

A NECESSÁRIA REGULAMENTAÇÃO DAS *LOOT BOXES* NO BRASIL PARA PROTEGER A CRIANÇA E O ADOLESCENTE

THE NECESSITY OF *LOOT BOXES* REGULATION IN BRAZIL TO PROTECT CHILDREN AND TEENAGERS

Sergio Gonçalves Farias Filho¹

RESUMO: As *loot boxes* são itens virtuais aleatórios que são adquiridos mediante microtransações nos jogos online. Conforme o estilo do jogo, dentro de uma *loot box* há montante de itens de natureza variada que poderão ser sorteados. Assim, os usuários dos games pagam uma quantia certa mediante dinheiro real, para receberem uma recompensa incerta. A grande problemática nesse método é a questão da aleatoriedade, pois o processo operacional das *loot boxes* é extremamente semelhante as máquinas de caça-níquel dos jogos de azar. Assim urge a necessidade de promover a proteção do público infantojuvenil, que são os maiores consumidores desses jogos, e que por conta da sua peculiar fase de desenvolvimento, são considerados vulneráveis e podem ter sua saúde comprometida ao serem expostos a esses jogos de azar. O uso das *loot boxes* têm sido regulamentado em diversos países. Ocorre que no Brasil, esse problema ainda não tem muita relevância e tampouco regulamentação. Dessa forma, o presente artigo tem como escopo principal uma análise de como o ECA pode proteger os menores dessa tática predatória contida nos videogames. A metodologia utilizada foi a hipotético-dedutiva, tendo sua construção pautada em referenciais de pesquisas bibliográficas e documentais.

Palavras-chave: *loot boxes*; internet; ECA; Lei Geral de Proteção Dados; Código de Defesa do Consumir; sistema protetivo; crianças e adolescentes.

ABSTRACT: *Loot boxes* are random virtual items acquired through microtransactions in online games. Depending on the style of the game, a *loot box* contains a variety of raffled off items. Thus, game users pay a certain amount in real money to receive an unsure reward. The issue in this method is the randomness, as the operational process of *loot boxes* is extremely similar to slot machines in gambling. Therefore, there is an urgent need to promote the protection of children and teenagers, who are the biggest consumers of these games, and, due to their peculiar developmental phase, are considered vulnerable and may have their health compromised when exposed to gambling at a young age. The use of *loot boxes* has been regulated in several countries, meanwhile in Brazil, it is considered an irrelevant problem and does not have proper regulation. In this way, the main scope of this article is an analysis of how ECA can protect minors from the predatory tactics contained in video games. Following an hypothetical-deductive methodology, this article's construction is based on references from bibliographical and documental research.

Keywords: *loot boxes*; internet; ECA; General Data Protection Law; Consumer Defense Code; protective system; children and teenagers.

¹ Bacharel em Direito pela Universidade Salvador (UNIFACS) e membro do escritório FARIAS & LISA ADV S/C. E-mail: sergiogffilho15@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por desígnio o estudo de como o Estatuto da Criança e do Adolescente, o ECA, pode proteger as crianças e os adolescentes das *loot boxes* e das táticas predatórias consumeristas desenvolvidas pela atual indústria dos videogames. Levando em consideração a recente evolução da tecnologia e da informática, o mercado dos jogos acabou por se tornar um dos mais aquecidos no atual cenário mundial. Dessa forma, é imperioso introduzir ao debate não só as mudanças efetuadas pelas empresas para a captar novos players, mas também as problemáticas que podem ser encontradas nas novas formas de monetização aplicadas a um público que é majoritariamente infantil, o que implica em um relevante reflexo na defesa do consumidor, na proteção de dados pessoais e no ECA.

Em suma, a pesquisa busca mostrar uma análise de como a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) e o Código de Defesa do Consumidor (CDC) podem ser efetivos para a proteção do público que foi vítima das práticas predatórias de empresas que replicaram os métodos dos jogos de azar para vender mais produtos nos jogos eletrônicos e videogames, tendo como pretensão o aumento da sua monetização, o que, conseqüentemente, acaba afastando a verdadeira essência do entretenimento.

Este mecanismo de venda está presente em quase todos os jogos da atualidade, incluindo os jogos para celulares e smartphones, e são denominados *loot boxes*. Suas funcionalidades são assustadoramente semelhantes aos dos jogos de azar, pois consistem na venda de caixas, que podem ser adquiridas com dinheiro real ou do próprio jogo, sorteando para o jogador algum item aleatório das mais diferentes precificações, podendo ora abarcar itens raros ora itens comuns. Dessa maneira, a plataforma do sorteio se assemelha com a de um caça-níquel, e no momento de sua abertura, as desenvolvedoras dos jogos preparam verdadeiras cerimônias audiovisuais, que tem por objetivo fomentar e instigar o cérebro humano, ativando assim, áreas como as de recompensa, que liberam dopamina no cérebro.

Conforme será evidenciado neste trabalho, as *loot boxes* se utilizam de diversos estratégias para fidelizar o consumidor. Dentre eles, destaca-se a extração de dados dos usuários, pois mediante a coleta desses dados, as empresas entendem os comportamentos dos jogadores e lhe direcionam publicidades que são do seu

interesse. Isso ocorre por meio do funcionamento dos algoritmos automatizados, que foram desenvolvidos pelas corporações majoritariamente com este intuito.

As referidas *loot boxes* são de fácil acesso ao público infantojuvenil, e este fato por si só já se demonstra problemático, visto que por serem semelhantes a jogos de azar, oferecem risco ao pleno desenvolvimento das crianças e dos adolescentes. Dessa forma, viola diretamente os preceitos constitucionais de resguardo dos menores. De acordo com a nova doutrina de Proteção Integral de crianças e adolescentes, estes são sujeitos de direito e protagonistas da sociedade, isso se deve por conta da sua frágil condição de desenvolvimento. Porquanto, os jogos de azar se evidenciam como prejudiciais à saúde psíquica, e muitas vezes podem desencadear um desequilíbrio na vida dos seres em formação.

A depender do jogo, os itens sorteados podem ser meramente estéticos, como as denominadas *skins* (que modificam a aparência do avatar ou dos acessórios utilizados por ele) ou podem também serem itens que ampliem as funcionalidades do jogo e também do player. As *loot boxes* estimulam os players a gastarem dinheiro, que alguns chegam mesmo ao ponto de se verem viciados e presos ao game, pois já desembolsaram e investiram demais nele.

Tratando-se de uma indústria bilionária que entrou em ascensão recentemente, faz-se necessário a devida atualização do ordenamento jurídico brasileiro para promover regulamentações eficazes que possam proteger o público-alvo desses produtos, que são predominantemente crianças e adolescentes, fator este que agrava ainda mais a problemática. Ademais, denota-se imprescindível promover uma correta e adequada fiscalização das normas que forem relacionadas ao tema.

O uso de dados pessoais virou algo essencial para participar dos jogos online. Assim, em quase todos os jogos, é necessário concordar com os termos de privacidade das empresas, cedendo, então, todas as informações dos indivíduos para o jogo. Mas qual o limite que as empresas deveriam ter para coletar esses dados, principalmente quando se coloca em xeque os dados de um público infantojuvenil? Como e para que são utilizados esses dados?

Com isso em mente, uma das questões mais problemáticas é justamente a criação dos perfis virtuais desenvolvidos pela indústria para que as empresas possam aumentar seus lucros. Todas as formas de monetização vigentes por ela utilizadas necessitam dessa formação de perfil virtual do player, para que possam estudar todos os comportamentos, otimizando o uso dos anúncios presentes nos jogos. Ao entender

as condutas gerais dos players, as corporações podem estender o oferecimento de um leque de produtos das demais espécies, vendidos virtualmente, sejam estes novos jogos, *skins*, itens cosméticos, itens funcionais ou qualquer outro conteúdo adicional que seja da preferência do jogador.

Portanto, o consumidor dos videogames passou a ser extremamente explorado pelas táticas predatórias. Como supracitado, isso pode causar vícios dos players a estes jogos, visto que gastam tanto dinheiro que se veem presos a eles. Muitos desses itens caros são sorteados principalmente nas *loot boxes*, o que deixa a plataforma ainda mais semelhante a um jogo de azar, já que não se sabe ao certo o que se está comprando, podendo a recompensa ter um valor muito maior do que o valor da caixa.

Assim, será aqui evidenciado, que as *loot boxes* não se encontram devidamente adequadas no ordenamento jurídico brasileiro, uma vez que ferem diversos direitos fundamentais das crianças e dos adolescentes. Ainda, essas infringências são nefastas e precisam ser regulamentadas de forma urgente, julgando que seus efeitos podem ser irreversíveis no tocante ao pleno desenvolvimento das crianças e dos adolescentes.

2 ASPECTOS GERAIS DAS LOOTS BOXES

Para uma melhor compreensão do objeto de pesquisa, é necessário, antes de mais nada, definir o conceito de *loot box* e seus aspectos gerais. Assim, é crucial uma análise sobre a evolução dos jogos eletrônicos, bem como sobre suas formas de monetização e a evolução também destas.

Nos dias de hoje, estão presentes nos jogos diversas formas de monetização, e, entre elas, o modelo das microtransações, que consiste em transações online na qual os jogadores adquirem itens virtuais utilizando dinheiro real, ou seja, trata-se de verdadeiras lojas virtuais que se encontram implementadas nas plataformas dos jogos online.

Destarte, esses itens são de natureza variáveis e podem ser meramente cosméticos, que irão modificar apenas a aparência visual de algum objeto disponível no jogo, ou funcionais, que irão dar uma vantagem de progressão de nível ou de desempenho da jogabilidade. Ademais, também será abordado o elemento de escassez do item, que funciona de forma similar a lei da oferta e demanda, ou seja,

haverá uma valorização do item por ser exclusivo ou limitado. Tais características originaram um verdadeiro mercado de ações dentro de alguns jogos.

Entretanto, o ponto central do capítulo, ou até mesmo do trabalho, será o modelo de microtransação denominado de *loot box*, que configura uma enorme problemática no ordenamento jurídico brasileiro, visto que possui um sistema funcional idêntico ao de um jogo de azar, mais precisamente ao de um caça-níquel, e está presente em quase todos dos jogos, sobretudo os que tem como público-alvo o setor infantojuvenil.

2.1 TÁTICAS PREDATÓRIAS DAS MICROTRANSAÇÕES

A facilidade em acessar os jogos e a grande aproximação dos jogadores gerou uma expansão do negócio, levando as empresas a criarem formas de monetizar os jogos e expandirem ainda mais seus lucros, surgindo, assim, as populares microtransações. Emerge, então, a demanda de se discutir qual é a melhor representação para os consumidores, os desenvolvedores e a indústria, diante desse novo cenário (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 1254).

Segundo o artigo da SBGames, as microtransações correspondem a todas as transações realizadas nos jogos que sejam efetuadas com dinheiro real, seja para se adquirir um item estético, funcional, melhoramentos, ou moedas do jogo que podem se converter em todos estes. Foi a partir dessas novas ferramentas que a indústria de jogos construiu sua enorme rentabilidade (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 1254).

Concomitantemente, as microtransações são os alicerces dos novos modelos de jogos online que foram criados a partir desta nova forma de monetização: os jogos *pay-to-win* e *pay-to-loot*. Os jogos *pay-to-win* consistem em uma sistemática que vende melhorias dentro do jogo por dinheiro real, enquanto os jogos *pay-to-loot* correspondem a aqueles jogos que têm um baixo custo para serem adquiridos, ou até gratuitos, mas que, porém, incentivam o player a gastar dinheiro real para adquirirem recompensas, criando uma verdadeira atmosfera de consumo. Esses modelos merecem destaque, pois eles deram criação a verdadeira problemática aqui discutida (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 1254).

Nessa mesma linha, os jogos mobiles também adotaram uma sistemática semelhante, desenvolvendo a modalidade premium games, nos quais o download dos

jogos é gratuito, porém suas plataformas instigam os players a efetuarem as microtransações. De certo, se o serviço é gratuito, o produto é você mesmo. Mesmo que o usuário resolva não gastar dinheiro com as microtransações do jogo, ele será exposto a numerosos anúncios. Isso é o que garante a rentabilidade desses jogos (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 1254).

Este novo mecanismo de microtransação trouxe um retorno monetário tão grande para as desenvolvedoras, que todos os jogos atuais, independentemente de seu gênero, passaram a implementá-lo. Toda a comunidade gamer adotou esse modelo, aumentando ainda mais a prosperidade da indústria dos jogos. Os videogames passaram a ser criados exclusivamente com essa característica, possibilitando aos players até mesmo venderem esses itens que foram adquiridos para outros players, mediante a intermediação da própria plataforma do jogo.

Com o intuito de especificar, entender e resolver as controversas das microtransações, a filósofa Erica Neely, especializada em filosofia da tecnologia e ética da computação, propõe três características que podem compor as microtransações: primeiramente, a aleatoriedade, como no caso das *loot boxes*, nas quais o player consome uma caixa surpresa que pode lhe sortear qualquer item, ou seja, o jogador paga por um produto incerto; ou o prêmio fixo, onde o consumidor adquire um item certo e direto. Segundamente, a natureza do item que se adquire, pois este pode ser um item funcional ou cosmético, o que acaba gerando uma reflexão problemática, pois segundo Neely, não parece ser justo um jogador ser melhor do que o outro apenas por estar disposto a pagar mais, principalmente no universo multiplayer. Por último, a observação daquilo que só pode ser adquirido mediante dinheiro real, pois acaba sendo controverso o fato de não poder auferir o produto de outra forma no jogo (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, p. 1255).

As corporações justificam que passaram a disponibilizar itens que poderiam ser pagos com o dinheiro real para poder criar um atalho que pareasse os jogadores, pois de certa forma, aqueles que dispunham de mais tempo jogando conseguiam mais itens, alcançavam níveis maiores e aprendiam mais, causando assim, certo desequilíbrio ao jogo. Entretanto, para Neely essa ideia era controversa, haja vista que as *loot boxes* são alicerçadas na aleatoriedade, sem que assim garantam a eficácia daquilo que está sendo adquirido.

Desta forma, isso se configura em uma verdadeira conduta predatória por parte das empresas, já que essas formas de monetização são meticulosamente estudadas

e engendradas para extrair o dinheiro dos jogadores, desvirtuando assim, seu intuito principal de entretenimento. Os jogadores acabam incidindo naquilo que a autora denomina como falácia *sunk-coast*, que ocorre quando os usuários acabam consumindo cada vez mais produtos digitais por pensarem que seria um desperdício de dinheiro parar de jogar ou parar de pagar, já que já investiram demais no jogo.

Nesse sentido, existem várias maneiras de monetizar os conteúdos dos jogos. Por conta do grande retorno financeiro que as indústrias vêm recebendo, muitas táticas predatórias que desfavorecem o consumidor vem sendo cada vez mais aplicadas.

2.2 AS SEMELHANÇAS DAS *LOOT BOXES* COM OS JOGOS DE AZAR

Dentre as notáveis práticas predatórias desenvolvidas pelas empresas, destaca-se a problemática *loot box*, que é a verdadeira mina de ouro das indústrias dos jogos atuais. As *loot boxes* correspondem a uma microtransação in game, onde se adquire uma caixa que sorteia uma recompensa aleatória (itens cosméticos, funcionais ou moedas de jogo) para o player. A grande questão é que a sistemática das *loot boxes* são extremamente semelhantes à de um jogo de azar.

Os renomados pesquisadores e cientistas da área dos jogos, David Zendle e Paul Cairns, descrevem que as "*loot boxes* são um mecanismo rentável nos videogames modernos que compartilham semelhanças psicológicas e estruturais significativas com os jogos de azar". O jogador adquire, assim, uma caixa que irá sortear um item virtual aleatório do jogo (ZENDLE, 2019; DISTRITO FEDERAL, 2021, p. 10).

A criação desse sistema de monetização revolucionou o mundo dos games, basta-se ver que os itens se tornaram verdadeiras ações. Estes itens passaram a ser comercializados entre os próprios players, e o preço desses produtos variam de acordo com a escassez e a raridade. Em 2017, a indústria dos jogos digitais registrou um faturamento de 108.9 bilhões de dólares. Os usuários passaram a gastar fortunas com esse sistema, principalmente as crianças (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 1255).

A sistemática plataforma das *loot boxes* são extremamente semelhantes ao dos caça-níqueis do cassino, o que nos leva a refletir que esse estilo de operação existe, desta forma, somente para faturar mais, já que as empresas têm ciência da possível

adição que isto pode causar nos jogadores. Sendo assim, é claro como a luz do dia que esta conduta predatória é deverás prejudicial e desrespeitosa com o consumidor, que só está ali para se entreter (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 1255).

É imprescindível salientar que o desenvolvimento dessas táticas atinge a todo público gamer, o que nos leva a contemplar que atingem também as crianças e os adolescentes, que são imaturos e completamente suscetíveis de serem influenciados negativamente, já que não possuem tanto poder de discernimento para tomar as escolhas de suas vidas como adultos.

Um estudo promovido pela Royal Society Public Health (RSPH), que é uma instituição de caridade independente e o órgão de saúde pública mais antigo do mundo, destaca importantes conclusões a respeito das semelhanças entre as *loot boxes* e os jogos de aposta. O relator da RSPH foi intitulado de *Skins in the game: A high-stakes relationship between gambling and young people's health and wellbeing?* (*Skins no jogo: Uma relação de alto risco entre jogos de azar e saúde e bem-estar dos jovens?*) e indica que a juventude enxerga a banalidade dos jogos de azar nos videogames (DISTRITO FEDERAL, 2021, p. 37).

Essa pesquisa foi financiada pela GambleAware, instituição independente que visava diminuir os danos dos jogos de azar, e contou com um conselho de especialistas que tinham ênfase no setor de saúde. Após ser realizado uma pesquisa entre jovens de 11 a 24 anos, constatou-se que a maioria deles absorviam a compra das caixas e o envolvimento em apostas de *skin*, o que é considerado extremamente viciante. Portanto, a RSPH recomendou que fosse incorporado um sistema de regulamentação que caracterizasse as *loot boxes* e as apostas de *skin* como jogos de azar reconhecidos como legítimos e legais (RSPH, 2019 apud DISTRITO FEDERAL, 2021, p. 37).

Há uma grande questão que põe em dúvida a natureza das *loot boxes*, mas, segundo o psicólogo Griffiths, são necessários quatro elementos para que se configure os jogos de azar: 1) a aposta em um resultado desconhecido; 2) o produto é determinado por uma aleatoriedade; 3) a transferência da recompensa não precisa de nenhum esforço produtivo; 4) os prejuízos podem e só são possíveis se houver a participação (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 1256).

Os mesmos pesquisadores, Drummond e Sauer, efetuaram uma pesquisa com 22 jogos que cotinha a plataforma das *loot boxes* e que foram lançados entre 2016 e 2017, sendo todos estes permitidos para o público com idade menor de 18 anos.

Dentre estes, 10 se encaixaram nos elementos elencados por Griffiths, sendo que em 4, o produto da recompensa poderia ser convertido em dinheiro real, ou seja, se encaixavam no elemento criado pelos pesquisadores. Além disto, apenas 6 dos 22 jogos foram elencados como adequados para o público infantojuvenil (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 1256).

Nesse mesmo sentido, a BBC divulgou o relatório de uma pesquisa efetuada pela instituição GambleAware que indica a analogia entre as *loot boxes* e os jogos de azar, concluindo que as “*loot boxes* são estrutural e psicologicamente semelhantes a apostas”. O estudo mostra que dos 93% dos menores de idade que jogam, 40% já abriram uma *loot box*. Insta salientar, que a pesquisa também ressalta que muitos players considerados problemáticos têm tendências a terem problemas com jogos de azar (CAETANO, 2021).

O Dr. Luke Clark, diretor do centro de pesquisa de jogos de azar da Universidade da Colúmbia Britânica, manifestou-se acerca das *loot boxes* e sua aleatoriedade, ressaltando que: “Nós sabemos que o sistema de dopamina, que é alvo do abuso de drogas, também é muito interessado em recompensas imprevisíveis”, reforçando ainda, que a compulsão causada pelas *loot boxes* é advinda de um princípio da mente humana chamada de “reforço de taxa variável, explicando que as células de dopamina são mais ativadas quando baseadas na incerteza” (WILTSHIRE, 2017).

De mais a mais, por muitas vezes, essas condutas predatórias desenvolvidas pela indústria de jogos passam despercebidas pelos pais das crianças e dos adolescentes, pois quando compram itens do jogo para os filhos, não fazem ideia de que, na verdade, estão dando fichas para gastarem nesse mecanismo semelhante aos caça-níqueis.

Atualmente, é muito comum vermos notícias de crianças que surpreendem os pais com gastos expansivos em jogos, como por exemplo, uma criança de sete anos de idade que gastou 9 mil reais em 1 hora, fazendo com que seu pai médico tivesse que vender seu carro para pagar a dívida (ALVES, 2021).

Cumprido salientar, que um fator que colabora para a ocorrência de episódios como este, é a facilidade dos métodos de pagamentos acessíveis dos jogos. O depósito pode ser facilmente realizado na conta do player e não possui limite algum, inclusive pode ser efetuado de forma anônima. As plataformas dispõem de todas as

maneiras possíveis de pagamento, digital ou presencial, tais quais códigos de cartões-presente, boletos e cartões comuns de crédito e débito.

As empresas ensinam, de maneira simples, como esses depósitos podem ser efetuados, e logo as crianças e adolescentes os aprendem facilmente, sendo capazes de utilizar os cartões de seus pais ou até mesmo utilizar o dinheiro do lanche para pagar boletos, por exemplo.

A comissão de jogos do Reino Unido revelou que cerca de 450 mil crianças, com idade de 11 a 16 anos, têm problemas com jogos de azar. Aponta ainda, que o número quadruplicou em apenas 2 anos, desta forma, constatando a negligência das indústrias ao optarem pelo uso do sistema de *loot boxes*. Segundo a comissão, é fundamental que se adote medidas rígidas para resguardar os menores com tendências a jogos de azar (DISTRITO FEDERAL, 2021, p. 32).

Em outros países, representantes parlamentares já estudaram e se manifestaram acerca das similaridades das *loot boxes* com os jogos de azar, demonstrando assim, a aversão a este sistema predatório que induz as crianças e as oferecem risco a saúde mental. O ministro da Justiça da Bélgica, Koen Geens, já tomou medidas para proteger os menores, fundamentando ainda que:

Misturar jogos de azar e jogos, especialmente para os mais jovens, é perigoso para saúde mental das crianças (...) é por isso que devemos garantir que crianças e adultos não sejam confrontados com jogos de azar quando estiverem à procura de diversão em um videogame. (DISTRITO FEDERAL, 2021, p. 40).

2.3 A MECÂNICA DAS *LOOTS BOXES*

Assim como na vida real, as *loot boxes* também apelam para as recompensas psicológicas. Dessa forma, além das táticas predatórias citadas anteriormente, as plataformas dos jogos ainda utilizam outros procedimentos que estimulam o player a comprar as *loot boxes*.

Dito isso, as indústrias exploram o estímulo do cérebro dos players através dos mecanismos visuais e auditivos das pessoas, isso porque a estética dos gráficos e os sons emitidos na tela de reprodução dão uma característica essencial ao jogo, proporcionando uma experiência para cada aspecto presente do videogame. Isso fica muito claro quando se observa o procedimento da *loot box*, que se inicia com o mistério de sua abertura e termina com a apresentação da recompensa.

O psicólogo comportamental Burrhus Frederic Skinner pontua sobre a aleatoriedade, ressaltando que ela incorpora uma das formas fundamentais do nosso cérebro, associada aos prazeres inesperados (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 1255). Nesse sentido, as empresas exploraram essa questão biológica dos players, construindo toda uma cerimônia audiovisual para momento de abertura das caixas, tornando a experiência de adquirir a caixa um verdadeiro instrumento de recompensa para o cérebro, fazendo com que aqueles que a auferem, a procurem cada vez mais (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 1255).

Toda a estrutura do jogo é uma tela em branco sobre qual os designers podem misturar personagens animados, clipes de filme 3D e muito mais. O desenvolvedor das *loot boxes* do jogo Overwatch, Michael Heiberg, explicou que:

Quando você começa a abrir uma *loot box*, nós queremos criar uma antecipação. Fazemos isso de muitos jeitos – animações, trabalho de câmera, disco rodando e sons. Criamos um pouco de antecipação até mesmo com o pequeno brilho que é emitido pela *loot box* antes que você a abra. (GOMES, 2018, p. 24)

Do mesmo modo, os estímulos sonoros seguem a mesma linha dos visuais. O barulho dos bônus, por exemplo, além de aumentar o nível de detalhes e recursos que o jogo pode oferecer ao jogador, também pode oferecer a experiência do jogo para espectadores, seja um amigo ou parceiro, ou simplesmente alguém que esteja passando e sendo atraído pelo barulho, passando a ser uma excelente forma de publicidade (SAHL, 2015, p. 96).

O som possui três finalidades essenciais nos jogos de *loot boxes*: 1) criar um senso de continuidade ao conectar os momentos de pausa que ocorrem entre apostas; 2) aprimorar os elementos de narrativa que aparecem durante o jogo (animações, efeitos visuais e etc.); 3) destacar os elementos-chave relacionados aos ganhos/perdas dentro do jogo. Para isso, os engenheiros sonoros utilizam técnicas para suavizar, intensificar e equilibrar os sons. Uma trilha sonora bem-feita consegue energizar os jogadores, evitar a fadiga e aumentar o tempo no dispositivo (SCHULL, 2012, p. 47).

Outro método expressivo empregado pelas empresas é o *variable reinforcement ratio* (esquema de razão variável). Este mecanismo consiste em dar uma recompensa aleatória aos usuários que se dispõem a realizar práticas in game, ou comprar uma *loot box*, fazendo assim com que os players pratiquem o ato

reiteradamente sem alcançar um objetivo certo, criando apenas a expectativa. Diante de uma situação que apresenta uma tarefa e uma recompensa, a frequência e a persistência do indivíduo na tarefa aumentam nas situações em que os reforços (recompensas, prêmios) são dados em esquemas de razão variável ao invés de fixos (GOMES, 2018, p. 25).

Os itens possuem escalas, classificações e níveis de escassez e raridade. Assim, esta técnica pode constantemente gerar uma frustração, já que o item sorteado pode ser de qualidade inferior ao que o player esperava. Ainda que o jogador seja premiado, isso pode não significar nada para ele, já que não enxergará o recebido como uma recompensa. A presença do *variable reinforcement ratio* é uma semelhança de família entre as *loot boxes* e os caça-níqueis e pode se relacionar com certos vieses cognitivos (uma distorção de julgamento que leva a racionalidade) presentes na mente humana, como a falácia *sunk-cost* e a escalada de comprometimento (GRIFFITHS, 1994).

Portanto, o mercado de microtransações da indústria dos jogos representa um verdadeiro cassino para jovens de todas as idades, que urgentemente necessita de regulação no sistema jurídico brasileiro, afinal, é de suma importância que os jovens cresçam em um ambiente que seja benéfico para saúde mental, além de ser seguro para o jovem.

Essas condutas predatórias que foram desenvolvidas pelas empresas de jogos digitais são extremamente insalubres para qualquer ser humano. Destarte, para os maiores de idade, é direito inato de cada um possa seu livre arbítrio e fazer o que deseja na sua vida, entretanto, para aqueles que ainda estão em processo evolutivo, ainda desenvolvendo seu senso de julgamento, tais quais sejam os menores de idade, estes necessitam de limites e os direitos resguardados, já que ainda não possuem total discernimento do que realmente desejam ou sequer entendem aquilo que é melhor para si.

Este novo mercado aqui abordado aquece a economia nacional e não deve ser censurado, mas sim regulado, assim como todo e qualquer comércio existente no Brasil, a fim de que funcione de maneira benéfica para ambos os lados. O Brasil representa um dos maiores mercados de jogos digitais da América Latina, fato que representa até mesmo certa controvérsia, considerando-se que o ordenamento jurídico é pouco permissivo em relação aos jogos de azar, salvo algumas exceções (GOMES, 2018, p. 27).

3 DA PROTEÇÃO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE SOBRE O PRISMA DA CONSTITUIÇÃO FEDERAL E O ESTATUTO DA JUVENTUDE

3.1 A PROTEÇÃO INTEGRAL DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE PREVISTA NA CONSTITUIÇÃO BRASILEIRA

O sistema de *loot boxes* foi empreendido com o intuito exclusivo de auferir renda monetária, ainda que para isso, tivessem que desconsiderar qualquer dano que pudessem causar a seu público-alvo, seja dano psicológico, monetário ou social. Ocorre que a comunidade dominante que consome os produtos e serviços produzidos para videogames são as crianças e os adolescentes, e conforme a Constituição Federal de 1988, esses sujeitos são credores prioritários de direitos fundamentais, pelo que assim, deveriam obter a atenção especial da sociedade, sobretudo dos legisladores.

Em vista disso, atualmente, às crianças e adolescentes são assegurados todos os direitos fundamentais, tendo em vista a sua condição de pessoa em desenvolvimento, o que implica dizer que é legítimo a aplicação das normas e princípios de forma concreta, adequando-se sempre a realidade social. Assim, é necessário recapitular previamente os marcos inspiradores que resultaram nas leis e diretrizes que auxiliaram na constituição dos entendimentos que hoje são adotados na doutrina acerca da criança e do adolescente (GOMES, 2018, p. 34).

O Estatuto da Criança e do Adolescente, que admite a posição de vulnerabilidade presumida como um aspecto da infância e da adolescência, exige tratamento especial quando tipifica, no seu art. 4º, o princípio da prioridade absoluta, que assim compreende: a) a primazia de receber socorro em qualquer circunstância; b) precedência de atendimento nos serviços públicos; c) preferência na formulação e execução de políticas sociais públicas; d) destinação privilegiada de recursos públicos nas áreas relacionadas com a proteção da infância e juventude.

Assim, a absoluta prioridade desses direitos fundamentais deve assegurar o pleno potencial de desenvolvimento desses sujeitos, de forma a equilibrar as peculiaridades provenientes da imaturidade, assim como entende Liberati (1991 apud MOURA, 2006), quando ratifica que estes “deverão estar em primeiro lugar na escala de preocupação dos governantes; devemos entender que, primeiro, devem ser

atendidas todas as necessidades das crianças e adolescentes”. Portanto, o princípio da prioridade absoluta se reflete em todo sistema jurídico, levando em conta que cada ato administrativo deve ser idealizado e analisado sob o prisma desses cuidados (GOMES, 2018, p. 39).

Igualmente, o outro princípio norteador que compõe a proteção da criança e do adolescente no ordenamento jurídico brasileiro é o denominado princípio do melhor interesse. Esse princípio se encontra taxativamente contemplado na Convenção de 1989 no seu art. 3º. Sendo assim, é legítimo sustentar que a doutrina de proteção integral corroborou o princípio de melhor interesse da criança como metodologia hermenêutica, quando define que todas as ações relativas à criança devem considerar primordialmente seu melhor interesse. Além disso, atribuiu natureza constitucional como cláusula genérica que se manifesta por meio dos direitos fundamentais da criança e do adolescente por ora regulamentados na Constituição Federal (PEREIRA, 2020, p. 206; DISTRITO FEDERAL, 2021, p. 59).

Portanto, o princípio do melhor interesse pode ser observado sobre quatro prismas, sejam estes: (1) a orientação do Estado Legislador: a lei deve prever a melhor consequência para criança ou adolescente; (2) a orientação ao Estado Juiz: o magistrado da infância e juventude deve fornecer a aplicação da lei ao caso concreto considerando as necessidades de fáticas da criança e adolescente; (3) orientação ao Estado Administrador: as políticas públicas devem sempre levar em conta o princípio do melhor interesse; (4) orientação à família: a família deve considerar os interesses e as ideias da criança e do adolescente. Assim, este princípio é de observância indispensável para a solidificação dos direitos fundamentais concernentes a criança e adolescente, e sua aplicação necessita de um esforço hermenêutico (GOMES, 2018, p. 38).

3.2 ASPECTOS LEGAIS DA NECESSIDADE DE FISCALIZAÇÃO E DEVIDA REGULAMENTAÇÃO

Impende enfatizar que não há previsão de lei específica no ordenamento jurídico brasileiro que trate das *loot boxes*, portanto, o intuito é de fundamentar adequadamente o ensejo de uma regulação, mediante os dispositivos vigentes. Outrossim, “mais do que garantir na lei, o importante é verificar se na prática os direitos da criança e do adolescente estão se concretizando”, ou seja, se estão sendo

verificados e acertadamente fiscalizados (MENDES; LEHFELD; DONADELLI, 2008, p. 212).

Como se sabe, o modelo de microtransação supramencionado incorpora uma esquematização equivalente à de um jogo de azar, porém, o que a torna particular é o fato de ser realizada no plano tecnológico. Sendo assim, é adequado ratificar sobre a era digital, que “as novas tecnologias da informação, ao permitirem o fluxo de informação e capital em tempo real, constituem uma mudança qualitativa nas relações sociais e econômicas”. Por isso, em decorrência do advento da internet e da rápida mudança que ela proporcionou, surge como desafio ao direito, o objetivo de se modificar efetivamente perante a mudança na realidade, para poder se adequar (RUIZ JUNIOR, 2020, p. 32)

Entretanto, “de maneira inédita em nossa realidade, as *loot boxes* representam, simultaneamente, um bem de consumo mergulhado em irregularidades e características abusivas, mas também não abandona a configuração de jogo de azar”. Ocorre o que tratamos aqui: as *loot boxes* como um sistema de jogo de azar que é plenamente acessível a crianças e aos adolescentes, e o Estatuto da Criança e do Adolescente é deficiente no tocante as práticas predatórias nos jogos digitais. Dessa forma, “então, pensar na regulamentação das *loot boxes* é questão de grande importância, se levar em conta o crescimento do mercado de jogos digitais, a relação de certos procedimentos com jogos de azar e as vulnerabilidades dos consumidores” (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 1259-1260; CURCELLI, 2018, p. 52).

À vista disso, transfigura-se imprescindível a etapa inicial de tomar providências que irão assegurar a compreensão, informação e a disciplina quanto ao tema. Os projetos iniciais poderiam ser realizados por um ente governamental, cujo a ideia consistiria em educar as pessoas sobre conceitos importantes nas indústrias dos jogos. O Ministério da Justiça detém poder normativo, sendo capaz de editar instruções normativas que auxiliem na interpretação de leis e conscientização popular (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 1260).

Portanto, levando em consideração os efeitos deletérios dos jogos de azar contidos nos videogames, é correto afirmar que “a criação de uma lei é precedida de um conjunto de acontecimentos sociais que colocam em risco o desenvolvimento ou mesmo a vida de uma pessoa” (MENDES; LEHFELD; DONADELLI, 2008, p. 210). É evidente que o problemático sistema de *loot box* se destaca quanto a essa premissa,

haja vista ser originado pelo advento tecnológico e sujeitar os direitos das crianças a lesões.

Nesse sentido, o encargo dos executores do direito corresponde ser o de reparação da realidade por intermédio das normas contidas no ECA e na CF/88, buscando a plena efetivação do pleno desenvolvimento das crianças e adolescentes. Como o Estatuto é subalterno a Constituição, qualquer incompatibilidade que se refira a algum dos direitos estabelecidos não pode ter validade, já que, por ser lei complementar, está acima de qualquer outro tipo de lei na hierarquia jurídica do ordenamento. Dito isto, o descumprimento dessas regras é explícito, uma vez que os agentes do Estado não estão cumprindo seu dever de reparação quando as irregularidades dessas táticas predatórias, pois deveriam estar aplicando as normas do ECA e da Constituição Federal sobre as empresas que patrocinam os jogos, além de serem omissos quanto a divulgação dessas fraudes e acima de tudo, serem omissos quanto promoção de regulamentos que afrontariam essas barbaridades, a fim de garantir um melhor benefício aos jovens usuários dos jogos.

Embora o Constituinte não imponha a obrigação de proteção integral da criança e do adolescente somente ao Estado, mas a toda sociedade, a preferência do âmbito legislativo deve ser direcionada em detrimento desses sujeitos. À vista disso, o art. 24, XV da CF/88 determina a competência da União, dos Estados e do DF de legislar concorrentemente sobre a proteção da infância e à juventude. No entanto, o ECA se reporta a exigência de controle para os jogos eletrônicos de forma obsoleta, uma vez que comporta o entendimento de tal conceito sob a prisma da época de sua formalização, ou seja, quando os videogames e a internet não tinham tanta acessibilidade:

Art. 149. Compete à autoridade judiciária disciplinar, através de portaria, ou autorizar, mediante alvará:

I – a entrada e permanência de criança ou adolescente, desacompanhado dos pais ou responsável, em: d) casa que explore comercialmente diversões eletrônicas; (CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA, 2021, p. 2)

Verifica-se que o Estatuto, ao legislar sobre o tema, se refere ao tempo em que existiam os fliperamas. Essa fase corresponde ao início da era dos videogames. Ocorre que atualmente os jogos eletrônicos são acessados muito mais facilmente, principalmente após o aparecimento dos jogos mobile consumidos nos celulares.

Nessa senda, a carência da atualização dessa regulamentação é evidentemente gritante.

As normas supracitadas manifestam-se como regras jurídicas, e não como princípios que dão diretrizes, não sendo submetida, dessa maneira, à moderação nas hipóteses de conflito com outros direitos fundamentais que se referem a outros sujeitos ou comunidades. Nesse sentido, compreende-se que a regra da prioridade absoluta impõe termo limitante obrigatório a autoridade da administração pública, e da mesma forma, ao poder parental, sendo assim, uma norma de eficácia plena de aplicabilidade imediata. Assim, se não houver a aplicabilidade da referida norma, o ECA seria apenas um instituto ineficaz de pretensões, o que refletiria na configuração de uma indiferença para com esses sujeitos que são considerados como vulneráveis (HENRIQUES; PITA; HARTUG, 2021, p. 208)

Ainda, destaca-se objetivamente a inobservância no caso concreto, compatível com o que se preceitua no art. 74 do ECA, no capítulo de prevenção especial, pois é delegado ao poder público o dever de regular as diversões e espetáculos, obrigando-se não só a informar a natureza deles, mas também as faixas etárias a que não se recomendem. É importante dar ênfase a esses pontos, posto que, a omissão aqui tratada pode se relacionar tanto aos agentes do poder público, como às empresas, uma vez que deixam de afixar a elucidação dos jogos de azar contidos nos produtos, sem também prestar o esclarecimento da devida faixa etária

Apesar de não existir lei federal que aborde unicamente sobre isso, é fundamental averiguar os dispositivos presentes na portaria do Ministério da Justiça de nº 1.189, que assevera quanto ao exposto em seu art. 3º, II, e art. 14º, I, no sentido de que, compete a análise da classificação indicativa dos jogos eletrônicos ao MJ, bem como a do conteúdo das obras audiovisuais, ao Departamento de Promoção de Políticas de Justiça vinculado à secretaria do MJ. De toda sorte, denota-se que, apesar da corrente averiguação, as premissas persistem em serem as mesmas (CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA, 2021, p. 8).

Em virtude do ECA, as microtransações não podem ser amplamente acessíveis pelas crianças e adolescentes (e muito menos as *loot boxes*). Nesta direção, os videogames que empregam jogos de azar têm a obrigação de fixar a faixa etária adequada, tal qual a obrigação de restringir o acesso a loja online, além de ter que afunilar os métodos de pagamento, para que assim sejam resguardados os direitos do público infantojuvenil.

Os autores King e Delfabbro (2018) dissertam sobre as diretrizes que poderiam servir como paliativos à problemática da *loot box*, tais quais: (I) garantir que todos os itens de jogo possam ser adquiridos ou mediante pagamento em dinheiro – real ou in game – ou possam ser conquistados também com horas de jogo; (II) os itens adquiridos no jogo, mediante pagamento com dinheiro real, só poderão expirar ou serem deletados mediante reembolso ao jogador; (III) priorizar a aleatoriedade das *loot boxes* em detrimento da adoção de um algoritmo que priorize o comportamento do jogador e conceda recompensas gradativamente piores para estimular o jogador a continuar comprando esses itens; (IV) redução do estímulo visual e sonoro relacionado à compra e à abertura das *loot boxes*, de modo a não deixá-los apelativos; (V) existência de informação nos jogos que permitam microtransações, com alertas do tipo “esse jogo permite compras ilimitadas” ou “esse jogo possui loja para compras com dinheiro real” (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 1260).

Para que ocorra a fiscalização e a regulamentação adequada das *loot boxes*, é preciso contar com o empenho dos órgãos públicos. É importante também “a atuação do Conselho Tutelar, que é órgão permanente e autônomo, não jurisdicional, encarregado pela comunidade para zelar pelo cumprimento dos direitos das crianças e adolescentes” (MENDES; LEHFELD; DONADELLI, 2008, p. 206). Ademais, “o Ministério Público, por ser defensor dos interesses da sociedade, não deve medir esforços para exigir que a lei seja cumprida e que sejam respeitados os direitos das crianças e dos adolescentes” (MENDES; LEHFELD; DONADELLI, 2008, p. 208)

Diante de todos os fatos expostos no presente trabalho, a majoritária parte dos jogos são destinados à um público infantojuvenil, logo, as similaridades com os jogos de azar são muito preocupantes, tendo em vista a desinformação quanto a essas práticas e os prejuízos advindos desse contato prematuro com as condutas viciantes desse sistema de microtransação. Os efeitos podem ser extremamente negativos a esses sujeitos, isso porque, por estarem desde cedo envolvidos nessa atmosfera que proporciona esse sentimento de auferir lucros de maneira simples, acessível e com um nível de aleatoriedade, existe uma chance disso se tornar um hábito, o que os levam a considerar essas atividades algo comum.

Conclui-se assim, o ensejo da função mais ativa dos atores de direito em corrigir os desvios entre a realidade concreta e os dispositivos e princípios dispostos no Estatuto da Criança e do Adolescente e na Constituição Federal, igualmente, o juiz da

infância e da juventude, tendo em mente a falta de cuidado das empresas de videogames.

3.3 A INCIDÊNCIA DAS *LOOT BOXES* NO ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE

O sistema engendrado pelas desenvolvedoras de jogos é metodicamente estratégico e põe em risco a condição peculiar de pessoa em desenvolvimento das crianças e dos adolescentes. Logo, o descumprimento do direito ao lazer, premissa que encontra guarida no art. 227, e que se correlaciona com o art. 71 do ECA, torna-se devassado. Na lição de José Alfonso da Silva, lazer “é a entrega à ociosidade repousante. Recreação é a entrega ao divertimento, ao esporte, ao brinquedo. Ambos se destinam a refazer as forças depois da labuta diária e semanal. Requerem lugares apropriados, tranquilos, repletos de folguedos e alegrias”. De tal sorte, geralmente o ECA, ao tratar do direito ao lazer, o relaciona com a educação, não podendo assim ser um recurso que despreze o resguardo da necessidade de desenvolvimento psíquico do menor. Nesse sentido, essas práticas se evidenciam ilícitas por não observarem o dever e o direito ao lazer destinados as crianças e adolescentes, que após o término de suas tarefas, procuram se entreter nos seus videogames, aproveitando a sua infância, sem fazerem ideia de que estão sendo expostas a um ambiente de apostas (LENZA, 2018, p. 1253; CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA, 2021, p. 8).

Essa violação deságua em outra pertinente inobservância, tal qual seja a da devida classificação indicativa. Quando os genitores das crianças compram, por exemplo, um jogo de futebol aos seus filhos, que não fazem ideia de que ali está presente um sistema de caça-níqueis. Embora esse tema esteja previsto no art. 21, XVI, da Constituição Federal, que determina a União a competência de exercer a classificação para efeito indicativo de diversões públicas, e de também estar previsto no art. 74 do ECA, as empresas desenvolvedoras também são responsáveis pela informação quanto ao conteúdo de seus jogos. Isso porque, consoante o que destaca o art. 70 do Estatuto da Criança e do Adolescente, é um dever de todos prevenir a violação dos direitos da criança e do adolescente, devendo assim as empresas, indicar a devida faixa etária, para que assim possa proteger o desenvolvimento das crianças e adolescentes.

Ademais, compatível com o art. 73 do ECA, o descumprimento dessa norma, que se refere a prevenção, importará a responsabilidade da pessoa física ou jurídica. Outrossim, com o intuito de disciplinar sobre o assunto, a Secretaria Nacional de Justiça divulgou, em 2018, um Guia Prático a ser seguido pelas empresas, no qual destaca que o

O processo de classificação indicativa adotada pelo Brasil considera a corresponsabilidade da família, da sociedade e do Estado na garantia à criança e ao adolescente dos direitos à educação, ao lazer, à cultura, ao respeito e à dignidade. Essa política pública consiste em indicar a idade não recomendada, no intuito de informar os pais, garantindo-lhes o direito de escolha.

Além disso, ainda assevera sobre seu caráter pedagógico na portaria de nº 1.189/2018:

Considerando que o exercício da Política Pública de Classificação Indicativa implica no dever de promover sua divulgação por meio de informações consistentes e de caráter pedagógico, e de garantir à pessoa e a à família a possibilidade de se defenderem de conteúdos inadequados. (RUIZ JUNIOR, 2020, p. 50-51)

Insta salientar, que o art. 252 do ECA dirige detalhadamente a omissão dessa conduta, estipulando multa pelo incumprimento da fixação da informação da natureza da diversão, e é cristalino a inadimplência das empresas desenvolvedoras dos jogos quanto a isso. Nesse sentido, a exposição demasiada das *loot boxes* e a facilidade do seu acesso, não respeitam sua condição vulnerável, devendo-se reiterar a disciplina das pessoas jurídicas nesse tema.

À luz dessa insuficiência do Estatuto de regulamentar acerca das práticas de jogos de azar contidos nos videogames, faz-se uma alusão quanto ao disposto no art. 80 do ECA, cujo objetivo é afastar as crianças desse ambiente de apostas por ser prejudicial ao seu desenvolvimento, tratando da proibição da entrada de menores de 18 anos nos lugares que exploram comercialmente as casas de jogos. Pode-se extrair, que de forma similar, a infração administrativa deste dispositivo ensejaria o art. 258 do ECA, que ressalta a responsabilidade do estabelecimento ou do empresário na hipótese de se configurar tal inobservância, sendo assim consoante com o que assenta a jurisprudência do Tribunal de Justiça de Minas Gerais, quando elucida que “a simples permanência de criança ou adolescente em estabelecimento que explore

sinuca ou bilhar é suficiente para configurar a infração” (RUIZ JUNIOR, 2020, p. 48; DISTRITO FEDERAL, 2018, p. 66).

Para assentar ainda mais o caso, traz-se à baila o rol do art. 81, III e VI, que diz que é expressivamente necessário preservar a criança e ao adolescente dos jogos que dependam exclusivamente de sorte, bem como os produtos que causem dependência física ou psíquica, mesmo que seja por utilização indevida. Ainda que as *loot box* não sejam “bilhetes lotéricos”, podem ser consideradas equivalentes por conta de o funcionamento do seu sistema corresponder a entrega de uma recompensa aleatória. De qualquer sorte, apenas o fato da exibição da microtransação ser em forma de caça-níquel, já configura uma ameaça ao desenvolvimento da criança, uma vez que esses são mais vulneráveis.

Sendo assim, ainda incorre outro dispositivo do Estatuto da Criança e do Adolescente, sendo este o art. 243, que está previsto na seção dos crimes em espécie e trata justamente da disponibilidade dos produtos que possam causar dependência física ou psíquica nos menores. Um estudo apresentado ao parlamento do Reino Unido reitera os impactos da *loot box* na esfera psíquica da criança e do adolescente, asseverando que suas funcionalidades exploram mecanismos psicológicos para incentivar a aquisição e os jogadores com problemas de apostas gastam mais com as *loot boxes*:

We do know that many of these systems operate on schedules of reinforcement (i.e., algorithms that determine the frequency with which valuable rewards are delivered) that exploit powerful psychological mechanisms to promote the rapid acquisition of behaviors that are frequently repeated and persistent, and that these mechanisms underpin many other forms of gambling. We also know that players with more symptoms of problem gambling spend more on these *loot boxes* per month than players with fewer symptoms of problem gambling (DRUMMOND; SAUER, 2019, p. 1; RUIZ JUNIOR, 2020, p. 49)

Os menores têm direito a um padrão de vida que lhes garantam o devido desenvolvimento físico, mental, moral e social, resguardando também, os cuidados e as assistências especiais. O corpo social tem o dever de afastar essas práticas de condutas predatórias desenvolvidas pelas empresas de jogos eletrônicos, que criam hábitos de compulsão nas crianças e nos adolescentes.

4 A HIPERVULNERABILIDADE DO CONSUMIDOR INFANTOJUVENIL EM FACE AS *LOOT BOXES* E SUAS IMPLICAÇÕES NO CÓDIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR E NA LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS

4.1 A IMPORTÂNCIA DA EXTRAÇÃO DOS DADOS E COMO SÃO UTILIZADOS NAS PRÁTICAS PREDATÓRIAS

Na atualidade, o corpo social está pregado em um novo modelo de negócios, o qual a informação é essencial para o desenvolvimento econômico. Em verdade, essa nova forma decorreu da evolução tecnológica corrente, que, por sua vez, rompeu as adversidades físicas das relações sociais, resultando assim em uma maior interação entre os indivíduos (BIONI, 2020).

Entretanto, esse evento notoriamente não se limita apenas ao campo econômico, eis que impacta de diversas formas as relações pessoais entre os sujeitos da sociedade e, deste jeito, faz-se repensar também todo o alicerce das conexões sociais e políticas. Dito isto, os dados passaram a denotar grande relevância por conta da sua característica de intermediar as vidas das pessoas e suas liberdades individuais, bem como se tornaram vetores da sociedade e da própria democracia (FRAZÃO; OLIVA; TEPEDINO, 2019, p. 24). Por conseguinte, na perspectiva econômica, os dados importam na medida em que podem ser convertidos em informações necessárias ou uteis para a atividade econômica (FRAZÃO; OLIVA; TEPEDINO, 2019, p. 26; BIONI, 2020, p. 12). O uso dos dados se tornou evidentemente a arma mais poderosa que se pode ter, pois que ao obter sua coleta e realizar o monitoramento das informações dos contribuintes, as empresas podem tomar decisões mais claras e objetivas, esquivar-se dos conflitos e saná-los, ou obter posições significativas e aplicar mudanças.

Em outros termos, “a sociedade informatizada tornou os dados pessoais dos consumidores uma commodity de altíssimo valor agregado, tornando-se um pilar da economia da informação” (MARIZ, 2022, p. 26), cujo qual, por meio deles, direcionam-se publicidades que são condizentes a seus interesses, construindo um algoritmo que independe de uma aceitação nítida (MARIZ, 2022, p. 26).

Ocorre que, o que alavanca todo esse debate é justamente o tratamento desses dados de forma maciça, sem que haja o consentimento ou a ciência dos seus titulares. Uma vez que os indivíduos ignoram o fato da extração dos seus dados, não podem,

assim, imaginar as finalidades que eles obterão, ou sequer saberão dos efeitos dessa coleta nas suas vidas (FRAZÃO; OLIVA; TEPEDINO, 2019, p. 26). Consoante com isso, leciona Shoshana Zuboff sobre o termo “extração”, que transparece de forma mais real nesses casos, exatamente por conta de os dados serem retirados sem anuência ou sem o conhecimento das pessoas (FRAZÃO; OLIVA; TEPEDINO, 2019, p. 28).

Não obstante, o uso dessa ferramenta de coligir e analisar os dados é um elemento chave para as desenvolvedoras promoverem o jogo como um serviço. A exemplo disso, elucida-se que “a personalização do jogo através de *skins* contribui para a identificação dos sujeitos, atribuindo características individuais para os avatares e comunicando aspectos de suas personalidades e gostos” (FERREIRA; PIMENTEL; MELO, 2020, p. 881).

Portanto, essas atividades demonstram um melhor entendimento acerca da comunidade gamer para as corporações, já que além de captarem os padrões de consumo do seu público-alvo, ainda servem como base para as realizações de análise de condutas dos jogadores (FERREIRA; PIMENTEL; MELO, 2020, p. 879). É nesse sentido que se manifestam as condutas predatórias, que fazem com que os usuários gastem cada vez mais dinheiro. Um documento extraído da grande empresa Eletronic Arts (EA), prova que as compras das *loot boxes* são direcionadas aos jogadores do jogo FIFA21 mediante a utilização dos seus dados (JOHNSON; IVANY, 2021). Insta salientar, que consoante ao estudo que fora realizado por Chris Hoofnagle e outros, é correto afirmar que “hoje se pode dizer que é impossível evitar o rastreamento digital (online tracking), em razão da utilização crescente de tecnologias e mecanismos que os usuários não tem nem mesmo como evitar” (FRAZÃO; OLIVA; TEPEDINO, 2019, p. 26).

4.2 A LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS COMO UM AGENTE PROTETOR DO CAPITALISMO VIGILANTE

De acordo com o que assevera Frank Pasquale, a realização da extração dos dados tem sido feita pelos governos e grandes empresas no intuito de se promover frequentemente um monitoramento e vigília de cada passo da vida das pessoas, levando assim, a um capitalismo de vigilância, que tem como reflexo, a construção de uma sociedade também de vigilância (FRAZÃO; OLIVA; TEPEDINO, 2019, p. 27).

Efetivamente, o que está sendo posto em questão é a nossa própria autonomia individual. Essas violações se dão em detrimento de carência de leis que sanariam essas práticas, que encontra guarida no conflito de interesses entre os capitalistas e os entes de inteligência governamentais, bem como pelo empenho com que as corporações defendem seus novos territórios (FRAZÃO; OLIVA; TEPEDINO, 2019, p. 28).

Tendo em vista as complicações provenientes desse advento tecnológico, o Brasil passou a realizar elaborações legislativas que tratavam, de forma segmentada, a respeito da internet e da extração de dados, preceituando sobre as proteções dos direitos dos cidadãos. Foi por meio dessa nova maneira de convivência e manifestações de interações humanas na internet que surgiu o afamado Marco Civil da Internet (Lei. 12.965/14), que por muitas vezes foi apelidada de Constituição da internet. Há também de se considerar como grandes influenciadoras dá por vir Lei Geral de Proteção de Dados, a Lei do Cadastro Positivo, que asseverava sobre conceitos como o de dados sensíveis e alguns princípios importantes sobre proteção de dados, tais quais o de transparência, minimização e segurança, e a Lei de Acesso à informação, que definia o conceito de informação pessoal (CURCELLI, 2018, p. 35).

A primeira lei supracitada, então, “ao estabelecer um regime de direitos para o usuário da internet, implementou uma série de direitos e procedimentos relacionados aos dados pessoais” (DONEDA, 2021, p. 15). Entretanto, não era o cunho principal do Marco Civil da Internet, nem das demais leis, legislar especificamente sobre o tratamento dos dados pessoais, mas, tendo em vista alguns de seus dispositivos, em especial o art. 3º, III do Marco Civil da Internet, o ordenamento brasileiro já caminhava para a elaboração de um regulamento próprio da proteção de dados (DONEDA, 2021, p. 15), que viria a ser a Lei Geral de Proteção de Dados, ou simplesmente LGPD.

Esses adventos contribuíram para a construção jurídica regulamentar do tratamento dos dados pessoais de forma autônoma, pois, diante da complexidade da disciplina, passaram a reconhecer tal fenômeno como juridicamente relevante, estabelecendo assim direitos e garantias para os indivíduos se protegerem das explorações corporativas de extração de dados (DONEDA, 2021, p. 4). Por consequência, deram um maior controle aos dados utilizados, indo além das suas raízes, que são fortemente vinculadas ao direito à privacidade, pois fortalece os direitos individuais e oferece um tratamento lícito de fluxo de dados (DONEDA, 2021, p. 4).

Portanto, a Lei Geral de Proteção de Dados surge com o objetivo de ir muito além de uma simples proteção da violação da privacidade, correspondendo então a um verdadeiro resgate a dignidade dos titulares dos dados e seus direitos básicos relacionados à autodeterminação informativa (FRAZÃO; OLIVA; TEPEDINO, 2019, p. 98). Portanto, serve assim como um impedimento às táticas predatórias que foram evidenciadas no presente trabalho, fruto de um modelo capitalista vigilante que extrai os dados de maneira maciça, sem a ciência ou o consentimento de seus usuários na grande maioria dos casos (FRAZÃO; OLIVA; TEPEDINO, 2019, p. 101).

Considerando a LGPD, é possível, então, observar em seu 1º artigo, a disposição expressa das suas finalidades e de seus valores, uma vez que dispõe sobre direitos e princípios fundamentais relacionados a liberdade, a privacidade e ao livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural ou da pessoa jurídica de direito público ou privado.

4.3 A HIPERVULNERABILIDADE DOS DADOS DAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES DIANTE DAS *LOOT BOXES*

Como prelúdio, insta destacar que a finalidade do direito à proteção de dados pessoais não é proteger os dados em si, mas sim a pessoa titular dos dados (HENRIQUES; PITA; HARTUG, 2021, p. 201). Desta forma, é correto afirmar que “crianças e adolescentes compõem o grupo mais vulnerável de pessoas cujo dados pessoais circulam na ubiquidade dos meios informáticos” (HENRIQUES; PITA; HARTUG, 2021, p. 201), dado o fato de estarem passando por uma fase especial de amadurecimento, tanto físico quanto cognitivo, psicológico e social. Por conta disso, não entendem a importância e a profundidade da sociedade de informação (HENRIQUES; PITA; HARTUG, 2021, p. 201-202).

À vista disso, a Lei Geral de Proteção de Dados dispõe uma seção que é inteiramente direcionada as crianças e adolescentes, asseverando em seu art. 14, a regulamentação especial do tratamento de seus dados, que “deverá ser realizado no melhor interesse desses sujeitos, levando-se em conta especialmente as normas protetivas estabelecidas na Constituição Federal” (FRAZÃO; OLIVA; TEPEDINO, 2019, p. 306), observando também, as regras presentes no ECA e na Convenção sobre os Direitos da Criança. Pretende-se, então, resguardar sua condição especial

em sede de liberdade e dignidade, admitindo-as, conforme assevera a CF/88, como as protagonistas da sociedade (FRAZÃO; OLIVA; TEPEDINO, 2019, p. 307).

Ademais, em detrimento dos resultados estatísticos de pesquisas que foram realizadas recentemente, é correto afirmar que a vulnerabilidade desse grupo também passa a ser compreendida por conta do volume de utilização dos meios tecnológicos, uma vez que é notável o entusiasmo crescente das crianças e dos adolescentes no ambiente brasileiro, basta ver a busca e acesso frequente e cada vez maior à novas tecnologias da informação e comunicação (HENRIQUES; PITA; HARTUG, 2021, p. 202). Dito isto, a devida extração e armazenamento dos dados pessoais desses sujeitos, que ainda não possuem condições de entender os problemas que podem ser ocasionados pela sociedade da informação, pode ser facilmente violada; ainda, além disso, seus dados também podem ser encontrados por pessoas mal-intencionadas na internet (HENRIQUES; PITA; HARTUG, 2021, p. 203).

Perante o exposto, perfilha-se o entendimento de que o zelo necessário não se atém a somente cingir os dados coletados pelas corporações, posto que o desígnio e a exposição deles é translucidamente uma questão problemática. Assim, os efeitos sociais negativos provenientes da extração dos dados do público infantojuvenil são diversos e podem ser compreendidos como: (I) a ameaça à integridade física, psíquica e moral por contatos maliciosos de terceiros; (II) a hiperexposição de dados pessoais e discriminação; (III) a modulação e manipulação de comportamentos; e (IV) a microssegmentação da prática abusiva e ilegal da publicidade infantil. Portanto, é imprescindível que haja políticas e normas equilibradas que assegurem aos menores o livramento desses danos (HENRIQUES; PITA; HARTUG, 2021, p. 203).

Observa-se que o sistema de *loot boxes* se encaixa perfeitamente quando comparado a todas essas violações. As empresas de jogos coletam uma vasta rede de dados e informações referentes aos seus jogadores, tais quais a sua residência, sua lista de amigos, os jogadores da região, o aparelho que foi utilizado para acessar a plataforma, as mensagens escritas no bate-papo, o comportamento de jogo offline, o horário de entrada e de saída do player, as promoções que o player mais adquire e assim por diante (DISTRITO FEDERAL, 2021, p. 28). É com base nos dados sensíveis que os algoritmos são programados para tomar decisões automatizadas, tais como: (I) avaliar as características, a personalidade, as inclinações e as propensões de uma pessoa, inclusive no que diz respeito à sua orientação sexual; (II) analisar o estado de ânimo ou de atenção de uma pessoa; (III) identificar estados emocionais,

pensamentos, intenções e mesmo mentiras; (IV) detectar a capacidade e a habilidade para determinados empregos ou funções; (V) analisar a propensão à criminalidade e; por fim, (VI) antever sinais de doenças, inclusive de depressão, episódios de mania e outros distúrbios, mesmo antes da manifestação de qualquer sintoma (FRAZÃO; OLIVA; TEPEDINO, 2019, p. 32).

É acertadamente sobre essas circunstâncias que assevera o art. 14, tentando prevenir essas práticas quando regulamenta o tratamento de dados das crianças. No mais, a síntese da mensagem da LGPD para as empresas desenvolvedoras de jogos é de fácil entendimento: nenhuma empresa pode obrigar que os menores disponham seus dados, salvo nos casos que sejam extremamente necessários. Ainda assim, caso haja o consentimento do fornecimento dos dados, esse deve ser específico e autorizado por um responsável legal, sendo que as informações quanto aos dados devem ser de fácil acesso e mantidas como públicas. Dito isto, é correto afirmar que:

Entende-se que a previsão do artigo 14 deverá ser aplicada especialmente nos casos de produtos e serviços direcionados ou diretamente ofertados a crianças e adolescentes, hipóteses em que quaisquer informações transmitidas para os menores deverão estar em linguagem clara, simples e condizente com a idade do público esperado, devendo-se sempre incentivar o uso de produtos e serviços de forma monitorada e/ou orientada pelos responsáveis do menor. Essa disposição encontra-se em linha com práticas educacionais e com uma perspectiva de reconhecimento da criança e do adolescente como sujeito de direito e protagonista de seus direitos. (FRAZÃO; OLIVA; TEPEDINO, 2019, p. 314).

Desta forma, no contrato de Termo de Uso, o player precisa aceitar as disposições das obrigações, responsabilidades e regulamentações da plataforma, buscando compreender e entender com o que está concordando. As empresas, então, devem se dedicar em dobro a esse momento, pois mesmo que o papel do fornecimento de dados nesses casos possa ser efetuado pelos responsáveis do menor, não se sabe em que condições ela ocorreu. Por exemplo, como as empresas verificarão se a pessoa que forneceu o consentimento é de fato um dos responsáveis? Na prática, a maior parte das pessoas sequer sabem o que estão aceitando ao confirmar o termo. Com isso em mente, a empresa que desenvolveu o jogo obtém a anuência de coletar os dados pessoais e monitorar suas atividades in game, tendo assim, uma gama de informações sobre o usuário.

Portanto, “o consentimento, por si só, não afasta a responsabilidade do agente de avaliar todos os riscos do processamento dos dados nem seu dever de observar fielmente as disposições protetivas da LGPD” (FRAZÃO; OLIVA; TEPEDINO, 2019, p. 312). Mesmo que haja o consentimento dos pais do menor, esses não se atentam e nem são advertidos quanto ao conteúdo completo contido no jogo. É correto afirmar, pois, que nos casos da *loot boxes* “todo o envolvimento emocional com o produto se faz a partir do apelo da criança ou do adolescente como usuário” (DISTRITO FEDERAL, 2021, p. 8).

Portanto, o método de combater a prática predatória da *loot box* por intermédio de avisos educativos é extremamente interessante para a educação digital e autodeterminação informativa. Ademais, as empresas desenvolvedoras de jogos precisam se adequar ao formato da LGPD para assegurar aos menores o seu devido desenvolvimento, precisando, então, se atentarem a forma como extraem os dados de seus usuários, bem como encontrar métodos que advirtam aos seus responsáveis quanto ao conteúdo disposto nos jogos.

4.4 A INCIDÊNCIA DAS *LOOT BOXES* NO CÓDIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR

As estratégias das táticas predatórias consistem na ideia de fidelizar o consumidor mediante fomentos frequentes e sorrateiros, que impulsionam inconscientemente os jogadores a comprar (MARIZ, 2022, p. 27). Portanto, evidencia-se uma clara vulnerabilidade dos consumidores perante as corporações.

A Lei 8.078/90, que corresponde ao ilustre Código de Defesa do Consumidor, reconhece de forma clara a situação de vulnerabilidade do consumidor perante o fornecedor. Em essência, este princípio contempla que no direito do consumidor, cabe a aquele que está consumindo, confiar ou não nas indicações que lhes são ofertadas. Em contrapartida, aquele que fornece detém todos os dados referentes ao produto e optará pelos melhores meios de ofertá-los (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 1257).

Dessa maneira, o CDC estabelece a necessidade de um acordo entre a relação de interesses das partes, mas tudo isso deverá ocorrer de acordo com os princípios estabelecidos da proteção do consumidor, para que assim, não haja abusos que

possam causar danos, prezando assim, pela boa-fé e pela transparência (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 1256-1257).

A questão relacionada a onerosidade ou a gratuidade do jogo não é problema para a incidência do CDC, pois consoante ao que está disposto no art. 2º do CDC, consumidor é toda pessoa física ou jurídica que adquire ou utiliza o produto ou serviço como destinatário final, tendo em vista que até mesmo nos jogos gratuitos, o player gera retorno monetário para a desenvolvedora do jogo, pois ele é exposto a anúncios de produtos, além de fornecer seus dados (GALVÃO, 2020, p. 12).

Sobre isso, o autor Bruno Ricardo Bioni assevera:

Ao passo que, sob um novo modelo de negócio, consumidores não pagam em dinheiro pelos seus bens de consumo, eles cedem seus dados pessoais em troca de publicidade direcionada. São os anunciantes de conteúdo publicitário que aperfeiçoam o seu arranjo econômico. Dessa forma, tal relação torna-se plurilateral, uma vez que ela envolve, necessariamente, os anunciantes de conteúdo publicitário, para haver retorno financeiro nesse modelo de negócio. (BIONI, 2020, p. 38)

Nesse contexto, certos fatos se tornam translucidamente mais agravados quando colocados diante a essas questões, sejam estes, principalmente, o do consumidor infantojuvenil, tendo-se em conta que são mais facilmente ludibriados pelas estratégias das *loot boxes*, devido a sua condição de desenvolvimento, o que os torna ainda mais vulneráveis do que o restante do público.

Resta configurado assim, o descumprimento quanto ao que se encontrar estipulado no art. 37, §1 e § 2 do Código de Defesa do Consumidor sobre propagandas direcionadas a crianças, que operem sob aproveitamento das circunstâncias de suas características peculiares:

Art. 37. É proibida toda publicidade enganosa ou abusiva.

§ 1º É enganosa qualquer modalidade de informação ou comunicação de caráter publicitário, inteira ou parcialmente falsa, 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.

§ 2º É abusiva, dentre outras a publicidade discriminatória de qualquer natureza, a que incite à violência, explore o medo ou a superstição, se aproveite da deficiência de julgamento e experiência da criança, desrespeita valores ambientais, ou que seja capaz de induzir o consumidor a se comportar de forma prejudicial ou perigosa à sua saúde ou segurança.

Assim, é dever do fornecedor informar as possíveis recompensas, bem como a natureza do item, ou seja, se é cosmético ou funcional, e também, as chances de

obtê-los. É de grande importância informar se o item que pode ser adquirido irá promover vantagens sobre outros jogadores. De mais a mais, um relevante aspecto a ser comunicado pelas desenvolvedoras é a escassez ou a raridade do item no jogo, pois isto é o que dita a precificação do item. Se todos esses dados fossem fornecidos, o player pensaria mais sobre a escolha de adquirir *loot boxes* e seria impedido de gastar de maneira compulsiva, pois saberia exatamente a probabilidade de conquistar aquilo que deseja (GOMES, 2018, p. 31).

O Código de Defesa do Consumidor é cristalino ao determinar a necessidade da veiculação de informações claras e ostensivas sobre a classificação das informações que serão dispostas do produto ou do serviço:

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

Portanto, evidencia-se que os dados fornecidos pelas desenvolvedoras dos jogos digitais são absolutamente insuficientes e resultam na verdadeira desinformação dos consumidores que são tidos como vulneráveis, especialmente quando estes são menores. Também, a publicidade infantil deve resguardar os direitos que lhe são relacionados, assegurando ainda o devido tratamento da condição especial de desenvolvimento da criança e do adolescente. Todas essas perspectivas encontram guarida nos preceitos constitucionais fundamentais, que por sua vez, colocam os menores como protagonistas das atenções sociais, garantindo assim, sua proteção integral.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As *loot boxes* corresponde a uma mecânica desleal a medida em que consideramos sua extrema semelhança com os jogos de azar. O cerne da sua problemática encontra guarida nos jogos que possuem uma faixa etária que possibilite o acesso de menores a esse sistema, desta forma, o público infantojuvenil acaba sendo afetado e exposto a essas más condutas. Não é razoável permitir a proximidade de crianças e adolescentes a esse tipo de atmosfera de apostas, pois isso pode não

só desencadear adições pelo jogo, mas como pode afetar diversos outros aspectos do desenvolvimento formativo.

As empresas se aproveitam da condição das crianças e adolescentes, que são hipervulneráveis, pois extraem seus dados de forma maciça para desenvolver estratégias que avaliem todos os seus comportamentos, sentimentos e gostos, no intuito de conseguir fazê-los comprarem mais e mais *loot boxes*. Isso implica em um reflexo na seara do direito do consumidor infantojuvenil, pois os deveres de transparência e de publicidade infantil não estão sendo devidamente observados pelas desenvolvedoras dos jogos. Ademais, o mero fato de seu sistema ser idêntico a de um jogo de azar, já denota seu caráter extremamente abusivo.

Assim, urge a necessidade de se regular as *loot boxes* adequadamente, afastando-as, assim, das crianças e dos adolescentes. Para isso, existem diversos instrumentos jurídicos e públicos que podem auxiliar na composição da devida regulamentação desse sistema. Em verdade, o empenho dos órgãos públicos em promover uma fiscalização rigorosa quanto ao tema é tão importante quanto formular a correta regulamentação das *loot boxes*, caso contrário a criação das normas se mostrariam ineficazes.

Há então, a necessidade de se promover a devida educação digital e autodeterminação informativa das crianças e dos adolescentes, pois tais preceitos se demonstram eficazes como métodos de combate as violações das *loot boxes*. As empresas desenvolvedoras dos jogos precisam alertar aos pais quanto ao conteúdo que se encontram nos jogos, sobretudo se estiverem presentes mecanismos de jogos de azar.

O razoável não seria banir completamente as *loot boxes* dos países, já que devemos prezar pelo interesse pessoal dos indivíduos e também pelo aquecimento da economia nacional. A valer, o ideal é fazer um controle quanto a extração dos dados do público infantojuvenil, bem como monitorar os gastos destes usuários, sem deixar que os métodos de pagamentos sejam tão acessíveis. Além disso, é imprescindível promover um controle parental que ampare os genitores, para que assim, sejam informados quanto ao conteúdo de jogos de azar dispostos nos jogos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Paulo. iPhone: médico vende carro para pagar compras do filho de sete anos em jogo. **Canal TechTudo**, 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/07/iphone-medico-vende-carro-para-pagar-compras-do-filho-de-sete-anos-em-jogo.ghtml>. Acesso em: 15 maio 2022.

BIONI, Bruno Ricardo. **Proteção de dados pessoais: a função e os limites do consentimento**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2020. Disponível em: <https://forumturbo.org/wp-content/uploads/wpforo/attachments/45774/4043-Proteode-Dados-Pessoais-Bruno-Ricardo-Bioni-2019.pdf>. Acesso em: 15 maio 2022.

BRASIL. Classificação indicativa não é censura. **Ministério da Justiça e Segurança Pública**, 2017. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/noticias/classificacao-indicativa-nao-e-censura>. Acesso em: 15 maio 2022.

BRASIL. **Código de Defesa do Consumidor**. Decreto Presidencial nº 2.181, de 20 de março de 1997, Brasília, DF, 1997.

BRASIL. **Decreto-lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941**. Lei de contravenções penais. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em: 15 maio 2022.

BRASIL. **Lei 12.852 de 5 de agosto de 2013**. Institui o Estatuto da Juventude e dispõe sobre os direitos dos jovens, os princípios e diretrizes das políticas públicas de juventude e o Sistema Nacional de Juventude - SINAJUVE. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12852.htm. Acesso em: 15 maio 2022.

BRASIL. **Portaria Nº 1.189, de 3 de agosto de 2018**. Regulamenta o processo de classificação indicativa de que tratam o art. 74 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, o art. 3º da Lei nº 10.359, de 27 de dezembro de 2001, e o art. 11 da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011. Disponível em: https://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/35518982/do1-2018-08-06-portaria-n-1-189-de-3-de-agosto-de-2018-35518938. Acesso em: 15 maio 2022.

CAETANO, Ricardo. Como a Inglaterra, Bélgica e Alemanha lidam com os problemas trazidos pelos *loot boxes* em games. **ESPN**, 2021. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/8517963/como-a-inglaterra-belgica-e-alemanha-lidam-com-os-problemas-trazidos-pelos-loot-boxes-em-games. Acesso em: 15 maio 2022.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. Parecer da GTEC sobre Jogos Eletrônicos para infância. **Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente (ANCED)**. Parecer Nº 36/2021/GTEC/CG, Processo Nº 576600020.000354/2021-20. 2021. Disponível em: <https://static.poder360.com.br/2021/12/Parecer-CFP-36-2021-Jogos-Eleto%CC%82nicos.pdf>. Acesso em: 15 maio 2022.

CURCELLI, Marco César Passos. **Loot boxers e o mercado de consumo no Brasil**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) - Universidade Presbiteriana Mackenzie. 2018. Disponível em: <https://dspace.mackenzie.br/bitstream/handle/10899/20063/MARCO%20C%c3%89S%20PASSOS%20CURCELLI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 15 maio 2022.

DISTRITO FEDERAL. **Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente (ANCED)**. Ação Civil Pública. Elaborado por: Márlon Jacinto Reis; Rafael Martins Estorilio; Ana Letícia Nepomuceno Léda; Frederico Nepomuceno Léda, 2021. Disponível em: <https://s3.meusitejuridico.com.br/2021/04/0b29536a-peticao-inicial-electronic-arts-e-nintendo.pdf>. Acesso em: 15 maio 2022.

DONEDA, Danilo. Panorama histórico da proteção de dados pessoais. In: MENDES, Laura Schertel; DONEDA, Danilo; SARLET, Ingo Wolfgang; RODRIGUES JUNIOR, Otávio Luiz (coord.). **Tratado de proteção de dados pessoais**. Rio de Janeiro: Forense, 2021, pp. 3-15.

DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D. **Immersive and addictive technologies inquiry**. 2019.

FANTINI, Laiane Maris; FANTINI, Eduardo; GARROCHO. A Regulamentação das *Loot boxes* no Brasil: Considerações Éticas e Legais acerca das Microtransações e dos Jogos de Azar. XVIII **SBGames**, out. 2019. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/IndustriaFull/196985.pdf>. Acesso em: 15 maio 2022.

FERREIRA, Emanuel Rodrigues; PIMENTEL, Clara Andrade; MELO, Philippe. O Perfil Consumidor em Jogos Free-to-Play: Os fatores de influência na decisão de compra dos jogadores em League of Legends. **XIX SBGames**, nov. 2020. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2020/IndustriaFull/209883.pdf>. Acesso em: 15 maio 2022.

FRAZÃO, Ana; OLIVA, Milena Donato; TEPEDINO, Gustavo (coord.). **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais: e suas repercussões no Direito brasileiro**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2019.

GALVÃO, Matheus Oba. **Contratos de licenciamento de software aleatórios: loot boxes e a aplicação do direito do consumidor**. 2020. Monografia (Bacharelado em Direito) - Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2020.

GOMES, Alexandre Figueiredo. **Os impactos das loot boxes na formação social e psicológica do consumidor infantojuvenil e a necessidade de fiscalização pelos instrumentos da política nacional**. 2018. Tese. (Trabalho de Conclusão de Curso em Direito) – Faculdade de Direito, Universidade Federal da Bahia – UFBA, Salvador. Orientadora: Profa. Dra. Joseane Suzart Lopes da Silva. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/29522/1/Alexandre%20Figueiredo%20Gomes.pdf>. Acesso em: 15 maio 2022.

GRIFFITHS, Mark D. The role of cognitive bias and skill in fruit machine gambling. **British Journal Of Psychology**, [s.l.], v. 85, n. 3, p. 351-369, ago. 1994.

HENRIQUES, Isabella Henriques; PITA, Marina; HARTUG, Pedro. A proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes. In: MENDES, Laura Schertel; DONEDA, Danilo; SARLET, Ingo Wolfgang; RODRIGUES JUNIOR, Otávio Luiz (coord.). **Tratado de proteção de dados pessoais**. Rio de Janeiro: Forense, 2021, pp. 199-226.

JOHNSON, Erica; IVANY, Kimberly. Video game giant EA steering players into lootbox option in popular soccer game, insider says. **CBC News**, 2021. Disponível em: <https://www.cbc.ca/news/gopublic/fifa21-loot-boxes-electronic-arts-1.5996912>. Acesso em: 15 maio 2022.

LENZA, Pedro. **Direito constitucional esquematizado**. 22 ed. São Paulo: Saraiva, 2018. 1627p.

MARIZ, Felipe Medeiros. **Regulação das Loot boxes e os jogos de azar no Brasil**. 2022. 38 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Caicó, 2022.

MENDES, Rita Cássia Lopes de Oliveira; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza; DONADELLI, Paulo Henrique Miotto. A exigência da absoluta prioridade na efetivação dos direitos das crianças e dos adolescentes nos 18 anos do ECA. **Serviço Social & Realidade**, Franca, v. 17, n. 2, p. 202-214, nov. 2008. Disponível em: <https://ojs.franca.unesp.br/index.php/SSR/article/view/78>. Acesso em: 15 maio 2022.

PEREIRA, Ricardo da Cunha (coord.). **A família na travessia do milênio**. Anais do II Congresso Brasileiro de Direito de Família. Belo Horizonte: Del Rey, 2000.

RUIZ JUNIOR, Antonio Teixeira. **Loot box e sua comercialização: A (in)compatibilidade com o ordenamento jurídico brasileiro**. 2020. Programa de Pós – Graduação em Educação, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2020. Disponível em: <http://repositorio.fdv.br:8080/handle/fdv/999>. Acesso em: 15 maio 2022.

WILTSHIRE, Alex. Behind the addictive psychology and seductive art of *loot boxes*. **PC Gamer**, 2017. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/behind-the-addictive-psychology-and-seductive-art-of-loot-boxes/>. Acesso em: 15 maio 2022.

ZENDLE, David; CAIRNS, Paul. **As loot boxes estão novamente ligadas ao problema de jogo: Resultados de um estudo de replicação**. Universidade de Auckland, Nova Zelândia. 2019. Disponível em: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0213194>. Acesso em: 15 maio de 2022.