

DIREITO DA CRIANÇA E ADOLESCENTE: COMO A FALTA DE LEGISLAÇÃO EM PRÁTICAS ANÁLOGAS A JOGOS DE AZAR INSERIDAS EM VIDEO GAMES AFETAM CRIANÇAS E ADOLESCENTES COM BASE NOS PRINCÍPIOS QUE REGEM O ECA

Leonardo Spinola Alcântara (IC) e Ana Cláudia Pompeu Torezan Andreucci (Orientador)

Apoio: PIBIC Mackenzie

RESUMO

Buscando novas formas de obter lucro no crescente mercado de videogames, as empresas que publicam tais produtos estão inserindo práticas análogas a jogos de azar em lojas virtuais encontradas com extrema facilidade dentro dos jogos. Esta pesquisa busca, em um esforço para regulamentar o uso destas práticas predatórias pelas empresas, mostrar os efeitos causados à exposição de crianças e adolescentes a ditos métodos de monetização análogos a jogos de azar. Seguindo uma pesquisa bibliográfica-documental e análise dos movimentos jurídicos de outros países, este documento busca determinar quais os efeitos causados em crianças e adolescentes e a importância de regular esta nova indústria nos termos da lei. É possível verificar que, no estado atual do mercado de videogames, sem nenhum tipo de regulação quanto às práticas análogas a jogos de azar e estudos nas áreas da saúde sobre o efeito de exposição a tais práticas, há sérios riscos à saúde e ao bem estar de crianças e adolescentes. Esta pesquisa estabelece um vínculo entre a falta de regulação das tais práticas predatórias encontradas na maioria dos videogames mais populares no mercado e os riscos claros de dependência e vício que estas práticas podem causar em crianças e adolescentes. É necessário seguir a corrente de diversos outros países e estabelecer normas e regras, seguindo os princípios do ECA, para assegurar a regulação deste mercado e a proteção dos jovens.

Palavras-chave: Vigeo Games - Crianças e Adolescentes - Vício

ABSTRACT

On the search for new ways to gain profit on videogame market, companies are inserting practices equivalent to gambling in virtual stores that can be found with unsettling ease within the games. This research seeks, in an effort to regulate the use of such predatory practices committed by the companies, to show the effects caused by prolonged exposure of children and teenagers to such monetizing methods comparable to gambling games. Throughout a bibliographic/documentary research and analysis of other countries'

legal actions, this survey aims to pinpoint the consequences of the alledged predatory practices and therefore why it is important to regulate this sect of the industry before the law. It is easily verifiable that the current situation of video game market, with no regulation concerning gambling-equivalent practices, means serious hazard for children and teenagers' health and well-being. This survey establishes a link between the lack of regulation of said practices - found in most popular videogames nowadays - and the clear risks of the players, especially children and teenagers, developing serious addictions.

It is necessary to follow the footsteps of several other countries and establish rules according to ECA principles to reassure the protection of the youngsters.

Keywords: Video Games - Children and Adolescents - Addiction

1. INTRODUÇÃO

A indústria dos *Vídeo Games*, assim como toda indústria do entretenimento, possui metas e prazos para entregar seus produtos, além de expectativas dos investidores e orçamentos a serem recuperados.

Nesse sentido, o crescimento do mercado *online* proporcionado pela era da internet, bem como a mudança de foco para experiências cada vez mais conectadas virtualmente, possibilitou que empresas, especialmente pequenos estúdios, experimentassem novas formas de recuperar investimentos e gerar lucro.

Os problemas começam a surgir quando grandes conglomerados com investimentos multimilionários buscam implantar maneiras para maximizar os lucros por meios de fórmulas experimentadas no recém formado mercado de jogos para telefone, em sua maioria grátis, e colocam – muitas vezes sem real necessidade – artifícios para manipular, coagir e motivar os jogadores, especialmente de menor idade, que não possuem muito discernimento ou capacidade de tomar decisões de cunho financeiro, a gastarem cada vez mais em itens dentro dos próprios *Video Games*.

É de suma importância prevenir que cada vez mais crianças e adolescentes sejam fiscados pelas práticas predatórias apresentadas por essas grandes empresas, pois pode haver consequências futuras no desenvolvimento dos menores.

Assim, essa pesquisa busca responder se as práticas adotadas por desenvolvedores de *Video Games* ao inserir mecânicas viciantes em seus jogos envolvendo valores monetários fere o Estatuto da Criança e Adolescente na sua base principiológica.

Fazendo isso, este estudo busca conceituar o que são as ditas práticas análogas a jogos de azar, explorar e estabelecer paralelos entre a indústria dos *Video Games* e a de máquinas de apostas eletrônicas, bem como se preocupa em analisar brevemente a estrutura e o que constitui um jogo "AAA" e o que são "Caixas Surpresa" e seus análogos em tais produtos.

A pesquisa busca explicar como o vício e os fenômenos da psicologia comportamental se mostram nos sistemas desenvolvidos para causar estímulos neuropsicológicos no cérebro, especialmente quando se trata de crianças e adolescentes.

Tudo isso para analisar se as práticas inseridas em *Vídeo Games* modernos, análogas a jogos de azar, afetam crianças e adolescentes à luz do ECA.

2. DESENVOLVIMENTO DO ARGUMENTO

Em sua obra *Tempos Hipermodernos*, o filósofo francês Gilles Lipovetsky propõe a ideia de que o ser humano conseguiu transcender a pós-modernidade do século XX e passou a viver numa era de Hipermodernidade. Esta é melhor caracterizada pelo Hiperconsumo, onde o prazer de adquirir coisas não vem apenas do status social que aquela coisa simboliza, mas sim pelo simples prazer em tê-la (LIPOVETSKY, 2004). Esses tempos pautados pela fluidez, movimento e flexibilidade são o cenário ideal para a popularização, crescimento e apelo das máquinas caça-níquel, ou outros jogos de azar em formato de vídeo (como vídeo poker ou vinte e um).

A pesquisadora de Princeton Natasha Dow Schüll passou boa parte dos anos 90 estudando e conversando com membros líderes na indústria das denominadas Máquinas de Apostas Eletrônicas (MAEs), funcionários de cassinos, arquitetos dos grandes salões de Las Vegas – capital mundial dos jogos de azar – além do grande público-alvo dessa indústria: a população em geral, viciada em jogatina.

Em seu livro *Addiction By Design: Machine Gambling In Las Vegas*, Schüll aponta que “Esta tese culminou no estudo de máquinas caça-níquel (...) onde design e estratégias de gerenciamento se uniam para atingir novos patamares de ingenuidade e precisão” (SCHÜLL, 2012). A tese da pesquisadora parte por examinar a criação dos próprios estabelecimentos. A arquitetura dos cassinos é feita para atrair jogadores para o então emergente setor das máquinas e deixá-los vulneráveis a todo tipo de estímulos. Uma das táticas por é não haver relógios nem janelas nos andares para que a noção do tempo se perca. Cada parte do prédio é desenhada para estimular o uso da então crescente febre de MAEs.

Posteriormente, a obra descreve como as próprias máquinas seguem esta mesma lógica: o livro estabelece, mediante entrevistas com designers de máquinas de vídeo-apostas, o conceito de “produtividade contínua de jogo” onde tudo nos aparelhos é feito para

manter os jogadores apostando de forma cada vez mais rápida e frequente. Um dos designers estabelece em uma conversa com Dow-Schüll que, em alguns tipos de máquinas, “os jogadores sequer precisam mover suas mãos para continuar jogando” (SCHÜLL, 2012).

Esse conceito de repetitividade e um constante reforço que continua impulsionando jogadores a se manterem ancorados às suas máquinas pode ser traçado até o psicólogo fundador da corrente Behaviorista B. F. Skinner.

Em seu artigo publicado no *Journal Of The Experimental Analysis of Behaviour*, o pesquisador C. B. Ferster relata sua experiência nos primeiros laboratórios organizados por Skinner em Harvard para iniciar suas pesquisas na área do comportamento e do que viria a ser a ideia de Taxa Variável.

O experimento citado no artigo detalha um aparelho programado para recompensar pombos que realizam uma determinada ação em intervalos aleatórios. Em experimento de Taxa Fixa, é possível determinar o número de ações necessárias para obtenção das recompensas. Já em experimentos de Taxa Variável, o cérebro dos animais é condicionado de uma forma muito mais forte a manter os padrões de comportamento tendo uma chance de receber a recompensa do que tentar algo novo (FERSTER, 2002). Esse mesmo paralelo é observado nos comportamentos descritos acima sobre máquinas de vídeo-poker ou caça-níqueis. O cérebro humano sempre tenderá a buscar essa necessidade de receber reforçadores, fato que dificilmente foge ao conhecimento dos desenvolvedores, que prevêem tal comportamento da parte do público alvo ao idealizar as lojas virtuais e outras dinâmicas similares.

Assim como os anos 90 em Las Vegas foram campos férteis para máquinas de apostas eletrônicas, o final dos anos 2000 e começo da década subsequente propiciaram “avanços tecnológicos em telefones celulares providenciando cada vez mais poder de computação, memória e capacidades de áudio e vídeo. Jogar nos aparelhos continua atraindo milhões de pessoas mundialmente” (SOH, TAN, 2008). Além disso, o boom na esfera móvel e do modelo de jogos estabelecido em plataforma de redes sociais, com economias Freemium, onde “[o] jogador tem acesso livre e gratuito ao serviço ou produto, mas deve pagar se quiser ter acesso a conteúdo avançado (...) há elementos pagos, podendo variar desde roupas (...) ou novas habilidades ou aventuras” (PROTASSIO, 2010) permeou o universo dos *Video Game*.

Fora as duas esferas citadas acima, há cada vez mais crescimento no número de pequenos estúdios e desenvolvedores podendo lançar jogos independentes com acesso em massa sem necessidade de grandes corporações ou apoio externo (INDIE GAME: THE MOVIE, 2012). Devido a esta relativa facilidade no desenvolvimento de jogos, embora o alto risco financeiro por parte dos desenvolvedores independentes, novas maneiras de recuperar investimentos foram geradas. Microtransações tiradas do modelo Freemium foram rapidamente adaptadas para se adequar à realidade dos desenvolvedores independentes.

É possível observar que, como toda indústria do entretenimento, a dos *Vídeo Games*, que passa por ciclos complexos de desenvolvimento tecnológicos e inovações tanto de mercado quanto de sistemas, (GALLAGHER, PARK, 2002) vem buscando formas de aumentar seus lucros. Contrastando com o cenário exposto acima, dos desenvolvedores independentes, chamada indústria “AAA”, pode ser comparada com o termo “*Blockbuster*” na indústria do cinema (ORLAND; THOMAS; STEINBERG, 2007), recebendo imensos investimentos nos últimos anos, tanto nos departamentos técnicos quanto de marketing.

Essas empresas, mesmo com todos os seus recursos disponíveis, vêm se apropriando das práticas usadas no mundo dos jogos de celular e desenvolvimento independente. A suposta alegação de que o custo de desenvolver jogos nos últimos anos havia aumentado não condiz com a realidade. De fato o que cresceu foram as expectativas dos investidores. Estes passaram a considerar um “fracasso” jogos que atingiram até mesmo metas milionárias (STERLING, 2013). Independente do cenário, o uso de práticas predatórias continua sendo bastante preocupante. Devido a tais supostos “fracassos” comerciais, a justificativa para o radical aumento de práticas predatórias como meio de “recuperar investimentos” vem sendo recebidos com certa normalidade pela grande maioria do público-alvo, que por sua vez parece alheio ao fato de que tais aspectos do jogo são designados de modo a minar o livre arbítrio do consumidor, ainda que os orgulhosos jogadores ainda se julguem no controle das próprias decisões.

Iniciando-se apenas com itens cosméticos ou nada de muita significância, as agora infames “Caixas Surpresa”, que também se manifestam através de pacotes, baús ou outros itens para se enquadrar em certas temáticas de jogos, funcionam da seguinte maneira: um jogador adquire uma Caixa na loja virtual dentro do próprio jogo. Estas podem ser adquiridas com uma moeda especial provida pelo próprio jogo – muitas vezes separada da moeda “normal” e muito mais difícil de se obter apenas jogando. Adquirida esta moeda o jogador pode então trocá-la, ainda na loja virtual dentro do próprio jogo, por “Caixas Surpresa”, usualmente separadas em rankings de raridade ou por quantidade de itens. Essas

funcionam basicamente como as já descritas MAEs. Completada a transação, que via de regra pode ser efetuada diretamente pelo cartão de crédito convenientemente inserido no próprio sistema do jogo com o apertar de alguns simples botões. Esses valores costumam ser pequenos e debitados da conta vinculada ao cartão separadamente, como aponta uma reportagem da BBC. Segundo a notícia, um pai comprou uma “Caixa” em um popular jogo de futebol para seus filhos e as crianças subsequentemente gastaram mais de quinhentos e cinquenta libras em pequenas transações, sem perceber (KLEINMAN, 2019). Após adquirir a “Caixa” o jogador ainda precisa abri-la para revelar seus conteúdos e adquirir os prêmios. É importante notar que os mesmos muitas vezes deixam os jogadores frustrados e querendo conseguir o que realmente desejam. Isso acarreta novas compras e mais pagamentos fracionados.

Os padrões descritos acima são explicados pela Teoria do Reforço Sensível (GRAY, 1970), onde o Sistema de Aproximação Comportamental incentiva a busca de atalhos como forma mais curta para obter uma recompensa (GRAY, 1981, 1991). “Este comportamento, que por sua vez é recompensador” como no caso de um jogador conseguindo um item raro mediante uma compra de “Caixas Surpresa”, ao invés de passar horas buscando por ele em tarefas muitas vezes monótonas dentro do jogo, “deixa os indivíduos em situação de extrema sensibilidade (...) tornando a extinção de tais comportamentos muito difíceis” (HARRIS; GRIFFITHS, 2017).

Com todos estes gatilhos mentais, estímulos e facilidade de acesso a compras de tal natureza, é comum pensar que muitas pessoas, especialmente aquelas que possuem pouco tempo disponível para jogar, se vejam tentadas a adquirir itens que ajudem na performance de seus jogos. Por outro lado, existem aqueles jogadores que gostam de customizar seus personagens e acabam gastando valores exorbitantes, como por exemplo mais de USD\$60,000 (KEY, 2018) em itens cosméticos para seu personagem em jogos online, onde diferenciação é outro fator bastante apelativo para a venda de “Caixas Surpresa”, ou até mesmo em cassinos virtuais, onde jogadores compram e vendem itens ou chaves para adquirir certas “Caixas” entre si por intermédio de terceiros não vinculados oficialmente aos meios oficiais do jogo.

A aparente inocência dessas vendas é desbancada quando a literatura sobre jogos de azar é levada em consideração em sentido amplo. Segundo Griffiths "embora existam muitas definições, em muitas disciplinas, do que é considerado jogo de azar, existem vários elementos comuns (...) Estes incluem: (i) a troca é determinada por um evento futuro que, no momento de apostar dinheiro (ou algo de valor financeiro) é incerto, (ii) o resultado é

determinado (em parte ou no todo) por probabilidade, (iii) há realocação de riqueza (ex. dinheiro ou algo de valor financeiro) usualmente sem trabalho produtivo por nenhuma das partes (iv) perdas podem ser evitadas apenas não participando da atividade. Adicionalmente a isto, pode ser arguido que o valor do prêmio conquistado deva ser maior que o valor financeiro apostado em primeiro lugar." (GRIFFITHS, 2018). Para o pesquisador, as "Caixas Surpresa", ou elementos análogos, possuem características suficientes para serem vistas como jogos de azar.

Dito isso, adultos, capazes em função da lei, possuindo um mínimo de discernimento financeiro, caem nesses gatilhos neurobiológicos. Estes estão implantados em toda parte na sociedade contemporânea do Hiperconsumo, presentes não apenas no âmbito dos *Video Games*, mas também em toda indústria do entretenimento. Segundo o princípio estabelecido e assegurado pelo Estatuto da Criança e Adolescente, em seu Art. 6º: "Na interpretação desta Lei levar-se-ão em conta os fins sociais a que ela se dirige, as exigências do bem comum, os direitos e deveres individuais e coletivos, e a condição peculiar da criança e do adolescente como pessoas em desenvolvimento." (BRASIL, 1990). Assim sendo, levando em conta a condição peculiar das crianças e adolescentes, eles podem ser facilmente vítimas de tais artimanhas.

Adjunto a este princípio e traçando um paralelo com o Art. 37 do Código de Defesa do Consumidor, que em relação à propaganda infantil estipula: "Como a criança é um ser em desenvolvimento e é mandatária de especial proteção, não tendo (...) defesas emocionais suficientemente formadas para perceber os influxos dos conteúdos persuasivos (...)" (BRASIL, 1990) é possível observar que em termos legais existe uma clara preocupação com o desenvolvimento e bem-estar infantil.

Porém, na prática, as crianças são as mais afetadas pelas práticas análogas a MAEs e todas as suas artimanhas viciantes. Além destas transações serem de fácil acesso, uma vez que o cartão de crédito está vinculado à conta dos consoles na maioria dos casos, as crianças sofrem influência dos estímulos externos para comprar "Caixas Surpresa", seduzidas pelas novas celebridades do momento: os Influenciadores Digitais. Crianças são expostas a grandes oportunidades de prêmios jogando em sites de aposta de itens dentro do jogo por meio de um intermediário - em uma controvérsia recente os próprios Influenciadores eram donos do site utilizado para fazer ditas apostas – (FRANK, 2016). As referidas Celebridades Digitais possuem milhares de seguidores nas redes sociais, onde a Sociedade do Espetáculo (DEBORD, 1967) impera e tudo se torna mais apelativo e prazeroso, especialmente para crianças e adolescentes, onde existe uma subcultura na

internet para ver os referidos influenciadores ganharem prêmios e itens nestas mesmas “Caixas Surpresa”, retroalimentando cada vez mais o estímulo e o possível vício nestas práticas.

Crianças e adolescentes buscam ídolos em Influenciadores Digitais e traçam Metas Culturais (MERTON, 1968) que podem acarretar em comportamentos viciantes. As sensações prazerosas causadas pela liberação de químicos no cérebro, advindos da antecipação do prazer, como a dopamina, (LEYTON, 2010) liberada no momento da espera da abertura das “Caixas Surpresa”, podem levar a uma violação dos princípios de proteção das crianças e adolescentes. Estes princípios estão assegurados no ECA em seu Art. 3: “A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade.” Para além da infração destes princípios, é possível identificar, segundo informações das próprias empresas que publicam os jogos, que tais práticas não são realmente necessárias, no caso da indústria “AAA”, mas sim, apenas para gerar mais lucro para os investidores (BLAKE, 2017). Assim, a inclusão de práticas análogas a jogos de azar em Video Games, tem um possível papel negativo no desenvolvimento saudável na vida de crianças e adolescentes.

Para além disso, outra estatística constatou algo muito preocupante. Em seu estudo, foi medida a frequência e quantidade de gastos das pessoas com “Caixas Surpresa” e a correlação e a relação dessas mesmas pessoas com problemas de jogatina. O estudo concluiu que “(...) Há uma sugestão de importante relação entre problemas com jogos de azar e o uso de “Caixas Surpresa”. O quão mais severo era o problema com jogatina, mais dinheiro tendia-se a gastar com “Caixas Surpresa”. (...) A relação vista é tanto de importância para o mundo real e de significância estatística”. A conclusão do estudo diz, no entanto, que não há relação de causalidade entre os dois pólos (problemas com jogos de azar e gastos com “Caixas Surpresa”) o que torna a circunstância ainda mais preocupante. Isso faz com que ou os estúdios estejam criando terreno fértil para dependência e vício em jogos de azar, ou que eles estejam explorando os problemas psicológicos de sua audiência para lucro próprio (ZENDLE; CAIRNS, 2018). Isto por si só já deveria ser visto com o devido rigor da lei, pois pode acarretar um sério problema de dependência e saúde mental, ainda mais no tocante a crianças e adolescentes envolvidos.

Uma reportagem de Novembro de 2018 publicada pela BBC constatou que "o número de crianças classificadas como tendo um problema de jogatina quadruplicou nos últimos dois anos". A notícia é baseada na reportagem da *Gambling Commission* do Reino Unido, que demonstrou preocupação pois "quase um milhão de jovens foram expostos à jogatina através de "Caixas Surpresa" em Video Games ou smartphones" (BBC, 2018).

A gênese de tantos problemas é um tanto quanto antiga. Porém, é possível determinar o estopim para que o interesse acadêmico e legislativo sobre o uso e a ética de inserir as "Caixas Surpresa" em Vídeo Games tenha começado. O jogo *Star Wars: Battlefront 2* e suas agressivas e predatórias práticas de monetização, transformaram o descontentamento e, em vários casos, raiva dos consumidores, em combustível para a manifestação de interesse de governos a respeito de regulamentar o tema.

O primeiro Estado a se manifestar a respeito sobre o assunto foi a Bélgica. Em um estudo publicado pela *Belgian Gaming Commission* uma amostra dos quatro jogos mais populares à época foi testada para determinar se o conteúdo neles encontrado estava de acordo com as leis e normas do país a respeito de jogos de azar. O resultado foi positivo. "A investigação claramente demonstra que a compra de "Caixas Surpresa" por jogadores (...) é altamente problemática, tanto em termos da compra, quanto das técnicas utilizadas para permitir que os jogadores apostem usando ditas "Caixas". A classificação autorreguladora dos *Video Games* não oferece proteção suficiente (...). Em verdade, não há sequer um único sistema para a proteção dos consumidores, menores de idade e viciados em jogos de azar para impedirem apostas." (BELGIAN GAMING COMMISSION, 2018) Com isso, tornaram-se ilegais as "Caixas Surpresa" e elementos análogos no território belga.

Após esta decisão outros 15 Estados europeus, durante o *2018 Gambling Regulators European Forum* assinaram a "declaração dos reguladores de jogos de azar em sua preocupação a respeito das linhas borradas entre jogos e jogatina. (...) Embora nenhuma ação concreta tenha sido tomada, a unidade internacional implica em uma mudança de perspectiva significativa no debate da regulação de "Caixas Surpresa"." (KENT, 2018).

Não só na Europa ocorrem tais movimentos e debates. Na Austrália foi instaurado um comitê, aceitando artigos acadêmicos e submissões de cidadãos e distintas comissões para identificar se as práticas empregadas são de fato legais ou não. Ao final do período de estudo o comitê reportou a necessidade de um outro estudo mais abrangente a respeito destas práticas, com mais investigações a serem realizadas pelo Departamento de

Comunicação do governo australiano. Isto se dá pela análise de diversos trabalhos acadêmicos e informes do público em geral submetidos ao comitê (CHALK, 2018).

Recentemente (Maio de 2019) até mesmo os Estados Unidos, notórios por deixar que a indústria dos *Video Games* se autorregule criando órgãos como o *Electronic Software Rating Board* ou ESRB para tratar da classificação indicativa dos produtos, entrou no âmbito legislativo com relação às “Caixas Surpresa”. “(O) Senador Josh Hawley (R-MO) anunciou que iria propor um projeto de lei banindo práticas 'manipuladoras' em *Video Games*, incluindo “Caixas Surpresa”.” (KELLY, 2019)

No Brasil, o movimento social e legislativo não acompanhou as tendências mundiais até o momento da redação deste artigo. Contudo não quer dizer que o país não possua métodos para proteger as crianças e adolescentes dos riscos de saúde especialmente numa sociedade de hiperconsumo como a contemporânea. Na constituição Federal vigente, em seu artigo 227, são explicitados os princípios da Prioridade Absoluta, da Proteção Integral e ainda do respeito à Condição Peculiar de Pessoa em Desenvolvimento atribuída a crianças e adolescentes. Diz o Artigo que “é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem o direito à vida, à saúde, (...) ao lazer, (...) além de coloca-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão” (BRASIL, 1988)

Os princípios explicitados no artigo da Carta Maior citado acima ganham suporte no Estatuto da Criança e Adolescente. Logo no primeiro artigo do documento é visto que “esta Lei dispõe sobre a proteção integral à criança e ao adolescente” e em seguida, em seu artigo 4, dispõe o mesmo do Art, 227 da CF de 1988, especialmente no tocante ao paragrafo único c) e d) que dizem “c) preferência na formulação e execução de políticas sociais públicas; d) destinação privilegiada de recursos públicos nas áreas relacionadas com a proteção à infância e à juventude” (BRASIL, 1990). Tudo isso demonstra claramente que o Estado brasileiro é preocupado com o desenvolvimento e bem estar dos jovens sob sua tutela. Os princípios citados, tão bem firmados e fundamentados, servem como fundação para a proteção integral da saúde e bem estar daqueles que ainda não gozam de plenas capacidades e desenvolvimento para defender a si mesmos contra os males da sociedade hiperconsumista contemporânea.

Estas proteções, especialmente nos tempos atuais, são de vital importância pois, como aponta uma pesquisa: “(...) crianças representam pelo menos um quarto do mercado de consumo mais dinâmico da economia brasileira. (...) com destaque inquestionável para

os jogos eletrônicos, os video games.” (SCHWARTZ, 2013). A influência que o público infantojuvenil possui nas decisões de seus lares no tocante a compras, especialmente de brinquedos e eletrônicos é tremenda. O perigo se encontra justamente na fácil manipulação desse público tão maleável para cair nas já expostas armadilhas das Caixas Surpresa onde todos os fatores de vício já apresentados produzem consequências que violam diretamente os princípios basilares de proteção dispostos no ECA e na Constituição Federal.

O debate a respeito dos conteúdos inseridos em Video Games deve mudar. Não se trata mais somente de averiguar a natureza de conteúdo dos jogos, com cenas explícitas de violência e outros comportamentos bastante inadequados para expor os menores de idade. A preocupação legislativa com essa vertente é muito válida, como bem apontou e explorou em sua pesquisa a dupla de Veronese e da Silva em 2011. Em que se pese hajam ocorrido diversos avanços no tocante à proteção de crianças e adolescentes relacionados aos Video Games, o debate ainda não foi suficiente. Como demonstrado neste documento, para que de fato sejam assegurados os princípios dispostos no ECA e na CF-88 de proteções e garantias para a proteção integral dos mais vulneráveis em nossa sociedade, é mais do que necessário levar em conta os possíveis riscos de saúde introduzidos pela sociedade do hiperconsumo no dia a dia dos jovens de formas dissimuladas, como em inocentes “Caixas Surpresa”.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista os estudos apresentados, estatísticas citadas e inúmeros paralelos traçados entre os fenômenos discutidos envolvendo “Caixas Surpresa” e análogos em jogos de *Video Game* e as Máquinas de Apostas Eletrônicas, é inegável dizer que de fato existe um paralelo aparente entre artifícios que promovem jogatina e supostas inofensibilidades dos sistemas apresentados e expostos. Já é uma clara violação das proteções determinadas para o bem estar e desenvolvimento de crianças e adolescentes, independentemente das relações causais apontadas nos estudos citados.

Para além disto, é notório o movimento jurídico-legislativo empenhado em validar estes estudos e comparações, bem como ouvindo a crescente opinião pública a respeito do tema. O direito comparado nos permite entender e validar que a tendência mundial dos últimos anos é de rejeição à falta de regulação da indústria de microtransações em *Video Games*. Esta vem sendo duramente atacada por diversas entidades e Estados.

Com tudo isto presente, este artigo então conclui que é de extrema necessidade uma investigação mais profunda a respeito do tema na realidade brasileira. Isto é, implementar pesquisas de campo com foco em localizar os reais danos que a instauração de comportamentos que geram vício causam em crianças e adolescentes e nas demais demografias, é claro, para determinar a necessidade de um Projeto de Lei.

Tais pesquisas deveriam ocorrer, idealmente, através da convergência de conhecimento produzido entre as áreas de interesse no comportamento humano, tais como a Psicologia, Sociologia e Antropologia.

Não obstante, já há evidências mais do que suficientes, para suportar a tese inicial de que as práticas análogas aos jogos de azar já conceituadas como “Caixas Surpresa” causam severos danos ao desenvolvimento mental e social sadio de crianças e adolescentes.

Este passo do respaldo prático é necessário, pois já é possível constatar na teoria os danos causados. O possível projeto de regulação deve conter rigorosas medidas para não só banir o uso de tais plataformas e “mercados” digitais dos Jogos de *Video Game*, mas também apenas aqueles que lucram com a dependência e fragilidade dos outros, especialmente de menores de idade.

É imprescindível seguir as tendências globais na preocupação e proteção de crianças e adolescentes, adequando o ECA à realidade contemporânea dos tempos Hipermodernos, onde a busca incansável pelo lucro leva à exploração de crianças e adolescentes vulneráveis em seus momentos de lazer, devido ao baixo discernimento e valendo-se dos recursos psicológicos para reforçar positivamente comportamentos danosos.

4. REFÊNCIAS

BBC NEWS. **Number of child gamblers quadruples in just two years**. Disponível em: <<https://www.bbc.co.uk/news/amp/business-46286945>> Aceeso em: 25/11/2018

BELGIAN GAMING COMISSION **Research Report on Loot Boxes**. 2018

BLAKE, Vikki. **EA Tells Investors Turning Off Battlefield 2's Lootboxes Will Not Affect Earnings**. Disponível em: < <https://www.pcgamesr.com/ea-tells-investors-turning-off-battlefront-2s-microtransactions-will-not-affect-earnings/> Acesso em: 27/03/2018.

BRASIL. **Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

BRASIL, Lei No 8.069, de 13 de Julho de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Brasília, DF, Julho 1990.

BRASIL, Lei No 8.078, de 11 de Setembro de 1990. **Código de Defesa do Consumidor**. Brasília, DF, Setembro 1990.

CHALK, Andy. **Australian government calls for 'comprehensive review' of loot boxes**. Disponível em: <<https://www.pcgamer.com/australian-government-calls-for-comprehensive-review-of-loot-boxes/>> Acesso em: 30/11/2018

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Tradução de Estel dos Santos Abreu. Rio de Janeiro. Ed Contraponto. 2017,

FERSTER, C. B. **Schedules Of Reinforcement With Skinner**. Journal Of The Experimental Analysis Of Behavior. V. 77, n. 3, p 303-311, 2002

FRANK, Allegra, **Counter-Strike YouTubers Revealed as Owners of Gambling Site They Promoted (Update)**. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2016/7/4/12093546/csgo-lotto-tmartn-syndicate-youtube-disclosure>> Acesso em: 27/03/2018.

GALLAGHER, Scott; PARK, Seung Ho. **Innovation and Competition in Standard-based Industries: a Historical Analysis of the US Home Video Game Market**, IEEE Transactions on Engineering Management. V. 49, n. 1, p. 67-82, 2002.

GRAY, Jeffrey A. **The Psychological Basis of Introversion-extroversion**. Behaviour Research and Therapy. V. 8, N. 3, p. 249-266. 1970.

GRAY, Jeffrey A. **A Critique of Eysenck's Theory of Personality**. In: **EYSENCK, H. J. A Model For Personality**. Berlin: Springer. 1981. p. 246-276.

GRAY, Jeffrey A. **Neural Systems, Emotions and Personality**. In: **MADDEN, J. Neurobiology of Learning, Emotion and Affect**. New York: Raven Press. 1991. p. 273-306.

GRIFFITHS, Mark D. **Is the buying of loot boxes in videogames gambling it gaming**. In Gaming Law Review, v. 22 n.1, p 52-54, 2018

HARRIS, Andrew; GRIFFITHS, Mark D. **The impact of speed of play in gambling on psychological and behavioural factors: a critical review.** Journal of gambling studies, p. 1-20, 2017.

INDIE GAME: The Movie, Direção: Lissane Pajot, James Swirsky, Produção: BlinkerWorks Media. Canada. BlinkerWorks Media, 2012.

KELLY, Makena. **Game studios would be banned from selling loot boxes to minors under new bill.** Disponível em: <<https://www.theverge.com/2019/5/8/18536806/game-studios-banned-loot-boxes-minors-bill-hawley-josh-blizzard-ea>> Acesso em 10/05/2019

KELINMAN, Zoe. **'The kids emptied our bank account playing Fifa'.** Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/technology-48908766>>. Acesso em: 10/07/2019.

KENT, Emma. **15 European gambling regulators unite to tackle loot box threat.** Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/articles/2018-09-17-15-european-gambling-regulators-unite-to-tackle-loot-box-threat>> Acesso em: 23/09/2018

KEY, Robbie. **Someone Actually Spent Over \$60.000 On A Counter-Strike Weapon Skin.** Disponível em: <<http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2018/01/31/someone-actually-spent-over-60000-on-a-counterstrike-weapon-skin.aspx>> Acesso em: 27/03/2018.

LAYTON, Marco. **The Neurobiology of Desire: Dopamine and the Regulation of Mood and Motivational States** in Humans. In: BERRIDGE, K. C.; KRINGELBACH, M. L. **Pleasures of the Brain.** New York: Oxford University Press. 2010. p. 222-243.

LIPOVETSKY, Gilles **Tempos Hipermodernos.** São Paulo: Ed Saraiva, 2004.

MERTON, Robert King. **Social Theory and Social Structure.** Simon and Schuster, 1968.

ORLAND, Kyle; THOMAS, Dave; STEINBERG, Scott. **The Definitive Videogame Style and Reference Manual.** Lulu.com, 2007.

PROTASIO, Arthur. **CTS Participa da GCD 2010 em São Francisco, EUA.** Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: < <http://diretorio.fgv.br/cts/games> > . Acesso em: 25/03/2018

SCHÜLL, Natasha Dow. **Addiction By Design: Machine Gambling In Las Vegas.** Nova Jersey: Princeton University Press, 2012.

SCHWARTS, Gilson. **Sorria: você está sendo jogado! Videogames, educação e moralidade dos ícones na mediacidade.** Significação: Revista de Cultura Audiovisual, v. 40 n.39, p. 231-242, 2013

SOH, Jason OB; TAN, Bernard CY. Mobile Gaming. **Communications of the ACM**. v. 51, n. 3, p. 35-39, 2009.

STERLING, Jim. **Tomb Raider, Hitman, Sleeping Dogs all Failed Square Enix**. Disponível em: < <https://www.destructoid.com/tomb-raider-hitman-sleeping-dogs-all-failed-square-enix-249692.phtml> > Acesso em: 27/03/2018..

VERONESE, Josiane Rose Petry; DA SILVA, Rosane Leal. **O tratamento jurídico conferido aos jogos eletrônicos no Brasil: a necessidade de conciliar entretenimento com a proteção dos demais direitos fundamentais de crianças e adolescentes**. Revista Jurídica da Presidência, v. 13 n. 99 p. 89-110, 2011.

ZENDLE, David; CAIRNS, Paul. **Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large scale survey**. In PloS one, p e0206767, 2018

Contatos: leonardospinola22@gmail.com e anaclaudia.andreucci@mackenzie.br