

O que são *loot boxes*?

- Os jogos deixaram de depender de um pagamento único para acesso completo ao seu conteúdo.
- Microtransação: Método de monetização em que os jogadores pagam dinheiro real para adquirir itens virtuais no jogo.
- *Loot box* é uma espécie de microtransação em que a recompensa é “aleatória”.
 - Apesar de, em teoria, a recompensa depender totalmente de chance, há casos em que os desenvolvedores de jogos coletam os dados de seus jogadores e os usam para alterar os prêmios dos *loot boxes*.
- Os itens podem ser de qualidades e, conseqüentemente, valores muito variados.
- Por que comprar *loot boxes*:
 - Para o jogador, a aleatoriedade traz um “fator adrenalina”, adicionado à chance de conseguir itens raros, o que o incentiva a gastar mesmo que a recompensa seja desconhecida ou estatisticamente provável de ser um item de baixo valor.
 - Para as empresas, a prática de *loot boxes* é muito lucrativa: Em 2020, a Electronic Arts auferiu com o FIFA *Ultimate Team* 1,62 bilhão de dólares, equivalente a 29% da receita da empresa.
 - Por isso, há um interesse das empresas em propagar a prática e levá-la ao extremo do quanto pode ser explorado.

Aproximação dos *loot boxes* com jogos de azar e apostas esportivas

- Devido à chance, os *loot boxes* se aproximam dos jogos de azar. Isso cria um “fator adrenalina”, que é comum em ambos como incentivo principal para os gastos.
- Mark D. Griffiths (“*Is the Buying of Loot Boxes in Video Games a Form of Gambling or Gaming?*”) estabelece quatro critérios para definir um jogo de azar: 1. A troca é determinada por um evento futuro para o qual, no momento de apostar dinheiro, o resultado é desconhecido; 2. O resultado é determinado (parcialmente ou totalmente) por acaso; 3. A realocação de riqueza (geralmente sem trabalho produtivo em ambos os lados); 4. As perdas incorridas podem ser evitadas simplesmente não participando da atividade em primeiro lugar.
 - O autor adiciona que se pode dizer que o valor obtido no final deve ser superior ao valor arriscado inicialmente.
- Paralelo com jogos de azar em relação às diferenças contextuais:
 - O ambiente de jogos de azar propicia os gastos: Bebidas alcóolicas, outros tipos de entretenimento, efeitos de luz, cor e som, etc.
 - O ambiente de *loot boxes* também tem essas influências, como mecânicas *pay-to-win*, incentivos ao pagar determinados valores ou recompensas diárias, que estimulam gastos fora o entretenimento dos próprios *loot boxes*.
- Entretanto, não há uma identificação completa com jogos de azar, pois há ausência de valor econômico das *loot boxes* fora do universo digital do jogo, visto que os itens obtidos não podem ser utilizados fora dos jogos em que são obtidos.
- É possível que os *loot boxes* estejam mais próximos das apostas esportivas de quota fixa. A Lei de Apostas Esportivas define o seguinte:
 - “I - aposta: ato por meio do qual se coloca determinado valor em risco na expectativa de obtenção de um prêmio; II - quota fixa: fator de multiplicação

do valor apostado que define o montante a ser recebido pelo apostador, em caso de premiação, para cada unidade de moeda nacional apostada;”

- A definição é mal redigida e deixa dúvida se *loot boxes* se encaixam perfeitamente como um tipo de aposta.
- Zendle e Cairns: há uma potencial correlação entre problemas com apostas e a quantia gasta com *loot boxes*:
 - Jogadores com problemas com apostas, principalmente os mais graves (patológicos), tendem a gastar mais com *loot boxes*.
 - Os gastos têm uma margem muito grande e podem ser extremos (\$0-\$2300). Isso é agravado pelos problemas patológicos de alguns jogadores
 - Entretanto, a correlação não é forte e vários outros fatores influenciam nos gastos com *loot boxes*. Logo, observam que este é um fenômeno novo sendo então necessário analisá-lo mais profundamente para tratá-lo precisamente
- Por isso, os *loot boxes* têm um entendimento confuso. Seria impreciso classificar os *loot boxes* exatamente como um jogo de azar ou uma aposta esportiva de quota fixa.

Compreensão jurídica internacional dos *loot boxes*

- O conceito de *loot boxes* ainda está sendo compreendido, mesmo internacionalmente:
- Bélgica, Holanda, Austrália: Classificados como forma de jogo de azar e banidos completamente.
- EUA: tramita o The Protecting Children from Abusive Games Act, projeto de lei que pretende banir *loot boxes* e microtransações em games jogados por menores.
- China e Alemanha: Classificação etária de 18 anos.
 - A China tem uma série de restrições a jogos, como um limite diário de horas a serem jogadas e a necessidade de declaração de probabilidades dos itens. Entretanto, várias das restrições em andamento não prosseguem pois elas trariam um enorme impacto econômico, pois muitos dos jogos mais lucrativos são do gênero *gacha*, um tipo de jogo com mecânicas de *loot box*.
- Reino Unido e França: Como os itens virtuais não têm valor no mundo real, não se entende como jogo de azar, visto que eles só podem ser utilizados nos jogos em que são adquiridos.
- Japão: Apesar da existência de leis que regulamentam apostas e jogos de azar de forma estrita, elas têm difícil aplicação aos *loot boxes*, o que se observa com a predominância dos jogos de gênero *gacha* no país.
- Mesmo no âmbito internacional, a classificação jurídica dos *loot boxes* não é bem consolidada.

Compreensão jurídica nacional dos *loot boxes*

Perspectiva do Direito Civil: Contrato típico ou atípico?

- As características gerais do contrato são de *loot boxes* são: (i) bilateral; (ii) oneroso; (iii); consensual; (iv) acessório; e (v) de adesão (RUIZ JUNIOR, 2020).
- Há controvérsia quanto a subclassificação dentro de contrato oneroso. Isso, porque, apesar de ser consenso que não é um contrato cumulativo, não há consenso se é um contrato aleatório ou um contrato atípico.
 - Santos e Filho (2024) entendem que é um contrato atípico, pois somente uma das partes está sujeita a aleatoriedade.
 - Ruiz Junior (2020) entende que é um contrato aleatório, pois a aleatoriedade pode estar restrita a só uma parte¹.

¹Essa perspectiva é compartilhada por Caio Mario, que, apesar de tratar de um caso destinto - *aposta autorizada nos hipódromos* -, conclui que não há prejuízo a aleatoriedade estar restrita a uma das partes. Assim, pode-se

- Por fim, Ruiz Junior (2020) vai além e caracteriza as *loot boxes* como um contrato de jogo². Tal ponto pode ser criticado, pois o resultado das *loot boxes* nem sempre pode ser convertido em valor pecuniário.

Perspectiva do Direito Penal: Há delito na prática do *loot boxes*?

- Ruiz Junior (2020) entende que, por ser um contrato de jogo, se enquadra como ilícito pelo art. 50 da lei das contravenções penais, sendo ilegal.
- Fantini (2019) entende que a prática é ilícita, por não se regulada, mas que, como a lei penal deve ser interpretada restritivamente, não há delito, e que o delito existe apenas para o “jogo do bixo”, que está tipificado na lei.
- Santos e Filho (2024) expõe uma nova perspectiva destacando o conflito de jurisdição que pode surgir, já que os servidores que suportam os jogos ficam fora da jurisdição brasileira.
- Por fim, há pouco consenso acerca de como enquadrar das *loot boxes* no Direito Penal, sendo necessário uma lei mais nova que trata especificamente da matéria para dirimir a insegurança jurídica.

Perspectiva do Direito do Consumidor: Essas normas alcançam as *loot boxes*?

- Como o adquirente da *loot box* é seu consumidor final, há caracterização da relação de consumo (SANTOS e FILHO, 2024).
- Nesse campo, não há limitação da jurisdição brasileira (art. 22, II, do CPC).
- Há uma grande assimetria informacional entre o consumidor de *loot boxes* e o vendedor (quase não se disponibiliza informações), violando os arts. 6º, III, e 31 do CDC (RUIZ JUNIOR, 2020).
- Santos e Filho (2024) entendem essa falha do dever de prestar informações como sanável e não implícito a prática. Jogos, como Dota II, já fazem isso.

Perspectiva do ECA: o que muda em relação as crianças?

- Apesar de parte relevante do público que consome esses *games* não serem crianças, a hipervulnerabilidade do grupo, justifica um foco especial (RUIZ JUNIOR, 2020).
- Ruiz Junior (2020) entende que o oferecimento de *loot boxes* a crianças viola os art.70, 71, 80 e 81, do ECA e o art. 39 do CDC, pela similaridade com jogos de azar.
- Santos e Filho (2024) entendem que o modelo de *loot boxes* configura uma propaganda abusiva ao público infantil, na medida em que estimulam a compulsão do consumo, violando o art. 37, §2º, do ECA, e a Resolução n. 163 da CONANDA.

Propostas da doutrina

- Araujo e Benzerril, advogados da área, entendem que não deve haver regulamentação sob risco de afastar a indústria dos *games*.
- Fantini reconhece o risco, mas entende que deve haver campanhas de informação antes da regulamentação, para não prejudicar a indústria.
- Correa entende que não deve haver proibição, mas maior informação ao consumidor e punição quando as empresas agirem de má-fé.
- Ruiz Junior entende que deve ser proibido pra crianças, passando a ser considerada na classificação indicativa.
- Luiz Guilherme, por fim, entende que a *loot box* é incompatível com o ordenamento jurídico brasileiro.

questionar se o exemplo ainda é válido. Afinal não há certeza de que o resultado de que todas as *loot boxes* são de fato aleatórios, portanto, poder-se-ia falar que o resultado não é aleatório, mas oculto a uma das partes.

² “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” (GAGLIANO; PAMPLONA FILHO, 2018, p. 735-736).