

**A SUSTENTABILIDADE SOCIAL DAS PRÁTICAS
COMERCIAIS-LABORAIS DA INDÚSTRIA
TECNOLÓGICA DOS VIDEOGAMES A PARTIR DO
DIREITO BRASILEIRO**

THE SOCIAL SUSTAINABILITY OF THE
COMMERCIAL AND LABOR PRACTICES OF THE
TECHNOLOGICAL INDUSTRY OF VIDEO GAMES
FROM BRAZILIAN LAW

Felipe da Veiga Dias*
Luis Paulo Bressan Pasinato**

*Doutor em Direito pela
Universidade de Santa Cruz do
Sul Professor de mestrado no
Programa de Pós-Graduação em
Direito da Faculdade Meridional
E-mail: felipevdias@gmail.com

**Mestrando em Direito pela
Faculdade Meridional E-mail:
luispaulo1919@gmail.com

Como citar: DIAS, Felipe da Veiga; PASINATO, Luis Paulo Bressan. A sustentabilidade social das práticas comerciais-laborais da indústria tecnológica dos videogames a partir do direito brasileiro. *Scientia Iuris*, Londrina, v. 25, n. 3, p. 176-191, nov. 2021. DOI: 10.5433/21788189.2021v25n3p176. ISSN: 2178-8189.

Resumo: O presente artigo tratou de abordar a sustentabilidade social de práticas comerciais-laborais envolvidas na produção e distribuição de jogos eletrônicos e seus possíveis problemas de ordem jurídica. Adota-se como problema: existem possíveis problemas jurídicos decorrentes do *crunchtime*, das microtransações e práticas correlatas nos jogos de videogame? E quais são suas consequências? O objetivo da pesquisa foi apurar os problemas jurídicos gerados por práticas comuns da indústria de videogames, e se desdobrou em três itens, tratando de contextualizar, averiguar e problematizar as práticas. Como metodologia optou-se pelo método dedutivo, e técnica de pesquisa da documentação indireta, com ênfase bibliográfica, e como resultado apurou-se que existem problemas de ordem consumerista, ao mesmo tempo que se reforça esse problema a partir das práticas trabalhistas da indústria de jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Microtransações. Crunchtime. Sustentabilidade social.

Abstract: This paper addresses the social sustainability of commercial-labor practices involved in the production and distribution of electronic games and their possible legal problems. The problem is: are there possible legal problems arising from crunchtime, microtransactions and related practices

in videogames? And what are their consequences? The objective of the research was to investigate the legal problems generated by common practices in the video game industry, and it was divided into three items, trying to contextualize, investigate, and problematize these practices. The deductive method was chosen as our methodology, and the research technique of indirect documentation, with bibliographic emphasis, and as a result it was found that there are problems in consumerism, while this problem is reinforced by labor practices of the video game industry.

Keywords: Microtransactions. Crunchtime. Social sustainability

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como temática a sustentabilidade social de práticas de comércio e trabalho envolvidas na produção e distribuição de jogos de videogame vistas e problematizadas a partir do Direito Brasileiro. Em específico a pesquisa tratará do “*crunch*” e das microtransações como práticas a serem observadas, averiguando se existem problemas de ordem jurídica envolvidos nelas. Desse modo será abordado em conexão com os primeiros a discussão das *lootboxes*, e o debate a respeito se constituem ou não forma de jogo de azar, visto que algumas autoridades internacionais já se posicionaram a respeito do tema.

Assim propõe-se a responder ao longo do artigo o seguinte problema: existem possíveis problemas jurídicos decorrentes do *crunchtime*, das microtransações e práticas correlatas nos jogos de videogame? E quais são suas consequências? Ainda, como objetivo geral se buscará apurar os aspectos jurídicos gerados por práticas comuns da indústria de videogames, mostrando seus resultados/efeitos, fazendo um questionamento acerca da (in)sustentabilidade social dessas atividades. Como objetivos específicos está a colocar em perspectiva as práticas utilizadas na criação e comercialização de jogos eletrônicos, averiguar se são práticas sustentáveis e, por fim, demonstrar quais são os problemas de ordem jurídica envolvidos em decorrência dessas.

A pesquisa se faz necessária pois a indústria dos jogos eletrônicos detém hoje significativa importância econômica global, sendo que práticas comuns feitas por ela não são suficientemente questionadas quanto sua adequação jurídica, sendo muito possível a violação de direitos e obrigações pelo fato de sua natureza pouco regulamentada e debatida no país. Ainda, há de se tocar na questão da sustentabilidade social da indústria em si, pois mostra-se cada vez mais importante esse tipo de debate quando percebe-se que determinadas atividades produzem grandes desigualdades, impossibilitando uma responsabilidade social frente as comunidades em que estão inseridas. O método a ser utilizado será o dedutivo, com técnica de pesquisa da documentação indireta, com ênfase bibliográfica, a fim de que se possa responder ao problema de pesquisa de forma satisfatória.

1 AS PRÁTICAS DA INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS POSTAS EM PERSPECTIVA

O processo de fazer videogames mostra-se complexo, pois é um produto atípico que requer vários profissionais de diversas áreas e segmentos que perpassam a computação, com um objetivo final aparentemente simples: entreter o jogador. Tal tarefa não é tão fácil quanto parece, pois a evolução dos jogos nas últimas décadas foi gigantesca, e não se aceita qualquer produto, sendo que o processo de obter lucro com videogames depende de uma série de fatores, inclusive teoriza-se que todos os jogos eletrônicos são feitos sobre circunstâncias anômalas, pois estão na fronteira da arte e da tecnologia não havendo um padrão definitivo a ser seguido, pois cada jogo

é feito de uma forma diferente, desde a concepção até a entrega final (SCHREIER, 2017, p.10).

Não há surpresa em perceber que os sujeitos mergulhados nas atividades regulares projetem suas condutas como artísticas (autoimagem), porém não se pode ignorar que o foco está em produzir um escape ao tédio e a monotonia da vida (FERRELL, 2021, p. 42). Igualmente por mais que se queira vislumbrar cada jogo como uma obra particularizada, essa mesma peça encontra-se inserida em uma indústria cultural e, por conseguinte, nas dinâmicas de consumo em prol de um entretenimento reproduzido/repetido/padronizado (ADORNO; HORKHEIMER, 1995, p. 112).

Com base nessas considerações, se infere que desde o seu surgimento, os jogos mostraram-se pautados em prática mais do que teoria, o que não significa que a segunda não seja importante, mas ela é decorrente da observação de práticas exercidas ao longo do tempo, muitas delas inclusive, demasiado antigas. Relata Schreier (2017) algo muito comum nessa indústria: a frustração de expectativas, tanto por parte dos desenvolvedores quanto por parte dos jogadores, quando menciona uma conversa que teve com o desenvolvedor de um jogo, que foi surpreendido ao saber de que uma das principais mecânicas do jogo que desenvolvia era considerada aborrecedora pelos jogadores, o que levou a equipe inteira de desenvolvimento adotar uma prática chamada *crunch*, que é em suma uma modalidade de trabalho extra, onde comumente se labora mais de 80 horas por semana, as vezes chegando até 100 horas semanais (SCHREIER, 2017, p. 9).

Para demonstrar as razões que fazem dos jogos eletrônicos um produto complexo (mesmo que inserido em uma indústria cultural). Schreier pontua possíveis hipóteses que podem explicar essa complexidade, que são:

- A) Videogames são produtos interativos, de modo que devem interagir com o jogador, diferentemente de uma animação ou desenho animado, sendo que sua reação visual acontece via uma renderização a cada milissegundo onde, por exemplo, ao entrar em uma sala o jogo tem que criar os móveis previamente, ao salvar o progresso ele deve criar dados para reproduzir o atual estado de coisas na próxima sessão em que o jogador vier, e ainda deve em certos casos lembrar das ações dos jogadores e fazer cálculos complexos para decidir o que são ações possíveis ou não.
- B) A tecnologia está constantemente mudando, pois, os computadores estão em uma evolução até hoje sem faltas, o que implica que os jogos devem cada vez atender exigências maiores, como gráficos e conteúdo, o que ocorre devido à alta competitividade do setor.
- C) As ferramentas para criar um jogo são sempre distintas, pelo fato de que existem vários programas envolvidos no processo de criação e design, desde comuns como o Photoshop até outros softwares proprietários que variam de estúdio a estúdio, o que faz uma padronização das ferramentas algo impossível, e portanto, os desenvolvedores devem ser aptos a dominar diversas competências para poderem atender às demandas impostas e tirar as ideias do papel.
- D) O planejamento é impossível, devido a ser difícil saber quando algo está ou não está pronto, se é divertido ou não, ou até mesmo quanto tempo a diversão tem de durar, ocorre que os jogos são parecidos com a arte, e é difícil dizer quando o artista tem que parar ou quanto tempo a mais o artista precisa para fazer a melhor

obra possível.

E) Só se sabe o quão divertido é o jogo quando ele é terminado, sendo que muitos dos desenvolvedores experientes na indústria relatam que os jogos não saem como esperado, pois ao ver o produto final pode que algum elemento do jogo mostre-se frustrante, como o movimento do personagem ou até a história contada, sem contar dos *bugs*, que são características não-intencionais, ou falhas do produto, esses elementos geralmente não são vistos em uma microescala como um teste interno, mas ao serem dispostos ao público ficam evidentes (SCHREIER, 2017, p. 12).

Acerca do já mencionado *crunch*, menciona-se que os empregadores do ramo, em especial as grandes empresas da indústria costumam deixar claro aos empregados que devem estar prontos para serem submetidos a uma carga horária desumana, pois seria algo inerente ao processo de criar jogos. No entanto, alguns desenvolvedores garantem que o trabalho extra é resultado da má administração por parte desses empregadores e seus executivos, tais desenvolvedores classificam o *crunch* não somente como imoral, mas algo contraproducente, pois longas horas de trabalho não permitem um estado de mente capaz de inovar ou criar com cautela, o que se transforma rapidamente em desânimo (RUGGILL et al., 2017, p. 340).

Outro fator decisivo para moldar a indústria dos jogos é o modo que o mercado funciona, sendo que o processo de financiar o projeto que um dia poderá ser um jogo completo é algo difícil, especialmente para estúdios pequenos ou independentes, sendo três formas tradicionalmente usadas para cumprir com o suporte financeiro. A primeira delas é encontrar investidores, seguida por conseguir um contrato com uma publicadora de jogos e, finalmente, usar do próprio dinheiro. Costumeiramente negociar com investidores e publicadoras é algo desvantajoso, (em que pese seja necessário) para os desenvolvedores, pois acabam por ceder direitos comerciais e se submeterem a ficar com muito menos do bônus caso o jogo alcance sucesso, usualmente podendo as empresas financiadoras desistir do projeto a qualquer tempo, o que pressiona os estúdios a adotarem práticas laborais como o *crunch* e práticas comerciais como as microtransações (SCHREIER, 2017, p. 18).

Acerca das microtransações, que são uma prática comercial relacionada às empresas produtoras de jogos de videogame, podem ser definidas como: um pagamento feito por conteúdo adicional dentro de um jogo eletrônico ou aplicativo mobile, tanto a oferecer uma vantagem ou um aspecto visual distinto, como um aumento dimensional dentro do mesmo. Em poucas palavras, as microtransações são vendas pós-compra do produto principal, que no caso é o jogo eletrônico, assim, pretende-se com elas buscar lucro e recursos adicionais para manter um bom ciclo de vida para o produto, visto que o mercado está saturado com a produção incansável de novos e melhores jogos diariamente. Microtransações são o modo que se custeiam jogos conhecidos por serem de download gratuito, isto é, não é obrigatório comprar o jogo, nem mesmo fazer uma única microtransação, no entanto, as vantagens oferecidas podem fazer impossível de se aproveitar o produto em sua totalidade sem o pagamento, caso dos jogos *freemium* ou *pay-to-win*¹ (TOMIC, 2019, p. 18).

¹ Do inglês, pague para ganhar. Tradução do autor.

Microtransações tem esse nome pois originalmente eram pagamentos de baixo valor, o que mudou drasticamente ao decorrer do tempo. Embora a maior parte de aplicativos mobile entrem como pagamentos de baixo custo, de poucos reais ou dólares, algumas microtransações excedem as centenas de dólares, sendo hoje o conceito aplicado conforme ao propósito da compra, e não do valor em si (TOMIC, 2019, p. 18).

Tal modelo de negócio é implantado de formas variadas, nos aplicativos mobile por exemplo, se cobra uma microtransação em certos programas para remover anúncios, disponibilizando uma versão básica para uso, ou um teste grátis conhecido por *free-trial*, onde se busca fidelizar e convencer o usuário a obter o aplicativo após os dias da licença expirarem. Com jogos eletrônicos não poderia ser diferente, onde microtransações hoje desempenham papel muito importante para o custeio desses, muitas vezes custeando a totalidade do jogo como nos casos do já mencionado *free-to-play*. Porém até mesmo jogos pagos podem instituir microtransações, sendo as mais comuns expansões, que são horas de conteúdo adicional para o jogo, muitas vezes agregando na história principal dos jogos que comportam, *skins* que são cosméticos (mudam a aparência de algo) e serviços, como análise de dados por exemplo. Outras coisas que podem ser vendidas são vantagens e passes de acesso ou de conteúdo (onde por vezes se institui um bônus pelo progresso do jogador, para instigá-lo a jogar) e por fim, as *lootboxes*, que são uma espécie de pacote onde comumente se obtém *skins* ou vantagens (TOMIC, 2019, p. 19).

Já não bastasse a polêmica por trás das microtransações, que são feitas de modo a contrair renda ao custo dos jogadores, muitas vezes sendo quase impossível poder aproveitar o produto sem elas, visto os casos de jogos incompletos que acabam sendo vendidos em partes e com expansões que na verdade são cortes do que seria o produto total, ainda assim há nas *lootboxes* algo a mais em questão de problemática. *Lootboxes* são comumente definidas como um pacote de recompensas de ordem aleatória, que alteram o jogo de alguma maneira, podendo ser uma *skin* alterando um elemento meramente visual do jogo, ou uma melhoria de performance, como uma arma mais poderosa do que as disponíveis gratuitamente. Sendo assim, os conteúdos desses pacotes podem variar em raridade, onde alguns itens são comuns, pois são frequentemente retirados e outros extremamente escassos, fazendo deles algo muito cobiçado pelo jogador, pois podem valer na faixa de milhares de dólares (DRUMMOND; SAUER, 2018, p. 1).

Quanto as razões por trás da compra de *lootboxes* estão a manutenção de competitividade dentro do jogo, onde por exemplo, um jogador deseja obter itens para poder jogar com alguma chance de vitória, ou até mesmo como investimento, onde o jogador pensa conseguir determinado item para revendê-lo por maior valor em uma data futura, de qualquer maneira, há algo muito complexo com essas caixas, que segundo estudos sugerem estão ligados psicologicamente como uma espécie de jogo de azar ou *gambling* pois a aleatoriedade contida na operação das mesmas impulsiona o consumo obsessivo, especialmente pela chance de lucrar com elas (em que pese seja muito pouca) ou de obter algo cobiçado que não é vendido diretamente (DRUMMOND; SAUER, 2018, p. 1).

Para considerar algo como jogo de azar, existem, pelo menos, cinco características que

podem ajudar a identificar algo como tal, sendo elas: I – Câmbio por dinheiro ou bens de valor; II – Um evento futuro determina a troca; III – Existe aleatoriedade pelo menos parcial para definir o resultado; IV – Não participar pode ajudar a evitar perdas; V – Ganhadores se dão ao custo de perdedores (DRUMMOND; SAUER, 2018, p. 2).

No estudo de Drummond e Sauer (2018) dez de vinte e dois jogos analisados se encaixavam perfeitamente nos critérios elencados acima, o que totaliza cerca de 45,45% com fortes indícios de similitude com jogos de azar e, ainda, menciona-se uma sexta característica que alguns jogos têm que torna ainda mais parecidos com estes, o conhecido *cash-out* que é a possibilidade de trocar ou vender a recompensa obtida por dinheiro real. Não existe um padrão na implementação de *lootboxes*, sendo que cada jogo faz de um modo distinto, por exemplo, alguns dão a caixa gratuitamente mas para abrir deve-se fazer uma microtransação, as vezes permite-se ganhar itens repetidos sendo muito incerto que o comprador ganhará algo que deseja, alguns garantem o item mais raro após X número de caixas abertas, mas, de qualquer modo, pode-se afirmar claramente que as *lootboxes* não dão prejuízo para quem as vende, e que muito do público-alvo delas são jovens, de faixa etária muito variada, podendo incluir crianças (DRUMMOND; SAUER, 2018, p. 2).

2 A SUSTENTABILIDADE SOCIAL DAS PRÁTICAS DA INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS

Como já mencionado, o *crunchtime* prática laboral executada pela indústria dos jogos, é algo que inerentemente gera críticas, por diversas razões, mas é algo a se mencionar as razões por trás dessa prática, que é o modo de produção baseado em economia desregulada. A economia de mercado toma os jogos de forma muito visível, principalmente quando o assunto é obter lucro, e a remuneração dos funcionários raramente é paga em dinheiro, mas em dividendos de lucro ou ações, ou até mesmo em férias após o final do projeto, no entanto, a prática gera insalubridade pois os regimes absurdos de trabalho acabam por tomar significativamente a saúde mental dos desenvolvedores, que vivem uma dependência com as publicadoras de seus jogos, sendo fato que a menor parte dos lucros vão para quem produz o jogo e a maior fatia acaba com executivos e empresas grandes do setor (DYER-WITHEFORD; PEUTER, 2006, p. 609).

Com base nisso se indaga, os parâmetros estabelecidos a esses trabalhadores e mesmo aos consumidores está adequadamente orientado pelos parâmetros da sustentabilidade? Essa reflexão tem o direcionamento da dimensão social e jurídica da ideia de sustentabilidade, a fim de com isso provocar um aproveitamento mais objetivo no tocante ao problema de pesquisa.

Em tom contextual é salutar expor as palavras de Boff, acerca da insustentabilidade que regem as relações humanas na contemporaneidade:

Nossa cosmologia atual é a da conquista, da dominação e da exploração do

mundo em vista do progresso e do crescimento ilimitado. Caracteriza-se por ser antropocêntrica, mecanicista, determinística, atomística e reducionista. Por força dessa cosmovisão chegou-se ao fato de que 20% da população mundial controlam e consomem 80% de todos os recursos naturais, criando um fosso entre ricos e pobres, como jamais houve na história. Metade das grandes florestas foi destruída, 65% das terras agricultáveis foram perdidas, entre 70 e 100 mil espécies de seres vivos desaparecem anualmente e mais de mil agentes químicos sintéticos – a maioria tóxicos – são lançados no solo, no ar e nas águas (BOFF, 2016, p. 17-18).

Tal estado das relações sociais já indica ao menos rupturas e conflitos a serem pressupostos nas relações de trabalho e consumo alvo da pesquisa, ao mesmo tempo em que se percebe o caráter multidimensional das lentes da sustentabilidade (FREITAS, 2019, p. 64) que ora se propõem, a fim de compreender nuances de ordem jurídica, econômica e social, embora esta última receba maior atenção.

Cabe dizer que sustentabilidade social, por sua vez, pressupõe uma renovação da relação do ser humano com o mundo, realocando recursos onde fiquem estrategicamente mais bem posicionados a longo prazo, tendo em vista a escassez destes e a insuficiência do mundo em gerar mais recursos para manter o crescimento econômico nos moldes que fora planejado pelos setores financeiros, fazendo assim uma correção de injustiças sociais postas ao longo da história humana (MORAIS; IVANOFF, 2016, p. 53). Se ressalta o caráter não fechado de um conceito de sustentabilidade social, pois há a constante necessidade de readequar o que ela significa, sendo assim, deve-se prezar não por conceitos abstratos como o de desenvolvimento sustentável, mas por ações conjuntas que garantam tanto na macroescala quanto na microescala uma boa vivência social, que confira dignidade a todos os participantes da sociedade (DIAS; AQUINO, 2019 p. 5).

Posto isso, a reflexão utiliza pressupostos da sustentabilidade, nas dimensões econômica, social e jurídica, apartando-se com isso das críticas contidas na concepção de desenvolvimento sustentável, que segundo autores seria uma cortina de fumaça para manutenção dos padrões capitalistas de exploração em curso no planeta (MCKENZIE, 2004, p. 2). De forma lógica que afastar-se dessa última perspectiva inclui não compactuar com a forma de tratamento de trabalhadores, consumidores e porque não dizer a insatisfação com os modelos econômicos centrados unicamente na concorrência e na economização da vida (BROWN, 2018, p. 5).

Sendo assim, o modelo atualmente utilizado pela indústria de jogos é o de produtividade baseado em economia desregulamentada, algo muito adaptado às propostas neoliberais, amparadas na rivalidade e concorrência extremadas onde a economia de mercado deve prevalecer a qualquer custo, sendo o Estado deslegitimado para agir em face de abusos de poder por parte do setor empresarial privado. A lógica desse pensamento está arraigada em uma premissa de que a intervenção estatal gera perturbações no mercado, que por sua vez cria a justificativa de cada vez mais interferir nesse setor, o que culmina com um Estado Totalitário (DARDOT; LAVAL, 2016, p. 138).

Importante dizer que quando se adota o termo neoliberalismo se faz consciente do seu

caráter polissêmico (BELL, 2011, p. 139), e ao mesmo tempo se adere aqui ao entendimento de que não se está a tratar de uma mera fase do capitalismo. Em síntese, adota-se a concepção de que seria o neoliberalismo atualmente um *ethos* próprio ou um fato social (DARDOT; LAVAL; BERENGUER, 2018, p. 26), tendo em vista a sua transformação nos modos de vida em sociedade.

Destarte a prática de mercado desregulamentado mostra-se incompatível com certos aspectos como a sustentabilidade social, visto que não se pode falar nela enquanto se exercem práticas que aumentam a desigualdade social e se eximem de responsabilização em face da sociedade. No mundo dos jogos eletrônicos isso é visível em várias de suas práticas, seja no *crunch* ou *overtime* onde raramente são pagas as horas de trabalho com dinheiro, seja nas microtransações que geram vício de gastos com jogadores de idade tenra, fato é, que não há muita preocupação por parte da indústria com aspectos sociais, pois ela é movida unicamente pelo lucro, chegando a estimados 10.5 bilhões de dólares de receita apenas em 2005, compondo então uma parte significativa da economia norte-americana (CRANDALL; SIDAK, 2006, p. 1).

Apenas a título de registro, o impacto da indústria de games na econômica global é ainda mais alto, basta para tanto observar os dados relativos aos anos recentes, como por exemplo, 2019, em que somente essa parcela do mercado movimentou cerca de cento e vinte bilhões de dólares (PEREIRA, 2020).

A importância econômica dessa fatia do mercado explica o porquê da naturalização das práticas abusivas a consumidores e trabalhadores. Nas dinâmicas impostas pelo *ethos* neoliberal o *crunch* é a obviedade do desejo capitalista, ou seja, a formação de um trabalhador adaptado ao modelo 24/7, onde o indivíduo trabalha sem descanso. “Em relação ao trabalho, torna plausível, até normal, a ideia do trabalho sem pausa, sem limites” (CRARY, 2016, p. 19).

Embora Crary diga que “o sono é a única barreira que resta, a única ‘condição natural’ que subsiste e que o capitalismo não consegue eliminar” (CRARY, 2016, p. 84), isso não impede que na atualidade se tente reduzi-lo ao máximo. Essa afirmativa demonstra a insustentabilidade social disposta pela indústria de jogos, que tenta manter consumidores atrelados o tempo todo com pequenas transações e os seus trabalhadores continuamente excedendo as horas regulares de suas atividades.

Reforça-se assim que os primados neoliberais que conduzem a indústria estão em franco conflito com a sustentabilidade em suas diversas dimensões, porém ainda merece maior atenção a observação dos aspectos jurídicos atingidos pelas práticas predatórias impostas por essa camada tão significativa do mercado tecnológico.

3 OS POSSÍVEIS PROBLEMAS JURÍDICOS GERADOS NO CONTEXTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Uma primeira ressalva que se faz quanto a possíveis consequências jurídicas dentro do contexto dos jogos de videogame está nas *lootboxes*, essas caixas de itens aleatórios levantou o

tema acerca do que é ou não jogo de azar e com que idade ou não se pode participar de tais jogos. Em alguns países pioneiros em regulamentar as microtransações, foi declarado que as *lootboxes* são uma forma de jogo de azar e, portanto, deveriam ser banidas do mercado de jogos eletrônicos para que não haja incidência da lei criminal, tal como aconteceu na Bélgica. O tema registra-se complexo, pois as microtransações hoje são vistas pela indústria como uma das únicas formas de manter um produto rentável por mais tempo, ao mesmo passo que há uma clara forma de gasto obsessivo por parte de alguns consumidores que realizam microtransações (GERKEN, 2018, p. 1).

No Brasil, há uma clara falta de regulamentação a respeito do tema, pois os jogadores brasileiros têm acesso amplo e irrestrito a qualquer forma de *lootbox*, em qualquer jogo e a qualquer tempo. Acredita-se que deve haver em algum tempo um posicionamento por parte do Legislativo para definir se a prática é ou não é legal no país, mas pode-se apurar desde já que tal prática viola alguns dispositivos legais do Código de Defesa do Consumidor e da Constituição Federal, principalmente aqueles que tangem a informação do consumidor por parte do fornecedor, definido por Nunes (2015) em três espécies: o direito de informar, o direito de se informar e o direito de ser informado.

Para estabelecer a diferença entre essas três espécies vale indicar que o direito de informar é uma prerrogativa constitucional, que advém do *caput* do artigo 220 cominado com o inciso IX do artigo 5º, sendo em suma uma faculdade de que as pessoas jurídicas e físicas podem informar umas às outras, tanto no aspecto científico, quanto no artístico e comunicativo, todavia há limites para essa liberdade, que são os direitos da personalidade. Nesse contexto as empresas podem informar o consumidor acerca de um produto, e porque esse produto é melhor ou pior para as necessidades dele em comparação com um de empresa concorrente, por exemplo. No entanto deve-se proceder de forma leal e passar a informação sem omissão ou ilusão, devendo ela ser clara, verídica e certa (NUNES, 2015, p. 114).

Já o direito a se informar é algo concedido as pessoas, sendo um direito subjetivo, o que lhe confere a possibilidade de ser exigido de alguém, ou seja, o direito de um é a obrigação de outro, caso que o detentor dessa informação se vê obrigado a prestá-la, claro, havendo exceções, como o sigilo profissional. Mas é no direito a ser informado que reside a problemática do tema exposto, pois há uma obrigação por parte do fornecedor em prestar as informações, visto que ele é o monopolista da informação, sabendo mais que qualquer um a respeito de seu produto, devendo ele nunca ser desleal, nem por omissão nem por afirmação, sendo essa vedação dada a manipulação de qualquer elemento que possa confundir o consumidor.

Com base nisso referenda Miragem ao dizer que há um dever do fornecedor em “esclarecer, assim considerado para contemplar que a informação divulgada pelo fornecedor, e que tenha por destinatário o consumidor, deve se fazer compreensível, de modo que seja percebida e de fato auxilie no processo de escolha do consumidor” (MIRAGEM, 2013, p. 236).

Nas *lootboxes* como tradicionalmente se vendem, há uma clara imprecisão de informação, pois não há como saber o que será ganho com elas, ou se haverá prejuízo em comprá-las, nem mesmo sabendo as chances de ganhar entre um item e outro, ou quantas delas são necessárias para

matematicamente obter determinado resultado, assim sendo, há uma violação no dever de informar. Ainda, não há possibilidade de arrependimento, algo que não é adequado, pois bens digitais como itens de jogos eletrônicos podem não serem de fato usados e desse modo, não perecem (diferente de gêneros alimentícios ou medicamentos, os quais tiveram flexibilizações durante o período de pandemia da Covid-19, por exemplo), logo deveriam estar contemplados à regra do artigo 49 do Código de Defesa do Consumidor (BAPTISTA, 2020, p. 55679).

O que se pode verificar, é que muitas das microtransações efetuadas diariamente têm um modelo global, e não estão aptas as nuances de cada país, o que as tornam produtos problemáticos por natureza, especialmente no Brasil, que buscou uma legislação que harmonizasse interesses do mercado com interesses do consumidor, reconhecendo a fraqueza dele diante de grandes negócios, essa sendo caracterizada por ser concreta, real, fática, e não presumida. A vulnerabilidade do consumidor² nasce de um aspecto técnico e outro econômico, o primeiro se dá principalmente pelo fato de que o produtor da mercadoria é que escolhe o que será produzido e ofertado, já o econômico nasce da disparidade entre os bens de um consumidor mediano com o fornecedor de produtos. O que é importante frisar, é o fato de que microtransações podem ser feitas por qualquer um, inclusive crianças, que são hipervulneráveis nos termos da lei e, portanto, não deveriam estar expostas a essas práticas de comércio, que são naturalmente predatórias (NUNES, 2015, p. 203).

Pode-se, dessa forma verificar uma violação a um pressuposto de vulnerabilidade do consumidor, ao mesmo tempo que há uma falta de transparência para com ele, essa é uma violação clara a dois outros princípios, o da transparência e o da boa-fé objetiva. Quanto a uma questão de ser transparente, as microtransações em forma de pacote ou *lootbox* nunca dirão ao consumidor o que ele ganhará com elas, sendo que na maior parte das vezes o que ele de fato obtém lhe causa um prejuízo, pois adquire um bem por um preço maior do que o de mercado, e ao fazer o *cash-out*, trocar o bem por dinheiro, é o momento em que se dá conta disso, e percebe que não poderá se desfazer do negócio. Sabe-se que transparência é poder conhecer previamente o produto, em todas suas características e nuances, bem como os termos do contrato, o que nem sempre fica claro aos compradores, em especial aos hipervulneráveis (NUNES, 2015, p. 201).

Nesse sentido, Mendonça, Kozicki e Coelho (2014, p. 136-137) sintetizam o contexto de vulnerabilidade a que se encontra exposto o consumidor ante as novas tecnologias e que se verifica na apreciação realizada do mercado de jogos eletrônicos.

O consumidor é vulnerável, não há dúvida. Em uma sociedade hipermoderna, dominada por meios de comunicação cada vez mais efetivos, instantâneos, a tecnologia evolui com grande rapidez em curto espaço de tempo, sendo difícil acompanhar suas inovações, o que tem levado ao surgimento de distúrbios de

2 Importante registrar a concepção jurídica do princípio da vulnerabilidade nas explanações seguintes de Mendonça, Kozicki e Coelho (2014, p. 141-142): “O princípio da vulnerabilidade é um elemento chave para se compreender a posição do consumidor no mercado de consumo, pois significa que este é o mais débil, a parte mais frágil, o alvo para o qual são direcionados todos os mecanismos de convencimento e de manipulação postos à disposição do fornecedor no intuito de vender e impor os seus produtos e serviços. A vulnerabilidade é um conceito de direito material, sendo uma qualidade intrínseca, imanente a todos que se encontram na posição de consumidor, não importando sua condição social, cultural ou econômica, logo, a imediata aplicação do CDC é forma de minorar esta desigualdade existente”.

saúde específicos e próprios desse período, a exemplo da síndrome da dependência tecnológica. Nesse sentido, a posição do consumidor é cada vez mais ameaçada, pois pouco conhecendo o produto que consome, o serviço que utiliza, e, menos ainda, a lógica envolvida nas relações de consumo, figura na maioria das vezes como um mero aderente da vontade do fabricante e dos fornecedores, que oferecem e ditam as opções de consumo disponíveis.

A boa fé, outro princípio mencionado, pretende estabelecer boas práticas de mercado, sendo ela objetiva, ou seja, um padrão de comportamento que independe de intenção; por isso é algo que deve estar sempre sendo obedecido e visto ao realizar um negócio. Quando se trata de algumas práticas como as microtransações e até mesmo alguns casos de *crowdfunding*³ percebe-se que, quanto as primeiras, funcionam de forma que sempre gerem prejuízo ao consumidor, operando como uma loteria onde os prêmios não se acumulam, sendo que os poucos que ganharão vão estar retirando uma fatia ínfima daqueles que perderam. Já o *crowdfunding* que apesar de ser uma prática melhor para os consumidores quanto para os desenvolvedores, tem um risco inerente de fraude, pois, não há garantias que o dinheiro será usado de forma eficiente e leal aos propósitos do projeto que se propôs na internet, caso por exemplo, do jogo *Chronicles of Elyria* que após arrecadar cerca de oito milhões de dólares e depois de um ciclo de quatro anos de desenvolvimento, decidiu fechar as portas, sem ressarcir os financiadores (FORD, 2020, p. 1).

Já a prática laboral do *crunch* traz consigo uma gama de problemas óbvios de ordem trabalhista, que é: quanto tempo pode alguém laborar ininterruptamente sem violar a lei de trabalho de determinado país? Ou, é possível trabalhar uma jornada muito mais extensa do que a normal a fim de completar um projeto? Quem pode ser submetido a tais jornadas? Em poucos termos, não existem respostas fechadas para isso, pois geralmente o *crunch* se instituem em países onde a lei trabalhista é mais flexível, ou até mesmo se fazendo de forma secreta e sigilosa, mesmo que viole a lei. Agora, quanto ao Brasil, pode ocorrer o *crunch* diga-se em estúdios de jogos brasileiros? Pode-se dizer que na forma que está sendo praticado, não é possível haver *crunchtime* tal como ocorre em outros países, pois a lei trabalhista brasileira é clara quanto as horas extras, que não devem exceder duas ao dia, sendo o teto global do trabalho dez horas devido à inteligência do artigo 58 cominado com o 59 da Consolidação das Leis do Trabalho (BRASIL, 1943).

De modo geral afirma-se que o *crunch* é uma prática moralmente reprovável, e legalmente descabida em países como o Brasil, e muito embora parte dos envolvidos já tenha naturalizado esse processo insustentável, há que se ressaltar a ilusão criada de que a aderência ao *crunch* seria um exercício da liberdade do agente envolvido, quando em realidade se trata de um autoviolência típica do *ethos* neoliberal e seu excesso de positividade (HAN, 2017, p. 81). Quanto as microtransações seria recomendável que se criasse legislação para o resguardo de direitos do consumidor, bem como se adaptasse à legislação vigente para a realidade de bens imateriais, visto que a letra da lei não contempla muitas controvérsias em torno da temática.

Um exemplo, acerca da dimensão de danos que podem ser produzidos são os conhecidos

3 Uma forma de financiamento coletivo tipicamente utilizada por iniciativas menores de desenvolvedores.

como consumidores “baleias”, que são aqueles que representam muito pouco da base de jogadores mas ao mesmo tempo são os que mais gastam em jogos *online*, muitos deles com problemas sérios de controle, impulsionados inteiramente pelo consumo como uma forma de obter prazer, sendo os maiores responsáveis por manter as empresas lucrando com microtransações, ao mesmo tempo que muitos dos itens feitos pelos desenvolvedores e postos no mercado como microtransação são destinados para esse nicho de consumidor, que segundo estudos fazem uma média de 7.4 transações ao mês com gastos médios de 335 dólares (TOMIC, 2019, p. 21).

Por fim, observa-se uma relação direta entre os trabalhos extras realizados pelos desenvolvedores com a criação de microtransações. Visto que os gastos em desenvolver jogos só aumentaram desde o início da indústria, e que cada vez mais busca-se o lucro, alerta-se para um ciclo de exploração humana por parte das grandes empresas do setor que contratam designers e programadores para que trabalhem incansavelmente na criação de bens imateriais que futuramente serão vendidos em forma de microtransação para consumidores ao redor do mundo. Muito desse consumo é mascarado, seja por criação de moedas virtuais que fazem a intermediação entre dinheiro real e objeto comprado, o que retira do consumidor uma percepção precisa do quanto está gastando, quanto ao débito automático, que permite que crianças tenham acesso a bens sem que os pais interfiram na relação de consumo (TOMIC, 2019, p. 22).

Dito isso, por mais que se tenha evidenciado violações jurídicas nas práticas laborais ou comerciais realizadas pela indústria de jogos, não se pode perder de vista que as precarizações dessas relações humanas em sociedade demonstram somente os sintomas de um modelo social insustentável. Assim, caso tais rumos sejam mantidos permanecerá a naturalização das violações e violências a fim de incrementar os primados neoliberais da concorrência, lucratividade e porque não dizer da mercantilização de toda forma de vida existente no planeta.

CONCLUSÃO

A primeira parte deste estudo buscou demonstrar de forma simples algumas práticas utilizadas pela indústria dos jogos eletrônicos, abordando seu funcionamento. Dessas práticas foram destacadas duas, uma sendo as microtransações e a outra o trabalho extra, conhecido vulgarmente como *crunchtime*, o qual pode extrapolar o limite de 100 horas semanais, como fora pontuado. Nesse mesmo olhar, as microtransações se apresentam de diversos modos diferentes, um deles, mais debatido pelo artigo, que são as caixas de recompensas ou *lootboxes*, onde buscou-se trazer a discussão se elas configuram ou não uma espécie de jogo de azar, visto que foram apontadas como um incentivo a apostar dinheiro real, e ao mesmo tempo, como uma prática que em como público-alvo pessoas jovens, incluso crianças.

No segundo item, o tema concentrou-se na insustentabilidade da indústria, seus impactos sociais a partir da imposição de modelos e exigências incompatíveis com os limites humano-sociais. Como resultados dessa seção pode-se vislumbrar que a concentração de poder e riquezas

em poucas empresas leva a um caminho prejudicial para os consumidores e para a indústria em si, e alerta-se que muito disso é em decorrência de um padrão de mercado pouco regulamentado defendido classicamente por empresas do setor, as quais estão devidamente alinhadas ao *ethos* neoliberal que naturaliza ações exploratórias de trabalhadores e consumidores.

A última etapa foi dedicada aos possíveis problemas jurídicos que são gerados no Brasil por meio das práticas abordadas no primeiro ponto. Para tanto, foi abordado a lei consumerista e trabalhista, discutindo a viabilidade das abordagens comerciais e laborais da indústria de jogos. Demonstrou-se que não pode haver *crunchtime* no país, visto que é expressamente vedado pela lei em vigor, sendo assim um problema menor que as microtransações, que apesar de violarem alguns dispositivos do Código de Defesa do Consumidor ainda são praticadas de forma irrestrita por brasileiros, com empresas que operam sabidamente dentro do mercado nacional, sem que haja regulamentação mais específica ao tema.

Quanto a indagação da pesquisa, existem possíveis problemas jurídicos decorrentes do *crunchtime*, das microtransações e práticas correlatas nos jogos de videogame? E quais são suas consequências? A resposta que foi dada ao decorrer do artigo foi que existem sim problemas quanto ambas as práticas, tanto pelo fato de uma constituir uma lesão expressa aos direitos do consumidor quanto a outra ser não admitida em boa parte das legislações, onde ambas interagem entre si, criando vínculos de exploração de consumidores e trabalhadores, sendo um modelo insustentável que idealmente não deveria ser seguido, carecendo de uma abordagem mais completa por parte dos legisladores.

Dito isso, existem inúmeras consequências geradas por tais práticas, sendo aquelas atinentes ao plano jurídico bastante claras, porém não se pode olvidar que existem impactos éticos e sociais, os quais compõem também a precarização das condições de vida humana e, por conseguinte, atingem o ideal da sustentabilidade de uma sociedade democrática como a brasileira.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W; HORKHEIMER, Max. **A dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995.

BAPTISTA, Mônica de Almeida. A suspensão do direito de arrependimento pelo regime jurídico emergencial da pandemia COVID-19: uma análise da vulnerabilidade do consumidor diante das novas relações digitais e da função social da empresa. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 6, n. 8, p. 55673-55691, ago. 2020.

BELL, Emma. **Criminal justice and neoliberalism**. Hampshire/New York: Palgrave Macmillan, 2011.

BOFF, Leonardo. **A terra na palma da mão: uma nova visão do planeta e da humanidade**. Petrópolis: Vozes, 2016.

BRASIL. Decreto-lei nº 5.452, de 1 de maio de 1943. Aprova a consolidação das leis do trabalho. **Lex**: coletânea de legislação: edição federal, São Paulo, v. 7, 1943. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: 13 jan. 2021.

BROWN, Wendy. **Cidadania sacrificial**: neoliberalismo, capital humano e políticas de austeridade. Rio de Janeiro: Zazie, 2018.

CRANDALL, Robert W.; SIDAK, J. Gregory. **Video Games**: serious business for america's Economy. 2006. Disponível em: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=969728. Acesso em: 11 de janeiro de 2021.

CRARY, Jonathan. **24/7**: capitalismo tardio e os fins do sono. São Paulo: Ubu, 2016.

DARDOT, Pierre; LAVAL, Christian. **A nova razão do mundo**: ensaio sobre a sociedade neoliberal. São Paulo: Boitempo, 2016.

DARDOT, Pierre; LAVAL, Christian; BERENGUER, Enric. **El ser neoliberal**. Barcelona: Gedisa, 2018.

DIAS, Felipe da Veiga; AQUINO, Sérgio Ricardo Fernandes de. Sustentabilidade social: reflexões em busca de uma sociedade mais justa. **Revista Jurídica (FURB)**, v. 23, n. 50, p. 1-20, jan./abr. 2019.

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

DYER-WITHEFORD, Nick; PEUTER, Greig de. "EA Spouse" and the crisis of video game labour: enjoyment, exclusion, exploitation, exodus. **Canadian Journal of Communication**, Toronto, v. 31, p. 519, 617, 2006. Disponível em: https://scholars.wlu.ca/cgi/viewcontent.cgi?article=1015&context=coms_faculty. Acesso em: 11 de janeiro de 2021.

FERRELL, Jeff. Tédio, crime e criminalidade. In: ROCHA, Álvaro Oxley. et al. **Explorando a criminologia cultural**. 2 ed. Belo Horizonte: Letramento, 2021. p. 38 – 55

FORD, Suzie. **Chronicles of elyria ends development after 4 years & \$8m in crowdfunding**. 2020. Disponível em: <https://www.gamespace.com/all-articles/news/chronicles-of-elyria-ends-development-after-4-years-8m-in-crowdfunding/>. Acesso em: 11 de janeiro de 2021.

FREITAS, Juarez. **Sustentabilidade**: direito ao futuro. 4 ed. Belo Horizonte: Fórum, 2019.

GERKEN, Tom. Video game loot boxes declared illegal under Belgium gambling laws. **BBC NEWS**, 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/technology-43906306>. Acesso em: 11 de janeiro de 2021.

HAN, Byung-Chul. **Topologia da violência**. Petrópolis: Vozes, 2017.

MCKENZIE, Stephen. **Social sustainability**: towards some definitions. Magill: Hawke Research

Institute, 2004. (Working Paper Series, n. 27).

MENDONÇA, Gilson Martins; COELHO, Sérgio Reis; KOZICKI, Katya. O princípio da vulnerabilidade e as técnicas de neuromarketing: aprofundando o consumo como vontade irrefletida. **Scientia Iuris**, Londrina, v. 18, n. 1, p. 135-152, jan./jun. 2014.

MIRAGEM, Bruno. Consumo sustentável e desenvolvimento: por uma agenda comum do direito do consumidor e do direito ambiental. **Revista do Ministério Público**, Porto Alegre, n. 74, p. 229-244, 2013.

MORAIS, Fausto Santos de; IVANOFF, Felipe. A sustentabilidade como princípio jurídico no direito brasileiro. **Revista Direito & Paz**, São Paulo, v. 2, n. 35, p. 50-66, 2º semestre 2016.

NUNES, Rizzato. **Comentários ao Código de Defesa do Consumidor**. 8. ed. São Paulo: Saraiva, 2015.

PEREIRA, André Luiz. Indústria de games movimentou mais de US\$ 120 bilhões em 2019. **TECMUNDO**, 3 jan. 2020. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/148956-industria-games-movimentou-us-120-bilhoes-2019.htm>. Acesso em: 19 de janeiro de 2021.

RUGGILL, Judd Ethan et al. **Inside the video game industry**: game developers talk about the business of play. Nova Iorque: Routledge, 2017.

SCHREIER, Jason. **Blood, Sweat, and Pixels**: the triumphant, turbulent stories behind how video games are made. New York: Harper Paperbacks, 2017.

TOMIC, Nenad Zoran. Economic model of microtransactions in video games. **Journal of Economic Science Research**, Singapore, v. 1, n. 1, 2018. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/233120305.pdf>. Acesso em: 12 jan. 2021.

Como citar: DIAS, Felipe da Veiga; PASINATO, Luis Paulo Bressan. A sustentabilidade social das práticas comerciais-laborais da indústria tecnológica dos videogames a partir do direito brasileiro. **Scientia Iuris**, Londrina, v. 25, n. 3, p. 176-191, nov. 2021. DOI: 10.5433/21788189.2021v25n3pX. ISSN: 2178-8189.

Recebido em 2021-06-28

Aprovado em 2021-10-13