

Nota de Imprensa

📅 31/05/2022

“Caixas de recompensa (loot boxes)”: Como a indústria de jogos manipula e explora os consumidores?

As «caixas de recompensa ou caixas de saque», em inglês loot boxes, dos videojogos representam vários problemas graves: design manipulador, marketing agressivo e probabilidades enganosas. Organizações internacionais de consumidores reclamam regulamentação urgente para este setor.

A DECO – Associação Portuguesa para a Defesa do Consumidor e outras 19 organizações de 18 países de consumidores juntaram-se ao Conselho de Consumidores Norueguês (NCC) que divulga hoje o relatório “Insira moeda: Como a indústria de jogos manipula e explora os consumidores?”. Estes 20 grupos de defesa dos direitos do consumidor exigem regulamentação e actuação das autoridades competentes.

Loot boxes são “caixas ou pacotes misteriosos” de conteúdo digital criados pela indústria dos videojogos que os consumidores compram com dinheiro real. O conteúdo dessas caixas de saque são aleatórios, variando desde opções de personalização simples do avatar ou personagem de um jogador, até um upgrade em equipamentos (como armas ou melhorias) que oferecem aos jogadores vantagens para a sua performance nesse videojogo. Os consumidores desconhecem o conteúdo digital dessas caixas ou pacotes para pagar por elas.

O Relatório agora divulgado denuncia os problemas levantados pelas loot boxes que, regra geral, prejudicam gravemente os direitos e interesses dos consumidores, sobretudo dos mais vulneráveis, quer via mecanismos predatórios, quer promovendo o vício do jogo, visando sempre e somente o seu lucro.

A indústria de videojogos, através de técnicas de marketing agressivo, exploração de predisposições e probabilidades enganosas – escondendo-se atrás da utilização de moeda virtual, manipula os comportamentos dos consumidores, inclusive menores, levando-os a gastar elevadas quantias em dinheiro.

Regulamentação? Uma necessidade óbvia e urgente

A indústria de videojogos é uma das maiores indústrias de entretenimento, mais lucrativa do que as cinematográfica ou musical. Em todo o mundo, mais de 2,8 bilhões de consumidores jogam com regularidade videojogos, incluindo crianças e adolescentes. Nas últimas duas décadas, as compras de conteúdo digital adicional tornaram-se uma importante fonte de receita para o setor, **gerando mais de 13,5 bilhões de euros**.

Porém, e apesar de ser uma grande indústria, o setor dos videojogos, considerado por muitas autoridades um nicho de mercado de entretenimento, tem evitado a investigação pública e a aplicação de regulamentação.

Devido à dimensão do mercado e ao número de consumidores afetados, a DECO, em conjunto com 20 organizações de consumidores, exige que as autoridades nacionais e da UE desenvolvam urgentemente investigações e intervenções regulamentares ao mercado dos videojogos. Reivindicamos a adoção de medidas rigorosas, incluindo a proibição de design enganoso, proteção específica para menores e transparência comercial. As autoridades nacionais e europeias e a indústria deverão garantir um ambiente seguro e transparente para os jogadores.

Contactos com a imprensa:

👤 Graça Cabral 📞 96 570 00 11

Descubra uma nova
DECO em deco.pt

