

Laiane Maris Caetano Fantini

**MICROTRANSAÇÕES NOS JOGOS ELETRÔNICOS: estudo
sobre regulamentação das *loot boxes* no Brasil**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Direito da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção de título de Mestre em Direito.

Área de concentração: Direito do Consumidor

Prof. Dr. Rodrigo Almeida Magalhães - PUC Minas (Orientador)

Prof. Dr. Eduardo Goulart Pimenta - PUC Minas (Banca examinadora)

Prof. Dr. Leonardo Netto Parentoni - UFMG. (Banca examinadora)

Prof. Dr. Marcos Arrais – PUC Minas (Suplente)

Belo Horizonte, 29 de abril de 2022

RESUMO

O presente trabalho pretendeu contextualizar o problema, levantando aspectos jurídicos ao longo do seu desenvolvimento, para, no capítulo final, elaborar uma solução. Assim, buscou analisar a dinâmica construção da definição do que é o jogo e seu papel no desenvolvimento da sociedade, trazendo uma visão crítica da ideia de materialidade. Partindo da noção de jogo como fenômeno sócio-cultural, expôs-se as definições e sinônimos atribuídos aos jogos eletrônicos e seus reflexos político, cultural, social e jurídico em termos de mercado. As *loot boxes* consistem num sistema aleatório de recompensas difundido no mercado de jogos eletrônicos que levanta controvérsias tanto pelo mecanismo, que se assemelha a jogos de azar e pelos custos ocultos, quanto pelos impactos identificados nos jogadores que as consome. Assim, como forma de contextualizar o problema das *loot boxes*, buscou-se estudar o consumo virtual dos jogos eletrônicos e dos ativos digitais, questionou-se as normas aplicáveis e as lacunas do CDC, que não é suficiente para abranger todos os fatos ocorridos em ambiente virtual. Com todos os temas relacionados devidamente apresentados e costurados, passou-se ao estudo das *loot boxes*, sua natureza jurídica e os reflexos no consumo para, partindo da assimetria informacional e da Teoria Econômica Comportamental, propor formas de regulamentação no Brasil como forma de conferir maior segurança não apenas aos consumidores, mas às desenvolvedoras e publicadoras.

ABSTRACT

The present work intended to contextualize the problem, raising legal aspects throughout its development, to, in the final chapter, elaborate a solution. Thus, it sought to analyze the dynamic construction of the definition of what an electronic game is and its role in the development of society, bringing a critical view of the idea of materiality. Starting from the notion of game as a socio-cultural phenomenon, it shows the definitions and synonyms attributed to electronic games and their political, cultural, social and legal reflexes in terms of the market. Loot Boxes are reward random systems widespread in the videogame industry that raises controversy both for the mechanism, which resembles games of chance and hidden costs, and for the identified impacts on the players who consume them. Therefore, as a way of contextualizing the problem of loot boxes, we sought to study the virtual consumption of electronic games and digital assets, questioning the applicable rules and the gaps of the CDC, which is not enough to cover all the facts that occurred in a virtual environment. With all the related themes properly presented and sewn together, the study of Loot Boxes, their legal nature and the reflexes on consumption was carried out to, starting from informational asymmetry and the Economic Behavioral Theory, propose forms of regulation in Brazil as a way of giving greater security not just for consumers, but for developers and publishers.