes no Brasil.....	29
5.1. Conceito de jogo de azar para a legislação brasileira.....	29
5.2. Código de Defesa do Consumidor – CDC e loot boxes	29
5.3. Loot boxes como venda casada.....	31
5.4. Loot boxes e o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA	31
CONCLUSÃO.....	33
REFERÊNCIAS.....	35

INTRODUÇÃO

Atualmente é uma prática comum para as empresas inseridas dentro da indústria dos jogos eletrônicos gerar monetização não apenas com a venda de cópias dos jogos, mas também através de venda de itens dentro deles, seja por meio de pagamento direto ou assinaturas periódicas.

Inseridas nas práticas mais comuns de monetização que tais empresas utilizam, além da venda de cópias do jogo em si, podemos citar a venda de itens através de microtransações, que podem ser cosméticas (*skins*) ou de itens que concedem vantagens dentro do jogo eletrônico.

Atualmente existem duas formas principais de venda de itens dentro dos jogos eletrônicos, a primeira é a venda direta dos itens, na qual o jogador simplesmente escolhe o item ou pacote que mais lhe agrada e realiza a compra e a segunda é através das *loot boxes*.

Para fins de esclarecimento, sucintamente, a *loot box* trata de um item consumível dentro de um jogo eletrônico que, através de um sistema aleatório e com um rol pré-estabelecido, concede ao adquirente um item dentro desse jogo eletrônico, ou seja, é um pacote (caixa) que concede ao consumidor/jogador um item aleatório dentro do jogo.

Nos últimos anos vem se aquecendo o debate na comunidade que estuda o crescimento dessa modalidade de monetização¹, sobre o paralelo entre a venda de itens aleatórios (*loot boxes*) em jogos eletrônicos e o mercado de jogos de azar, tendo em vista que vários itens adquiridos dentro do jogo tem valor econômico e podem ser negociados no mundo real e, ainda, o elemento da sorte é essência das *loot boxes*.

Outro ponto que vem sendo debatido pela comunidade é como o sistema de *loot boxes* pode causar vício nos seus consumidores, levando a uma verdadeira exploração do desejo do consumidor em obter itens de alto valor, seja monetário (no caso de *skins*² ou outros itens que podem ser transferidos a terceiros em transações no mundo real), seja valor *in gaming* (dentro do jogo), com itens que facilitam a *gameplay* do jogador.

Observando o crescimento do mercado de jogos eletrônicos, alguns Estados têm buscado formas de introduzir o debate acerca da regulação das microtransações

¹ ZENDLE, D.; BALLOU, N.; MEYER, R. The changing face of desktop video game monetisation: An exploration of trends in loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most-played Steam games of 2010-2019. 2019. Disponível em: psyarxiv.com/u35kt. Acesso em 08 de março de 2020.

² *Skins* são itens cosméticos que tem como único objetivo mudar algum aspecto visual do jogo eletrônico.

em jogos eletrônicos dentro do seu sistema legal.

Todavia, a novidade das *loot boxes* significa que esses Estados ainda estão decidindo qual a melhor forma de lidar e regular o tema, ocasião em que buscam determinar se, dentro da sua legislação e jurisprudência, as *loot boxes* se enquadram ou não no conceito de aposta ou jogos de azar.

A título de exemplo, o caso mais emblemático de regulação de microtransações em jogos eletrônicos foi o decidido pela Comissão de Jogos da Bélgica (Kansspelcommissie, 2018) que, de forma inédita e emblemática, proibiu o uso de *loot boxes* nos jogos eletrônicos distribuídos em seu território.

Outros Estados, como Inglaterra e Estados Unidos não chegaram a desenvolver regulações diretamente sobre as *loot boxes*, mas seus órgãos reguladores produzem normas de aviso aos pais e reclassificam alguns jogos como para maiores de idade apenas em razão da presença de microtransações.

Assim, o presente trabalho busca realizar um estudo descritivo sobre como o tema da regulação das microtransações, em especial as *loot boxes*, vêm sendo tratada nos Estados que já debatem o tema e como esses debates podem influenciar uma eventual regulação no Brasil.

CAPÍTULO 1 – ASPECTOS GERAIS E CONTEXTUALIZAÇÃO DO SURGIMENTO DAS LOOT BOXES

1.1. Microtransação

Inicialmente, cumpre esclarecer que “microtransação” é um termo guarda-chuva, que tem como objetivo cobrir todos os tipos de transações envolvendo o pagamento de dinheiro real por itens vendidos dentro dos jogos.

Microtransações tanto podem tratar da compra de conteúdos adicionais para os jogos (*Downloadable Content* - DLC's), que geralmente envolvem a adição de personagens, novas fases ou expansão da história do jogo, como também podem envolver a venda de simples itens cosméticos (*skins*), que não possuem nenhuma função a não ser mudar o aspecto visual do jogo, seja de personagens ou itens.

Em verdade, o número de possibilidades de venda de itens dentro dos jogos eletrônicos é tão grande que seria até difícil enumerar, sendo que a existência de microtransações, em si, não é um tema controverso – todavia, faz-se necessário saber que a monetização de jogos eletrônicos através da venda de *loot boxes* é um dos meios mais controversos de geração de lucros para as empresas produtoras desses jogos, uma vez que o jogador/consumidor não sabe qual item vai adquirir até que

complete a compra da caixa/*loot box* e a abra.

Feito o esclarecimento sobre como a *loot box* está inserida no termo “microtransação”, passamos a análise deste meio de monetização que vem sendo cada vez mais debatido na comunidade *gamer* e por legisladores.

1.2. Origem das Microtransações

Para Schwiddessen e Karius³, as microtransações em jogos eletrônicos tem sua origem nos chamados “*freemium games*”, sendo “*Freemium*” um neologismo em inglês da combinação das palavras *free* (grátis) e *premium*.

Freemium se refere a um modelo de negócios dentro dos jogos eletrônicos no qual os jogadores recebem o jogo de maneira gratuita, todavia, para ter acesso ao conteúdo integral do jogo devem pagar por conteúdos adicionais, seja diretamente através de DLC’s, seja por meio de assinaturas mensais, por exemplo.

Entretanto, frisa-se que as microtransações não se tornaram populares apenas nos *freemium games*, mas também em jogos online gratuitos que tinham como modelo de monetização a venda de itens cosméticos (*skins*).

Um dos aspectos importantes das microtransações em jogos eletrônicos é que, para os jogos gratuitos para jogar, em especial os jogos online, a venda de conteúdos e itens possibilitaram a sua sobrevivência no mercado por mais tempo do que seria o natural.

Jogos como DOTA 2 (2013, Valve Corporation) e PUBG: Battlegrounds (2017, Krafton), por exemplo, estão entre os cinco jogos online gratuitos para jogar mais jogados até os dias atuais, segundo a maior plataforma de jogos para computador, a Steam⁴, sendo que a defasagem gráfica (um dos principais fatores para redução do número de jogadores de um jogo) é enorme na comparação desses jogos com outros mais recentes.

Em complemento, verifica-se que as microtransações já são uma característica natural dos jogos eletrônicos lançados nos últimos anos (Petrovskaya, E. e D. Zandle, 2021), restando que justamente em virtude da sua naturalização no mundo *gamer*, é que se produz o acirramento dos debates acerca dos problemas que as envolvem, principalmente no seu potencial paralelo com o mundo das apostas e jogos de azar.

³ Schwiddessen, S., & Karius, P. Watch Your Loot Boxes! Recent Developments and Legal Assessment in Selected Key Jurisdictions from a Gambling Law Perspective. *Interactive Entertainment Law Review*, 2018.

⁴Steampowered. Jogos com mais jogadores no momento na plataforma Steam. Disponível em: <https://store.steampowered.com/stats/?l=portuguese>. Acesso em 08 de março de 2022.

1.3. Origem das loot boxes

Segundo Leon Y. Xiao⁵, a origem das *loot boxes* está intimamente ligada com o esquema de monetização do jogo de cartas *Magic: The Gathering* (1993, Wizards of the Coast), no qual, ao invés de vender coleções completas de cartas aos seus jogadores, a empresa vendia pequenos pacotes fechados contendo um certo número de cartas distribuídas de maneira aleatória, ou seja, o consumidor/jogador não tinha qualquer ideia sobre quais cartas adquiriu até abrir o pacote.

O grande trunfo desse sistema de monetização utilizado pela Wizards of the Coast era que os jogadores investiam mais dinheiro que o necessário para obter uma coleção completa de cartas, pois cartas mais valiosas eram distribuídas em menor quantidade nos pacotes e, conseqüentemente, tinham chances mais baixas de serem adquiridas.

Salienta-se que o *Magic: The Gathering* utiliza até os dias atuais esse mesmo sistema de venda de cartas, comprovando sua sustentabilidade e lucratividade como modelo de monetização.

Por outro lado, no meio dos jogos eletrônicos, esse sistema passou a se popularizar como forma de monetização de jogos gratuitos (*free to play*), nos quais as empresas utilizavam duas estratégias principais de monetização.

A primeira, utilizada principalmente por empresas do ramo de jogos para celular (*mobile*), é através da venda de itens que auxiliam os jogadores em sua *gameplay*, vide sistema utilizado pelo famoso *Candy Crush Saga* (2013, King Games Inc.).

Destaca-se nessa primeira estratégia, que as empresas, embora ainda possam vender pacotes de itens, não os vende de forma aleatória ou dentro de pacotes nos quais o jogador não tenha acesso ao seu conteúdo integral, mas simplesmente disponibilizam em suas lojas dentro dos jogos itens que possuem valor para o desenvolvimento da *gameplay*.

A segunda estratégia, esta mais utilizada por empresas de jogos de consoles e computadores, trata da disponibilização gratuita do jogo com o objetivo de atingir o maior número possível de jogadores, criando uma *fanbase* e, após solidificar essa *fanbase*, a empresa passa a oferecer aos jogadores conteúdos pagos que visam expandir a história do jogo ou a simples venda de itens cosméticos (*skins*).

Reitera-se que essa estratégia é a que dá origem aos anteriormente

⁵ Xiao, L.Y. Regulating Loot Boxes as Gambling? Towards a Combined Legal and Self-Regulatory Consumer Protection Approach. *Interactive Entertainment Law Review*, v. 4, p. 27–47, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.4337/ielr.2021.01.02>. Acesso em 08 de março de 2022.

comentados *freemium games*, sendo que foi através dela que a venda de caixas com itens aleatórios (*loot boxes*) passou a se popularizar, principalmente no âmbito dos jogos para console e computador *free to play* (gratuitos para jogar).

Um grande exemplo de jogo que utiliza das *loot boxes* como forma de monetização é o *Counter-Strike: Global Offensive* (2012, Valve Corporation). Este jogo trata de um *First-Person Shooter – FPS*⁶ gratuito para jogar, no qual os personagens utilizam de armas que simulam as do mundo real, sendo que a AK-47 é a mais utilizada pelos jogadores.

Assim, a Valve, empresa responsável pelo jogo, faz a venda de customizações das armas presentes no jogo (*skins*) através de *loot boxes*, ou seja, para obter um item cosmético oferecido pelo jogo, o jogador compra uma caixa com uma pré-seleção de *skins* e, ao abri-la, adquire uma daquelas *skins* existentes na pré-seleção.

Desta forma, o jogador não tem controle sobre qual a *skin* que irá obter e, caso queira muito um item específico daquela caixa que tenha baixa probabilidade de retirada, poderá contar apenas com a sorte e condição financeira de comprar as caixas.

Ainda que seja contrariada a visão sobre alguns jogos venderem itens pelo sistema das *loot boxes*, tal nunca gerou grandes debates na comunidade em razão de ser utilizada por jogos gratuitos, nos quais o jogador pode usufruir da integralidade sem precisar gastar nenhum dinheiro.

Entretanto, a situação e visão dos consumidores mudou quando jogos pagos passaram a também utilizar do sistema de venda de itens através de *loot boxes*, ou seja, além da monetização da venda de cópias, as empresas passaram a querer lucrar com a venda de itens pelo sistema de *loot box*.

Nesse contexto, a discussão sobre o uso de *loot boxes* em jogos pagos se aqueceu principalmente após o lançamento do jogo *Star Wars: Battlefront II* (2017, Eletronic Arts), o qual foi originalmente pensado para ter nas microtransações seu principal meio de monetização.

Na época de pré-lançamento do jogo, a revolta dos consumidores foi tamanha que a Eletronic Arts se viu encurralada e resolveu voltar atrás na sua ideia de focar o jogo na venda de *loot boxes*⁷, todavia o debate sobre o seu uso em jogos pagos já se

⁶ First-person shooter (tiro em primeira pessoa, em tradução livre) é um gênero de jogo centrado no combate com armas de fogos, no qual se enxerga a partir do ponto de vista do protagonista, como se o jogador e personagem do jogo fossem o mesmo observador. Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter. Acesso em 25.04.2022.

⁷ Kain, E. Removing 'Star Wars Battlefront II' Micro-Transactions Is A Victory, But The War Isn't Over Yet.

encontrava bem estabelecido.

No próximo tópico destacar-se-á um dos aspectos problemáticos que surgiram com o uso de *loot boxes* em jogos pagos e que foi o maior alvo das críticas contra a Eletronic Arts na época de lançamento do referido jogo, qual seja a venda de itens que facilitam a *gameplay*.

1.4. Loot boxes e “Pay-to-win”

Ainda segundo Schwiddessen e Karius (2018), o maior problema do uso do sistema de *loot boxes* em jogos pagos foi o surgimento de mecanismos *pay-to-win* (pagar para vencer, em tradução livre), nos quais os jogos limitam as chances de sucesso ou competitividade do jogador ao sistema de compras dentro do jogo.

Essa limitação se dá porque os jogos disponibilizam itens que favorecem os jogadores através de *loot boxes*, sendo que os jogadores que não investem grandes quantidades de dinheiro na compra dessas *loot boxes* acabam tendo seu progresso no jogo prejudicado.

Assim, os jogadores que não desejam gastar dinheiro na compra de *loot boxes* se veem forçados a investir seu tempo em atividades repetitivas que poderão lhe garantir esses itens dentro da própria *gameplay* ou verão seu progresso no jogo reduzir.

1.5. Relevância econômica das microtransações em jogos eletrônicos

Para encerrar esse capítulo introdutório sobre o tema das microtransações em jogos eletrônicos, cumpre esclarecer a relevância desse meio de monetização para a indústria.

De acordo com relatório da Juniper Research⁸ publicado em setembro de 2021, a receita gerada pelas *loot boxes* no mercado de jogos eletrônicos excederá os US\$ 20 bilhões de dólares até o ano de 2025⁹.

A título de exemplo, segundo relatórios apresentados pela Eletronic Arts¹⁰

Forbes, 2017. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2017/11/17/rebels-destroy-star-wars-battlefront-ii-micro-transactions-but-the-war-is-far-from-over/#693fcbdbd629>. Acesso em 18.04.2022.

⁸ A Juniper Research é uma empresa especialista em pesquisa de mercado e marketing tecnológico. Fonte: <https://www.juniperresearch.com/about-us>. Acesso em 22.04.2022.

⁹ Disponível em: [https://www.juniperresearch.com/press/video-game-loot-boxes-to-generate-over-\\$20-billion](https://www.juniperresearch.com/press/video-game-loot-boxes-to-generate-over-$20-billion). Acesso em: 22.04.2022.

¹⁰ Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/fifa/noticia/ultimate-team-fifa-21-madden-nfl-21-nhl-21-gera-r-84-bilhoes-de-receita-a-ea-em-2020.ghtml>. Acesso em 22.04.2022.

para o ano fiscal de 2020, o modo *Ultimate Team*¹¹ de jogos como FIFA 21, Madden NFL 21 e NHL 21 gerou US\$1,62 bilhão de dólares em receitas.

Em adendo, a empresa apontou ter recebido US\$ 4,01 bilhões de dólares em microtransações no referido ano fiscal¹², sendo que o modo *Ultimate Team* foi o que mais arrecadou, conforme exposto acima.

Para encerrar, o relatório produzido pela empresa Juniper Research aponta que o mercado de *loot boxes* teve uma arrecadação estimada em US\$ 15 bilhões de dólares no ano de 2020, com um crescimento médio de 5% (cinco por cento) ao ano, sendo que mesmo numa projeção de redução desse crescimento, a estimativa é de que atinja os US\$ 20 bilhões de dólares em 2025.

Capítulo 2 – Loot boxes: jogo de azar ou simples caso de exploração do consumidor?

2.1. Aposta, jogo de azar ou jogo

No presente capítulos iremos explorar as características das *loot boxes* que as levam a ser classificadas como jogo de azar e o seu potencial em viciar os jogadores, criando um ambiente perigoso para aqueles que já tem alguma pré-disposição ao vício em apostas e jogos de azar.

Nesse contexto, torna-se importante distinguir algumas nomenclaturas e termos que se confundem quando falamos sobre o mundo das apostas e jogos de azar.

Na literatura em inglês, encontramos o termo “*gambling*” que tanto pode ser utilizado para se referir a jogos de azar, como também ao vício em apostas. Segundo o dicionário Cambridge¹³, *gambling* é a atividade de apostar dinheiro e é sinônimo de *gaming* que, por sua vez, é a atividade de arriscar dinheiro em jogos de azar¹⁴.

Quando se referindo a jogos em que o elemento da sorte é predominante, é comum encontrarmos o termo “*game of chance*” (jogo de chance, em tradução livre), o qual pode ser traduzido como jogo de azar em português.

Para os fins do presente trabalho, além de disintinguir os termos acima

¹¹ O modo *Ultimate Team* trata de modalidade dos jogos de simulação de esportes da Eletronic Arts nos quais os jogadores montam sua própria equipe através da compra de cartas de jogadores, cartas estas que são vendidas através de *loot boxes*.

¹² Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/ea-arrecada-r-21-bilhoes-com-microtransacoes-no-ano-fiscal-de-2020.ghtml>. Acesso em 22.04.2022.

¹³ Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/gambling>. Acesso em 27.04.2022.

¹⁴ Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/gaming>. Acesso em 27.04.2022.

referidos na literatura estrangeira, é importante distinguir como a legislação brasileira define os termos de jogo, jogo de azar e aposta.

Em ensaio publicado na Revista dos Tribunais¹⁵, Pablo Stolze Gagliano, citando a doutrina de Orlando Gomes¹⁶, descreve que a distinção entre aposta e jogo depende da participação e do motivo do indivíduo.

Assim, o jogo depende da atuação de cada sujeito, seja por sua inteligência, habilidade, força ou, simplesmente, sorte. Já a aposta não exige uma participação ativa de cada sujeito, contribuindo para o resultado do evento, mas, tão somente a manifestação de sua opinião pessoal (Gagliano, 2008).

Outro ponto que distingue a aposta do jogo, é que a aposta envolve a promessa da realização de determinada prestação (geralmente pecuniária) em razão direta do seu resultado.

Ao seu turno, “jogo de azar” é uma mistura das características de ambas as definições de “jogo” e “aposta”. No jogo de azar, ainda que se esteja diante de um jogo no qual o jogador participe de maneira ativa, existe a promessa de contraprestação pecuniária ligada diretamente ao seu resultado, o qual, por sua vez, tem o elemento da sorte como essencial.

Nos jogos de azar, independente da habilidade, força ou inteligência do jogador, é a sorte que definirá o resultado final, pois ela é o elemento determinante do jogo.

Realizadas estas considerações sobre as definições de jogo, jogo de azar e aposta, passaremos a explorar as características das *loot boxes* que as enquadram dentro de tais definições.

2.2. Loot boxes como jogos de azar

Para Mark D. Griffiths¹⁷, embora haja várias definições para o que pode ser chamado de jogo de azar, existe um número de elementos em comum que o define, sendo eles: a) o produto do jogo é determinado por um evento futuro para o qual, no momento da aposta, o resultado é desconhecido; b) o resultado é determinado (parcial ou totalmente) pela sorte ou acaso; c) a geração de riqueza ocorre como produto apenas da aposta, sem o elemento do trabalho; e d) as possíveis perdas podem ser

¹⁵ GAGLIANO, Pablo Stolze. “Disciplina Jurídica do jogo e aposta no sistema brasileiro”. In. ASSIS, Araken de. et. al. Direito Civil e Processo : Estudos em homenagem ao Professor Arruda Alvim. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2008, p. 86.

¹⁶ GOMES, Orlando. Contratos, 24^a ed., Rio de Janeiro: Forense, 2001.

¹⁷ Griffiths, M.D. (2018). Is the Buying of Loot Boxes in Video Games a Form of Gambling or Gaming? Gaming Law Review.

evitadas simplesmente desistindo-se da aposta em primeiro lugar.

Se utilizarmos desses elementos como definição de jogo de azar, temos que a mecânica das *loot boxes* se encaixa perfeitamente, podendo ser entendida como jogo de azar, ainda que não exista a possibilidade de perder tudo quando se compra uma *loot box*.

Outro ponto a ser considerado, é que compõe a natureza das *loot boxes* encorajar os jogadores a continuarem as adquirindo, gerando vício de uma forma muito similar aos jogos de azar tradicionais.

Para o pesquisador Aaron Drummond¹⁸, as *loot boxes* criam um sistema no qual as recompensas, em seus diversos níveis de raridade, utilidade e estética, tornam-se extremamente desejáveis. Assim, o autor define o sistema de *loot boxes* como uma estrutura variável de reforço condicionado – bastante comum em diversos jogos de azar – a qual possibilita o desenvolvimento de comportamentos repetitivos nos jogadores (vício), tudo pela expectativa de obter as melhores recompensas.

Por sua vez, Daniel L. King e Paul H. Delfabbro¹⁹ destacam a característica predatória das *loot boxes*, uma vez que seu mecanismo é construído de forma a fazer com que os jogadores tomem decisões irracionais pelo simples prazer de abrir as caixas.

Segundo os autores, quando influenciado pelo ambiente criado dentro do jogo para abertura de *loot boxes*, a escolha do jogador em abrir as caixas não pode mais ser considerada como uma decisão livre e racional, mas sim uma escolha completamente influenciada pelos fatores *in gaming*.

É com apoio nesses estudos, que aproximam as *loot boxes* dos jogos de azar e do vício em apostas, que os Estados têm se movimentado no sentido de regulamentar a presença delas nos jogos eletrônicos distribuídos em seus territórios.

2.3. O poder de viciar das *loot boxes*

Corroborando com a tese dos autores anteriormente citados, Nabi e Charlton²⁰ apontam que a estrutura de reforço condicionado criada nos ambientes virtuais de comercialização das *loot boxes* estão intimamente ligadas ao seu potencial

¹⁸ Drummon, Aaron et al. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behavior*. Vol. 2, 2018.

¹⁹ Daniel L King and Paul H Delfabbro, 'Loot Box Limit-Setting Is Not Sufficient on Its Own to Prevent Players From Overspending: A Reply to Drummond, Sauer & Hall', *Addiction*, 2019, 1324; Nielsen and Grabarczyk (n 2) 183–185.

²⁰ Nabi, D. A. & Charlton, J. P.. *The psychology of addiction to virtual enviroments: the allure of the virtual ser.* The Oxford Hanbook of Virtuality. Oxford University Press, 2013.

vicioso.

A baixa taxa de sucesso em obter itens realmente valiosos, mas a garantia de que sempre se obterá algum item também contribui para com que os jogadores sintam a necessidade de continuar investindo na compra de *loot boxes*.

Ao contrário do mundo das apostas, na qual o jogador sabe que existe a chance de perder tudo, no ambiente das *loot boxes* tal realidade não existe, criando uma falsa sensação de segurança e esperança na obtenção do melhor resultado possível.

Outro ponto de preocupação para os estudiosos do vício em jogos eletrônicos, é a facilidade de acesso de crianças e menores de idade no mundo das *loot boxes*, ainda mais considerando o seu potencial em viciar consumidores.

Assim, observando o potencial das *loot boxes* em viciar os consumidores de jogos eletrônicos, a Organização Mundial da Saúde (OMS), no ano de 2018, oficializou o vício em jogos eletrônicos como uma doença, adicionando-o no Cadastro Internacional de Doenças – CID²¹.

Em um estudo conduzido por Gainsbury et al.²² sobre a influência de jogos de azar online na vida real, 19,4% (dezenove inteiros e quatro décimos por cento) dos entrevistados disseram que passaram a apostar dinheiro no mundo real como resultado direto da influência dos jogos online que continham mecanismos de jogos de azar.

Derrington et al²³ aponta que já existem diversos estudos que revelam uma conexão entre a quantidade de dinheiro gasto em *loot boxes* e problemas com vício em apostas.

Especificamente no público adolescente, estudos demonstram que quanto maior a quantia de dinheiro gasto com compras de *loot boxes*, maior é a probabilidade do indivíduo se encontrar em estado de vício, ocasião em que também é possível traçar uma conexão entre valor de dinheiro gasto e tempo investido em jogos eletrônicos.

Todavia, em que pese o número crescente de estudos na área, nenhum deles conclui de maneira assertiva que a existência das *loot boxes* provoca vício nos jogadores ou se jogadores que já tinham uma pré-disposição ou problemas com vícios

²¹ Disponível em <https://icd.who.int/en>. Acesso em 22.04.2022.

²² Gainsbury, S. M. et al. Migration from social casino games to gambling: motivations and characteristics of gamers who gamble. *Computer in Human Behavior*, 63, 59-67. Disponível em: <https://doi.org/10.1026/j.chb.2016.05.021>. Acesso em 16.03.2022.

²³ Derrington, Stephanie., Star, Shaun. & Kelly, J. Sarah. The case of Uniform Loot Box Regulation: A New Classification Typology and Reform Agenda. *Journal of Gambling Issues*. Vol. 46, 2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2021.46.15>

em apostas é que acabam, por sua própria doença, sendo os indivíduos que mais gastam dinheiro com *loot boxes*.

Por fim, o presente autor localizou apenas um estudo (Macey e Hamari, 2018²⁴) que buscou demonstrar a existência de conexão entre o vício em aposta em jogos eletrônicos e o vício em apostas no mundo real, o qual chegou à conclusão de inexistência desse vínculo.

Entretanto, novamente, não há como saber se a possibilidade de apostar em jogos eletrônicos acabou por desestimular indivíduos em apostar no mundo real, ou se realmente o vício em apostas em jogos eletrônicos não é crônico o suficiente para estimular o indivíduo a experimentar apostar no mundo real.

Seja como for, embora a maioria dos estudos aponta a existência de uma correlação entre o uso de *loot boxes* e vício em apostas, pode-se concluir que a literatura ainda precisa evoluir o tema para concluir, com assertividade, a existência do referido vínculo.

Capítulo 3 – Classificação das *loot boxes* para Nielsen e Grabarczyk²⁵

3.1 Categorizando *loot boxes* como Random Reward Mechanisms.

No capítulo anterior exploramos o potencial lesivo das *loot boxes* e como a grande maioria dos estudos sobre o tema revelam a existência de uma conexão entre a presença de *loot boxes* e o vício em jogos eletrônicos.

Incomodados com a forma genérica de tratar *loot boxes* que vários estudos utilizavam até então, Nielsen e Grabarczy (2019) publicaram um estudo classificando os vários tipos de *loot boxes*, com o fito de identificar o tipo específico que mais se aproxima dos jogos de azar.

Os autores argumentam que as *loot boxes* são apenas uma forma particular de implementação de um fenômeno maior, o qual chamam de *Random Reward Mechanisms – RRM* (mecanismos de recompensa aleatória, em tradução livre).

Segundo os autores, o RRM consiste de três componentes principais: a) condição de elegibilidade; b) procedimento aleatório; e c) recebimento da recompensa (Nielsen e Grabarczyk, 2019, pág. 4).

²⁴ Macey, J., & Hamari, J. Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. *Computers in Human Behavior*, 80, 344-353. Disponível em: <https://doi.org/10.4309/jgi.2016.34.9>. Acesso em 16.03.2022.

²⁵ Nielsen, R. K. L., & Grabarczyk, P. (2019). Are *loot boxes* gambling? Random reward mechanisms in video games. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3), 171–207. Disponível em: <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.104>. Acesso em 16.03.2022.

A condição de elegibilidade trata de como o jogador é capaz de acionar o procedimento aleatório que irá lhe conceder uma recompensa, essa condição por ser desde matar certa quantidade de monstros em um jogo, até a simples compra de um *ticket* ou chave de caixa que contém a recompensa a ser recebida.

Observa-se que os autores partem de conceitos genéricos e os vão destrinchando até chegar a classificação mais refinada sobre qual mecanismo de recompensa aleatória possui maior potencial de prejudicar os jogadores.

Assim, os autores chegam a conclusão da existência de quatro tipos principais de mecanismos de recompensa aleatória existentes em jogos eletrônicos, sendo que apenas um deles seria especialmente lesivo aos jogadores.

3.1.1 Os quatro grupos de mecanismos de recompensa aleatória.

Nielsen e Grabarczyk sugerem uma classificação dos mecanismos de recompensa aleatória de acordo com o seu “custo” de obtenção e o seu “valor” no mundo real.

Assim, inicialmente, os autores dividem os mecanismos de recompensa aleatória em dois grupos principais, os que não possuem relevância para a economia do mundo real (não geram valor fora do jogo eletrônico) e os que possuem relevância dentro do mundo real (podem ser trocados entre jogadores ou até mesmo vendidos por dinheiro do mundo real).

Em seguida, os mecanismos são subdivididos de acordo com o custo de obtenção da sua condição de elegibilidade, se é necessário o pagamento de dinheiro do mundo real ou apenas dinheiro virtual, obtido com a própria *gameplay* do jogador.

Como forma de simplificar o entendimento e a classificação, os autores utilizam o termo “isolado” para os mecanismos que não possuem relevância fora do jogo e “Embutido” para os mecanismos que possuem relevância no mundo real.

Desta forma, de acordo com o seu custo e valor para o mundo real, chegam a conclusão da existência de quatro grupos principais dos mecanismos de recompensa aleatória, sendo eles: a) Isolado-isolado, não custam dinheiro do mundo real para obter, tampouco possuem valor fora do jogo; b) Isolado-embutido, não custam dinheiro do mundo real, mas possuem valor fora do jogo; c) Embutido-Isolado, custam dinheiro do mundo real, mas não possuem valor fora do jogo e; d) Embutido-Embutido, custam dinheiro do mundo real e possuem valor fora do jogo.

Para fins de facilitar o entendimento, a tabela abaixo indica os mecanismos e exemplos de jogos que estão inseridos dentro da classificação dos referidos autores.

Tabela 1 **Classificação dos mecanismos de recompensa aleatória segundo Nielsen e Grabarczyk**

Nomenclatura	Custa dinheiro real	Tem valor no mundo real	Exemplo
Isolado – Isolado	Não	Não	Super Mario 64, The Witcher 3, Mario Party.
Isolado – Embutido	Não	Sim	Path of Exile; World of Warcraft.
Embutido – Isolado	Sim	Não	HearthStone; Overwatch; Clash Royale
Embutido – Embutido	Sim	Sim	CSGO; FIFA; Fortnite;

3.1.2 Mecanismo Isolado-Isolado

O mecanismo isolado-isolado é o encontrado em jogos em que todos os seus itens podem ser obtidos apenas jogando o jogo, ou seja, não é necessário comprar nenhum item para avançar as fases do jogo ou gastar dinheiro real para adquirir itens cosméticos.

Qualquer jogo que não possua sistema de microtransação envolvendo dinheiro real pode se enquadrar nessa classificação, na qual as únicas possibilidades de monetização são através da venda de cópias do jogo ou, no caso de jogos *mobile*, com propagandas.

Todavia, o fato de as recompensas não possuírem valor econômico no mundo real não é suficiente para afastar o fato de que os jogos que possuem *loot boxes*, tem o potencial de modificar o comportamento dos jogadores, potencialmente os influenciando a normalizar jogos de azar.

Para Xiao²⁶, quando um jogo eletrônico oferece ao jogador uma recompensa apenas em razão do desempenho dele dentro do jogo, mesmo que não haja valores

²⁶ Xiao, Leon Y., *Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling? A UK Legal Perspective on the Potential Harms of Random Reward Mechanisms*. International Journal of Mental Health and Addiction (2022) 20:437–454. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00372-3>. Acesso em 22.04.2022.

econômicos envolvidos, a própria experiência de abrir uma caixa e obter uma recompensa é suficiente para causar a normalização dessa mecânica.

Segundo o autor, essa normalização é especialmente problemática quando disponível em jogos distribuídos ao público infantil, pois as crianças teriam maior facilidade para internalizar um comportamento que, futuramente, pode lhe causar vício em jogos de azar.

Esse apontamento é importantíssimo para esclarecer que, mesmo nos casos em que não há aparente lesão no uso de *loot boxes*, ainda existem questões problemáticas que envolvem essa mecânica.

3.1.3 Mecanismo Isolado-Embutido

Neste mecanismo, embora os itens possam ser adquiridos através da *gameplay* do jogador, existe a possibilidade de troca de itens entre jogadores, o que significa que os itens adquiridos dentro do jogo possuem certo valor econômico fora dele.

Inclusive, nos casos de jogos online iguais a World of Warcraft - WoW (2004, Blizzard), existe uma estrutura de venda de contas com níveis avançados, isto é, os jogadores criam novas contas, as avançam no jogo e depois as vendem para outros jogadores.

Por fim, cumpre esclarecer que pode existir a possibilidade de compra de itens nesses jogos, mas eles não são classificados como Embutidos-Embutidos em razão de não haver desvantagem competitiva significativa entre os jogadores que gastam dinheiro real e os que não gastam, ao contrário do que acontece nos *Freemium games*.

3.1.4 Mecanismo Embutido-Isolado

Os *freemium games* tanto podem ser classificados como Embutidos-Embutidos, como também podem se enquadrar dentro desta classificação, isso porque alguns jogos, embora concedam grandes vantagens aos jogadores que gastam dinheiro real, os itens adquiridos pelos jogadores somente possuem valor dentro do jogo, não existindo a possibilidade de trocar itens no mundo real.

Outro aspecto relevante desta classificação é que a ausência de valor econômico no mundo real reduz o seu potencial de vício ou a possibilidade de os classificar como jogos de azar.

3.1.5 Mecanismo Embutido-Embutido

O mecanismo Embutido-Embutido é o de maior potencial lesivo dentro da classificação de Nielsen e Grabarczyk. Para os autores é o único mecanismo que deve ser combatido dentro dos jogos eletrônicos, pois seria o único a se enquadrar como verdadeiro jogo de azar.

Em jogos como Counter-Strike: Global Offensive fica mais claro o potencial lesivo da mecânica de *loot boxes* e a sua semelhança com o mercado de jogos de azar e apostas.

Isso porque, com o valor de R\$10,00 (dez reais), um jogador pode comprar uma caixa e obter uma *skin* de um valor até 100 vezes o preço da caixa. É dizer, a esperança/expectativa de lucrar com a abertura de uma caixa transforma uma mecânica de jogo em verdadeira loteria.

Desta forma, a maior preocupação dos legisladores tem sido em classificar *loot boxes* do tipo Embutido-Embutido (que custam dinheiro real e suas recompensas possuem valor no mundo real) como jogo de azar e proibi-las em seu território.

No próximo capítulo será abordado os mecanismos que alguns Estados têm utilizado para regular as *loot boxes*, seja reduzindo ou restringindo o seu uso, seja as banindo completamente.

Capítulo 4 – Abordagem global sobre a regulação das *loot boxes*

Inicialmente, faz-se necessário esclarecer que o presente capítulo trata apenas de uma breve descrição sobre as abordagens do mundo dentro do debate sobre a regulação do uso de *loot boxes* em jogos eletrônicos.

É dizer, não se buscará esgotar o tema da abordagem global sobre regulação das *loot boxes*, mas sim apontar como os principais mercados consumidores de jogos eletrônicos vem decidindo sobre ele.

Nesse contexto, é importante destacar que os reguladores ao redor do mundo divergem na sua abordagem sobre a caracterização das *loot boxes* como jogo de azar e também sobre a regulação das microtransações em jogos eletrônicos.

Para alguns Estados, a forma encontrada para classificar as *loot boxes* como jogo de azar é se seus mecanismos se enquadram no conceito que a legislação daquele Estado estabelece como “aposta” – ou seja, a preocupação do legislador está em, primeiro enquadrar as *loot boxes* dentro dos conceitos já existentes em sua legislação e, dependendo do resultado, as classificar como legais ou ilegais.

Para outros Estados, o cerne do debate sobre a regulação das *loot boxes* não está em enquadrá-las ou não dentro do conceito de jogo de azar, mas sim em ampliar os estudos sobre o seu potencial lesivo e, a partir desses estudos, tomar medidas para reduzir seus potenciais danos.

Portanto, o objetivo do presente capítulo é observar como o mundo está debatendo o tema da regulação das *loot boxes* para, posteriormente, analisar como a legislação brasileira se enquadra nesse debate.

4.1. Regulação das *loot boxes* na China

Em maio de 2017, a China foi o primeiro Estado a exigir que todas as empresas produtoras de jogos eletrônicos divulgassem publicamente a probabilidade de sorteio de todos os itens e serviços virtuais obtidos através de microtransações dentro dos jogos eletrônicos e, ainda, proibir a aquisição direta de *loot boxes* com o uso de dinheiro real.

Segundo estudo de Leon Y. Xiao²⁷, mesmo implementada há quase cinco anos, a legislação chinesa não vem sendo cumprida com êxito, uma vez que as empresas utilizam dos mais diversos mecanismos para burlar as exigências legais de exibição da probabilidade da aquisição de itens dentro das *loot boxes*.

Quanto à proibição de venda de *loot boxes* com dinheiro real, as empresas passaram a criar mecanismos de venda com moedas fictícias, as quais, por sua vez, podiam ser compradas com dinheiro real.

Todavia, os legisladores chineses não se mantiveram inerte sobre os estudos acerca do potencial viciante das *loot boxes* e sua semelhança com jogos de azar, oportunidade em que também publicaram normas estabelecendo a proibição do acesso de jogos com microtransações para crianças menores de oito anos de idade.

Atualmente o governo chinês se demonstra preocupado com o potencial vicioso dos jogos eletrônicos em geral (Xiao, 2021), oportunidade em que debate a implementação de mecanismos para reduzir as horas de jogatina dos jovens em idade escolar, sendo o principal deles a limitação da quantia de dinheiro que os jogadores podem gastar na compra de *loot boxes* (Liu, 2019)²⁸.

²⁷ Leon Y. Xiao et al. Gaming the system: suboptimal compliance with loot box probability disclosure regulations in China. *Behavioural Public Policy*, 2021. Cambridge University.

²⁸ Liu, K. A global analysis into loot boxes: is it “virtually gambling”? *Washington International Law Journal*, 28, 763-799. Disponível em: <https://ditalcommons.law.uw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1822&context=silj>. Acesso em 22.04.2022.

4.2. Abordagem das loot boxes na Europa

É um dos objetos do presente capítulo a descrição e estudo sobre como alguns países da Europa estão abordando a regulação das *loot boxes*, ocasião em que se faz necessário esclarecer alguns pontos comuns nos debates já ali estabelecidos.

Estudando as regulações de alguns Estados da União Europeia e do Reino Unido^[29, 30, 31, 32], verifica-se que a preocupação inicial dos reguladores é, primeiramente, em qualificar as *loot boxes* dentro do seu sistema legal e, posteriormente, definir os termos das possíveis limitações de seu uso dentro dos seus territórios.

Por “qualificação dentro do seu sistema legal” devemos entender o enquadramento de *loot box* como jogo de azar, modalidade de aposta que é restrita ou até proibida em vários países europeus.

Como ponto de partida para enquadrar as *loot boxes* como jogo de azar ou simples mecanismo de monetização, destaca-se que a predominância dos reguladores fazem uma distinção entre *loot boxes* pagas com dinheiro real (Embutida) e *loot boxes* compradas com dinheiro virtual (Isolada), ou seja, *loot boxes* adquiridas através da própria *gameplay* do jogo sem a necessidade de se pagar dinheiro real.

4.2.1. Regulação das loot boxes na Bélgica

Como dito anteriormente, a Comissão de Jogos da Bélgica (Kansspelcommissie, 2018), em estudo sobre as características das *loot boxes*, definiu que se elas são adquiridas, direta ou indiretamente, com dinheiro real, então podem ser enquadradas como jogos de azar.

Cita-se a conclusão da referida comissão belga³³:

²⁹ Spillemyndigheden [Autoridade Dinamarquesa sobre jogos eletrônicos]. Statement about loot boxes / loot crates. Disponível em: <https://www.spillemyndigheden.dk/en/news/statement-about-loot-boxes-loot-crates>. Acesso em 22.04.2022.

³⁰ UK Gambling Commission. Virtual Currencies, eSports and Social Gaming — Position Paper. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20210111075348/http://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Virtual-currencies-eSports-and-social-casino-gaming.pdf>. Acesso em 22.04.2022.

³¹ Belgische Kansspelcommissie [Comissão de jogos da Bélgica]. Onderzoeksrapport loot boxen [pesquisa sobre loot boxes]. Disponível em: https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-final-publicatie.pdf. Acesso em 22.04.2022.

³² Kansspelautoriteit [Autoridade sobre jogos dos Países Baixos]. Onderzoek naar loot boxes: Een buit of een last? [Estudo sobre *loot boxes*:]. https://web.archive.org/web/20190503232356/https://kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/onderzoek_naar_loot_boxes_-_een_buit_of_een_last_-_nl.pdf. Acesso em 22.04.2022.

³³ Disponível em: <https://www.koengeens.be/news/2018/04/25/loot-boxen-in-drie-videogames-in-strijd-met-kansspelwetgeving>. Acesso em 22.04.2022.

“Para definir um jogo de azar, a Comissão de Jogos usa quatro parâmetros. Se há um elemento de jogo, se a aposta pode levar a lucros ou perdas e se o acaso tem um papel relevante no jogo. No caso de FIFA 18, Overwatch e Counter Strike: Global Offensive, a Comissão de Jogos julga que o sistema de loot boxes constitui um jogo de azar que está sujeito à Lei de Jogos Belga. Logo após o lançamento, a desenvolvedora de Star Wars Battlefront II fez alguns ajustes para que o sistema de loot boxes daquele jogo deixasse de ser tecnicamente um jogo de azar.

Apesar do sistema de loot boxes nos outros três videogames poder ser visto como um jogo de chances, sempre há uma falta de proteção para os jogadores. O fato de muitas vezes envolver jogadores menores de idade é preocupante. A natureza oculta dos jogos de azar é particularmente problemática no caso das crianças. Se não forem devidamente intervencionados, os jogos de azar nos videogames causarão grandes danos às pessoas, à família e à sociedade.

Os jogos investigados com loot boxes pagas, como são oferecidos atualmente em nosso país, violam, portanto, a legislação de jogos de azar e podem ser processados. As caixas de saque devem, portanto, ser removidas. Se isso não acontecer, os operadores correm o risco de uma pena de prisão até cinco anos e multa de até 800.000 euros. Quando menores também estão envolvidos, essas penalidades podem ser dobradas.” (Kansspelcommissie, 2018. tradução livre)

Verifica-se que uma das preocupações da Comissão de Jogos da Bélgica era o acesso de crianças a jogos contendo *loot boxes* pagas, uma vez já demonstrado no decorrer do presente trabalho o potencial lesivo e viciante das *loot boxes*.

Desde a publicação do estudo e decisão da Comissão de Jogos da Bélgica, tendo em vista a possibilidade de aplicação de multa de até 800mil euros, os desenvolvedores de jogos passaram a modificar os sistemas de microtransações nos jogos distribuídos na Bélgica, chegando até mesmo a banir completamente as *loot boxes*.

Estudos sobre a eficácia do banimento das *loot boxes* no mercado belga ainda estão sendo produzidos, vide Leon Y. Xiao³⁴, de forma que ainda não é possível determinar os impactos do banimento para a população em si.

³⁴ Xiao. Leon Y., Breaking Ban: Assessing the effectiveness of Belgium’s gambling law regulation of video game loot boxes. Disponível em: <https://osf.io/8fyt2/download>. Acesso em 22.04.2022.

4.2.2. Regulação das loot boxes no Reino Unido.

A Comissão de Jogos do Reino Unido (Gambling Commission), publicou no ano de 2016 um artigo³⁵ em que discutia a visão da Comissão sobre, entre outros temas, a presença de microtransações em jogos eletrônicos.

Segundo a Comissão, se existe a possibilidade de lucrar ou trocar as recompensas e itens obtidos dentro dos jogos eletrônicos por dinheiro real ou outro bem de valor no mundo real, então o jogo deverá ser considerado como jogo de azar e obter uma licença especial para ser distribuído no território do Reino Unido.

Para Karius (2018), o artigo publicado pela Comissão de Jogos do Reino Unido é muito vago, pois existem uma variedade enorme de formas de um jogo gerar valor no mundo real, havendo a necessidade de uma definição ou esclarecimento minucioso sobre quais elementos são mais prováveis de determinar um jogo eletrônico como jogo de azar.

Apenas a título exemplo, podemos citar que no Counter-Strike: Global Offensive, não é apenas o jogo em si que determina o valor dos seus itens, mas o próprio mercado de jogadores.

Além da raridade do item determinar seu valor *in gaming*, existem vários aspectos subjetivos que irão determinar o valor daquele item fora do jogo, indo além dos parâmetros originalmente estabelecidos pela desenvolvedora do jogo.

Ao determinar a necessidade de um licenciamento especial para distribuição, a intenção da Comissão de Jogos do Reino Unido parece ser a de controlar o mercado sem o reduzir completamente, ou seja, ao contrário da Bélgica, a Comissão do Reino Unido busca estabelecer critérios para evitar abusos pelas empresas, mas não de acabar com o mercado de microtransações em jogos eletrônicos.

4.3. Abordagem das loot boxes na Austrália

Em 2019 o governo australiano, contrariando relatório do comitê do senado australiano, decidiu que a falta de estudos de campo sobre o potencial vicioso das *loot boxes* era suficiente para não as enquadrar no conceito de jogos de azar (Nettleton et al, 2019)³⁶.

³⁵ Gambling Commission. United Kingdom. Virtual currencies, eSports and social gaming – discussion paper. Disponível em: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/page/virtual-currencies-esports-and-social-gaming-discussion-paper>. Acesso em 22.04.2022.

³⁶ Nettleton, Jamie. et al. LOOT BOXES IN AUSTRALIA: GAMING OR GAMBLING?. Addisons Gamblings Law, 2020. Disponível em: https://issuu.com/lawsocietysa/docs/lisb_february_2020_digital_h/s/10185900. Acesso em 22.04.2022.

Ainda segundo Nettleton, para a legislação australiana, uma atividade poderá ser considerada como jogo de azar se envolver os seguintes três elementos: a) uma pessoa deverá prover algum item de valor monetário para ingressar na atividade; b) o jogador terá a oportunidade de obter uma recompensa de valor líquido ou liquidável; e c) o resultado da atividade depende do elemento da sorte ou chance.

Assim, verifica-se que as *loot boxes* podem se enquadrar perfeitamente nos conceitos legais do que a legislação australiana define como jogo de azar. Todavia, por se tratar de jogos eletrônicos nos quais as compras de *loot boxes* não são obrigatórias para o desenvolvimento do jogo em si, ou seja, não são seu elemento principal, as autoridades australianas preferem não se aprofundar no tema sem a existência de estudos assertivos sobre o seu potencial lesivo (Nettleton et al, 2019).

Capítulo 5 – Potencial de regulação das loot boxes no Brasil.

5.1. Conceito de jogo de azar para a legislação brasileira

Como exposto anteriormente, o jogo de azar é uma mistura das características de ambas as definições de “jogo” e “aposta”, tratando-se de jogo no qual o elemento da sorte é o predominante.

Na legislação brasileira, a alínea “a” do §3º do art. 50 da Lei das Contravenções Penais (Decreto-Lei nº 3.688/1941) define jogo de azar como “o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte”.

Verifica-se que a definição da legislação brasileira se aproxima bastante das definições de outras legislações estrangeiras, dando enfoque no elemento da sorte como principal para a caracterização de um jogo como jogo de azar.

5.2. Código de Defesa do Consumidor – CDC e loot boxes

Um dos princípios basilares do CDC é o princípio da vulnerabilidade do consumidor, o qual busca proteger a parte mais frágil da relação de consumo, a fim de promover o equilíbrio contratual entre as partes, sendo que a vulnerabilidade da pessoa física é presumida. Nesse sentido é o que ensina Claudia Lima Marques³⁷:

“A vulnerabilidade é mais um estado da pessoa, um estado inerente de risco

³⁷ MARQUES, Claudia Lima; BENJAMIN, Antonio Herman V.; MIRAGEM, Bruno. Comentários ao Código de Defesa do Consumidor. 3. ed. São Paulo: RT, 2010. p. 120

ou um sinal de confrontação excessiva de interesses identificado no mercado (assim Ripert, *Le règle morale*, p. 153), é uma situação permanente ou provisória, individual ou coletiva (Fiechter-Boulvard, *Rapport*, p. 324), que fragiliza, enfraquece o sujeito de direitos, desequilibrando a relação. A vulnerabilidade não é, pois, o fundamento das regras de proteção do sujeito mais fraco, é apenas a ‘explicação’ destas regras ou da atuação do legislador (Fiechter-Boulvar, *Rapport*, p. 324), é a técnica para as aplicar bem, é a noção instrumental que guia e ilumina a aplicação destas normas protetivas e reequilibradoras, à procura do fundamento da igualdade e da justiça equitativa”

Para o caso específico da comercialização de *loot boxes* em jogos eletrônicos, verifica-se que a vulnerabilidade técnica do consumidor é evidente, uma vez que não possuem conhecimento sobre quais as suas chances de obter cada um dos itens disponíveis nas caixas.

Essa vulnerabilidade técnica se relaciona com outro princípio básico do direito do consumidor, qual seja o direito à informação, conforme exposto no inciso III do art. 6º do CDC.

Art. 6º São direitos básicos do consumidor:

[...]

III - a informação adequada e clara sobre os diferentes produtos e serviços, com especificação correta de quantidade, características, composição, qualidade, tributos incidentes e preço, bem como sobre os riscos que apresentem;

Tem-se que o modelo de negócio das *loot boxes* tem como princípio não revelar informações ao consumidor, fazendo-o investir muito mais dinheiro para obter os itens que deseja.

Nesse contexto, verifica-se que há clara violação do referido dispositivo legal pelas distribuidoras de jogos eletrônicos que contenham microtransações através da venda de *loot boxes*, uma vez que não mostram ao jogador/consumidor as chances de obtenção de cada item dentro das *loot boxes*.

Como relatado anteriormente, na China as desenvolvedoras tem usado de vários mecanismos na tentativa de driblar a regulação que determina a exposição das chances dentro das *loot boxes* – entretanto, mostrar as chances é apenas um passo na tentativa de reduzir os danos potenciais das *loot boxes*.

5.3. Loot boxes como venda casada

Nos termos do inciso I do art. 39 do CDC, é vedado ao fornecedor de produtos ou serviços “condicionar o fornecimento de produto ou de serviço ao fornecimento de outro produto ou serviço”. Logo, a legislação brasileira veda que o fornecedor submeta um produto ou serviço a outro produto ou serviço.

Verifica-se que as *loot boxes* podem se enquadrar no conceito de venda casada, na medida em que o jogador/consumidor não pode adquirir diretamente o item que deseja, mas tão somente comprar caixas, nas quais há apenas uma expectativa de obtenção do item.

Tal possibilidade serve como exemplo para elucidar o caráter abusivo das *loot boxes*, pois, como descrito anteriormente, faz parte da sua natureza a ausência de informações ao consumidor e a criação de um ambiente que condicione o jogador a investir cada vez mais dinheiro na compra das caixas.

Entretanto, em que pese o caráter abusivo das *loot boxes*, não existindo outra possibilidade para aquisição de itens, senão a compra de caixas, é possível interpretar o modelo como simples microtransação ao invés de venda casada.

Pode-se argumentar que, ao contrário dos cinemas que impediam a entrada de clientes em suas dependências portando alimentos e bebidas de outros fornecedores (forçando-os a comprarem comida e bebida dentro do próprio cinema), no caso das *loot boxes* não existe outra forma de aquisição dos itens – é dizer, a compra das *loot boxes* é o produto final, sendo o sorteio e aquisição da recompensa apenas acessórios à compra da *loot box*.

Portanto, a questão do enquadramento das *loot boxes* como venda casada não é clara, havendo a necessidade de aprofundamento do debate se o produto da microtransação é a recompensa da *loot box* ou a experiência que envolve a abertura desta.

5.4. Loot boxes e o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA

Dentro da legislação brasileira, a Constituição Federal de 1988 e o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/90) consagram a criança e o adolescente como sujeitos de direito, com especial proteção aos seus direitos fundamentais.

Nesse contexto, o inciso IV do art. 39 do CDC estabelece como prática abusiva “prevaler-se da fraqueza ou ignorância do consumidor, tendo em vista sua idade, saúde, conhecimento ou condição social, para impingir-lhe seus produtos ou

serviços”.

Nishiyama³⁸ esclarece que as crianças e adolescentes, em razão de serem indivíduos ainda em fase de crescimento e de desenvolvimento psicológico e social, são tidos como hipervulneráveis, ou seja, merecem proteção ainda mais especial do Estado em razão da sua condição enquanto indivíduo em desenvolvimento. Nesse aspecto, Figueiredo et al³⁹, lecionam que o ECA possui dois pilares basilares: a proteção integral da criança e do adolescente e o princípio do melhor interesse do menor.

Nos capítulos iniciais foi tratado sobre o aspecto psicológico das *loot boxes*, oportunidade em que se falou sobre como a estrutura variável de reforço condicionado (Drummon, 2019) dessa modalidade de microtransação é capaz de causar vício nos indivíduos.

O potencial lesivo das *loot boxes*, levando-se em consideração essa estrutura variável de reforço condicionado, cresce exponencialmente quando falamos do potencial de vício do público infantil, sendo que uma das grandes preocupações dos estudiosos está na exploração do marketing das *loot boxes* para o público infantil, tendo em vista a já mencionada hipervulnerabilidade desse público.

Segundo Gupta et al⁴⁰, citando Jacobs⁴¹, o mundo das apostas atrai crianças em razão do seu aspecto altamente estimulante e de alívio emocional, produzindo efeitos capazes de catarse emocional, anteriores ao desenvolvimento de habilidades adaptativas e de enfrentamento saudáveis.

Ainda, King e Delfabbro⁴² afirmam que os jogos eletrônicos são potencialmente lesivos para o público infantil, principalmente em casos de crianças com problemas de isolamento social ou que se envolvem muito cedo com o conceito de jogos de azar, normalizando-os durante o seu crescimento.

Assim, no caso específico das *loot boxes*, verifica-se que a proteção especial dada pela legislação brasileira não é suficiente sem a realização de ações afirmativas que coloquem em prática a redução ou proibição das *loot boxes* pelo público infantil.

³⁸ NISHIYAMA, Adolfo Mamoru. A proteção constitucional do consumidor. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2010. p. 229-238

³⁹ FIGUEIREDO, Eduardo Fin de; PAZ, Wilson Kredens da. Os direitos dos jovens no estatuto da juventude à luz do princípio da dignidade da pessoa humana. Revista de Direitos Humanos e Efetividade, Brasília, v. 2, n. 1, p.188-206, 2016

⁴⁰ GUPTA, Rina; DEREVENSKY, Jeffrey. A Treatment Approach for Adolescents with Gambling Problems. In: ZANGENEH, Masood; BLASZCZYNSKI, Alex; TURNER, Nigel E. (Ed.). In the Pursuit of Winning. Nova Iorque: Springer, 2008. p. 271-290

⁴¹ JACOBS, Durand F. et al. Children of problem gamblers. Journal Of Gambling Behavior, [s.l.], v. 5, n. 4, p.261-268, dez. 1989

⁴² KING, Daniel; DELFABBRO, Paul; GRIFFITHS, Mark. The Convergence of Gambling and Digital Media: Implications for Gambling in Young People. Journal Of Gambling Studies, [s.l.], v. 26, n. 2, p.175-187, 16 set. 2009

CONCLUSÃO

O presente trabalho teve como objetivo esclarecer os conceitos que envolvem as microtransações em jogos eletrônicos, em especial as *loot boxes*, sistema pelo qual os jogadores adquirem itens aleatoriamente dentro de um rol pré-estabelecido pelo próprio jogo.

Ao estudar as origens das *loot boxes* e todas as polêmicas que o seu surgimento envolveu, verificou-se que elas se popularizaram como forma de monetização de jogos gratuitos para jogar, mas foi importada para jogos pagos, o que desagradou imensamente os fãs de jogos eletrônicos.

Estudando também como o debate acerca da regulação das *loot boxes* se estabeleceu globalmente e como alguns países vem tratando o tema, foi possível descobrir que ainda existe uma escassez de estudos sobre os efeitos práticos delas nos indivíduos, principalmente sobre os seus potenciais lesivos e de causar vício.

Todavia, existe um ponto de convergência entre as diversas legislações estrangeiras e a legislação brasileira, qual seja a classificação de jogo de azar como aquele em que o elemento da sorte é o mais preponderante.

Nesse sentido, apesar da definição de jogo de azar no ordenamento jurídico brasileiro ser datado de 1941, percebe-se que tal definição ainda é atual e se enquadra nos conceitos contemporâneos de aposta, jogo e jogo de azar.

Entretanto, ainda que o Código de Defesa do Consumidor também possua conceitos e definições capazes de enquadrar as *loot boxes* e a sua exploração como prática abusiva pelas distribuidoras de jogos eletrônicos, tem-se que a falta de debate aprofundado no Brasil prejudica a sua aplicação imediata.

O Brasil se vê bem atrasado no debate sobre a regulação de *loot boxes* em comparação com outras potências econômicas, uma vez que mesmo Estados que não agiram diretamente no controle e regulação das *loot boxes*, como é o caso do Reino Unido e Austrália, já iniciaram debates internos sobre o tema em suas casas legislativas/executivas.

Nesse ponto, cumpre destacar que a Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente – ANCED/Seção DCI Brasil, ingressou com a Ação Civil Pública nº 0701552-16.2021.8.07.0013, distribuída na Vara da Infância e Juventude do Distrito Federal, a qual tem como pedido principal a condenação de algumas empresas distribuidoras de jogos eletrônicos no Brasil (Eletronic Arts, Nintendo Brasil e Ingram Micro Brasil Ltda. são as réis da ação) em danos morais coletivos pela presença de *loot boxes* em seus jogos.

Ainda não houve sentença definitiva nos autos em questão, todavia considero

o ingresso da referida ação judicial como temerário, pois, como afirmado anteriormente, é necessário um aprofundamento do debate no Brasil, sendo este o melhor caminho para tratar o tema em âmbito nacional.

Outrossim, verifica-se que as perspectivas de aprofundamento do debate sobre o tema no Brasil a curto prazo são baixas, uma vez que não há movimentações nas casas legislativas e a sociedade não é atenta aos potenciais lesivos dos jogos eletrônicos que utilizam o mecanismo das *loot boxes*.

Reitera-se que não é possível tratar as *loot boxes* de maneira genérica como fez a ANCED, mas é necessário estabelecer um debate em âmbito nacional sobre os seus reais riscos e potenciais danos, desenvolvendo-se políticas de redução desses danos, se existentes.

Em complemento, o estudo do movimento global de regulação das *loot boxes* demonstra que a criação de uma legislação específica e pormenorizada é a saída mais satisfatória para o tema. Sendo que parece a este autor que haverá uma intensificação sobre o tema apenas quando estudos concretos e assertivos sobre o potencial viciante das *loot boxes* surgirem globalmente.

Assim, entendo que o banimento completo das *loot boxes*, tal qual ocorrido na Bélgica, não é a melhor solução para o caso, pois, levando-se em consideração a classificação de Nielsen e Grabarczyk, existem categorias de *loot boxes* que não são lesivas ao consumidor se utilizadas de maneira controlada, devendo-se reconhecer que a classificação pormenorizada dos vários tipos de *loot boxes*, entre outros sistemas de microtransações, é tarefa complexa, mas não impossível.

REFERÊNCIAS

- BELGISCHE KANSSPELCOMMISSIE [Comissão de jogos da Bélgica]. **Onderzoeksrapport loot boxen** Disponível em: https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhkswe_b_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-final-publicatie.pdf. Acesso em 22.04.2022;
- BELGISCHE KANSSPELCOMMISSIE. **Loot boxen in dire videogames in strijd met kansspelwetgeving**. Disponível em: <https://www.koengeens.be/news/2018/04/25/loot-boxen-in-drie-videogames-in-strijd-met-kansspelwetgeving>. Acesso em 22.04.2022;
- BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm;
- BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Código de Defesa do Consumidor. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm;
- BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm;
- CARBONE, Felipe. **Ultimate Team gera R\$ 8,4 Bilhões de receita à EA em 2020**. GE, 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/fifa/noticia/ultimate-team-fifa-21-madden-nfl-21-nhl-21-gera-r-84-bilhoes-de-receita-a-ea-em-2020.ghtml>. Acesso em 22.04.2022;
- DERRINGTON, Stephanie., STAR, Shaun. & KELLY, J. Sarah. **The case of Uniform Loot Box Regulation: A New Classification Typology and Reform Agenda**. Journal of Gambling Issues. Vol. 46, 2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2021.46.15>. Acesso em 22.04.2022;
- DRUMMON, AARON et al. **Video game loot boxes are psychologically akin to gambling**. Nature Human Behavior (2018). Vol. 2;
- FIGUEIREDO, Eduardo Fin de; PAZ, Wilson Kredens da. **Os direitos dos jovens no estatuto da juventude à luz do princípio da dignidade da pessoa humana**. Revista de Direitos Humanos e Efetividade, Brasília, v. 2, n. 1, p.188-206, 2016;
- GAGLIANO, Pablo Stolze. “**Disciplina Jurídica do jogo e aposta no sistema brasileiro**”. In. ASSIS, Araken de. et. al. Direito Civil e Processo : Estudos em homenagem ao Professor Arruda Alvim. São Paulo: Revista dos Tribunais, p. 86, 2008;
- GAMBLING. In: Dicionário Online de Inglês. Cambridge Dictionary. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/gambling>. Acesso em 22.02.2022;
- GAMING. In: Dicionário Online de Inglês. Cambridge Dictionary. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/gaming>. Acesso em 22.02.2022;
- GOMES, Orlando. **Contratos**, 24^a ed., Rio de Janeiro: Forense, 2001;
- GRIFFITHS, M.D. **Is the Buying of Loot Boxes in Video Games a Form of Gambling or Gaming?** Gaming Law Review, 2018;
- GUPTA, Rina; DEREVENSKY, Jeffrey. **A Treatment Approach for Adolescents with Gambling Problems**. In: ZANGENEH, Masood; BLASZCZYNSKI, Alex; TURNER, Nigel E. (Ed.). In the Pursuit of Winning. Nova Iorque: Springer, 2008. p. 271-290;

HONG, E. (2019). **Loot Boxes: Gambling for the Next Generation**. *Western State Law Review*, 46(1), 61–84;

ICD-11. **International Classification of Diseases 11th Revision**. Disponível em: <https://icd.who.int/en>. Acesso em 22.04.2022;

JACOBS, Durand F. et al. **Children of problem gamblers**. *Journal Of Gambling Behavior*, [s.l.], v. 5, n. 4, p.261-268, dez. 1989;

JUNIPER RESEARCH. **About us**. Disponível em: <https://www.juniperresearch.com/about-us> Acesso em 22.04.2022;

KAIN, E. **EA Removing ‘Star Wars Battlefront II’ Micro-Transactions Is A Victory, But The War Isn’t Over Yet**. *Forbes*, 2017. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2017/11/17/rebels-destroy-star-wars-battlefront-ii-micro-transactions-but-the-war-is-far-from-over/#693fcbdbd629>. Acesso em 18.04.2022;

KANSSPELAUTORITEIT [Autoridade sobre jogos dos Países Baixos]. **Onderzoek naar loot boxes: Een buit of een last?** Disponível em: https://web.archive.org/web/20190503232356/https://kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/onderzoek_naar_loot_boxes_-_een_buit_of_een_last_-_nl.pdf. Acesso em 22.04.2022;

KING, DANIEL L. e DELFABBRO, PAUL H. **Loot Box Limit-Setting Is Not Sufficient on Its Own to Prevent Players From Overspending: A Reply to Drummond, Sauer & Hall** (2019) 114 *Addiction* 1324, 1324; Nielsen and Grabarczyk (n 2) 183–185;

KING, Daniel; DELFABBRO, Paul; GRIFFITHS, Mark. **The Convergence of Gambling and Digital Media: Implications for Gambling in Young People**. *Journal Of Gambling Studies*, [s.l.], v. 26, n. 2, p.175-187, 16 set. 2009;

LIU, K. **A global analysis into loot boxes: is it “visually gambling?”** *Washington International Law Journal*, 28, 763-799. Disponível em: <https://ditalcommons.law.uw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1822&context=silj>. Acesso em 22.04.2022;

MACEY, J., & HAMARI, J. **Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling**. *Computers in Human Behavior*, 80, 344-353. Disponível em: <https://doi.org/10.4309/jgi.2016.34.9>. Acesso em 16.03.2022;

MARQUES, Claudia Lima; BENJAMIN, Antonio Herman V.; MIRAGEM, Bruno. **Comentários ao Código de Defesa do Consumidor**. 3. ed. São Paulo: RT, 2010. p. 120;

NABI, D. A. & CHARLTON, J. P. **The psychology of addiction to virtual environments: the allure of the virtual services**. *The Oxford Handbook of Virtuality*. Oxford University Press, 2013;

NETTLETON, Jamie. et al. **Loot Boxes In Australia: Gaming or Gambling?** *Addisons Gamblings Law*, 2020. Disponível em: https://issuu.com/lawsocietysa/docs/lb_february_2020_digital_h/s/10185900. Acesso em 22.04.2022;

NIELSEN, R. K. L., & GRABARCZYK, P. **Are loot boxes gambling? Random reward mechanisms in video games**. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3), 171–207, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.104>. Acesso em 16.03.2022;

NISHIYAMA, Adolfo Mamoru. **A proteção constitucional do consumidor**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2010. p. 229-238;

SCHWIDDESSEN, S., & KARIUS, P. (2018). **Watch Your Loot Boxes! Recent Developments and Legal Assessment in Selected Key Jurisdictions from a Gambling Law Perspective**. Interactive Entertainment Law Review;

SMITH, Sam. **Video Game loot boxes to generate over \$20 Billion**. JUNIPER RESEARCH. Disponível em: [https://www.juniperresearch.com/press/video-game-loot-boxes-to-generate-over-\\$20-billion](https://www.juniperresearch.com/press/video-game-loot-boxes-to-generate-over-$20-billion). Acesso em 22.04.2022;

SPILLEMUNDIGHEDEN [Autoridade Dinamarquesa sobre jogos eletrônicos]. Statement about loot boxes / loot crates. Disponível em: <https://www.spillemundigheden.dk/en/news/statement-about-loot-boxes-loot-crates>. Acesso em 22.04.2022;

STEAMPOWERED. **Jogos com mais jogadores no momento na plataforma Steam**. Disponível em: <https://store.steampowered.com/stats/?l=portuguese>. Acesso em 08 de março de 2022;

UK GAMBLING COMMISSION. **Virtual Currencies, eSports and Social Gaming — Position Paper**. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20210111075348/http://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Virtual-currencies-eSports-and-social-casino-gaming.pdf>. Acesso em 22.04.2022;

XIAO, L.Y., **Breaking Ban: Assessing the effectiveness of Belgium’s gambling law regulation of video game loot boxes**. Disponível em: <https://osf.io/8fvt2/download>. Acesso em 22.04.2022;

XIAO, L.Y et al. **Gaming the system: suboptimal compliance with loot box probability disclosure regulations in China**. Behavioural Public Policy, 2021. Cambridge University;

XIAO, L.Y. **Regulating Loot Boxes as Gambling? Towards a Combined Legal and Self-Regulatory Consumer Protection Approach**. Interactive Entertainment Law Review, p. 27–47. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.4337/ielr>. Acesso em 08 de março de 2022;

XIAO, L.Y, **Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling? A UK Legal Perspective on the Potential Harms of Random Reward Mechanisms**. International Journal of Mental Health and Addiction (2022) 20:437–454. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00372-3>. Acesso em 22.04.2022;

ZENDLE, D.; BALLOU, N.; MEYER, R. **The changing face of desktop video game monetisation: An exploration of trends in loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most-played Steam games of 2010-2019**. 2019. Disponível em: psyarxiv.com/u35kt. Acesso em 08 de março de 2020;

WIKIPEDIA. **First-person shooter**. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter. Acesso em 22.04.2022.