

Entre jogos e apostas: Crianças, jovens e sistemas de recompensa pagos em jogos digitais

Resumo de políticas

Dr. James Ash, Newcastle University, UK
james.ash@newcastle.ac.uk

Dra. Rachel Gordon, Newcastle University, UK

Dra. Sarah Mills, Loughborough University, UK
S.Mills@lboro.ac.uk

Para obter o relatório completo de 28 páginas em inglês, acesse:
www.gaminggamblingresearch.org.uk/resources

Sumário executivo

Introdução

O objetivo desta pesquisa foi apresentar evidências qualitativas aprofundadas de como as crianças e os jovens se envolvem, entendem e experimentam os sistemas de recompensas pagas (mecanismos baseados em sorte, moedas no jogo, passes de batalha e compras diretas) em jogos digitais (em console, celular e PC) e como essas práticas ocorrem nos espaços domésticos. A pesquisa envolveu mais de 100 horas de etnografia em vídeo com crianças e jovens, realizada em várias visitas às casas de 42 famílias do Nordeste da Inglaterra. Também foram realizadas entrevistas aprofundadas com 20 pais e responsáveis por crianças e jovens que compraram *loot boxes* (caixas de recompensas) ou outros itens baseados em sorte nos jogos digitais que jogam. Além disso, dez designers de jogos que trabalharam em jogos digitais com sistemas de recompensa pagos foram entrevistados. A coleta de dados foi realizada entre agosto de 2019 e julho de 2022.

Principais resultados

A pesquisa destacou a experiência vivida por crianças, jovens e suas famílias em relação aos sistemas de recompensa paga. A análise dos dados coletados demonstrou que:

1. Mecanismos baseados no acaso dentro dos jogos, como as *loot boxes*, podem causar e causam prejuízo a crianças e jovens, inclusive formas de prejuízos financeiros e emocionais.
 2. As crianças têm dificuldade em controlar seus gastos em jogos digitais e não entendem o valor do dinheiro, criando condições inadequadas para tomar decisões de compra.
 3. Os itens digitais são altamente atraentes, desejáveis e colecionáveis para crianças e jovens, o que induz compras repetidas.
 4. O formato dos sistemas de recompensas pagas no jogo utiliza técnicas de jogos de azar regulamentados para atrair os jogadores a se envolverem por mais tempo em jogos digitais e gastarem mais dinheiro.
 5. Os jogos digitais conectados à Internet são animados por uma série de temporadas que influenciam as decisões de compra e manipulam os padrões de gastos de crianças e jovens.
 6. Os pais e responsáveis se sentem presos em uma posição vulnerável, querendo proteger seus filhos de possíveis danos quando eles gastam em jogos digitais e, ao mesmo tempo, tolerando o acesso deles aos jogos por causa dos benefícios sociais.
 7. A manipulação da experiência de jogo cria condições desfavoráveis para a tomada de decisões de compra, principalmente para crianças e jovens.
-

Nossas conclusões

1. As *loot boxes* precisam ser entendidas dentro do contexto dos sistemas, jogos digitais e plataformas mais amplos em que operam.

Não é possível separar a relação entre o uso de mecanismos baseados em sorte no jogo, como as *loot boxes*, e outras partes relacionadas, como moeda do jogo, placares de líderes, avatares e personagens, mercados, lojas de itens do jogo, inventários, sistemas de pagamento e controles dos pais. Todos eles influenciam o acesso de crianças e jovens às *loot boxes*, seu desejo de comprá-las e suas decisões de compra.

2. Os jogos e a compra de itens em jogo estão mais do que nunca entrelaçados na vida de crianças e jovens.

A moeda social dos itens digitais em jogos digitais torna esses itens muito poderosos e atraentes para crianças e jovens. Ela cria condições para a tomada de decisões de compra impulsivas, o que significa que os jovens geralmente gastam mais dinheiro do que pretendiam inicialmente. As crianças e os jovens também são facilmente influenciados por amigos e jogadores on-line, perdem o controle de seus gastos com o passar do tempo, acham difícil converter a moeda do jogo em dinheiro do mundo real (e vice-versa), nem sempre entendem o significado das probabilidades relacionadas aos mecanismos baseados no acaso e muitas vezes se arrependem das compras que fizeram.

3. Os jogos para crianças são uma realidade conflituosa para pais e responsáveis.

A percepção da aceitabilidade social dos mecanismos baseados no acaso dentro do jogo e a compra direta de itens dentro do jogo (ou seja, o fato de que as crianças e os jovens recebem permissão dos pais para comprá-los) escondem a realidade conflituosa dos jogos infantis para os pais e responsáveis. A maioria dos pais e responsáveis que participaram da pesquisa considerou as *loot boxes* como jogos de azar e expressou preocupação com os efeitos de longo prazo sobre as atitudes de seus filhos em relação aos jogos de azar. No entanto, ao mesmo tempo, os pais e responsáveis toleraram o uso de itens no jogo e de mecanismos baseados no acaso por parte de seus filhos, devido à incorporação social dos jogos.

4. O controle dos pais e responsáveis e os sistemas de pagamento são inadequados.

Muitos pais e responsáveis precisam gerenciar várias contas e senhas de jogos, vários dispositivos de jogos e diferentes contas de pagamento. Geralmente, os pais e responsáveis não são os principais usuários desses sistemas, o que gera atritos que causam mais pressões e confusão. Às vezes, isso faz com que os pais e responsáveis removam completamente os controles dos pais, pois acham que é muito difícil navegar e gerenciá-los. Não existe uma maneira padrão e integrada de controlar o acesso das crianças aos jogos e aos gastos no jogo.

5. A regulamentação precisa ir além das *loot boxes*.

A regulamentação de mecanismos baseados em sorte e sistemas de recompensa pagos em jogos digitais não se resume a *loot boxes*. Dada a valorização de todos os itens digitais em jogos digitais por crianças e jovens (inclusive sua conveniência e colecionabilidade) e a manipulação deliberada, mas oculta, da experiência de jogo, a regulamentação deve abranger outros sistemas de recompensa paga em jogos digitais, como a moeda do jogo e a compra direta. A regulamentação desses sistemas mais amplos ajudaria a minimizar os possíveis danos às crianças, aos jovens e a outros grupos vulneráveis, em relação aos gastos nos jogos.

Nossas recomendações

1. O setor de jogos deve ter seu próprio órgão regulador independente.

Considerando a variedade, o alcance e a complexidade dos sistemas de recompensas pagas em jogos digitais, a manipulação da experiência de jogo com o objetivo de aumentar os gastos dos jogadores no jogo e a velocidade com que o setor pode inovar, deveria haver um novo órgão regulador independente para o setor de jogos. O órgão regulador seria responsável por garantir que os jogos sejam justos e seguros para todos os jogadores e suas famílias.

2. Os sistemas de recompensas pagas em jogos digitais devem ser regulamentados.

Uma nova regulamentação deve controlar como os sistemas de recompensas pagas são implementados nos jogos digitais para minimizar os possíveis danos causados a crianças, jovens e suas famílias. Essas regulamentações devem abranger:

- a) A compra de itens baseados em sorte em jogos digitais. Todas as *loot boxes* que podem ser compradas com dinheiro do mundo real devem ser produtos com restrição de idade apenas para maiores de 18 anos. Para deixar claro, os mecanismos baseados em chance incluem *loot boxes* cegas (em que um jogador não sabe o conteúdo de uma *loot box* até que ela tenha sido comprada) e versões mais recentes de *loot boxes* que revelam o conteúdo antes da compra (por exemplo, pacotes com visualização prévia).
- b) O formato dos mecanismos baseados em sorte em jogos digitais. Todos os mecanismos baseados em sorte em jogos digitais devem ser submetidos a testes independentes para verificar a imparcialidade e a conformidade com as regras declaradas do jogo.
- c) As moedas pagas dentro do jogo em jogos digitais. Todas as moedas do jogo que podem ser compradas com dinheiro do mundo real devem ser removidas dos jogos digitais. A moeda do jogo deve ser substituída por preços de compra informados diretamente na moeda local de um país, como, por exemplo, o real brasileiro.

3. As contas de jogos, os controles parentais e os sistemas de compra no jogo devem ser padronizados.

A padronização dos sistemas de compra e controle em jogos digitais ajudaria os pais a gerenciar os jogos de seus filhos e os gastos no jogo em diferentes jogos e plataformas digitais. A padronização das contas de jogos, dos controles dos pais e dos sistemas de compra no jogo é de suma importância, pois os pais não costumam ser os principais usuários desses sistemas.

4. Devem ser implementadas medidas para ajudar os jogadores a acompanharem e gerenciarem seus gastos em jogos digitais individuais e entre plataformas.

As medidas para acompanhar e gerenciar os gastos podem abranger recursos como:

- a) Monitores de gastos no jogo e/ou entre plataformas.
- b) Limites de gastos ou medidas de autoexclusão para que os jogadores possam optar por não gastar no jogo. Para serem eficazes, esses limites e exclusões devem ser multiplataforma. O setor de jogos de azar no Reino Unido oferece um exemplo de como essas medidas podem ser incorporadas aos jogos digitais.

5. Uma revisão dos Princípios do Office of Fair Trading (OFT) para jogos on-line e baseados em aplicativos para abordar especificamente as experiências de crianças e jovens com mecanismos baseados em sorte em jogos digitais.

Como o OFT não existe mais, essa análise deve ser realizada pela Autoridade de Concorrência e Mercados (CMA). A CMA também deve realizar atividades de monitoramento contínuo de mecanismos baseados em sorte em jogos digitais para proteger crianças e jovens.