

**FACULDADE DE DIREITO DE VITÓRIA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO**

**ANTONIO TEIXEIRA RUIZ JUNIOR**

**LOOT BOX E SUA COMERCIALIZAÇÃO:  
A (IN)COMPATIBILIDADE COM O ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO**

VITÓRIA  
2020

ANTONIO TEIXEIRA RUIZ JUNIOR

**LOOT BOX E SUA COMERCIALIZAÇÃO:**  
A (IN)COMPATIBILIDADE COM O ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO

Monografia apresentada ao Curso de Direito da Faculdade de Direito de Vitória – FDV, como requisito para a obtenção do grau de bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Neves Soto.

VITÓRIA  
2020

ANTONIO TEIXEIRA RUIZ JUNIOR

**LOOT BOX E SUA COMERCIALIZAÇÃO:**  
A (IN)COMPATIBILIDADE COM O ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO

Monografia apresentada ao Curso de Direito da Faculdade de Direito de Vitória – FDV, como requisito para a obtenção do grau de bacharel em Direito.

Aprovado em \_\_\_\_ de dezembro de 2020.

COMISSÃO EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Paulo Soto  
Faculdade de Direito de Vitória – FDV  
Orientador

---

---

## RESUMO

As *loot boxes* são itens virtuais vendidos dentro do jogo que fornecem recompensas aleatórias, o termo *loot box* representa o conceito de item virtual que gera aleatoriamente outros itens virtuais. Em geral, os jogadores compram a *loot box* por dinheiro real com a esperança de obter um item raro que irá impactar sua diversão no jogo, contudo o resultado da *loot box* depende exclusivamente da sorte uma vez que os melhores itens possuem as menores probabilidades. Esse sistema possui semelhanças com o jogo de azar, visto que a maior parte do conteúdo interno das caixas possui preço inferior ao valor pago na *loot box*. Por conta da identidade com os jogos de azar, esse modelo começou a ser regulamentado ou proibido por alguns países estrangeiros. Nesse sentido, o presente texto pretende explicar: o conceito de *loot box*; a classificação contratual diante da legislação atual do Código Civil; a relação com o Código do Consumidor; e a repercussão internacional. Ao final, lança uma possível abordagem com base na legislação brasileira aplicável o tema, porém o intuito do texto é fomentar o debate acerca das *loot boxes*, tema que ainda não foi devidamente debatido em território nacional.

**Palavras-chave:** Loot box. Jogo de azar. Regulamentações estrangeiras. Relação de consumo.

## ABSTRACT

Loot boxes are virtual items sold within the game that provide random rewards, the term loot box represents the concept of virtual item that randomly generates other virtual items. In general, players buy the loot box for real money with the hope of getting a rare item that will impact their fun in the game, however the result of the loot box depends exclusively on luck since the best items have the lowest odds. This system has similarities with gambling, since most of the internal contents of the boxes have a lower price than the amount paid in the loot box. Because of the identity with gambling, this model began to be regulated or prohibited by some foreign countries. In this sense, this text intends to explain: the concept of loot box; the contractual classification before the current legislation of the Civil Code; the relationship with the Consumer Code; and the international repercussion. At the end, it releases a possible approach based on the Brazilian legislation applicable to the subject, but the purpose of the text is to foster the debate about loot boxes, a subject that has not yet been properly discussed in the national territory.

**Keywords:** Loot box. Gambling. Foreign regulations. Consumer Relationship.

## Lista de Figuras

Figura 1 - Caixa Cromática III.....	13
Figura 2 - Immortal Treasure III: chance de conseguir um item ultrarraro.....	14
Figura 3 - Visual Básico .....	16
Figura 4 - Visual Mítico.....	16
Figura 5 - Visual Arcano.....	16
Figura 6 - Preço dos itens do <i>Juggernaut</i> .....	17
Figura 7 - Preço das Facas no CS:GO.....	17
Figura 8 - Preço da Faca M9.....	17
Figura 9 - Fifa Pacote Ouro Premium.....	18
Figura 10 - Chadli.....	19
Figura 11 - Neymar .....	19
Figura 12 - Cristiano Ronaldo.....	19

## LISTA DE ABREVIATURAS, SIGLAS E SÍMBOLOS

<b>§</b>	Parágrafo
<b>§§</b>	Parágrafos
<b>ACP</b>	Ação Civil Pública
<b>ARJEL</b>	<i>Autorité de regulation des jeux em ligne</i>
<b>CC</b>	Código Civil
<b>CDC</b>	Código de Defesa do Consumidor
<b>Classind</b>	Classificação Indicativa
<b>CS:GO</b>	<i>Counter Strike: Global Offensive</i>
<b>DCMS</b>	<i>Digital, Culture, Media and Sport Committee</i>
<b>DGA</b>	<i>Dutch Gaming Association</i>
<b>Dota</b>	<i>Dota 2</i>
<b>DP</b>	Defensoria Pública
<b>EA</b>	<i>Eletronic Arts</i>
<b>ECA</b>	Estatuto da Criança e do Adolescente
<b>MMO's</b>	<i>Massively Multiplayer Online</i>
<b>MP</b>	Ministério Público
<b>PNRC</b>	Política Nacional de Justiça
<b>PRC</b>	<i>People's Republic of China</i>
<b>SNJ</b>	Secretaria Nacional de Justiça
<b>SNDC</b>	Sistema Nacional da Defesa do Consumidor
<b>TAC</b>	Termo de Ajustamento de Conduta
<b>Valve</b>	<i>Valve Corporation</i>
<b>WOW</b>	<i>World of Warcraft</i>

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>8</b>
<b>1 ASPECTOS GERAIS DA LOOT BOX</b> .....	<b>10</b>
1.1 O QUE É LOOT BOX .....	11
1.2 A COMERCIALIZAÇÃO DE LOOT BOX .....	12
1.3 MODELOS DE LOOT BOXES APLICADOS PELAS EMPRESAS.....	15
<b>1.3.1 A comercialização de itens cosméticos</b> .....	<b>15</b>
1.3.1.1 Itens cosméticos do Dota 2 .....	15
1.3.1.2 O mercado de itens cosméticos entre os usuários .....	16
<b>1.3.2 A comercialização de itens de desempenho</b> .....	<b>18</b>
1.3.2.1 O mercado clandestino de moedas entre os jogadores de FIFA.....	20
<b>2 CLASSIFICAÇÃO CONTRATUAL</b> .....	<b>22</b>
2.1 ADEQUAÇÃO TÍPICA .....	22
2.2 ADEQUAÇÃO QUANTO OS EFEITOS EM RELAÇÃO AO RISCO .....	23
2.3 ADEQUAÇÃO QUANTO À TIPICIDADE.....	27
<b>3 REPERCUSSÃO INTERNACIONAL</b> .....	<b>32</b>
3.1 CHINA .....	32
3.2 BÉLGICA E HOLANDA .....	34
3.3 REINO UNIDO E FRANÇA .....	36
<b>3.3.1 Reino Unido considera classificar loot box como jogo de azar</b> .....	<b>38</b>
<b>4.LEGISLAÇÃO BRASILEIRA APLICAVÉL E POSSÍVEIS SOLUÇÕES</b> .....	<b>41</b>
4.1. CÓDIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR .....	43
<b>4.1.1 A hipervulnerabilidade do público infantojuvenil</b> .....	<b>45</b>
4.2. DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	48
4.3 EVENTUAIS SOLUÇÕES PARA O MODELO DE LOOT BOXES NO BRASIL ..	51
<b>4.3.1 Ministério Público</b> .....	<b>52</b>
<b>4.3.2 Ministério da Justiça</b> .....	<b>53</b>
<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>55</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>57</b>

## INTRODUÇÃO

Atualmente a indústria de entretenimento mais rentável do mundo é a indústria do videogame, gerando centenas de bilhões de dólares, ultrapassando o cinema, *streaming* e música. Os dados são do site Newzoo, principal site de análise de mercado financeiro de jogos eletrônicos.

Para contextualizar, em 2018, o mercado de videogame arrecadou o montante de US\$ 137.9 bilhões, desta quantia, cerca de 28% da arrecadação é oriunda da China, o equivalente a US\$ 37.9 bilhões. Valor que colocou a China como o principal país consumidor de jogos eletrônicos, em seguida, vem os Estados Unidos com expressiva quantia de US\$ 32.7 bilhões (WIJMAN, 2018).

A arrecadação para 2019 é ainda mais formidável, a projeção é que a indústria dos games arrecade US\$ 152.1 bilhões, no entanto o país líder de consumo no ano de 2019 é os Estados Unidos, com a movimentação financeira de US\$ 36.9 bilhões, seguido por China com US\$ 36.5 bilhões (WIJMAN, 2019).

A América Latina, no ano de 2019, em termos de consumo, alcançou a marca de US\$ 5.6 bilhões, um crescimento de 600 milhões de dólares em relação ao ano de 2018, representando 4% dos recursos oriundos de jogos eletrônicos.

Diante do exposto, fica evidente a grandeza e a capacidade econômica do mundo dos jogos, conquanto iniciou-se o debate acerca das microtransações de *loot box*, um modelo de monetização que realiza a venda de itens virtuais por meio de um fornecimento de aleatório. A mecânica das *loot boxes* ganhou repercussão internacional por conta da semelhança com os jogos de azar, essa identidade fez a Bélgica vincular a comercialização de *loot box* à jogos de azar, tornando ilegal a venda desse modelo nos jogos eletrônico.

A importância do tema está em sua comparação com jogos de azar, que decorre do elemento “sorte” presente nas *loot boxes*, visto que a caixa de saque (*loot box*) adquirida pelo jogador é simplesmente um item consumível que gera um item aleatório

após ser consumido pelo jogador, deste modo, o consumidor pode conseguir um item que custe centavos ou até centenas de dólares.

Com o propósito de esclarecer o leitor acerca do tema, o presente texto pretende desenvolver uma análise das *loot box*, explicando seu conceito e expondo suas características, sendo oportuno assinalar a possibilidade de comercialização dos itens virtuais em mercados clandestinos. Logo após, será apresentado a classificação contratual de acordo com a legislação brasileira em vigor que mais se aproxima com o modelo de *loot box*.

Nada obstante, será abordada a relação de consumo e a vulnerabilidade do consumidor diante dos mecanismos das caixas de saque, em especial, a vulnerabilidade do público infantojuvenil baseada no Código de Defesa do Consumidor e em preceitos do Estatuto da Criança e do Adolescente.

Por fim, será feita a análise da abordagem de países estrangeiros para compreender os fundamentos motivadores para a resolução do problema entre *loot box* e jogos de azar. Ademais, apresenta possíveis soluções com base na legislação vigente aptas aperfeiçoar a comercialização de *loot box* que não resultem, necessariamente, na proibição definitiva das caixas de saque. Em conclusão, após essas considerações estabelecidas no decorrer do trabalho, com base na relação de consumo e legislação em vigor, o capítulo concluí com as possíveis medidas que deveriam ser aplicadas.

## 1 ASPECTOS GERAIS DA LOOT BOX

Para a adequada compreensão do tema, torna-se fundamental que o leitor compreenda os conceitos básicos em torno da *loot box*, sendo necessário uma breve análise acerca de monetização realizada pelas empresas de jogos eletrônicos.

Inicialmente a arrecadação das empresas de jogos eletrônicos era realizada através das vendas de videogame, com o avanço da indústria de jogos eletrônicos, as empresas foram aperfeiçoando seus métodos de monetização, instituindo sistemas *premium*, que forneciam vantagens virtuais, e mensalidades para jogos MMO (*Massively Multiplayer Online*<sup>1</sup>) como *World of Warcraft*, onde era necessário o pagamento mensal para que a conta permanecesse ativa (FIELDS, 2014. p.21).

Atualmente existem diversos modelos de monetização aplicados pela indústria de videogames, mas o que merece destaque é o modelo das microtransações, na qual o consumidor utiliza dinheiro real para adquirir item virtual dentro do jogo (KIM; HOLLINGSHEAD; WOHL, 2016). Em outras palavras, as empresas de jogos eletrônicos colocam, dentro do jogo, lojas virtuais oferecendo vantagens para os jogadores, essa compra e venda dentro do jogo é denominada de microtransação.

Os itens comercializados por microtransações oferecem vantagens visuais e, ou, vantagens na progressão e no desenvolvimento de jogo. Os itens visuais são chamados de itens cosméticos e alteram elementos visuais dentro do jogo, destacando o jogador dos demais. Enquanto os itens que oferecem vantagens na jogabilidade e progressão, aumentando o desempenho do jogador.

Além dos benefícios supracitados, os itens virtuais podem ser exclusivos ou limitados, de modo que apenas os adeptos ao modelo de microtransação poderão obter o item, isto é, o jogador somente conseguirá o item através da compra virtual. Sendo necessário, em alguns casos, investimento real do jogador para evoluir dentro do jogo. (SVELCH, 2017, p. 105).

---

<sup>1</sup> Em tradução livre: Multijogador On-line em Massa.

As microtransações, por si só, demandam de atenção dos órgãos consumeristas, posto que grande parte dos jogos eletrônicos são destinados às crianças, de modo que existe uma nítida exposição do público infantil à conteúdos publicitários.

Não obstante, uma nova tendência surge dentro das microtransações, que é a comercialização de loot boxes, esse termo se refere a itens virtuais surpresas, são itens dentro do jogo que ao serem consumidos sorteiam outros itens virtuais.

### 1.1 O QUE É LOOT BOX

*Loot box* é um termo utilizado pela comunidade de jogadores para identificar itens virtuais consumíveis que fornecem outros itens virtuais, costumam receber a forma de caixa, tesouro ou pacotes. Entretanto o termo *loot box* não está atrelado à forma do item e sim ao conceito de fornecimento aleatório de item, semelhante ao jogo de azar. A *Belgian Gaming Commission*, define *loot box* como:

*Loot boxes is the umbrella term for one or more game elements that are integrated into a video game whereby the player acquires game items either for payment or for free in an apparently random manner. These items can be very diverse, varying from characters or objects to emotions or special characteristics. This umbrella term is based on the (treasure) boxes that contain these items<sup>2</sup> (BELGISCHE KANSSPELCOMMISSIE, 2018a).*

Em sentido semelhante, a *Netherland Gaming Authority* utiliza o seguinte conceito:

*The Netherlands Gaming Authority has completed its study of loot boxes, also known as 'crates', 'cases' or 'packs'. Loot boxes are a type of treasure chest that are built into a growing number of games. Loot boxes in games create a mixing of games of chance and games of skill. Although the outcome of games is determined by skill, the outcome of loot boxes is determined by chance. Players usually has to pay for a loot box. The prize that they can win with loot boxes may also have a monetary value<sup>3</sup> (KANSSPELAUTORITEIT, 2018)*

---

<sup>2</sup> Tradução livre: Caixas de saque é o termo geral para um ou mais elementos de jogo que são inseridos em um videogame pelo qual o jogador adquire itens do jogo, seja pelo pagamento ou de graça, de forma aparentemente aleatória. Estes itens podem ser muito diversos, variando de personagens ou objetos a emoções ou características especiais. Este termo abrangente é baseado nas caixas (de tesouro) que contêm estes itens.

<sup>3</sup> Tradução Livre: A *Netherlands Gaming Authority* concluiu seu estudo das caixas de saque, também conhecidas como "caixotes", "caixas" ou "pacotes". As caixas de saque são um tipo de baú de tesouro que estão incorporadas a um número crescente de jogos. Nos jogos, as caixas de saque criam uma mistura de jogos de azar e jogos de habilidade. Embora o resultado dos jogos seja determinado pela habilidade, o resultado das caixas de saque é determinado pelo acaso. Os jogadores geralmente

De forma mais específica, Dr. Aaron Drummond e Dr. James D. Sauer, identificam que esse sistema contém itens cosméticos e itens de desempenho:

*Loot box' is a catch-all term for a digital container of randomized rewards. Essentially, a loot box contains one or more random rewards that alter the game in some way. Rewards may allow players to personalize aspects of the in-game aesthetic (for example, alter their avatar's appearance) or improve their in-game performance (for example, via powerful weapons) (DRUMMOND; SAUER, 2018). Possessing rare game rewards is therefore highly desirable<sup>4</sup> (GRIFFITHS, apud DRUMMOND; SAUER, 2018).*

Em síntese, *loot box* é o termo utilizado para identificar itens virtuais como caixas, pacotes, tesouros e derivados que são vendidos para fornecerem, aleatoriamente, outros itens virtuais. Esse fornecimento aleatório é realizado por algoritmos, assim sendo, o ganho de um item raro depende, exclusivamente, da sorte. No decorrer do texto, esse sistema também será chamado de “caixa de saque”.

## 1.2 A COMERCIALIZAÇÃO DE *LOOT BOX*

As empresas de jogos eletrônicos começaram a vender, dentro do jogo, caixas surpresas em suas lojas virtuais, na qual o consumidor utiliza dinheiro real para comprar uma caixa virtual que fornece uma probabilidade de ganhar determinado item, essas caixas surpresas são chamadas de *loot box*.

A indústria de jogos explora essa mecânica de monetização, tornando uma espécie de receita recorrente que muitas vezes se torna a principal forma de arrecadação da empresa, afinal o atrativo das *loot box* está em seu conteúdo, pois é através dessas caixas que o jogador poderá obter os melhores itens.

---

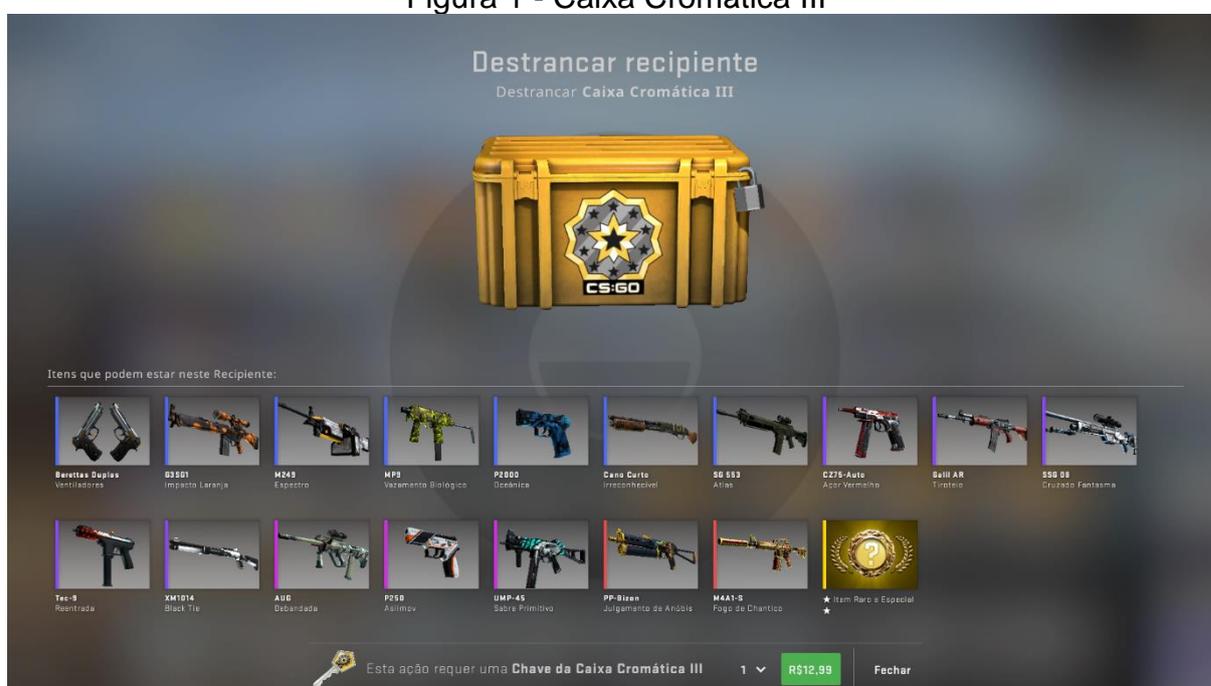
precisam pagar por uma caixa de saque. O prêmio que eles podem ganhar com as caixas de saque também pode ter um valor monetário.

<sup>4</sup> Tradução livre: Caixa de saque é um termo que se refere a um recipiente digital de recompensas aleatórias. Essencialmente, uma caixa de saque contém uma ou mais recompensas aleatórias que alteram o jogo de alguma forma. As recompensas podem permitir aos jogadores personalizar aspectos da estética dentro do jogo (por exemplo, alterar a aparência de seu avatar) ou melhorar seu desempenho dentro do jogo (por exemplo, através de armas poderosas). Possuir raras recompensas de jogo é, portanto, altamente desejável.

Contudo, a *loot box*, ao ser consumida, fornece itens de várias qualidades, na realidade a maioria dos itens oferecidos por essas caixas são itens comuns, sendo uma questão de sorte obter um item virtual de qualidade superior.

Deste modo, os jogadores não estão pagando por um item específico, pois as *loot boxes* são itens consumíveis com a função de sortear um item randômico, portanto o que está sendo vendido é a probabilidade de obtenção de um item virtual. Para exemplificar, observe a imagem abaixo que retrata uma caixa disponível no jogo *Counter-Strike: Global Ofensivo (CS:GO)*.

Figura 1 - Caixa Cromática III



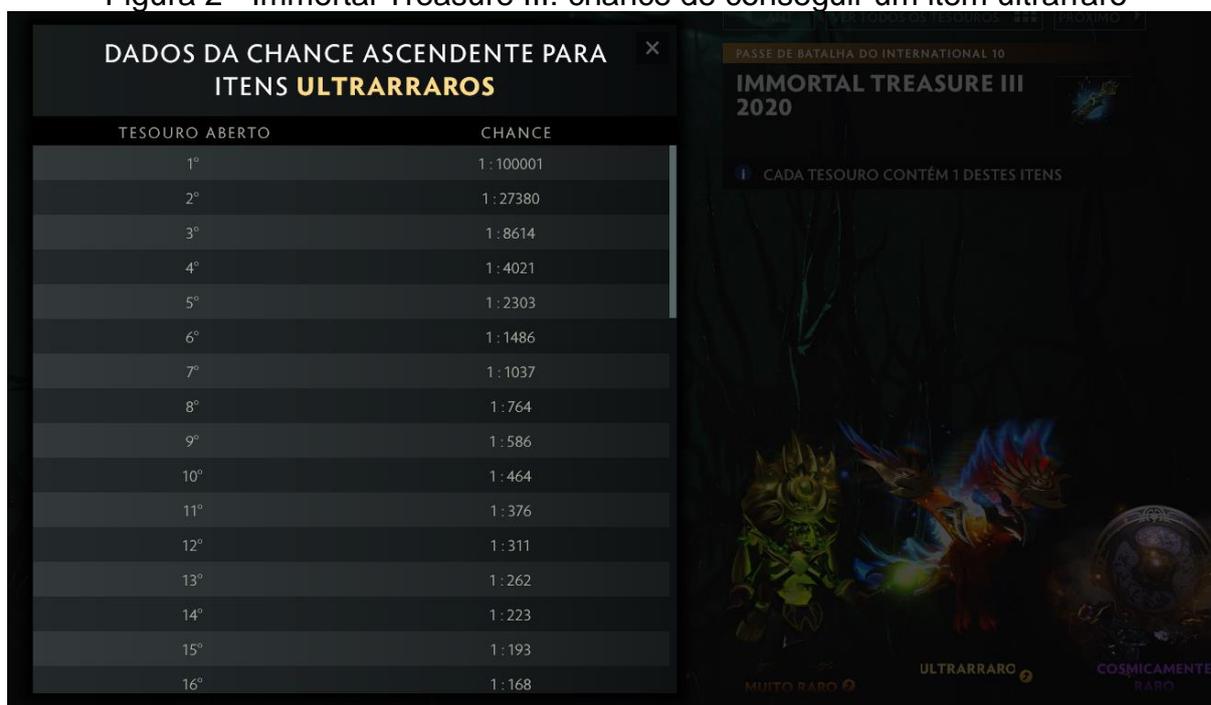
Repare que a *loot box* acima possui o nome de “Caixa Cromática III” e contém 18 tipos de armas. Para que o jogador consiga abrir essa caixa, ele precisa pagar o valor de R\$ 12,99 ou 2,49 dólares, entretanto a grande maioria dos itens disponíveis na caixa possuem valor inferior aos 12,99 reais pagos. Como por exemplo, a arma “P2000 | Oceânica” em que a versão mais barata custa R\$ 0,48 e a versão mais cara R\$ 4,96.

Em compensação, se o jogador tiver sorte poderá obter a arma “M4A1-S | Fogo de Chantico”, cuja a versão mais barata custa R\$ 53,20 podendo chegar, em sua versão mais cara, ao valor de R\$ 1.982,19. No entanto, observe que a caixa em questão não

informa as probabilidades de cada item, de modo que o consumidor não sabe qual é sua real chance de conseguir o item pretendido.

O interessante é que o CS:GO é desenvolvido pela Valve Corporation, mesma empresa detentora do jogo Dota 2, que também contém *loot box*. A diferença é que no Dota 2 a empresa fornece todas as informações acerca do conteúdo de suas *loot boxes*, que são representadas por “tesouros”, observe:

Figura 2 - Immortal Treasure III: chance de conseguir um item ultrarraro



A figura acima retrata a probabilidade do jogador de obter um dos itens mais raros contidos no “Immortal Treasure III 2020”, o primeiro tesouro aberto contém uma chance de 1 entre 100.001 de obter o item de qualidade “ultrarraro”, essa chance diminui até a probabilidade de 1 para 17 a partir da 49º caixa aberta.

O que motiva a Valve a adotar uma postura diferente no Dota em relação ao CS:GO é o fato do primeiro ser extremamente popular na China, país que regulamentou as *loot boxes* e obrigou que as empresas fornecessem as informações adequadas do conteúdo das caixas de fornecimento de item aleatório.

Percebe-se, portanto, que as *loot boxes* são caixas vendidas dentro jogo, por meio de loja virtual, e entregam itens virtuais através de um mecanismo de sorteio, onde o jogador possui mais chance de conseguir um item comum do que um item raro.

### 1.3 MODELOS DE LOOT BOXES APLICADOS PELAS EMPRESAS

Para questionar o tema apresentado, é preciso identificar as diferentes formas de monetização por *loot box* aplicadas pela indústria dos videogames. Apesar desse sistema apresentar um padrão de negócio, o “fator de compra” pode variar conforme o modelo comercial adotado pelo jogo eletrônico, podendo esse sistema ser atrelado à aspectos visuais ou à progressão do jogador.

#### 1.3.1 A comercialização de itens cosméticos

O primeiro modelo que iremos abordar está vinculado aos efeitos cosméticos, no qual a utilização do item virtual não atribui efeitos de mecânica e progresso, sua utilização está atrelada à efeitos visuais ou auditivos. Sendo uma forma para o jogador se destacar dos demais.

Nesse modelo, as empresas comercializam itens para a caracterização do personagem, atribuindo maior identidade para o jogador para que o mesmo possa se diferenciar dos outros, é uma vantagem ligada à fatores visuais, como novas aparências ou efeitos exclusivos. Os itens de efeitos sonoros também se encaixam nessa categoria de cosméticos.

##### 1.3.1.1 Itens cosméticos do Dota 2

Para evidenciar essa categoria, vamos utilizar o jogo *Dota 2* (Dota), que comercializa apenas itens cosméticos, para demonstra os efeitos dos itens cosméticos. Logo abaixo, utilizaremos a imagem do herói *Juggernaut*, um dos 121 heróis disponíveis no jogo em 2020.

Figura 3 - Visual Básico



Figura 4 - Visual Mítico



Figura 5 - Visual Arcano



A primeira figura representa a identidade visual em que o herói é disponibilizado, na Figura 4 o herói está equipado com itens de classificação “mítica” para identificar a qualidade dos mesmos. Por fim, na Figura 5, foi equipado um item “imortal” e um item “arcano”, em substituição a dois itens da Figura 4, o que alterou completamente o visual do personagem do jogo.

No *Dota 2*, itens com a qualidade “imortal” e “arcano” alteram também as ações do personagem dentro do jogo, como a animação de ataque, animação de habilidade, efeitos de habilidades e, em alguns casos, a voz do personagem, destoando totalmente da versão original do herói.

#### 1.3.1.2 O mercado de itens cosméticos entre os usuários

Vale destacar que grande parte dos jogos *online* possuem um mercado clandestino que é formado pela comunidade, onde os jogadores conseguem realizar o comércio de itens virtuais por dinheiro real. Esse mercado clandestino uma vez que possibilita a compra direta do item desejado, contudo viola os termos e condições do jogo.

Diante dessa situação, algumas empresas buscam inibir essa prática, visto que acaba colidindo com seu modelo de negócio. Entretanto, a *Valve Corporation*, desenvolvedora do *Dota 2* e do *Counter-Strike*, foi no sentido contrário, e criou o mercado dentro da sua plataforma *Steam* que possibilita a compra e venda entre os usuários.

Para ilustrar o valor que esses itens aleatórios recebem, repare nas figuras retiradas do mercado de compra e venda de itens entre jogadores, dos jogos Dota e CS:GO:

Figura 6 - Preço dos itens do *Juggernaut*

 Lâmina Carnesim da Or... ARMA R\$3.249,36	 Peregrinação do Esteta ... PACOTE R\$2.072,95	 Viajante das Planícies Al... PACOTE R\$1.239,53	 Honrarias do Deus Javali PACOTE R\$1.125,80	 Kantusa, a Espada das Es... ARMA R\$427,53
 Destemido PACOTE R\$371,87	 Jagged Honor PACOTE R\$265,34	 Pacote: Legado Laminar PACOTE R\$194,99	 Aspectos do Homem e d... PACOTE R\$174,58	 Legado Laminar CABEÇA R\$172,46

Figura 7 - Preço das Facas no CS:GO

NOME	QUANTIDADE	PREÇO ▼
 Baioneta M9 (★)   Noite (Bem Desgastada) Counter-Strike: Global Offensive	1	A partir de: R\$ 10.131,90
 Baioneta M9 (★)   Sabedoria (Pouco Usada) Counter-Strike: Global Offensive	3	A partir de: R\$ 9.627,12
 Baioneta M9 (★ StatTrak™)   Sabedoria (Pouco Usada) Counter-Strike: Global Offensive	2	A partir de: R\$ 8.443,32
 Baioneta M9 (★)   Aquecimento de Aço (Nova de Fábrica) Counter-Strike: Global Offensive	1	A partir de: R\$ 7.767,79
 Baioneta M9 (★ StatTrak™)   Massacre (Pouco Usada) Counter-Strike: Global Offensive	1	A partir de: R\$ 6.048,67
 Baioneta M9 (★ StatTrak™)   Mármore Desbotado (Nov... Counter-Strike: Global Offensive	6	A partir de: R\$ 5.950,07

Figura 8 - Preço da Faca M9



Nesse mercado dentro da plataforma da *Valve* os jogadores são livres para anunciarem seus itens no mercado a qualquer preço. A figura 2 retrata a volatilidade da faca “Baioneta M9 | Mármore Desbotado”, que foi vendida entre R\$4.100 à R\$5.000, nas datas de 17 de agosto até 15 de setembro de 2020. O preço é determinado pela raridade e qualidade.

Deste modo, alguns itens possuem um valor extremamente alto, chegando a custar dezenas de milhares de reais, mesmo sendo apenas cosméticos. Todos esses itens possuem um fator em comum, são oriundos das *loot boxes* e possuem baixíssima probabilidade de vir nas caixas de saque, as chances podem ser menores que 1%.

### 1.3.2 A comercialização de itens de desempenho

Como visto anteriormente, alguns jogos utilizam o sistema de cosméticos para realizar a venda de caixas de saque. Todavia, outros jogos utilizam o sistema de fornecimento de item aleatório das *loot boxes* para realizar a venda de itens que irão impactar na progressão do jogo, atribuindo vantagem àqueles jogadores que recebem itens raros nas caixas.

Para ilustrar essa modalidade comercial, vamos utilizar o jogo FIFA, que em seu modo *online FIFA ULTIMATE TEAM* realiza a venda de jogadores através de pacotes de cartas. Na loja virtual do jogo, os pacotes variam conforme a qualidade, os pacotes tradicionais são bronze, prata e ouro. A qualidade do pacote representa a qualidade das cartas, ademais, toda semana é disponibilizado “pacotes promocionais” que fornecem cartas melhores com uma probabilidade ligeiramente maior, além de conter cartas especiais.

Com intuito de examinar o modelo utilizado pelo FIFA, vamos usar o “Pacote Ouro Premium” que, conforme descrição da loja, contém: 12 itens ouro, incluindo jogadores e consumíveis, com pelo menos 3 raros. Dentro do jogo a *Electronic Arts* (EA) informa que esse pacote possui as seguintes probabilidades:

Figura 9 - Fifa Pacote Ouro Premium

PACOTE OURO PREMIUM		
Probabilidade mínima de obter um ou mais jogadores na faixa do GER ou da categoria descrita nesse pacote.		
	Jogador Ouro 75+	100%
	Jogador Ouro 82+	17%
	Jogador Ouro 84+	4,3%
	Jogador Recordista	<1%

Probabilidades a partir de 27 Novembro 2020 14:00 GMT. O conteúdo dos pacotes é gerado de maneira dinâmica e as probabilidades são verificadas por uma simulação. Acesse <http://x.ea.com/48860> para mais detalhes.

Isso significa que esse pacote possui 100% de chance de vir, ao menos, um jogador qualidade ouro com classificação de habilidade 75. No entanto, essa classificação é extremamente baixa e, por isso, não é competitiva para o modo *FIFA ULTIMATE TEAM*. No mercado de transferência, espécie de leilão operado pelos jogadores, esse nível de carta não possui demanda, mesmo possuindo os preços mínimos, sendo comum que essas cartas não recebem nenhum lance.

Repare nas três cartas a seguir:

Figura 10 - Chadli



Figura 11 - Neymar



Figura 12 - Cristiano Ronaldo



Note que a primeira carta, do jogador Chadli, possui a classificação de habilidade 78, ligeiramente superior do mínimo garantido no “Pacote Ouro Premium”. Tal carta, nesse momento, possui o “lance inicial” de 400 moedas com o “comprar agora” no valor de 450 moedas, porém nenhum jogador ofereceu o lance mínimo e essa carta sairá do mercado de transferência em poucos minutos.

Em contrapartida, a carta do Neymar, com classificação 91, não é sequer mostrada nas probabilidades do “Pacote Ouro Premium”, somente é informado que há 4.3% de chance de conseguir uma carta superior a classificação 84, mas não especifica na classificação de habilidade 91. Por consequência lógica a chance de obter o Neymar é inferior a 4.3%, o que leva seu preço no mercado de transferência ao valor mínimo de 1.100.000 moedas. O mesmo ocorre com a carta do Cristiano Ronaldo, que possui o valor mínimo de 1.700.000 moedas.

Logicamente há uma disparidade fática em comparar o Chadli com o Neymar e Cristiano Ronaldo, contudo, o intuito é demonstrar que a carta mínima garantida no pacote não possui valor em razão da disparidade entre as cartas do jogo, isso pode ser evidenciado pelos preços no mercado de transferência.

Cabe destacar que existe a possibilidade de o jogador obter uma carta na qualidade “Ícone” nos pacotes promocionais, o preço pode variar conforme o jogador, mas a carta mais cara encontrada na loja foi a do Pelé, classificação 95, pelo preço de 9.300.000 moedas.

Vale ressaltar que o FIFA não fornece a possibilidade de comprar os itens diretamente da loja, esse preço é com base no mercado de transferência, uma espécie de leilão dentro do jogo, realizado entre os jogadores com base na moeda virtual. Todavia, é importante destacar um outro fator no FIFA: o mercado clandestino entre os jogadores.

#### 1.3.2.1 O mercado clandestino de moedas entre os jogadores de FIFA

Para demonstrar o quão raro é obter uma carta de alto desempenho no FIFA, vamos analisar quanto custa, em média, o preço das moedas nos mercados clandestinos de moedas. Esses mercados são operados pelos jogadores fora da plataforma e violam os termos de serviço do próprio jogo, porém são comuns entre os jogadores por serem um meio mais econômico de conseguir um time competitivo.

Foi analisado três sites que realizam a venda de moedas no FIFA: (I) futrading.com; (II) igvault.com; e (III) u7buy.com. Todos os sites são encontrados com facilidade no Google, até mesmo por possuírem anúncios no sistema do *Google Ads*. Nessa pesquisa, vamos utilizar a quantidade de moedas 1.000.000 para mostrar a faixa de preço em que é vendida.

Vamos à análise: o primeiro site realiza a venda de 1.000.000 pelo valor de R\$ 680,00, convertido pelo próprio site; o segundo site vende as mesmas 1.000.000 moedas pelo valor de \$85,80, que em conversão direta para o real, sem impostos, resulta no valor

de R\$466,82<sup>5</sup>; por fim, o último site cobra 78.73 euros por 1.000.000 moedas, o que equivale a 507,38 reais, em conversão direta.

Um dado interessante é que o último site, “u7buy.com”, também realiza a venda de cartas por dinheiro real, disponibilizando cartas “ícones”, que são as mais raras, para a venda direta. O site atribui o preço de 736,46 euros para a carta do Pelé de qualidade 95, aproximadamente de 4.750,00 reais.

Pelo exposto, conclui-se que o prêmio mínimo garantido no pacote de cartas não possui valor dentro do jogo, pois os jogadores com as melhores cartas irão possuir vantagem competitiva em relação aos demais. E, evidencia-se que esse modelo explora a competitividade dos jogadores para impulsionar a venda de *loot box*, sendo assim, mais nocivo do que o modelo de venda de itens cosméticos, porque prejudica a jogabilidade dos jogadores que não possuem condição financeira ou não querem gastar dinheiro em itens virtuais.

---

<sup>5</sup> Dia 24 de novembro de 2020: 1 Dólar americano igual a 5,44 reais.

## 2 CLASSIFICAÇÃO CONTRATUAL

Compreendido o conceito de loot box e sua forma de aquisição, torna-se didaticamente interessante a análise das características contratuais desse modelo de venda, com intuito de identificarmos eventuais desdobramentos jurídicos e pontos não definidos no âmbito jurídico brasileiro em razão da falta de debate acerca do tema.

Para identificar a classificação do contrato de Loot Box lembrar-se-á o exemplo usado para ilustrar o modelo das *loot boxes*, qual seja: o jogador compra a caixa virtual com dinheiro real, com o pagamento aprovado, a loja virtual entrega o item consumível para o jogador, com o consumo do item é gerado outro item por meio de sorteio.

Com devida atenção ao exemplo, observa-se que a natureza jurídica do contrato torna visível algumas categorias que não demandam de aprofundamento teórico, são elas a classificação: quanto aos efeitos; quanto à formação; quanto ao momento de execução; quanto ao modo por que existem.

No entanto, apesar das classificações acima serem de fácil visualização, outras duas categorias merecem aprofundamento devido a peculiaridades, motivo pelo qual aprofundaremos a análise em relação a duas classificações específicas: quanto os efeitos em relação aos riscos; e quanto à tipicidade.

### 2.1 ADEQUAÇÃO TÍPICA

Com a análise da natureza jurídica do contrato podemos identificar que o contrato é bilateral, visto que gera obrigações para ambas as partes, a empresa do jogo se obriga a transferir o item virtual para o jogador que, em contrapartida, efetua o pagamento.

Com essa reciprocidade, identificamos outro efeito do contrato, a sua onerosidade, a vantagem patrimonial é consequência de uma contraprestação e, portanto, constitui um contrato oneroso em que “ambos os contraentes obtêm proveito, ao qual, porém, corresponde a um sacrifício” (GONÇALVES, 2018, p. 96). Sendo também de execução instantânea, afinal a prestação é efetuada logo após a confirmação do

pagamento. “A solução se efetua de uma só vez e por prestação única, tendo por efeito a extinção cabal da obrigação” (PEREIRA, 2007, p. 21).

Corresponde a um contrato consensual, não solene, que é estabelecido pelo acordo de vontades de forma livre, “basta o consentimento para a sua formação” (GONÇALVES, 2018). O Ministério da Justiça estabelece a necessidade que os jogos contenham a informação da presença de compras *online*, todavia isso não torna solene o contrato de *Loot Box*.

É um contrato formado dentro de uma relação jurídica pré-existente que decorre do contrato de licença de uso de *software*, sendo então um contrato acessório que depende da existência do vínculo entre jogador e empresa. No entanto é um contrato de adesão, pois as cláusulas são estabelecidas unilateralmente pelo fornecedor, conforme o CDC:

Art. 54. Contrato de adesão é aquele cujas cláusulas tenham sido aprovadas pela autoridade competente ou estabelecidas unilateralmente pelo fornecedor de produtos ou serviços, sem que o consumidor possa discutir ou modificar substancialmente seu conteúdo

Deste modo, o consumidor não possui meios para discutir ou modificar o conteúdo do contrato. Por ser um contrato de adesão a interpretação será favorável ao consumidor, parte vulnerável da relação, por força do Código de Defesa do Consumidor e artigos 423 e 424 do Código Civil:

Art. 423. Quando houver no contrato de adesão cláusulas ambíguas ou contraditórias, dever-se-á adotar a interpretação mais favorável ao aderente.  
Art. 424. Nos contratos de adesão, são nulas as cláusulas que estipulem a renúncia antecipada do aderente a direito resultante da natureza do negócio.

Pela complexidade do tema, aprofundaremos a análise em relação a duas classificações específicas: quanto os efeitos em relação aos riscos; e quanto à tipicidade.

## 2.2 ADEQUAÇÃO QUANTO OS EFEITOS EM RELAÇÃO AO RISCO

Vimos anteriormente que o contrato é oneroso, todavia os contratos onerosos podem ser comutativos ou aleatórios, sendo classificado como comutativo o contrato em que as prestações são certas e determinadas (GONÇALVES, 2018), de modo que as partes possuem conhecimento das vantagens e desvantagens do negócio.

Por outro lado, a classificação de contrato aleatório se divide em aleatório por natureza e acidentalmente aleatório. O vocábulo aleatório é originário do latim *alea*, que significa sorte, risco, acaso (GONÇALVES, 2018). Os contratos aleatórios por natureza são aqueles em que uma das partes não consegue determinar a vantagem que irá obter, assumindo o risco em relação a coisas ou fatos futuros. São exemplos dessa subespécie os contratos de jogo, aposta e seguro (GONÇALVES, 2018).

Pelo exposto, não é cabível adequar a loot box na modalidade de contrato comutativo, visto que nessa classificação o consumidor sabe precisar exatamente o que irá obter com a conclusão do negócio, o que não ocorre no modelo em questão, pois as *loot boxes* são consumíveis usados para gerarem, de forma randômica, itens definitivos.

Portanto, nos resta evidente que o fator aleatoriedade está intrínseco ao modelo de loot boxes, pois o risco determina a vantagem obtida pelo consumidor. Afinal, quanto menor a probabilidade de *drop*<sup>6</sup> do item, melhor ele será, podendo até mesmo ser precificado em algumas ocasiões.

Todavia, não foi esse o entendimento de Luiz Guilherme Rios, que afastou a aleatoriedade presente no modelo das loot boxes; sua posição sustenta que a *alea* não afeta ambas as partes do contrato, o que seria suficiente para descaracterizar a aleatoriedade do contrato. Em seu artigo científico, apresentado na Escola da Magistratura do Estado do Rio de Janeiro, ele sustentou que:

Um exemplo clássico de pacto aleatório é o contrato de seguro. Grosso modo, se, no contexto desse contrato, o evento danoso corre antes que os prêmios pagos somem um valor superior ao prejuízo, a seguradora estará em desvantagem financeira, e o segurado em vantagem. Se o oposto corre, o resultado se inverte. Observa-se que nenhuma das partes tem conhecimento prévio sobre o momento ou a extensão do evento danoso, de modo que ambas estão sujeitas a um risco quando da celebração do pacto securitário.

---

<sup>6</sup> O termo *drop* é utilizado entre os jogadores em referência a chance do item “cair” na caixa, no sentido de conseguir obter o item.

**A mesma situação não se apresenta no modelo das *loot boxes*. *Prima facie*, o contrato se apresenta como aleatório, afinal, a pessoa que adquire o bem continente não tem conhecimento sobre seu conteúdo, de maneira que, de sua perspectiva, o resultado da aquisição é aleatório. No entanto, **o risco que existe para o adquirente não existe para o alienante, o que é suficiente para afastar essa classificação.****

O elemento fático que autoriza a distinção é o seguinte: quem define o conteúdo de cada bem continente é o próprio alienante. Seja por escolha predefinida ou por algoritmo artificialmente fabricado, o alienante tem total controle sobre o resultado do negócio, não estando, portanto, sujeito a qualquer risco. **O que ocorre, em verdade, é que o fabricante nega informação ao adquirente e, face ao estado de ignorância criado, promove o conteúdo dos pacotes como algo aleatório, evocando, em que adquire o bem, o perigoso sentimento atrelado ao risco, famoso por se fazer presente nos jogos de azar.** (RIOS, 2018, p. 8-9)

Sua fundamentação é baseada no fato do contrato aleatório demandar, segundo ele, a aleatoriedade para ambas as partes, motivo pelo qual as *loot boxes* não se encaixariam na classificação de contrato aleatório. Defende, ainda, que o modelo de *loot box* inaugura uma nova classificação contratual, chamada de contratos comutativos com cláusulas especiais, onde há o “desconhecimento da qualidade de uma das prestações por uma das partes”

Com o devido respeito, o raciocínio desenvolvido pelo referido autor não é adequado ao tema, pois seu argumento é desenvolvido sob o pilar de que a *alea* deve estar presente para ambas as partes, todavia a doutrina mais moderna diverge desse posicionamento. Vejamos os ensinamentos de Caio Mário da Silva Pereira, na obra de Carlos Roberto Gonçalves:

A propósito, preleciona Caio Mário: “Há uma corrente doutrinária tradicional que situa a noção de contrato aleatório na existência da álea bilateral. Mas a evolução desse tipo de negócio o desautoriza. Basta que haja o *risco* para um dos *contratantes*. Com efeito, em vários contratos em voga como o seguro, a aposta autorizada nos hipódromos, a loteria explorada pela Administração ou pelo concessionário, existe álea apenas para um dos contratantes, ao passo que o outro baseia a sua prestação em cálculos atuariais ou na dedução de percentagem certa para custeio e lucro, de tal maneira que se pode dizer perfeitamente conhecida, e lhe não traz risco maior do que qualquer contrato comutativo normal”.

Aduz o emérito civilista: “Se é certo que em todo contrato há um risco, pode-se contudo dizer que no contrato aleatório este é da sua essência, pois que o ganho ou a perda consequentemente está na dependência de um acontecimento *incerto* para ambos os contratantes. O *risco* de perder ou ganhar pode ser de um ou de ambos; mas a *incerteza* do evento tem de ser dos contratantes, sob pena de não subsistir a obrigação”. (PEREIRA, 2003, p. 68-69, apud GONÇALVES, 2018, p. 98-99)

É evidente que os contratos de seguro não apresentam prejuízo à seguradora, da mesma forma que os contratos de loteria não possuem risco à Administração Pública. Esses contratos aleatórios possuem um modelo em torno desse negócio que é estabelecido para que o risco seja arcado sem prejudicar o desenvolvimento e lucro da instituição, o que não retira a qualidade de contrato aleatório, pois o acontecimento é incerto para ambos os contratantes, embora um deles não possua o risco de perder, pois seu modelo negocial já é programado para suportar o acontecimento incerto. Como é o caso das loterias que destinam uma porcentagem do faturamento como prêmio.

Portanto, não é necessário que existência do risco de perda ou ganho para ambas as partes, a aleatoriedade contratual pode ser de apenas um dos contratantes, o que é determinante para essa modalidade é a existência de imprevisibilidade, incerteza quanto o acontecimento de fato futuro.

Dessa forma, o contrato das *loot boxes* integra a categoria de contratos aleatórios, seu mecanismo se assemelha aos contratos *emptio rei speratae* – referente ao contrato de compra de coisa futura, sem assunção de risco pela existência. Essa modalidade contratual é prevista no art. 459 do Código Civil:

Art. 459. Se for aleatório, por serem objeto dele coisas futuras, tomando o adquirente a si o risco de virem a existir em qualquer quantidade, terá também direito o alienante a todo o preço, desde que de sua parte não tiver concorrido culpa, ainda que a coisa venha a existir em quantidade inferior à esperada.

Importante ressaltar que o artigo se refere ao risco quanto à quantidade do objeto, o que não é o caso das *Loot Boxes* visto que o risco não está na quantidade, mas sim na qualidade. Entretanto, os contratos *emptio rei speratae* também abarca as hipóteses de risco quanto à qualidade, conforme leciona Pamplona:

Contrato de Compra de Coisa Futura, sem Assunção de Risco pela Existência (*emptio rei speratae*) – nessa segunda hipótese, prevista no art. 459 do CC/2002, não há a assunção total de riscos pelo contratante, tendo em vista que o alienante se comprometeu a que alguma coisa fosse entregue. No exemplo clássico citado na modalidade anterior, se o pescador nada conseguir ao lançar a rede, deve restituir o preço pactuado, o que não fará se conseguir um ou dois peixes, mesmo que o habitual fosse pescar dezenas. **De certa forma, um outro exemplo pode ser considerado na utilização de máquinas eletrônicas de prêmios, comuns em parques infantis, onde, por exemplo, a pequena Marina, ao depositar fichas no equipamento,**

**pode ser contemplada com um brinquedo da moda, embora, na maior parte das vezes, acabe ganhando somente um “prêmio de consolação” (um chaveiro, uma bolinha etc.)** (GAGLIANO; PAMPLONA FILHO, 2018. P. 145).

Desse modo, mesmo com as diversas particularidades desse modelo negocial, podemos enquadrar o formato das *Loot Boxes* na classificação de contrato aleatório, em que o risco contratual reside na qualidade do objeto a ser adquirido pelo consumidor.

### 2.3 ADEQUAÇÃO QUANTO À TIPICIDADE

Importante destacar que não há previsão específica para o modelo de *Loot Box* no ordenamento jurídico brasileiro, afinal o tema não possui regulamentação. O objetivo do tópico é realizar uma aproximação com eventuais dispositivos já existentes para compreender a natureza do contrato em análise.

Ao pertencer à classificação de contrato aleatório, o modelo de *Loot Box* se aproxima com os contratos de jogo e de aposta. Esses modelos contratuais são disciplinados em conjunto pelo Código Civil, nos arts. 814 a 817, ambos os contratos condicionam o valor à incerteza de um evento futuro.

Realmente, ambos são contratos, por pressuporem a intervenção de duas ou mais pessoas, que se obrigam a pagar certa soma ou a entregar determinado bem, uma à outra, conforme o resultado incerto de um evento, consistente em atividade a ser exercida pelos contraentes ou por outros indivíduos, ou em fatos existentes ou por existir. São contratos aleatórios, devido à incerteza, pois a prestação está sujeita a uma álea. (DINIZ, 2018, p. 605)

Entretanto, não são idênticos, o contrato de aposta não se confunde o contrato de jogo, trata-se de figuras distintas, onde a “participação das partes”, quanto ao evento incerto, se torna determinante para sua classificação. Sobre a aposta, Maria Helena Diniz ensina que:

Aposta é a convenção em que duas ou mais pessoas de opiniões discordantes sobre qualquer assunto prometem, entre si, pagar certa quantia ou entregar determinado bem àquela cuja opinião prevalecer em virtude de um evento incerto. No jogo há participação ativa dos contraentes, da qual dependerá o resultado, ou seja, o ganho ou a perda, enquanto na aposta o

acontecimento dependerá de ato incerto de terceiro ou de fato independente da vontade dos contraentes, que robustecerá uma opinião. (DINIZ, 2018, p. 606)

Na aposta as partes não participam diretamente do evento, os contraentes opinam sobre acontecimento futuro, sendo o vencedor a pessoa “cujo ponto de vista a respeito de fato praticado por outrem se verifique ser o verdadeiro” (GONÇALVES, 2018). Nessa mesma linha, Pablo Stolze Gagliano e Rodolfo Pamplona Filho destacam que a aposta é caracterizada pela opinião sobre evento alheio:

Já o contrato de aposta é o negócio jurídico em que duas ou mais pessoas, com opiniões diferentes sobre certo acontecimento, prometem realizar determinada prestação (em geral, de conteúdo pecuniário) àquela cuja opinião prevalecer.

Na aposta não se exige a participação ativa de cada sujeito (chamado apostador), contribuindo para o resultado do evento, mas, sim, apenas a manifestação de sua opinião pessoal. (GAGLIANO; PAMPLONA FILHO, 2018, p. 735-736).

Por outro lado, no contrato de jogo as partes participam quanto ao evento incerto, não é mera opinião sobre fato alheio, ambos os contraentes estão ligados ao evento incerto. Acerca do contrato de jogo, Pamplona afirma que:

O contrato de jogo pode ser definido como o negócio jurídico por meio do qual duas ou mais pessoas prometem realizar determinada prestação (em geral, de conteúdo pecuniário) a quem conseguir um resultado favorável na prática de um ato em que todos participam.

Registra-se que o jogo (e, conseqüentemente, o sucesso ou fracasso de cada parte) depende necessariamente da atuação de cada sujeito (chamado jogador), seja por sua inteligência, seja por sua habilidade, força, ou, simplesmente, sorte. (GAGLIANO; PAMPLONA FILHO, 2018, p. 735)

Assim, percebe-se que no contrato de jogo existe a participação ativa dos contraentes (DINIZ, 2018) e que alguns atributos como a perspicácia, inteligência, agilidade, conhecimento e memória podem influenciar no resultado. Embora, em certas ocasiões, a sorte seja determinante.

A classificação de jogo ainda se divide em espécies, podendo ser classificado como jogo *lícito*, *tolerado* ou *ilícito*. Os jogos *ilícitos* são aqueles proibidos pela legislação, são incriminados pelo Decreto-Lei nº 3.688/41 (Lei das Contravenções Penais) e conseqüentemente, por serem ilícitos, resultam em punição ao infrator. Ademais,

“quem perder não terá o dever de pagar, e se pagar não poderá repetir o indébito”.  
(DINIZ, 2018)

A Lei das Contravenções Penais, em seus artigos 50 a 58, versa sobre os jogos ilícitos, no §3º do art. 50 podemos identificar alguns jogos proibidos.

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

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

[...]

**§ 3º Consideram-se, jogos de azar:**

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

b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas;

c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.

Nota-se que as condutas vedadas pelo dispositivo são aquelas em que o resultado depende, única e exclusivamente, da sorte (GAGLIANO; PAMPLONA FILHO, 2018), motivo pelo qual os jogos ilícitos são associados à jogos de azar.

Há também os jogos tolerados, onde o resultado é influenciado pelas habilidades dos jogadores, não sendo definido pela sorte. Não são contravenções penais, mas não geram efeitos jurídicos, pois o ordenamento não regula essa modalidade (DINIZ, 2018). Toda modalidade de jogo ou aposta não tipificada é tolerada, como a “rifa feita por uma comissão de formatura ou o carteadado a dinheiro entre familiares” (PAMPLONA FILHO, 2018).

Quanto aos jogos lícitos, também chamados de *autorizados*, são aqueles legalmente permitidos, suas obrigações são juridicamente exigíveis, conforme o art. 814 e §§, CC:

Art. 814. As dívidas de jogo ou de aposta não obrigam a pagamento; mas não se pode recobrar a quantia, que voluntariamente se pagou, salvo se foi ganha por dolo, ou se o perdente é menor ou interdito.

§ 1º Estende-se esta disposição a qualquer contrato que encubra ou envolva reconhecimento, novação ou fiança de dívida de jogo; mas a nulidade resultante não pode ser oposta ao terceiro de boa-fé.

§ 2º O preceito contido neste artigo tem aplicação, ainda que se trate de jogo não proibido, só se excetuando os jogos e apostas legalmente permitidos.

§ 3º Excetuam-se, igualmente, os prêmios oferecidos ou prometidos para o vencedor em competição de natureza esportiva, intelectual ou artística, desde que os interessados se submetam às prescrições legais e regulamentares.

Maria Helena Diniz define que serão lícitos os jogos que: (I) visam uma utilidade social, trazendo proveito a quem os pratica (como esportes e competições); que (II) estimulam a atividade econômica de interesse geral (como a criação nacional de cavalos de raça); ou que (III) auferem benefício para o Estado, empregando parte de seu resultado na realização de obras sociais ou eventos desportivos, como no caso das loterias federais (DINIZ, 2018).

Percebe-se que apesar do resultado da loteria ser exclusivamente aleatório, essa modalidade é permitida devido sua arrecadação ser destinada para obras públicas, sendo, portanto, revertido para a população.

Por fim, dentre os contratos previstos no Código Civil, a modalidade de jogo ilícito é o mais próximo de descrever a relação entre o jogador/consumidor que adquire a *Loot Box*, afinal seu resultado depende unicamente da sorte, e não possui previsão legal permitindo essa prática, como é o caso das loterias do Governo Federal.

Portanto, o modelo comercial de *Loot Box* possui a característica fundamental que possibilita sua adequação ao modelo de jogo de azar, qual seja: o ganho e a perda dependem exclusivamente da sorte ou principalmente da sorte.

Apesar dessa aproximação, é importante ressaltar que no Brasil não há entendimento firmado acerca da tipicidade contratual do modelo de *Loot Box*, pelo contrário, o tema carece de debate pela doutrina e jurisprudência. A aproximação acima com o modelo de jogo de azar parte do atual sistema de contratos do Código Civil, porém a nossa legislação não prevê as particularidades do contrato de *Loot Box*.

Destaco o seguinte trecho da tese de Claudio Colnago que, apesar de tratar da liberdade de expressão na internet, está apto a retratar a atual situação do ordenamento diante das *Loot Boxes*:

Embora a inexistência de normas específicas para a Internet não seja fator que possa impedir a aplicabilidade do sistema jurídico às condutas instrumentalizadas na Rede, é certo que as relações por ela mediadas possuem peculiaridades que não podem ser ignoradas (COLNAGO, 2016, p. 12).

Assim, é possível que no futuro venha a existir uma nova classificação para tratar sobre o tema, mesmo porque a temática das *Loot Boxes* ocasionou diferentes interpretações no âmbito internacional. A seguir, será abordado os diferentes posicionamentos de países estrangeiros sobre a temática, para incentivar a reflexão sobre o tema.

### 3 REPERCUSSÃO INTERNACIONAL

O modelo de *loot box*, apesar de possuir a mesma mecânica do jogo de azar, tem a particularidade de se concretizar dentro do âmbito tecnológico, entregando prêmio virtual e atuando de forma universal. Conquanto, mesmo que seja comum entre os jogadores, o sistema de *loot box* ainda não possui uma abordagem específica no âmbito jurídico nacional.

Assim, é correto afirmar que, “as novas tecnologias da informação, ao permitirem o fluxo de informações e capital em tempo real, constituem uma mudança qualitativa nas relações sociais e econômicas” (MENEZES NETO, 2018). Portanto, as inovações criadas pela era da informática demandam de uma atenção, por parte do Estado, por alterarem a as relações humanas.

É por essa razão que vamos abordar como os países ao redor do mundo estão lidando com esse sistema de fornecimento de item aleatório, afinal de contas o modelo de *loot box* se tornou um fenômeno global, sendo popular no ambiente virtual. E, por proporcionar uma alta lucratividade para a empresa, vem sendo amplamente utilizado pela indústria de jogos eletrônicos.

#### 3.1 CHINA

A China foi o primeiro país a adotar medidas sobre o tema, seu objetivo foi atribuir maior transparência ao mercado de jogos digitais. Em 2016, o Ministério da Cultura da China comunicou a “Regulamentação da Operação de Jogos On-line e Fortalecimento da Supervisão Durante e Após o Evento<sup>7</sup>”, essa disposição tornou obrigatório a informação do que está sendo comercializado pelas empresas de jogos *online*:

---

<sup>7</sup> Tradução livre: “Notice of the Ministry of Culture on Regulating the Operation of Online Games and Strengthening Supervision During and After the Event”. Segue o original: “文化部关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知”.

*2.6 Online game operating companies that provide virtual props and value-added services through random selection shall not require users to participate by directly investing in legal currency or virtual currency of online games. Online game operating companies shall promptly publish the name, performance, content, quantity and probability of extraction or synthesis of all virtual props and value-added services that may be extracted or synthesized on the game's official website or randomly selected page. The published randomly selected relevant information shall be true and effective<sup>8</sup>.*

*2.7 Online game publishers shall publicly announce the random draw results by customers on notable places of official website or in game, and keep record for government inquiry. The record must be kept for more than 90 days. When publishing the random draw results, some measures should be taken place to protect user privacy<sup>9</sup> (CHINA, 2016)*

Apesar de regulamentar os jogos *online* de forma geral, essa medida impactou o mercado de *Loot Box*, que antes da regulamentação, não fornecia dados acerca das probabilidades de *drop*<sup>10</sup>, isto é, não informava a chance de se obter determinado item.

Além disso, a China determinou que as empresas operadoras de jogos *online*, que forneçam itens virtuais através de seleção aleatório (*Loot Box*), devem fornecer outras formas de obter itens semelhantes.

*2.8 When online game operating companies provide virtual items and value-added services by random selection, they should also provide users with other virtual item exchanges, direct purchases using online game virtual currency, and other ways to obtain virtual items and value-added services with the same performance<sup>11</sup> (CHINA, 2016).*

Portanto, a China proibiu que as empresas utilizem o fornecimento aleatório para vender itens com funções únicas. Essa imposição por parte da China gerou reflexos no mundo inteiro, pois todas as empresas de jogos *online* tiveram que se adequar às

---

<sup>8</sup> Tradução livre: As empresas operadoras de jogos on-line que fornecem adereços virtuais e serviços de valor agregado através de seleção aleatória não exigirão a participação dos usuários investindo diretamente na moeda legal ou na moeda virtual dos jogos on-line. As empresas operadoras de jogos on-line deverão publicar imediatamente o nome, desempenho, conteúdo, quantidade e probabilidade de obtenção ou síntese de todos os adereços virtuais e serviços de valor agregado que possam ser extraídos ou sintetizados no site oficial do jogo ou na página selecionada aleatoriamente. As informações relevantes da seleção aleatória serão publicadas de forma verdadeira e eficaz.

<sup>9</sup> Tradução livre: As editoras de jogos on-line anunciarão publicamente os resultados do sorteio aleatório pelos clientes em locais notáveis do site oficial ou no jogo, e manterão registro para consulta governamental. O registro deve ser mantido por mais de 90 dias. Ao publicar os resultados dos sorteios aleatórios, algumas medidas devem ser tomadas para proteger a privacidade do usuário.

<sup>10</sup> *Drop* no sentido de cair da caixa, de obter, ganhar o item.

<sup>11</sup> Tradução livre: Quando empresas operadoras de jogos on-line fornecem itens virtuais e serviços de valor agregado por seleção aleatória, elas também devem fornecer aos usuários outras opções de troca de itens virtuais, compras diretas usando moeda virtual de jogos on-line e outras formas de obter itens virtuais e serviços de valor agregado com o mesmo desempenho.

novas diretrizes chinesas, afinal a China é o maior mercado consumidor de jogos eletrônicos.

Leon Y. Xiao ainda alerta que a *People's Republic of China* restringiu a venda de microtransações, incluindo caixas de saque, para crianças, impondo limites máximos de gastos mensais, que são progressivamente aumentados conforme a idade da criança:

The PRC has also restricted the sale of in-game microtransactions, including loot boxes, to children, regardless of whether or not the mechanics are randomised, by imposing maximum monthly spending limits, that increase with a child's age, on online video games<sup>12</sup> (Xiao, 2020).

Por fim, em síntese, a regulamentação da China foi importante ao impor regras para a comercialização de caixas de saque, essa medida apresentou as seguintes obrigações: (I) as empresas precisam informar as probabilidades em relação ao conteúdo das caixas de saque; (II) é proibido que os itens contidos nas *loot boxes* detenham desempenho único dentro da mecânica do jogo; e (III) impôs, para o público infantil, limite de gastos mensais que aumenta de forma progressiva conforme a idade.

### 3.2 BÉLGICA E HOLANDA

Em 2018, a Bélgica e a Holanda realizaram um estudo sobre o mecanismo das Loot Boxes, nele foi constatado que três jogos estavam violando a legislação de jogos e apostas dos países. A Holanda entendeu as empresas responsáveis pelo *FIFA 18*, *Overwatch* e *Counter Strike: Global Offensive* precisavam de uma licença especial, relacionada à jogos e apostas, para o fornecimento das caixas de saque.

The Netherlands Gaming Authority concludes that four of the loot boxes that were studied contravene the law. These loot boxes contain a prize and the player cannot exert any dominant influence over what in-game goods they obtain. By doing this, the providers are contravening Article 1 of the Betting and Gaming Act. In the Netherlands, providers can only provide a game of chance if they have a licence from the Netherlands Gaming Authority. To date, providers of these loot boxes cannot obtain a licence because the Betting and

---

<sup>12</sup> Tradução livre: A PRC também restringiu a venda de microtransações dentro do jogo, incluindo caixas de saque, a crianças, independentemente de a mecânica ser aleatória ou não, impondo limites máximos de gastos mensais, que aumentam com a idade da criança, em jogos online.

Gaming Act does not permit these loot boxes<sup>13</sup> (KANSSPELAUTORITEIT, 2018, p.15).

Como as empresas não possuíam as licenças legais para explorar jogos de azar, foram obrigadas a modificar o sistema do jogo. Entretanto, essa alteração não foi no modelo de Loot Box, as empresas de jogos *online* retiraram a possibilidade de transferir os conteúdos obtidos pelo fornecimento aleatório, retirando a possibilidade de converter o item virtual em dinheiro real.

Portanto, na Holanda, a *Dutch Games Association* (DGA), determinou que o sistema de Loot Box vai ser proibido quando o conteúdo fornecido aleatoriamente for transferível. Se o conteúdo da Loot Box não for transferível, ele será lícito. Segue, em inglês, a posição da DGA: “*Are games containing loot boxes forbidden now? That depends if the content of the loot box is transferable. If the content of the loot box is not transferable, the game is not forbidden*”<sup>14</sup> (DGA, 2019).

Por outro lado, a Bélgica optou por proibir a comercialização de Loot Box. A *Belgian Gaming Commission* entendeu que o sistema utilizado nas caixas de saque de fornecimento aleatório possuía os mesmos elementos presentes nos jogos de azar, quais sejam: (I) jogo; (II) aposta; (III) chance; e (IV) ganho ou perda.

The paid loot boxes in the examined games Overwatch, FIFA 18 and Counter-Strike: Global Offensive fit the description of a game of chance because all of the constitutive elements of gambling are present (game, wager, chance, win/loss). The loot box system in Star Wars Battlefront 2 prior to the official release of the game also fits this definition, but this is no longer the case today<sup>15</sup> (BELGISCHES KANSSPELKOMMISSIE, 2018a, p.16).

---

<sup>13</sup> Tradução livre: Autoridade de Jogos da Holanda conclui que quatro das caixas de saque que foram estudadas infringem a lei. Essas caixas de saque contêm um prêmio e o jogador não pode exercer nenhuma influência dominante sobre os bens que obtém no jogo. Ao fazer isto, os provedores estão infringindo o Artigo 1 da Lei de Apostas e Jogos. Na Holanda, os provedores só podem fornecer um jogo de azar se tiverem uma licença da Autoridade de Jogos da Holanda. Até o momento, os provedores destas caixas de saque não podem obter uma licença porque a Lei de Apostas e Jogos não permite estas caixas de saque.

<sup>14</sup> Tradução livre: Os jogos que contêm caixas de saque são proibidos agora? Isso depende se o conteúdo das caixas de saque é transferível. Se o conteúdo da caixa de saque não for transferível, o jogo não é proibido.

<sup>15</sup> Tradução livre: As caixas de saque pago nos jogos examinados Overwatch, FIFA 18 e *Counter Strike: Global Offensive* se encaixa na descrição de um jogo de azar porque todos os elementos constitutivos do jogo estão presentes (jogo, aposta, chance, ganho/perda). O sistema de caixa de saque no Star Wars Battlefront 2 antes do lançamento oficial do jogo também se enquadra nesta definição, mas hoje este não é mais o caso.

Peter Naessens, diretor da *Belgian Gaming Commission*, ainda declarou:

Paying loot boxes are not an innocent part of video games that present themselves as a game of skill. Players are seduced and deceived by it and none of the gambling protective measures are applied. Now that it is clear that children and vulnerable people in particular are exposed to them unprotected, the game manufacturers as well as the parties involved are called upon to stop this practice<sup>16</sup> (BELGISCHE KANSSPELCOMMISSIE, 2018b).

Desta forma, a Bélgica classificou *Loot Box*, não gratuita, como jogo de azar. Independe se o item possui valor no monetário real, o que está sendo proibido é a comercialização da mecânica de fornecimento de item aleatório paga por dinheiro real.

Tanto o *Counter Strike: Global Offensive* (PHILLIPS, 2018) e o *Overwatch* (MARSHALL, 2018) se adequaram as recomendações da Bélgica e da Holanda. Contudo, *Electronic Arts* (EA) se recusou a remover a venda de pacote de cartas<sup>17</sup>, entretanto após um ano retirou o sistema do FIFA. Porém, em 2020 a EA novamente colocou os *packs* de cartas no *FIFA 21*, o que levou o governo holandês a multar a empresa em 5 milhões de euros (GLOBOESPORTE, 2020), aproximadamente 33 milhões de reais.

### 3.3 REINO UNIDO E FRANÇA

Diferente da Bélgica e da Holanda, a França e o Reino Unido comprederam, inicialmente, que a *Loot Box* não cumpre todos os requisitos legais de jogos de azar, com base em suas próprias legislações. Isso porque, para suas normas legais, é necessário que o item possua valor em moeda real e que a empresa do jogo autorize a comercialização do item virtual fora da plataforma.

---

<sup>16</sup> Tradução livre: As caixas de saque pago não são uma parte inofensiva dos videogames que se apresentam como um jogo de habilidade. Os jogadores são seduzidos e enganados por ela e nenhuma das medidas de proteção contra o jogo é aplicada. Agora que está claro que crianças e pessoas vulneráveis em particular estão expostas a eles sem proteção, os fabricantes de jogos, bem como as partes envolvidas, são chamados a parar esta prática.

<sup>17</sup> o FIFA comercializa pacotes, mas o conceito é o mesmo das *Loot Boxes*, sendo irrelevante a forma com que é comercializada, seja por caixa ou pacote, o que determina a *loot box* é o fornecimento do item através de um sistema de seleção aleatória.

Repare que o último critério é crucial para diferenciar a postura da Bélgica e Holanda com a posição do Reino Unido e França. A Bélgica e a Holanda entendem que a mera possibilidade de vender o item já é suficiente para classificar como jogo de azar, independente se a venda do item virtual viole os “Termos de Serviço” do jogo em questão. Além disso, a Bélgica foi mais incisiva e proibiu a venda da *Loot Box*.

Em contrapartida, Reino Unido e França compreendem que não está caracterizado o elemento de lucro ou prejuízo, sob o fundamento de que a empresa de jogo *online* proíbe, em seus termos de serviço, a comercialização do item virtual por dinheiro real. Sebastian Schwidessen, versa sobre o posicionamento do presidente da *French Gambling Regulator*:

At first it looks like the ARJEL follows the strict approach taken by the Dutch gambling authority by stating that the mere possibility to sell/transfer an item is already sufficient to meet the prize requirement. However, the ARJEL then restricts this rather brought approach again by requiring that the game operator must somehow authorize such off-platform trading. This brings the ARJEL's position much closer to the position of the UK Gambling Commission. Since the question whether the ARJEL would tend more towards the liberal UK position or the strict Belgian/Dutch position was one of the most anticipated questions, this development should be a relief for many game developers and publishers as currently almost no video game or video game distribution platform allows off-platform trading. In fact, the most games even explicitly prohibit such practices via their terms of service<sup>18</sup> (SCHWIDDESSEN, 2018).

Dessa forma, segundo a *Autorité de regulation des jeux em ligne* (ARJEL), o que impediu de as caixas de saque serem proibidas na França foi a ausência do elemento lucro/prêmio, em moeda real, estar presentes nas *Loot boxes*.

Contudo, embora exista previsão proibindo a comercialização de item virtual em moeda real nos “Termos de Serviço”, isso não é de fato um impeditivo, pelo contrário,

---

<sup>18</sup> Tradução livre: No primeiro momento, parece que a ARJEL segue a abordagem estrita adotada pela *Dutch Gaming Authority*, declarando que a mera possibilidade de vender/transferir um item já é suficiente para atender o requisito da recompensa/prêmio (se referindo ao lucro). No entanto, a ARJEL restringe esta abordagem bastante trazida, exigindo que o operador do jogo deve de alguma forma autorizar tal negociação fora da plataforma. Isso aproxima a posição da ARJEL da posição da *UK Gambling Commission*. Essa questão de saber se a ARJEL tenderia mais para a posição liberal do Reino Unido ou para a posição mais estrita da Bélgica/Holanda era uma das questões mais esperadas, este desenvolvimento deve ser um alívio para muitos desenvolvedores e editores de jogos, pois atualmente quase nenhum vídeo game ou plataforma de distribuição de videogame permite a negociação fora da plataforma. Na verdade, a maioria dos jogos proíbe explicitamente tais práticas por meio de seus termos de serviço.

grande parte dos jogos *online* possuem um mercado clandestino no qual os jogadores vendem itens virtuais por dinheiro real. Uma curiosidade, é que em determinados jogos *online*, a moeda virtual possui mais valor que a moeda de alguns países, como no caso do *World of Warcraft* visto que em 2018 sua moeda custou 7x mais que a moeda Venezuela (DIAZ, 2018).

Importante destacar que o presidente da *French Gambling Regulator* declarou que continuará investigando os efeitos perante os consumidores, sendo possível uma futura regulamentação.

### 3.3.1 Reino Unido considera classificar *loot box* como jogo de azar

Em 2017, a *Gambling Commission* do Reino Unido, declarou que não era possível adequar as *loot boxes* como jogos de azar, pelo fato da legislação determinar que o ganho seja em dinheiro:

A key factor in deciding if that line has been crossed is whether in-game items acquired 'via a game of chance' can be considered money or money's worth. **In practical terms this means that where in-game items obtained via loot boxes are confined for use within the game and cannot be cashed out it is unlikely to be caught as a licensable gambling activity.** In those cases our legal powers would not allow us to step in<sup>19</sup> (GAMBLING COMMISSION, 2017).

Contudo, em setembro de 2019, o *Digital, Culture, Media and Sport Committee* (DCMS) aprofundou o debate acerca do valor monetário das caixas de saque e destacou ser comum a venda de itens virtuais entre jogadores por dinheiro real:

Também é amplamente reconhecido que o conteúdo virtual de muitas caixas de saque pode ser "sacado" para valor monetário real - um processo conhecido como "comércio real", o que os aproxima da definição legal de jogo de azar<sup>20</sup> (DCMS, 2019, p. 32).

<sup>19</sup> Tradução livre: Um fator chave para decidir se essa linha foi cruzada é se os itens adquiridos no jogo "através de um jogo de azar" podem ser considerados dinheiro ou o valor em dinheiro. Em termos práticos, isto significa que quando os itens obtidos no jogo via caixas de saque são confinados para uso dentro do jogo e não podem ser sacados, é improvável que sejam pegos como uma atividade de jogo licenciável. Nesses casos, nossos poderes legais não nos permitiriam intervir

<sup>20</sup> Texto original: It is also widely acknowledged that the virtual contents of many loot boxes can be 'cashed out' for real-world monetary value—a process known as 'real-world trading', which brings them closer in line with the legal definition of gambling.

Deste modo, a DCMS se posicionou afirmando que o Governo deveria apresentar regulamentos em relação a legislação de jogos e apostas e especificar que as *loot boxes* constituem jogos de azar. Esse foi o mesmo entendimento da *Children's Commissioner for England* que, em outubro de 2019, recomendou: “*The Government should take immediate action to amend the definition of gaming in section 6 of the Gambling Act 2005 to regulate loot boxes as gambling*”<sup>21</sup> (CHILDREN'S COMMISSIONER, 2019).

Ambos os posicionamentos, foram seguidos pela *Lords Committee*, que em 2020 recomendou a que a legislação de jogos de azar fosse estendida para as *loot boxes*:

There is academic research which proves that there is a connection, though not necessarily a causal link, between loot box spending and problem gambling. We echo the conclusions of the Children's Commissioner's report, that if a product looks like gambling and feels like gambling, it should be regulated as gambling. We also agree with the House of Commons Digital, Culture, Media and Sport Committee's recommendation that loot boxes should be regulated as a game of chance<sup>22</sup> (HOUSE OF LORDS, 2020, p. 115).

Atualmente, o DCMS realizou um “*Call For Evidence*” acerca da presença de *loot boxes* nos vídeo games, essa medida foi iniciada no dia 08 de junho de 2020 e será encerrada no dia 22 de novembro de 2020, sendo aberta para a participação de (I) jogadores de vídeo games e adultos responsáveis por crianças e adolescentes que jogam videogames, e (II) empresas de videogames, pesquisadores e organizações interessadas em videogames e *loot boxes*.

Portanto, o Reino Unido ainda não firmou um posicionamento definitivo sobre o tema, sendo possível que nos próximos meses seja realizada a proibição para menores com base na legislação de jogo de azar e eventual regulamentação do modelo de fornecimento aleatório de itens.

---

<sup>21</sup> Tradução livre: O governo deve tomar medidas imediatas para alterar a definição de jogo na seção 6 da Gambling Act 2005 para regular as caixas de saque como sendo jogos de azar

<sup>22</sup> Texto livre: Existe uma pesquisa acadêmica que prova que existe uma conexão, embora não necessariamente uma ligação causal, entre os gastos com caixas de saque e o jogo problemático. Ecoamos as conclusões do relatório da *Children's Commissioner's*, de que se um produto se parece com jogo de azar e dá a sensação de um jogo de azar, ele deve ser regulado como jogo. Também concordamos com a recomendação da Câmara dos Comuns Digital, Cultura, Mídia e Comitê Esportivo de que as caixas de saque devem ser reguladas como um jogo de azar.

Por fim, resta claro que a adequação das *Loot Boxes* como jogo de azar dependerá da interpretação da legislação de cada país e da interpretação do elemento “recompensa” presente no sistema de jogos de azar. Sendo, contudo, unanime que o sistema das caixas de saque é semelhante ao utilizado nos jogos de azar.

#### 4.LEGISLAÇÃO BRASILEIRA APLICAVÉL E POSSÍVEIS SOLUÇÕES

No Brasil, o modelo de *loot box* precisa ser analisado quanto a sua compatibilidade com o ordenamento jurídico pátrio. Para tanto, a análise quanto sua legalidade é primordial para a continuidade da comercialização das caixas de saque, deste modo, o Governo deverá se pronunciar sobre a adequação das *loot box* no Decreto-Lei Nº3.688/41 que, em seu §3º, art. 50, dispõe:

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

§ 3º Consideram-se, jogos de azar:

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

Como dito anteriormente, acredito que o modelo da caixa de saque configura jogo de azar, pelo fato de o resultado depender única e exclusivamente da sorte. Contudo, deve-se considerar a particularidade de o prêmio constituir um item virtual, fato que necessariamente demandará uma discussão e, conseqüentemente, uma alteração na legislação em caso de proibição.

Repare que o Brasil caracteriza jogo de azar aquele em que “o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte”, porém cabe destacar que o jogo de azar pode ser definido de várias maneiras, embora possua um padrão conforme ensina Griffiths:

Although there are many definitions of gambling in many disciplines, there are a number of common elements that occur in the majority of gambling instances that distinguish “true” gambling from mere risk taking. These include: (1) the exchange is determined by a future event for which, at the time of staking money (or something of financial value), the outcome is unknown; (2) the result is determined (at least partly or wholly) by chance; (3) the re-allocation of wealth (i.e., the exchange of money [or something of financial value] usually without the introduction of productive work on either side); and (4) losses incurred can be avoided by simply not taking part in the activity in the first place. Added to this, it could be argued that the money or prize to be won should be of greater financial value than the money staked in the first place<sup>23</sup> (GRIFFITHS, 2018).

---

<sup>23</sup> Tradução Livre: Embora haja muitas definições de jogo de azar em muitas disciplinas, há uma série de elementos comuns que ocorrem na maioria das instâncias de jogo de azar que distinguem o jogo “verdadeiro” da mera tomada de risco. Estes incluem: (1) a troca é determinada por um evento futuro para o qual, no momento de apostar dinheiro (ou algo de valor financeiro), o resultado é desconhecido; (2) o resultado é determinado (pelo menos parcialmente ou totalmente) por acaso; (3) a realocação de riqueza (ou seja, a troca de dinheiro [ou algo de valor financeiro] geralmente sem a introdução de trabalho produtivo de ambos os lados); e (4) as perdas incorridas podem ser evitadas simplesmente

Nota-se que a *loot box* possui todos os critérios evidenciados por Griffiths quais sejam: (I) evento futuro determinante; (II) resultado determinado pela sorte; (III) alteração na capacidade econômica sem a prática de trabalho produtivo; (IV) perdas financeiras podem ser evitadas com a não participação; e, por fim, (V) o dinheiro ou prêmio ganho possui maior valor financeiro do que o dinheiro apostado.

De qualquer maneira, estamos diante do mesmo debate que foi realizado no Reino Unido, Bélgica, Holanda e França, e que será discutido por todos os países que eventualmente irão regulamentar as *loot boxes*. Deste modo, caberá ao legislador, ou intérprete jurídico, definir se o termo “ganho” se refere a ganho em moeda real.

Reitera-se o fato de que a posição adotada pelo Reino Unido, em 2017, foi criticada ao não incluir as *loot box* como jogos de azar, o que levou parte da comunidade a criticar sua legislação de jogos e apostas considerando-a ultrapassada. Nesse sentido Aaron Drummond e James Sauer argumentaram que o critério de “valor monetário do mundo real” é uma definição restrita de valor quando se trata de *loot box*:

This argument is problematic for two reasons. First, the premise is false: for a number of games with loot box systems, players can convert in-game rewards to real currency via either third-party websites or the platform on which the game is distributed<sup>24</sup> (DRUMMOND; SAUER, 2019, p. 4-5).

Second, this claim rests on a narrow conceptualisation of utility; that utility depends on real-world monetary value. It ignores the subjective value created for players from the combination of scarcity of, and competitive advantage provided by, in-game items in the gaming environment. These in-game rewards can have value for players – and influence players’ behaviour (i.e., motivate them to engage with loot box mechanisms) – without being converted into real currency. Perhaps more importantly, it ignores the fact that players are demonstrably willing to pay real money for the chance to acquire these items; implying they have a monetary value even in the absence of the ability to convert them back in to currency<sup>25</sup> (ZENDLE; CAIRNS, 2018 apud DRUMMOND; SAUER, 2019, p. 5).

---

não participando da atividade em primeiro lugar. Além disso, pode-se argumentar que o dinheiro ou prêmio a ser ganho deve ser de maior valor financeiro do que o dinheiro apostado em primeiro lugar.

<sup>24</sup> Tradução livre: Este argumento é problemático por duas razões. Primeiro, a premissa é falsa: para uma série de jogos com sistemas de caixas de saque, os jogadores podem converter as recompensas no jogo em moeda real através de sites de terceiros ou da plataforma na qual o jogo é distribuído

<sup>25</sup> Tradução livre: Em segundo lugar, esta reivindicação repousa sobre uma concepção estreita da utilidade; essa utilidade depende do valor monetário do mundo real. Ela ignora o valor subjetivo criado para os jogadores a partir da combinação da escassez e da vantagem competitiva proporcionada pelos itens dentro do jogo no ambiente do jogo. Essas recompensas dentro do jogo podem ter valor para os jogadores - e influenciar o comportamento dos jogadores (ou seja, motivá-los a se envolverem com mecanismos de caixa de saque) - sem serem convertidas em moeda real. Talvez mais importante, ela ignora o fato de que os jogadores estão comprovadamente dispostos a pagar dinheiro real pela chance

A posição acima é fundamentada pelo fato de existir a possibilidade de converter o conteúdo da loot box em dinheiro real, mas, além disso, apresenta a utilização do conceito de valor em sentido amplo, com base no valor subjetivo que o item possui dentro do mundo virtual. Afinal, não faz sentido que esse modelo seja tão popular se o conteúdo não possui valor algum. Portanto, parece ser mais adequado a utilização do conceito de valor em sentido amplo.

Nota-se que a definição do elemento “ganho” é crucial para a resolução da questão. Se o ordenamento pátrio compreender ganho como: condição atrelada a valor monetário real; então as caixas de saque poderão continuar sendo comercializadas livremente. Contudo, será que “ganho” é de fato prêmio convertido em dinheiro?

Como exposto no relatório de 2019 da *House of Commons* feito pela DCMS, o fato dos jogadores utilizarem dinheiro real pela simples chance de obter um item especial já é circunstância suficiente para definir que o item virtual detém valor (DRUMMOND; SAUER, 2019). Sem contar a possibilidade do jogador realizar, no mercado clandestino, a venda do item.

É provável que o governo brasileiro tenha que criar uma legislação específica para regular o tema ou, ao menos, alterar a atual legislação de jogos de azar. Por fim, apesar de acreditar que a *loot box* configura uma modalidade de jogo de azar, caberá ao governo sua classificação conforme interesse público, pois a legislação de jogos de azar está defasada e, sendo assim, não é apta à regular as particularidades desse modelo de negócios;

Mas, polêmicas à parte, a eventual não classificação do modelo de *loot box* como jogo de azar não encerra o debate, uma vez que o Código de Defesa do Consumidor (CDC) deve ser aplicado à comercialização das caixas de saque.

#### 4.1. CÓDIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR

---

de adquirir esses itens; implicando que eles têm um valor monetário mesmo na ausência da capacidade de convertê-los de volta à moeda

A análise do tema com o Código de Defesa do Consumidor, baseia-se, *a priori*, pela relação de consumo existente entre jogador e empresa de videogames. A partir dessa relação, torna-se fundamental destacar a vulnerabilidade do consumidor, reconhecida pelo CDC no inciso I, do art. 4º:

Art. 4º A Política Nacional das Relações de Consumo tem por objetivo o atendimento das necessidades dos consumidores, o respeito à sua dignidade, saúde e segurança, a proteção de seus interesses econômicos, a melhoria da sua qualidade de vida, bem como a transparência e harmonia das relações de consumo, atendidos os seguintes princípios:  
I - reconhecimento da vulnerabilidade do consumidor no mercado de consumo.

Acerca dessa vulnerabilidade, Rizzatto Nunes afirma que:

Tal reconhecimento é uma primeira medida de realização da isonomia garantida na Constituição Federal. Significa ele que o consumidor é a parte fraca da relação jurídica de consumo. Essa fraqueza, essa fragilidade, é real, concreta, e decorre de dois aspectos: um de ordem técnica e o outro de cunho econômico (NUNES, 2018, p. 176).

Partindo dessa premissa, a fragilidade do consumidor do ponto de vista técnico decorre do desconhecimento dos meios de produção e, nas palavras de Rizzatto, pelo “elemento fundamental da decisão: é o fornecedor que escolhe o que, quando e de que maneira produzir, de sorte que o consumidor está à mercê daquilo que é produzido” (NUNES, 2018, p.177).

A vulnerabilidade também é resultado do desequilíbrio econômico entre consumidor e fornecedor. De modo que o fornecedor, em regra, possui maior capacidade econômica em relação ao consumidor (NUNES, 2018). Ademais, como não há regulamentação específica para as *loot boxes* no Brasil, os jogos não são obrigados a informar a presença de caixas de saque e suas eventuais informações. Desta forma:

A vulnerabilidade do consumidor também se expressa na sua falta de informação. Muitas vezes, ele não está preparado para o consumo, vindo a ser lesado pelo fornecedor de produtos e serviços. Isso fere um dos direitos básicos do consumidor, que é o direito à informação adequada e clara sobre os produtos e serviços, com a especificação correta referente à quantidade, características, composição, qualidade e preço, bem como sobre os riscos que apresentam (VASCONCELOS, 2010).

Pelo exposto, percebe-se que a inexistência de regulamentação e atenção por parte dos órgãos competentes resulta em uma desinformação para público consumidor, que não possui conhecimento ou ferramentas para se proteger dessa prática de monetização. Essa falta de informação adequada viola o direito básico do consumidor à informação, como dispõe o art. 6º, III, e art. 31, 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;

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.

Dessa forma, observada a vulnerabilidade do consumidor e a ausência de informações acerca das *loot boxes*, os órgãos competentes deveriam fiscalizar as informações contidas nas caixas e conscientizar os jogadores dos riscos no consumo desse tipo de item. Ressalta-se que ainda há um elemento primordial a ser destacado: o público alvo das empresas de jogos *online*.

#### **4.1.1 A hipervulnerabilidade do público infantojuvenil**

Em razão de sua natureza, os videogames são diretamente direcionados para o público infantojuvenil, sendo comum que os jogos recebam o símbolo de classificação indicativa “Livre” ou “12 anos” para representar a faixa etária indicada para o controle parental.

Deste modo, as microtransações estão sendo expostas e realizadas por crianças e adolescentes que, de forma eventual, podem vir a realizar a compra de *loot box*. Assim sendo, essas relações de consumo precisam respeitar a vulnerabilidade da criança e do adolescente. Yves de La Taille, professor do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, ensina que:

(...) é correto dizer que a criança não tem a mesma compreensão do mundo que o adulto, se for entendido, com essa afirmação, que, além da menor experiência de vida e de menor acúmulo de conhecimentos, ela ainda não possui a sofisticação intelectual para abstrair as leis (físicas e sociais) que

regem esse mundo, para avaliar criticamente os discursos que outros fazem a seu respeito (LA TAILLE, 2008, p. 18).

Dessa forma, a comercialização de *loot box* demanda uma maior atenção dos órgãos reguladores, visto que atinge diretamente o público infantojuvenil, público este que possui uma hipervulnerabilidade.

É necessário identificar diferenças entre grupos vulneráveis e hipervulneráveis. Estes últimos requerem uma proteção qualificada em razão do fato de a hipervulnerabilidade consistir em uma situação social de fato e objetiva na qual a vulnerabilidade é agravada no caso da pessoa do consumidor em razão de condições pessoais aparentes ou conhecidas pelo fornecedor (MANFREDINI; BARBOSA. 2016).

Nas lições de Claudia Lima Marques e Bruno Miragem:

A hipervulnerabilidade seria a situação social, fática e objetiva de agravamento da vulnerabilidade da pessoa física consumidora, por circunstâncias pessoais aparentes ou conhecidas do fornecedor, como sua idade reduzida (assim o caso da comida para bebês ou da publicidade para crianças) (MARQUES & MIRAGEM, 2012, p. 176).

Logo, a qualidade de hipervulnerável do consumidor infantojuvenil carece de maior proteção jurídica para com as relações de consumo. Nessa linha de argumentação, Adolfo Mamoru Nishiyama afirma que:

Se os consumidores vulneráveis necessitam de proteção do código por causa de sua condição, os hipervulneráveis precisam de uma proteção ainda maior. As crianças, adolescente, idosos e pessoas com deficiência estão em situação de maior vulnerabilidade do que os consumidores no geral e podem sofrer danos patrimoniais e/ou morais agravadas (NISHIYAMA, 2015, p. 195).

Nesse sentido, o Código de Defesa do Consumidor possui previsão em defesa da vulnerabilidade em razão da idade. Observe:

Art. 39. É vedado ao fornecedor de produtos ou serviços, dentre outras práticas abusivas  
IV - prevalecer-se da fraqueza ou ignorância do consumidor, tendo em vista sua idade, saúde, conhecimento ou condição social, para impingir-lhe seus produtos ou serviços;

Diante do exposto, nota-se que o modelo das *loot boxes* precisam ser regulados tanto pela falta de informação quanto pela perspectiva de exposição ao público infantojuvenil. Se levarmos em conta a hipervulnerabilidade, a medida mais adequada

seria a proibição da venda de *loot box* à criança ou ao adolescente, mesmo se a *loot box* não for considerada jogo de azar, pois basta sua similitude para configurar sua prejudicialidade ao público menor de 18 anos.

Essa eventual proibição decorre do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), a seguir:

Art. 70. É dever de todos prevenir a ocorrência de ameaça ou violação dos direitos da criança e do adolescente.

Art. 71. A criança e o adolescente têm direito a informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento.

[...]

Art. 80. Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congênere ou por casas de jogos, assim entendidas as que realizem apostas, ainda que eventualmente, cuidarão para que não seja permitida a entrada e a permanência de crianças e adolescentes no local, afixando aviso para orientação do público.

Art. 81. É proibida a venda à criança ou ao adolescente de:

[...]

III - produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica ainda que por utilização indevida

[...]

VI - bilhetes lotéricos e equivalentes.

O ECA visa proteger a criança e o adolescente e seu desenvolvimento, portanto, pouco importa se as *loot boxes* vão ser consideradas jogos de azar, pois seu mecanismo é idêntico ao jogo de azar, a eventual desclassificação à essa modalidade seria pelo fator “prêmio/ganho/lucro em moeda real”, ou seja, mero fator formal, que não exclui a lesividade ao público infantil.

Ora, se toda o mecanismo de funcionamento é idêntico ao jogos de azar, e se esses jogos são proibidos para o público menor de 18 anos, por apresentarem riscos ao desenvolvimento da criança e do adolescente, conseqüentemente as caixas de saque também devem ser proibidas, pois ameaçam os direitos da criança e do adolescente que são mais vulneráveis à mecânica de jogo e aposta, conforme estudo de Lussier, Derevensky, Gupta e Vitaro que foi citado no relatório feito por Drummond e Sauer apresentado à *House of Commons*:

*Moreover, adolescents tend to have poorer impulse control than adults, potentially increasing their vulnerability to gambling-like mechanics and*

*behaviours learned from these mechanisms*<sup>26</sup> (Lussier; Derevensky, Gupta, & Vitaro, 2014, apud DRUMMOND; SAUER, 2019, p. 6).

Por ser uma implementação relativamente recente no mercado, não há estudos concretos que demonstrem as consequências da *loot box* para o desenvolvimento da criança. Contudo, conforme estudo apresentado ao parlamento do Reino Unido, é comprovado que esses sistemas (I) exploram mecanismos psicológicos para incentivar a aquisição e (II) jogadores com problema em apostas gastam mais com as *loot boxes*, conforme relatório de Aaron Drummond e James D. Sauer:

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 behaviours 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<sup>27</sup> (DRUMMOND; SAUER, 2019, p. 1).

Dessa forma, a mera exposição a esse sistema de fornecimento de item aleatório representa uma ameaça à criança e ao adolescente, além de se aproveitar da fraqueza do público infantojuvenil e de sua capacidade de discernimento. Portanto, mesmo que não ocorra proibição com base no Decreto-Lei Nº 3.688/41, os órgãos competentes deveriam impor a proibição da venda de *loot box* para menores de idade até que esteja comprovado que esse método não apresente consequências prejudiciais para o público menor de 18 anos.

#### 4.2. DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

A classificação etária é prevista na Constituição Federal, atribuindo à União a competência para exercer a classificação indicativa (Classind), com intuito de proteger

---

<sup>26</sup> Tradução livre: Além disso, os adolescentes tendem a ter um controle de impulso mais pobre do que os adultos, aumentando potencialmente sua vulnerabilidade à mecânica do jogo de azar e aos comportamentos aprendidos com esses mecanismos.

<sup>27</sup> Tradução livre: Sabemos que muitos desses sistemas operam em esquemas de reforço (ou seja, algoritmos que determinam a frequência com que recompensas valiosas são entregues) que exploram mecanismos psicológicos poderosos para promover a aquisição rápida de comportamentos que são frequentemente repetidos e persistentes, e que estes mecanismos sustentam muitas outras formas de jogos de azar. Também sabemos que os jogadores com mais sintomas de problema em jogos de azar gastam mais nessas caixas por mês do que jogadores com menos sintomas de problema de jogo.

à criança e o adolescente de todo ato que coloque em risco seu desenvolvimento físico e psicológico. Podemos extrair essa interpretação através dos artigos 21 e 227 da CF:

Art. 21. Compete à União:

XVI – exercer a classificação, para efeito indicativo, de diversões públicas e de programas de rádio e televisão;

[...]

Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão

O Estatuto da criança e do adolescente (ECA) fortalece a necessidade de proteção ao público infantojuvenil, os artigos 74 a 80 do ECA versam sobre a necessidade de regular as diversões e os espetáculos públicos, informando a natureza deles e as faixas etárias recomendadas. Além disso, os artigos 70 e 71 visam proteger o desenvolvimento da criança e do adolescente, a seguir:

Art. 70. É dever de todos prevenir a ocorrência de ameaça ou violação dos direitos da criança e do adolescente.

Art. 71. A criança e o adolescente têm direito a informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento.

Assim, o processo de classificação indicativa é realizado pela Secretaria Nacional de Justiça (SNJ), sendo disciplinado por Portarias do Ministério da Justiça. Trata-se de classificação etária que visa a proteção do público infantojuvenil. A Secretaria Nacional de Justiça publicou, em 2018, um Guia Prático no qual indica que

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.

É, portanto, uma regulamentação do Estado que serve como medida informativa para auxiliar o controle parental e garantir proteção à criança e ao adolescente. Além disso, a Portaria Nº 1.189/2018, destaca a presença de um caráter pedagógico:

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 à família a possibilidade de se defenderem de conteúdos inadequados.** (grifo nosso) (pag. 1. Portaria 1.189/2018).

Não obstante o caráter informativo e pedagógico da classificação indicativa, cabe destacar que seu propósito é garantir o desenvolvimento adequado da criança e do adolescente, cuja previsão decorre da Constituição Federal e do Estatuto da Criança e do Adolescente.

Apesar dessa previsão, o atual sistema de classificação não leva em conta a presença das *loot box* como critério de análise propício a mudar a classificação indicativa da faixa etária, pelo contrário, as caixas de são apenas mencionadas dentro da categoria “compras on-line”. Observe o trecho retirado do Guia Prático de Audiovisual acerca das informações contidas nos jogos eletrônicos e aplicativos:

Para jogos eletrônicos e aplicativos, a informação sobre a classificação indicativa pode incluir também descritores de **elementos interativos**, que são alertas sobre mecanismos presentes no produto que podem permitir a exposição excessiva do jovem na internet ou gasto de dinheiro real. São três os descritores usados:

[...]

#### **F.2 – Compras on-line**

Indica a possibilidade de efetuar compras de produtos digitais, como fases extras, *skins*, itens surpresa, músicas, moedas virtuais, assinaturas, passes de temporada, upgrades ou prêmios, com moeda do mundo real.

Percebe-se que a cartilha do Ministério da Justiça prevê as *loot boxes* como sendo “itens surpresa” e que esse mecanismo será informado no produto como “compras on-line”. O problema é que o critério de “compras on-line” é meramente um elemento interativo, que não possui influência na alteração da idade, o que permite jogos com de classificação etária “Livre”, como o FIFA, expor crianças e adolescente à prática desse sistema semelhante a jogos de azar.

Nesse sentido, o Ministério da Justiça se limita apenas à uma descrição genérica e se omite de enfrentar o tema e suas possíveis consequências. Essa omissão decorre da ausência de debate acerca da prática de *loot box* no Brasil, porém as regulamentações

e proibições estrangeiras deveriam servir para alertar as autoridades brasileiras. A seguir, será abordado possíveis soluções aplicáveis em território nacional.

#### 4.3 EVENTUAIS SOLUÇÕES PARA O MODELO DE LOOT BOXES NO BRASIL

O sistema de *loot box* possui elementos suficientes para caracterizar esse modelo como jogo de azar, logo, pode vir a ser proibido em território nacional. Porém, essa proibição demandaria alteração na legislação que proíbe a prática ou a exploração de jogos de azar, no sentido de acrescentar os itens virtuais nessa interpretação de “ganho” ou “prêmio”.

No entanto, o mais adequado seria uma nova legislação para regulamentar o modelo das *loot boxes*. Contudo, não há como prever a atuação do Estado na interpretação das particularidades desse sistema, por isso vamos analisar duas medidas que podem ser aplicadas com a atual legislação e que não resultem, necessariamente, na proibição da compra e venda de *loot box*

Todavia, as medidas abordadas não são as únicas possíveis, sendo importante destacar que o Sistema Nacional de Defesa do Consumidor (SNDC) que possui importante papel para modificar a comercialização atual e corrigir as infrações consumeristas. Nas palavras de Leonardo Roscoe Bessa:

A Lei 8.078/1990 (Código de Defesa do Consumidor) não se contentou em estipular direitos em favor do consumidor. Foi além e instituiu um Sistema Nacional de Defesa do Consumidor (SNDC), com o objetivo de possibilitar a articulação dos órgãos públicos e privados que possuem a atribuição e o dever de tutelar o consumidor, obtendo-se a almejada eficácia social da lei. (BENJAMIN; MARQUES; BESSA, 2017, p. 465)

Assim o SNDC é uma forma de concretizar a previsão do art. 4, *caput*, do CDC, que dispõe da Política Nacional das Relações de Consumo (PNRC)

Art. 4º A Política Nacional das Relações de Consumo tem por objetivo o atendimento das necessidades dos consumidores, o respeito à sua dignidade, saúde e segurança, a proteção de seus interesses econômicos, a melhoria da sua qualidade de vida, bem como a transparência e harmonia das relações de consumo, atendidos os seguintes princípios:

O CDC, em seu artigo 105, determina que “integram o Sistema Nacional de Defesa do Consumidor (SNDC), os órgãos federais, estaduais, do Distrito Federal e municipais e as entidades privadas do consumidor”. Em complemento, Bessa elucida que:

Incumbe à Secretaria Nacional do Consumidor – SENACON, órgão federal integrante da estrutura do Ministério da Justiça, realizar a coordenação do sistema (art. 106 c/c o Decreto 2.182/1997, com a nova redação conferida pelo Dec. 7.738/2012) (BENJAMIN; MARQUES; BESSA, 2017, p. 466)

Dentro do SNDC, vamos destacar os seguintes órgãos competentes que podem interferir no mercado de *loot box*: o Ministério Público (MP) e o Ministério da Justiça. As soluções expostas são no intuito de: solucionar a violação do direito básico do consumidor à informação; e de acabar com a exposição dessa venda que ameaça o desenvolvimento do público infantojuvenil.

#### **4.3.1 Ministério Público**

Conforme abordado anteriormente, o modelo de *loot box* viola direitos básicos do consumidor, como o direito à informação, e prevalece da fraqueza do público infantil. Conclui, portanto, ser necessária a manifestação do Ministério Público para a proteção dos consumidores vulneráveis e hipervulneráveis. Para que ocorra essa proteção, o Ministério Público pode instaurar inquérito civil ou procedimento de investigação preliminar, conforme art. 26, I, da Lei 8.625/1993:

Art. 26. No exercício de suas funções, o Ministério Público poderá:  
I - instaurar inquéritos civis e outras medidas e procedimentos administrativos pertinentes e, para instruí-los  
a) expedir notificações para colher depoimento ou esclarecimentos e, em caso de não comparecimento injustificado, requisitar condução coercitiva, inclusive pela Polícia Civil ou Militar, ressalvadas as prerrogativas previstas em lei;  
b) requisitar informações, exames periciais e documentos de autoridades federais, estaduais e municipais, bem como dos órgãos e entidades da administração direta, indireta ou fundacional, de qualquer dos Poderes da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios;

Após o inquérito civil ou investigação preliminar, o MP terá duas opções caso comprovado a violação ao CDC, a primeira é o ajuizamento de ação coletiva. A segunda, seria o Termo de Ajustamento da Conduta, que consiste em:

Convocar a empresa e sugerir a assinatura de um Termo de Ajustamento da Conduta (TAC), com a previsão de multa em caso de descumprimento futuro (art. 5º, §6º, da Lei 7.343/1958 – Lei da Ação Civil Pública). Atualmente, muitos fornecedores acatam imediatamente a proposta do Ministério Público no sentido de firmar o Termo de Ajustamento de Conduta, o qual, pela possibilidade de mudança imediata da conduta questionada, é relevante instrumento de tutela coletiva dos interesses dos consumidores. (BENJAMIN; MARQUES; BESSA, 2017, p.469)

O TAC ou a decisão da Ação Civil Pública iria beneficiar todos consumidores que foram lesados pela compra e venda de *loot box*, ademais obrigaria a empresa a se adequar às normas consumeristas, evitando futuras lesões. Vale destacar que a Defensoria Pública também possui competência para ajuizar ação civil pública em defesa dos consumidores, conforme art. 5º, II da Lei 7.347/1985, editado pela Lei 11.448/2007, assim como outros órgãos. Vejamos:

Art. 5º Têm legitimidade para propor a ação principal e a ação cautelar  
 I - o Ministério Público;  
 II - a Defensoria Pública;  
 III - a União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios;  
 IV - a autarquia, empresa pública, fundação ou sociedade de economia mista;  
 V - a associação que, concomitantemente:  
 esteja constituída há pelo menos 1 (um) ano nos termos da lei civil;  
 b) inclua, entre suas finalidades institucionais, a proteção ao patrimônio público e social, ao meio ambiente, ao consumidor, à ordem econômica, à livre concorrência, aos direitos de grupos raciais, étnicos ou religiosos ou ao patrimônio artístico, estético, histórico, turístico e paisagístico.

Contudo, a ACP não é única medida possível para solucionar à problemática das caixas de saque, o Ministério da Justiça pode apresentar uma importante mudança para coibir a lesão ao público infantojuvenil.

#### **4.3.2 Ministério da Justiça**

O Ministério da Justiça consegue interferir no mercado de *loot box* alterando a classificação indicativa dos jogos eletrônicos que vendem *loot box*. Portanto, essa ação resultaria na restrição da venda desse produto, mas não proibiria sua comercialização. Sendo assim, é uma medida que protege o público hipervulnerável e não interfere na venda para o público adulto, seguindo a lógica de que: “Em um ambiente democrático, as interferências realizadas pelo Estado nas vidas das pessoas devem ser, sempre, racionalmente justificadas” (JORIO, 2018, p.25).

O Ministério da Justiça é competente para atribuir a classificação indicativa aos jogos eletrônicos, por meio da Secretaria Nacional de Justiça (SNJ):

A Secretaria Nacional de Justiça (SNJ), do Ministério da Justiça, tem como uma de suas competências, a atribuição da classificação indicativa a obras audiovisuais (televisão, mercado de cinema e vídeo, jogos eletrônicos e jogos de interpretação – RPG) (BRASIL, Classificação Indicativa: Guia Prático, 2018).

Deste modo, visto que o modelo de *loot box* apresenta mecânica idêntica aos jogos de azar, a SNJ deveria, no mínimo, informar da presença de *loot box* de forma clara, precisa e adequada. O atual sistema de classificação não é suficiente, pois a simples indicação de “compras *online*” não indica com precisão que há a presença de *loot box*.

Além disso, não existem estudos que comprovem que o modelo de *loot box* não apresente consequências prejudiciais à criança e ao adolescente. Pelo contrário, os indícios são que a mecânica de jogos de azar resulte em consequências negativas, portanto esse modelo pode ser uma ameaça ao desenvolvimento do público infantojuvenil.

Dessa forma, cabe aos órgãos competentes realizarem estudos acerca da prejudicialidade das caixas de saque e, enquanto não há comprovação da segurança da saúde mental da criança e do adolescente, deve o Ministério da Justiça restringir a venda desse modelo ao público maior de idade.

## CONCLUSÃO

O avanço tecnológico alterou as relações sociais e econômicas, desse modo o modelo de *loot box* e a comercialização de itens virtuais consistem em uma consequência da sociedade moderna que aumenta progressivamente seu contato com o ambiente virtual. Diante desse cenário, percebe-se que as normas jurídicas estão desatualizadas para regulamentar todas as peculiaridades desse sistema digital.

Isso ocorre pelo fato de o item virtual constituir uma inovação que apresenta particularidades quando associado com o conceito de valor do mundo real. Essa singularidade desvia esse modelo de *loot box* em relação a legislação de jogos de azar que prevê o ganho ou prêmio vinculado ao dinheiro/valor real.

Perante esse panorama, pode-se afirmar que a venda de *loot boxes* configura a categoria de contrato aleatório, visto que o resultado depende de forma exclusiva da sorte. E, por consequência de o resultado derivar somente da sorte, assemelha-se ao jogo de azar.

Contudo, os países que se manifestaram acerca da regulamentação ou proibição enfrentaram o debate acerca do prêmio gerado pela *loot box* ser concebido por um item virtual, circunstância que pode variar conforme interpretação legislativa de cada Estado sobre a existência de valor no resultado dessas caixas de fornecimento de item aleatório.

No que diz respeito ao valor, foi constatado que o conteúdo das *loot boxes* possui valor monetário, principalmente nos jogos em que permitem a transferência do item entre jogadores. Logo, conclui-se que em alguns jogos o ganho conseguido nas caixas pode ser revertido em moeda do mundo real. Ademais, nos jogos em que não há a possibilidade de transferência do item virtual, pode-se aplicar o conceito amplo de valor, para associar a *loot box* com o jogo de azar, embora essa última hipótese dependerá do posicionamento adotado pela legislação em relação a jogos de azar.

Em análise sob a repercussão internacional, foi constatado que os países estrangeiros interpretam a mecânica da *loot box* como idêntica ao jogo de azar e que há divergência

somente no critério de valor. Ao examinar o ordenamento jurídico brasileiro não foi possível definir, de forma clara e exata, a interpretação brasileira a respeito do modelo de *loot box*, pois o tema ainda não foi abordado pelos tribunais ou legislador.

No entanto, observou-se a capacidade de intervenção na comercialização de *loot box* através do Código de Defesa do Consumidor e por meio da proteção dos direitos da criança e do adolescente. Portanto, foi evidenciado que as empresas devem fornecer todas as informações necessárias acerca do conteúdo das caixas, incluindo as probabilidades de fornecimento de todos os itens virtuais.

Além disso, em razão da vulnerabilidade do público infantojuvenil, torna-se importante proibir a venda da *loot box* à criança e ao adolescente, estabelecendo a classificação indicativa para 18 anos em relação aos jogos que possuem a *loot box* em seu conteúdo, devido a semelhança com o modelo de jogos de azar e suas possíveis consequências negativas.

Em conclusão, verifica-se a possibilidade de classificação das *loot boxes* como jogo de azar, conforme interpretação de países estrangeiros. Sendo nítida a necessidade de intervenção por parte do Estado para a proteção do consumidor, em especial a criança e o adolescente.

## REFERÊNCIAS

BELGISCHE KANSSPELCOMMISSIE [Belgian Gaming Commission]. a. **Onderzoeksrapport loot boxen.** Bélgica, 2018. Disponível em: [https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb\\_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf](https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf). Acesso em: 1 out. 2020.

BELGISCHE KANSSPELCOMMISSIE [Belgian Gaming Commission]. b. **Belgische Kansspelcommissie oordeelt na analyse: "Betalende loot boxen zijn kansspelen"**. [Regras da Comissão de Jogo belga após análise: "As caixas de saque pagas são jogos de azar"]. Disponível em: [https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb\\_nl/gamingcommission/news/news\\_0061.html](https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_nl/gamingcommission/news/news_0061.html).

BENJAMIN, Antonio Herman V.; MARQUES, Claudia Lima; BESSA, Leonardo Roscoe. **Manual de direito do consumidor.** 8ª ed. rev., atual. e ampl. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2017.

BRASIL. **Constituição da República Federativa de 1988.** Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 01 de out. 2020. Acesso em: 10 out. 2020.

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](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm). Acesso em: 10 out. 2020.

BRASIL. **Lei nº 7.347, de 24 de julho de 1985.** Disciplina a ação civil pública de responsabilidade por danos causados ao meio-ambiente, ao consumidor, a bens e direitos de valor artístico, estético, histórico, turístico e paisagístico (VETADO) e dá outras providências. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l7347orig.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l7347orig.htm). Acesso em: 10 out. 2020.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990.** Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm). Acesso em: 10 out. 2020.

BRASIL. **Lei nº. 8.078, de 11 de setembro de 1990.** Código de Defesa do Consumidor. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L8078.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8078.htm). Acesso em: 1 out. 2020.

BRASIL. **Lei nº 8.625, de 12 de fevereiro de 1993.** Institui a Lei Orgânica Nacional do Ministério Público. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8625.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8625.htm). Acesso em: 10 out. 2020.

BRASIL, Ministério da Justiça e Segurança Pública. **Classificação Indicativa: Guia Prático.** 2018. Disponível em: <https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico/classind-guia-pratico-de-audiovisual-3o-ed.pdf>.

BRASIL, Ministério da Justiça e Segurança Pública. **O que é a Classificação Indicativa?**. Disponível em: <https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao>. Acesso em: 27 nov. 2019.

CHILDREN'S COMMISSIONER. **Gaming the system**. 2019. Disponível em: [childrenscommissioner.gov.uk/wp-content/uploads/2019/10/CCO-Gaming-the-System-2019.pdf](http://childrenscommissioner.gov.uk/wp-content/uploads/2019/10/CCO-Gaming-the-System-2019.pdf). Acesso em: 12 nov. 2020.

CHINA, Ministry of Culture and Tourism of the People's Republic of China. **文化部关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知 [Aviso do Ministério da Cultura sobre Regulamentação da Operação de Jogos Online e Fortalecimento da Supervisão Durante e Após o Evento]**. 2016. Disponível em: [https://www.mct.gov.cn/whzx/ggtz/201612/t20161205\\_695627.htm](https://www.mct.gov.cn/whzx/ggtz/201612/t20161205_695627.htm). Acesso em: 10 out. 2020.

COLNAGO, Claudio de Oliveira Santos. **Liberdade de expressão na internet: desafios regulatórios e parâmetros de interpretação**. Vitória: Faculdade de Direito de Vitória – FDV, 2016.

DCMS. Digital, Culture, Media and Sport Committee. **Immersive and addictive technologies**. HC 1846, 2019.

DIAZ, Andrea. CNN. **“World of Warcraft’s’ virtual gold is seven times more valuable than Venezuela’s real money**. 2018. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2018/05/08/world/world-of-warcraft-token-worth-more-than-venezuelas-currency-trnd>. Acesso em: 1 nov. 2020.

DINIZ, Maria Helena. **Curso de direito civil brasileiro, volume 3: teoria das obrigações contratuais e extracontratuais**. 34 ed. rev. e atual. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

DGA. **Loot boxes & Netherlands Gaming Authority’s findings**. Dutch Games Association, 2019. Disponível em: <https://dutchgamesassociation.nl/news/loot-boxes-netherlands-gaming-authoritys-findings>. Acesso em: 20 nov. 2020.

DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D. **Video game loot boxes are psychologically akin to gambling**. *Nature Human Behaviour*, v. 2 n. 8, 530-532, 2018.

DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D. **Written evidence submitted by Dr Aaron Drummond and Dr James D Saur: Immersive and addictive technologies inquiry**. 2019.

FIELDS, Tim. **Mobile & Social Game Design: Monetization methods and mechanics**. Flórida: Crc Press, 2014, p. 21.

FUTRADING. **Futrading: Fifa Coins Online**. Página Inicial. Disponível em: [futrading.com](http://futrading.com). Acesso em: 24 nov. 2020.

GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. **Novo curso de direito civil, volume 4: contratos**. 1ª ed. unificada. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

GAMBLING COMMISSION. **Loot boxes within video games**. 2017. Disponível em: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/News/loot-boxes-within-video-games>. Acesso em: 3 nov. 2020

GLOBOESPORTE. 2020. **FIFA: governo holandês multa EA em 33 milhões de reais por venda de packs**. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/fifa/noticia/fifa-governo-holandes-multa-ea-em-5-milhoes-de-reais-por-venda-de-packs.ghtml>. Acesso em: 10 out. 2020.

GONÇALVES, Carlos Roberto. **Direito civil brasileiro, volume 3: contratos e atos unilaterais**. 15 ed. São Paulo, 2018.

GRIFFITHS, Mark D. **Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?** Gaming law review, v. 22, n. 1, p. 52-54, 2018.

HOUSE OF LORDS, Select Committee on the Social and Economic Impact of the Gambling Industry. **Gambling Harm – Time for Action**. HL Paper 79, 2020

IGVAULT. **IGVault: this is a game service!**. Página inicial. Disponível em: [igvault.com](http://igvault.com). Acesso em 24 nov. 2020.

JORIO, Israel Domingos. **Crimes sexuais**. Salvador: Editora JusPodivm, 2018.

KANSSPELAUTORITEIT [The Netherlands Gaming Authority]. **Onderzoek naar loot boxes: Een buit of een last? [Study into Loot Boxes: A Treasure or a Burden?]**. Holanda, 2018.

KIM, Hyoun S.; HOLLINGSHEAD, Samantha; WOHL, Michael J. A.. **Who Spends Money to Play for Free? Identifying Who Makes Micro-transactions on Social Casino Games (and Why)**. [S.I.], Journal of Gambling Studies, v. 33, n. 2, p.525-538, 2016.

LA TAILLE, Yves de. **Contribuição da Psicologia para o fim da publicidade dirigida à criança**, 2008, p.18. Disponível em [https://site.cfp.org.br/wp-content/uploads/2008/10/cartilha\\_publicidade\\_infantil.pdf](https://site.cfp.org.br/wp-content/uploads/2008/10/cartilha_publicidade_infantil.pdf). Acesso em: 27 nov. 2019.

LUSSIER, Isabelle; DERENVESKY, Jeffrey; GUPTA, Rina; VITARO, Frank. **Risk, compensatory, protective and vulnerability factors related to youth gambling problems**. Psychology of Addictive Behaviors, 2014. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/265014776\\_Risk\\_Compensatory\\_Protective\\_and\\_Vulnerability\\_Factors\\_Related\\_to\\_Youth\\_Gambling\\_Problems](https://www.researchgate.net/publication/265014776_Risk_Compensatory_Protective_and_Vulnerability_Factors_Related_to_Youth_Gambling_Problems). Acesso em: 20 out. 2020.

MANFREDINI, Adile Maria Delfino; BARBOSA, Marco Antonio. **Diferença e igualdade: o consumidor pessoa com deficiência**. Revista de Direitos e Garantias Fundamentais, Vol. 17, nº 1 (2016), p. 91-110, 2016. Vitória: Faculdade de Direito de Vitória – FDV, 2016.

MARQUES, Claudia Lima; MIRAGEM, Bruno. **O novo direito Privado e a proteção dos vulneráveis**. São Paulo, Revista dos Tribunais, 2012.

MARSHALL, Cass. **Overwatch loot box purchases disabled for Belgian players**. 2018. Disponível em: <https://www.heroesneverdie.com/2018/8/27/17787830/overwatch-loot-boxes-disabled-belgium>. Acesso em: 10 out. 2020.

MENEZES NETO, Elias Jacob de. **As novas configurações da soberania em uma sociedade hiperconectada**. Revista de Direitos e Garantias Fundamentais, Vol. 19, nº 3 (2018), p. 65-97, 2018. Vitória: Faculdade de Direito de Vitória – FDV, 2018.

NISHIYAMA, Adolfo Mamoru. **A proteção do consumidor na Constituição Federal de 1988: Análise da vulnerabilidade e da hipervulnerabilidade do consumidor**. Unisul de Fato e de Direito, [S. l.], v. 10, p.181-202, 2015.

NUNES, Rizzatto. **Curso de direito do consumidor**. 12 ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

PHILLIPS, Tom. **CS:GO update blocks players in Netherlands and Belgium from opening loot boxes**. 2018. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2018-07-12-cs-go-update-blocks-players-in-netherlands-and-belgium-from-opening-loot-boxes>. Acesso em: 10 out. 2020.

PEREIRA, Caio Mario Da Silva. **Instituições de direito civil: contratos**. Rio De Janeiro: Forense, 2007, p. 61.

PEREIRA, Caio Mario da Silva. **Instituições de direito civil**. 11 ed. atual. por Regis Fichtner. Rio de Janeiro: Forense, 2003. v. III.

RIOS, Luiz Guilherme. **O modelo negocial de loot boxes sob a perspectiva dos direitos do consumidor**. Rio de Janeiro, 2019.

SCHWIDDESSEN, Sebastian. **French gambling regulator releases its position on Loot Boxes**. França, 2018. Disponível em: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=d4ad4a94-c95a-4656-9b09-37f4567923e7>. Acesso em: 10 nov. 2020.

SVELCH, Jan; In: **The evolution and social impact of video game economics**. Lexington Books: London, 2017, p.105. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=PsUpDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA101&dq=micro+transactions+in+games&ots=6rITstVj1t&sig=qO7ON9IjkBMDpHcGl-s-t5gWvwJg#v=onepage&q&f=true>. Acesso em: 27 nov. 2019.

U7BUY. **u7buy**: Best Seller of FUT 21 coins/players, Elder Scroll Online Gold, etc.. Pagina inicial. Disponível em: [u7buy.com](http://u7buy.com). Acesso em: 24 nov. 2020.

VASCONCELOS, Fernanda Holanda. **Princípios norteadores da Política Nacional das Relações de Consumo**. Âmbito Jurídico, v. 81, p. 1-7, 2010.

WIJMAN, Tom. Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018. **Newzoo**, 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>. Acesso em: 27 nov. 2019.

WIJMAN, Tom. The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market. **Newzoo**, 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>. Acesso em: 27 nov. 2019.

XIAO, Leon. Y. **People's Republic of China Legal Update**: The notice on the Prevention of Online Gaming Addiction in Juveniles (Published October 25, 2019, Effective November 1, 2019). *Gaming Law Review*, vol. 24 nº1 (2020), p.51-53, 2020. <https://doi.org/10.1089/glr2.2019.0002>

ZENDLE, David Isaac; CAIRNS, Paul Antony. **Video game loot boxes are linked to problem gambling**: results of a large-scale survey. *PLoS ONE*, 2018.