

FACILIDADE NO USO DE MICROTRANSAÇÕES PARA CRIANÇAS EM JOGOS DE CELULAR

MATHEUS MANSUR DA SILVA¹

Marcio Freitas²

1 INTRODUÇÃO

O presente relatório mostra que a tecnologia chegou, continua chegando, cada vez com mais novidades que fazem nossos olhos brilharem, se os nossos brilham, as crianças não ficam de fora dessa.

Os jovens hoje em dia já crescem tendo seu próprio celular, e quando são muito jovens, usam o dos pais para assistirem a filmes, desenhos e para jogos. É compreensível quando os pais vão a um restaurante e querendo paz, entregam o celular na mão do filho para entretê-lo o resto da noite.

Mas é preciso cuidado, com a chegada dos jogos em celulares, o avanço da tecnologia e a chegada das microtransações, e os novos métodos de negócios das empresas donas desses jogos, trazem consigo a ambição, ganância, jogo sujo.

Através dos jogos, seu filho(a) pode lhe deixar uma conta variando de R\$ 1,00, R\$89,000,00 e até mais.

Por isso a importância do conhecimento nessa área, dos cuidados necessários, ativando as opções de segurança disponíveis para evitar sérios danos, tendo atenção e supervisão a criança, mesmo ela estando quieta no celular, isso é de extrema importância.

¹Aluno Curso Técnico Alcides Maya

²Prof. Espec. Alcides Maya. marcio_freitas@alcidesmaya.edu.br

1.1 Tema : FACILIDADE NO USO DE MICROTRANSAÇÕES PARA CRIANÇAS EM JOGOS DE CELULAR.

1.2 Problema

Nos dias de hoje, muitos pais não têm a paciência para lidar com seus filhos, dão seu smartphone para a criança jogar em troca de tempo livre. Mas dentro de jogos, a criança pode, facilmente, acabar gastando valores exorbitantes com dinheiro real dos próprios responsáveis. Como evitar o risco desse acontecimento ?

1.3 Justificativa

Justifica-se a realização deste trabalho fazer com que as pessoas compreendam sobre o risco em deixar o celular com uma criança, para apenas jogar. São possíveis vítimas, os que não tem conhecimento do verdadeiro risco e não buscam saber. O trabalho mostrará incidentes que podem mudar os planos de uma vida, e que tem tido aumento de vítimas, e com a tecnologia estando cada vez mais presente e mais acessível, estas ocorrências tendem a aumentar no futuro, caso as pessoas ainda não estejam cientes do que existe nesse mundo e quais são suas prevenções.

1.4 Objetivo

1.4.1 Geral

Esse artigo objetiva alertar os pais e responsáveis sobre o risco de deixar uma criança jogando em um smartphone sem supervisão, pesquisar notícias, informações a respeito do tema, visando a compreensão de pais e responsáveis sobre, as possíveis consequências que pode ter, assim como mostrará métodos para reduzir e evitar tais acontecimentos.

1.4.2 Específico

- Esclarecer o que são Microtransações
- Mostrar os riscos em deixar um menor de idade com seu celular.
- Revelar algumas prevenções para não correr riscos

1.5 Metodologia

O método de pesquisa deste artigo se dará através de uma pesquisa exploratória, e utilizando um método de pesquisa bibliográfica, observando os principais artigos, notícias e sites publicados entre os anos de 2012 a 2020 e conhecimentos adquiridos.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Este capítulo visa referenciar os temas tratados no presente artigo. Buscando compreensão das pessoas para esse assunto, pois muitos não têm conhecimento sobre o tamanho do problema que pode acontecer no decorrer do tempo.

2.1 MICROTRANSAÇÕES

Com o passar dos anos a indústria dos jogos cresceu muito! Do atari, super nintendo, playstation, xbox e em diante. Chegou uma época em que os smartphones também com seus sistemas operacionais, entraram pesado nesse mundo, contendo hoje uma infinidade de jogos em suas plataformas digitais e crescendo a cada dia.

Nos consoles de videogame citados anteriormente, é "normal" a cultura das microtransações dentro dos jogos, e como esse é um fatos em que empresas vêm lucrando muito, algumas ultrapassando seu lucro na própria venda do seu jogo, não demorou para as microtransações chegarem nos jogos de celulares.

Segundo Sarcinelli (2019), Micro transação é um 'modelo de negócio' que tem como característica a venda de conteúdo extra ou adicional ao jogo. Em alguns jogos, pode ser apenas itens cosméticos, onde não interfere em sua jogabilidade, o jogador se destacaria apenas por ter uma roupa diferente dos demais, de um adesivo que ele possa colocar em sua arma, etc. Em contrapartida, tem outros jogos, em que as micro transações te dão diversas vantagens, por exemplo, em jogos de FPS (First Person Shooter, traduzindo, Tiro em Primeira Pessoa) você pode comprar algumas armas separadas na loja, onde darão mais dano do que as armas que tem acesso gratuito, ou personagens com mais vida do que os demais, personagens com habilidades muito superiores...E por aí vai, e isso deixa bem atrativo a compra destes 'extras'.

Em uma pesquisa realizada no site TheGamer.com muito conhecido nos Estados Unidos, temos a informação que em 2017, uma empresa chamada Activision Blizzard, que é dona de inúmeros jogos de sucesso como Overwatch, World of Warcraft, Hearthstone,

Diablo III entre muitos outros, fez uma revelação impressionante, eles atingiram a marca de US\$ 4 Bilhões, ou R\$ 12.8 Bilhões de reais, convertendo pelo valor do dólar na época, e isso tudo só vindo de de DLCs (Conteúdo extra para o jogo), loot boxes (caixas que dão itens especiais aleatórios) e em jogos mobile.

Segundo Gomes (2018) A estratégia MUITO usada, principalmente hoje em dia, tem o codinome de “freemium”, que junta a palavra free (Gratis), com premium (prêmio) que nada mais é que, lançar um produto grátis, e que tem a opção de gastar dinheiro dentro dele em troca de recompensas. Esse modelo de negócio está sendo o mais rentável para as empresas.

2.2 Os riscos

Atualmente as crianças estão cada vez mais perdendo o interesse em brinquedo e sendo atraídos para o mundo da tecnologia, que é fascinante. Segundo Claro (2012) Apud (Mansur e Lima, 2009) A criança mergulha no universo da alta conectividade mais cedo e mostraram que 80% dos alunos de 10 a 18 anos têm o próprio celular. Deles, 45% afirmaram que ganharam o aparelho antes dos nove anos. Já entre as crianças entre seis e nove anos, 51% delas disseram que tinham celular próprio. E, os poucos que ainda não possuem seu próprio celular, provavelmente utilizam o de seu responsável.

Os smarthphone android disponibilizam inúmeros conteúdos através da Play Store, lá você encontra livros, filmes, jogos, revistas entre muitos outros conteúdos. O problema é que quando compra algo com seu cartão através desse meio, é comum vir aquela pergunta " Você deseja salvar os dados do seu cartão para facilitar na sua próxima compra?" E você pensando na praticidade ou nem leu a mensagem, aceita... É aí que você corre um grande risco.

No momento em que você baixa jogos no celular, a pedido da criança, entrega o celular a eles, para que eles baixem o que quiserem ou até compra algo na loja no celular deles, saiba que, em algum desses jogos que ela vai baixar e jogar, provavelmente terá

microtransações e que em apenas em 3 ou 4 toques na tela, você terá uma pequena ou longa conta a pagar. Tendo seus dados salvos para facilitar no futuro, facilita também ocorrências que podem te fazer perder tudo.

Os jogos, estão sendo poluídos com micro transações, seja ela do tipo que for. Uma criança jogando um jogo de carro, ao final da corrida pode aparecer um anúncio muito chamativo, como "compre um carro mais veloz que todos", a criança, não tem noção, mas vai querer esse carro, vai clicando, abrindo novas abas pedindo confirmação e a criança só vai seguindo os passos, e como seus dados de cartão estão salvos, basta esse mesmo click para ele comprar uma vez, dez vezes, cem... até esgotar seu limite.

Em uma pesquisa feita no Nypost.com nos Estados Unidos, mais precisamente em Connecticut, um menino de 6 anos gastou US\$16.5 Mil em moedas virtuais em um jogo do Sonic, convertendo hoje em dia, o valor é de aproximadamente R\$89.000.00. A mãe tentou contato pedindo reembolso do dinheiro, informando o que havia acontecido, mas o atendimento da plataforma de aplicativos informou que como ela demorou para entrar em contato, não teria como efetuar o reembolso e informou a mãe sobre alguns passos de segurança para que isso não volte a acontecer, ela não tinha ciência de tais funcionalidades.

2.3 Prevenção

A indústria dos jogos mobile possui excelentes exemplos, mas como sempre, em todo lugar tem sempre alguém querendo se aproveitar de qualquer situação. Empresas vêm investimento pesado para deixar cada vez mais atrativo o ambiente virtual que a pessoa acessa a loja, de dentro de um jogo. Os melhores do marketing são contratados para conseguir gerar mais lucro, mesmo em cima desses casos que estamos comentando aqui.

O padrão de negócios que citamos em Micro Transações com o nome de freemium, vem com força também nos jogos de celular.

O Google e a Apple vem melhorando sua política de acesso a esses recursos,

depois de diversas atualizações, hoje para qualquer compra dentro de aplicativo na Play Store, vai pedir para você colocar sua senha, há casos em que pode pedir uma confirmação por email antes de realizar a compra. Mas não vamos contar com a sorte dos pequeninos não conseguirem realizar a façanha e burlar esses métodos de segurança, não é mesmo?!

Caso queira confiar nos métodos e queira deixar seu cartão ali, bom, então o conselho é que fique no controle, com o passar do tempo veja o que ela está fazendo, converse, tente explicar de uma forma rápida e fácil que não se deve clicar em nada além da tela do jogo.

Você também pode pegar seu celular e pesquisar por jogos, abri-los e ver você mesmo, se o jogo apresenta algum tipo de risco, pesquisar por faixa-etária, jogos puramente educativos, etc. Mas...A criança gostar desses jogos, vai depender do interesse dela e da sua sorte.

Outra opção para diminuir os riscos é remover todos os cartões salvos que possuir e optar pelo método de Cartões Presente, que são aqueles cartões que se compra em diferentes comércios, existem os que são destinados a Play Store ou App Store, neles, os valores variam de R\$ 25, R\$ 30, R\$ 50 até R\$ 200. Adquirindo algum desses cartões, você ativa na loja de seu smartphone e fica disponível o valor que você comprou, então caso a criança consiga realizar alguma compra, será impossível passar do limite que tiver ativo na sua conta.

3 ANÁLISE E DIAGNÓSTICO

Analisamos com o seguinte trabalho que é de suma importância procurar estar por dentro dos assuntos atuais, manter atenção nos mínimos detalhes sempre, estar por dentro das novidades na parte boa é procurar saber como se proteger de possíveis acontecimentos dessas mesmas novidades. Sabemos também que a maioria das pessoas aqui no Brasil, se passar por alguma situação que envolva uma quantia grande de prejuízo, sequer vai conseguir se livrar da dívida, por isso é de extrema importância compreender as prevenções.

4 CONCLUSÃO

A tecnologia está cada vez mais presente em nossas vidas, cada vez mais cedo, com isso, jovens estão tendo acesso frequente se sem supervisão. Jogos são uma ótima forma de ensinar e distraí-los, dando uma folga para os responsáveis, mas sem limite, pode dar dor de cabeça.

Existem empresas que vêem esse aumento de acessos ao setor de jogos e tecnologia como oportunidade para facilitar o esquema de microtransações, todo cuidado é pouco, por isso mostramos neste artigo vários métodos de prevenção. Devemos nos informar sobre os riscos e quais cuidados tomar, para que sempre estar preparados para as novidades.

5 REFERENCIAL

SARCINELLI, Arthur França. TCC - Estímulos visuais em loja virtual e seu impacto no comportamento de compra de microtransações digitais em jogos eletrônicos. Universidade Federal do Espírito Santo: ES, 2019. Disponível em http://portais4.ufes.br/posgrad/teses/tese_13724_ARTHUR%20FRAN%20C7A%20SA_RCINELLI%20VF.pdf Acesso 02/02/2021 às 15:00.

Thegamer.com **Activision Blizzard faturou US \$ 4 Bilhões em microtransações em 2017.** Disponível em <https://www.thegamer.com/activision-blizzard-microtransaction-billion-revenue-2017> Acesso em 02/02/2021 às 21:40.

GOMES, Alexandre Figueiredo. TCC - OS IMPACTOS DAS LOOT BOXES NA FORMAÇÃO SOCIAL E PSICOLÓGICA DO CONSUMIDOR INFANTOJUVENIL E A NECESSIDADE DE FISCALIZAÇÃO PELOS INSTRUMENTOS DA POLÍTICA NACIONAL. Universidade Federal da Bahia BH 2018. Disponível em <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/29522> Acesso em 08/02/2021 as 14:10.

CLARO, José Alberto C. S ; MENCONI, Ana Teresa L. ; LORETO, Juliana Rodrigues. CONSUMO INFANTIL: O TELEFONE CELULAR E A CRIANÇA. RAUnP 2012. Disponível em <https://repositorio.unp.br/index.php/raunp/issue/view/23> Acesso 08/02/2021 às 14:28

Nypost.com **This 6-year-old racked up \$16K on mom's credit card playing video games.** Disponível em <https://nypost.com/2020/12/12/this-6-year-old-racked-up-over-16k-on-his-moms-credit-card/> Acesso em 08/02/2021 às 15:00.