



FACULDADE BAIANA DE DIREITO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO

CAIO RESCALA COSTA LIMA

**JOGOS ELETRÔNICOS E VULNERABILIDADE:
REFLEXÕES SOBRE A PROTEÇÃO DO PÚBLICO
INFANTOJUVENIL DIANTE DA PUBLICIDADE DIGITAL DAS
*LOOT BOXES***

Salvador
2025

CAIO RESCALA COSTA LIMA

**JOGOS ELETRÔNICOS E VULNERABILIDADE:
REFLEXÕES SOBRE A PROTEÇÃO DO PÚBLICO
INFANTOJUVENIL DIANTE DA PUBLICIDADE DIGITAL DAS
*LOOT BOXES***

Monografia apresentada ao curso de graduação em Direito, Faculdade Baiana de Direito, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Direito.

Orientadora: Profa. Dra. Flavia da Fonseca Marimpietri

Salvador
2025

TERMO DE APROVAÇÃO

CAIO RESCALA COSTA LIMA

**JOGOS ELETRÔNICOS E VULNERABILIDADE:
REFLEXÕES SOBRE A PROTEÇÃO DO PÚBLICO
INFANTOJUVENIL DIANTE DA PUBLICIDADE DIGITAL DAS
*LOOT BOXES***

Monografia aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em
Direito, Faculdade Baiana de Direito, pela seguinte banca examinadora:

Nome: _____

Titulação e instituição: _____

Nome: _____

Titulação e instituição: _____

Nome: _____

Titulação e instituição: _____

Salvador, ____ / ____ / 2025.

Aos meus pais e à minha namorada, por todo apoio durante essa longa caminhada; à Deus por ter me dado força e fé em todos os momentos de adversidades nesta trajetória.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus por me guiar em todos os momentos de minha vida, principalmente nesse ciclo de 5 anos de desafios nutrindo fé, perseverança e garra.

À minha mãe, Nadja, e ao meu pai, Ariosvaldo, por estarem sempre ao meu lado e me proporcionado condições de vida e de ensino exemplares. Vocês são os pilares responsáveis por me criar e me desenvolver enquanto ser humano. Nada disso existiria sem vocês.

À minha avó, Dilza, e à Jacira, por terem cuidado de mim desde à infância e até hoje em dia no local em que resido.

Em memória de meus avós, Ariosvaldo Roque, Rosemary Cavalcante e José Carlos de Rescala, e aos meus bisavós, José Cavalcante, Maria de Lourdes, João José de Rescala e Maria Abraão.

À Amanda Reis e Souza, minha melhor companheira e eterno amor, por ter sido a minha outra metade nesta pesquisa, sempre me auxiliando e dando todo o suporte de conhecimento técnico e, sobretudo, de amor e carinho.

Aos meus sogros, Karla e Paulo de Tarso, e aos meus cunhados, João e Isis, por estarem ao meu lado e me apoiando durante toda a trajetória.

Aos meus amigos do Anchieta, por todos os momentos marcantes de felicidade em que vivenciamos.

Agradeço a Danilo Magalhães, Valdir Junior, Thiago Coêlho, Igor Rescala, Lucas Albuquerque e Giovanna Fiscina, eternos amigos que contribuíram, de forma direta ou indireta, na construção e desenvolvimento deste trabalho.

Agradeço também ao meu primeiro chefe, Paulo Brusell, por ter me tirado da inércia do Direito e ter me ensinado os primeiros fundamentos práticos.

Aos funcionários e docentes da Faculdade Baiana de Direito, especialmente aos professores Vicente Passos, Ana Thereza Meirelles e Matheus Galdino, por todo diálogo e construção acadêmica em que me proporcionaram.

Por fim, à minha especial e caprichosa orientadora, Prof. Dra. Flávia Marimpietri, por ter escolhido esse desafio. Saiba que eu sempre tive a certeza que a senhora foi a pessoa mais certa e competente para me auxiliar nesta pesquisa.

“O amor é o sublime elixir da plenitude, para quem o espargue e para quem é dirigido”.

Divaldo Franco

RESUMO

A presente monografia se propõe a analisar o modelo de negócio de crescente relevância, denominado “*loot boxes*”, termo em inglês que significa caixas de saque ou caixas de recompensa. Essa é uma prática comercial surgida nos jogos eletrônicos que busca recompensar o jogador com o ganho aleatório de um bem digital após sua compra, mediante o pagamento ou gratuitamente. As *loot boxes* representam uma das grandes causas de crescimento exponencial da indústria dos jogos eletrônicos por meio das microtransações, ultrapassando outras áreas das obras audiovisuais. Contudo, diante dessa ascensão econômica, o outro lado da moeda também deve ser pensado, pois é necessário analisar quem está sendo exposto a tal prática comercial dentro dos jogos eletrônicos. Dessa forma, a hipótese central investiga as perspectivas econômicas, jurídicas e psicológicas que caracterizam as *loot boxes* como práticas abusivas, somada à falta de eficácia protetiva do ordenamento jurídico em relação a sua publicidade digital perante o público infantojuvenil. Assim, o trabalho perpassa a contextualização de todos os instrumentos que permitem a aplicação das *loot boxes*, bem como a explicação da comercialização de bens digitais e a natureza jurídica das *loot boxes*. Além disso, a monografia explora a análise e conclusão técnica da Psicologia nacional e internacional e do Direito brasileiro para o enquadramento das *loot boxes* como jogos de azar e evidencia problemáticas que surgem a partir de mercados paralelos e o desrespeito à jurisdição nacional em decorrência de conflitos transfronteiriços no ambiente digital. Por fim, esta pesquisa examina a proteção jurídica concedida ao público-alvo das *loot boxes*, ou seja, as crianças e os adolescentes, sendo analisado se após longos séculos de ausência de direitos em favor dos consumidores infantojuvenis, estes conseguiram ser salvaguardados pelo ordenamento jurídico atual diante da publicidade digital das *loot boxes*, com um breve comparativo de exemplos internacionais sobre o tema.

Palavras-chave: *Loot Boxes*; Jogos eletrônicos; Público infantojuvenil; Publicidade digital.

ABSTRACT

This monograph aims to analyze a business model of growing relevance known as *loot boxes*, a term that refers to reward or prize boxes. This commercial practice, originating in electronic games, seeks to reward players with a randomly generated digital item, whether acquired through payment or for free. *Loot boxes* have become a major driver of the exponential growth of the video game industry, primarily through microtransactions, surpassing other areas of audiovisual production. However, in light of this economic rise, it is also necessary to assess the negative implications of this model, particularly regarding who is being exposed to such commercial strategies within digital games. Accordingly, the central hypothesis of this research investigates the economic, legal, and psychological perspectives that may qualify *loot boxes* as abusive practices, in addition to highlighting the lack of effective legal protection in relation to their digital advertising directed at children and adolescents. The study outlines the mechanisms that enable the use of *loot boxes*, discusses the commercialization of digital goods, and examines their legal nature. Furthermore, the research explores technical findings from national and international Psychology, as well as Brazilian Law, regarding the possible classification of *loot boxes* as games of chance. It also addresses related issues such as the emergence of parallel markets and the disregard for national jurisdiction in cross-border digital conflicts. Finally, this paper examines the legal protection granted to the main target group of *loot boxes*—children and adolescents—by analyzing whether, after centuries of lacking specific consumer rights, they are currently safeguarded by the legal system in the context of digital advertising, supported by a brief comparison with international case studies on the subject.

Keywords: Loot Boxes; Eletronic games; Children and adolescentes; Digital advertising.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ACP	Ação Civil Pública
ADI	Ação Direta de Inconstitucionalidade
ANCED	Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente
art.	artigo
CC	Código Civil
CDC	Código de Defesa do Consumidor
CF/88	Constituição Federal da República
CONANDA	Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
ISS	Imposto sobre Serviços
LINDB	Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro
MCI	Marco Civil da Internet
ONG	Organização Não Governamental
STF	Supremo Tribunal Federal
STJ	Superior Tribunal de Justiça
TJDFT	Tribunal de Justiça do Distrito Federal e Territórios
§	Parágrafo

LISTA DE QUADROS

Quadro 01	Diferentes tipos de implementações de <i>loot boxes</i>	42
-----------	---	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 JOGOS ELETRÔNICOS E O MERCADO DIGITAL: FUNDAMENTOS PARA COMPREENSÃO JURÍDICA E ECONÔMICA DAS LOOT BOXES	17
2.1 RETROSPECTIVA HISTÓRICA DOS JOGOS ELETRÔNICOS	21
2.2 JOGOS ELETRÔNICOS E RELAÇÃO DE CONSUMO	23
2.2.1 Jogo como produto	24
2.2.2 Jogo como serviço	26
2.3 MICROTRANSAÇÕES E A MONETIZAÇÃO DO CONSUMO DIGITAL	29
2.4 COMERCIALIZAÇÃO DE BENS DIGITAIS PELAS <i>LOOT BOXES</i>	32
2.5 NATUREZA JURÍDICA DAS <i>LOOT BOXES</i>	34
2.5.1 Classificação sobre os efeitos do risco	36
3 DA PSICOLOGIA AO DIREITO: REFLEXÕES SOBRE JOGOS DE AZAR, MERCADO PARALELO E TERRITORIALIDADE DA LEI BRASILEIRA	39
3.1 INFLUÊNCIA DAS <i>LOOT BOXES</i> SOBRE A VULNERABILIDADE PSICOLÓGICA DO JOGADOR	39
3.2 TRANSAÇÕES ECONÔMICAS PELAS <i>LOOT BOXES</i> E OS RISCOS DO MERCADO PARALELO NO AMBIENTE DIGITAL	44
3.3 A (IM)POSSIBILIDADE DO ENQUADRAMENTO JURÍDICO DAS <i>LOOT BOXES</i> NO CONTEXTO DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL	46
3.4 APLICAÇÃO DA JURISDIÇÃO BRASILEIRA NO CONTEXTO DIGITAL TRANSFRONTEIRIÇO DAS <i>LOOT BOXES</i>	51
4 ENTRE O LÚDICO E O ABUSIVO: <i>LOOT BOXES</i> E A (IN)SUFICIÊNCIA DA PROTEÇÃO JURÍDICA AO PÚBLICO INFANTOJUVENIL	55
4.1 A EVOLUÇÃO HISTÓRICO-CONSTITUCIONAL DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE NO ORDENAMENTO JURÍDICO PÁTRIO	55

4.2 O ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE E A PROTEÇÃO CONTRA A PUBLICIDADE EXPLORATÓRIA DAS <i>LOOT BOXES</i>	58
4.3 A PUBLICIDADE DIGITAL DAS <i>LOOT BOXES</i> À LUZ DO CÓDIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR	63
4.3.1 Perspectivas da vulnerabilidade digital do consumidor infantojuvenil perante as <i>loot boxes</i>	64
4.3.2 O limiar da abusividade e a ilicitude propagado pela publicidade digital das <i>loot boxes</i> em relação ao público infantojuvenil	67
4.4 RESPOSTAS INTERNACIONAIS AO COMBATE DAS <i>LOOT BOXES</i>	71
5 CONCLUSÃO	73
REFERÊNCIAS.....	77

1 INTRODUÇÃO

O advento e expansão exponencial da internet desde o começo do século XXI vem proporcionando novas roupagens de interações sociais nunca antes vistas. Existem interpretações que o mundo está vivenciando o que chamam da quarta Revolução Industrial, a Revolução Tecnológica-Científica proporcionada pela digitalização dos padrões de vida atuais.

Assim como grandes marcos histórico-sociais, a comercialização e, posteriormente, a concepção moderna do sistema econômico capitalista se moldou a era tecnológica e globalizada, sendo uma das grandes mudanças a promoção do comércio eletrônico, também chamados de *e-commerce*.

Dentre as inovações emergentes desse comércio, os jogos eletrônicos despontam como um dos grandes expoentes. A tendência de crescimentos dos videogames e o impacto no mercado de consumo são progressões geométricas, pois os valores de faturamento e lucro multiplicam-se a cada resultado fiscal.

Questionasse, portanto, como as empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos conseguem lucrar de forma exponencial a cada ano que passa. Parcela desse retorno encontra-se na produção e comercialização de videogames aos jogadores consumidores. No entanto, grande percentual das receitas desse setor são provenientes de estratégias de publicidade digital dentro do ciberespaço lúdico dos jogos eletrônicos, sendo a mais conhecida a prática das *loot boxes*.

O sistema das *loot boxes* é o modelo de negócio utilizado para quando um ou mais itens são conquistados pelo usuário através da aquisição das caixas de saque, principalmente de forma onerosa, a qual se atribui o fator de aleatoriedade sobre as recompensas percebidas dentro do jogo eletrônico.

Esse usuário, jogador, fã e consumidor, em sua maioria, são crianças e adolescentes que estão se relacionando frontalmente com o videogame sem ter a consciência que não somente estão se entretendo, e sim que são público-alvo de consumo massificados.

Pode-se dizer que nos tempos atuais o jogo eletrônico incorporou-se a cultura de diversos países, com subsídios e investimentos dos Estados proporcionando a criação

de uma nova modalidade na arte audiovisual: a indústria do videogame. O Brasil não está de fora desse parâmetro, pois há um grande mercado de consumo e incipientes empresas produtoras de jogos eletrônicos.

Ocorre que as *loot boxes* são pensadas e programadas pelas empresas desenvolvedoras para manipularem o psicológico do público infantojuvenil, alienando-os e transformando-os em meros cifrões sem protagonismo de suas próprias decisões. Dessa forma, após o período da televisão e do cinema, as *loot boxes* podem ser compreendidas como o novo modelo utilizado pela Indústria Cultural, conceito criado por Adorno e Horkheimer, pois padronizam comportamentos de consumo e coisificam a subjetividade da criança e do adolescente.

Nesse cenário, a problemática é centralizada nas perspectivas econômicas, jurídicas e psicológicas quanto às atribuições qualitativas das *loot boxes*, bem como a proteção do público infantojuvenil diante dessa prática. Sendo assim, são levantados os seguintes questionamentos: a publicidade digital das *loot boxes* configura uma prática abusiva? O ordenamento jurídico brasileiro é eficaz na proteção da criança e do adolescente frente a esse modelo de negócio?

Com isso, o presente trabalho tem como objetivo geral analisar o limiar entre o lúdico e o abusivo presentes na publicidade digital das *loot boxes* e suas implicações frente à vulnerabilidade infantojuvenil, destacando se a partir da legislação consumerista e da Doutrina da Proteção Integral consolidada no Estatuto da Criança e do Adolescente é capaz de proteger o público infantojuvenil diante desse novo modelo de negócios.

Ademais, tratando-se dos objetivos específicos, o presente trabalho pretende identificar a origem e o conceito do funcionamento das *loot boxes* e a inserção nos jogos eletrônicos a partir da compreensão geral das microtransações, bem como problemáticas e desafios circunscritos às caixas de saque.

No contexto atual, o fenômeno das *loot boxes* ultrapassou a fronteira digital da perspectiva do lazer dentro dos jogos eletrônicos, isso porque essa prática voltada ao público-alvo infantojuvenil não representa mais a valorização da imersão proporcionada pelo videogame, e sim reflete o âmbito pessoal da criança e do adolescente, causando danos à saúde mental e promovendo a dilapidação patrimonial dos genitores e responsáveis.

Ademais, o tema se torna ainda mais significativo ao tratar de um dos assuntos mais abordados na sociedade brasileira atual: o vício cognitivo em jogos que induzem comportamentos repetitivos, a fim da obtenção de uma recompensa efêmera. Indo além, o foco é na análise específica das *loot boxes* nos jogos eletrônicos perante o público infantojuvenil, que muitas vezes é de desconhecimento dos atores sociais e se camufla em outras perspectivas de jogos e apostas que não são o foco deste trabalho.

Não apenas isso, mas sua relevância se evidencia porque reflete uma complexidade entre a regulação de relações comerciais e a subjetividade da criança e do adolescente, em evidente conflito entre o direito da livre iniciativa, liberdade artística e ordem econômica e o superior e melhor interesse do público infantojuvenil.

Para discutir os meandros envolvidos na prática das *loot boxes*, a metodologia utilizada nesta monografia será predominantemente bibliográfica. Para isso, será utilizado o estudo de doutrinas, artigos científicos, monografias, dissertações, teses, entre outras fontes que abordem o modelo de negócios atual das caixas de saque em relação a violação à proteção integral à criança e ao adolescente. Importante elucidar também que a pesquisa será qualitativa dada a atualidade da prática comercial e escassez de regulamentações específicas sobre os direitos infantojuvenis nessa área.

Por fim, o método científico utilizado trata-se do hipotético-dedutivo, de Karl Popper, pois o tema deve ser estudado minuciosamente, a fim de que seja debatido não sobre uma censura da liberdade artística e de criação frente à prevalência absoluta do direito da criança e do adolescente, e sim alternativas para corrigir e dar maior proteção a esse público vulnerável.

O presente trabalho estrutura-se em cinco seções: introdução, três capítulos de desenvolvimento e conclusão.

A segunda seção aborda a contextualização e a compreensão de todo o fenômeno das *loot boxes* e importantes personagens que as instrumentaliza. Será, portanto, identificado além da origem e conceito delas, como também a ascensão dos jogos eletrônicos proporcionado pela internet e sua caracterização atual enquanto jogo ou serviço, refletindo nas perspectivas econômicas adotadas pelas *loot boxes* que se encontram dentro do gênero das microtransações e a comercialização dos bens digitais envolvidos, bem como delimitando a natureza jurídica das caixas de saque.

Na terceira seção apresenta-se uma perspectiva mais técnica e prática de problemáticas notórias que envolvem as *loot boxes* no contexto atual, conduzindo o leitor para uma análise distintiva a respeito da conclusão sobre a caracterização das *loot boxes* enquanto jogos de azar, ou não, à luz das ciências psicológicas e jurídicas, assim como evidenciar mercados paralelos e entender a aplicação da jurisdição brasileira no contexto transfronteiriço da internet.

Por fim, na quarta seção, ponto central deste trabalho, proporciona o exame da proteção jurídica concedida à criança e ao adolescente e de sua eficácia diante da publicidade digital das *loot boxes*, buscando também estabelecer uma demonstração breve das medidas regulatórias adotadas pelo cenário internacional.

2 JOGOS ELETRÔNICOS E O MERCADO DIGITAL: FUNDAMENTOS PARA COMPREENSÃO JURÍDICA E ECONÔMICA DAS LOOT BOXES

A priori, para compreender as *loot boxes*, é necessário analisar a etimologia da palavra. Também são chamadas de “caixas de recompensa”, “caixas de itens”, “caixas de saque” e “caixas surpresa”, as *loot boxes* são operações implementadas em jogos eletrônicos que buscam gerar receitas às empresas desenvolvedoras a partir da comercialização de moedas virtuais dentro do universo online do videogame (Silva; Almeida, 2022, p. 66).

As *loot boxes*, de modo geral, são softwares criados pelas empresas desenvolvedoras que utilizam a moeda virtual do jogo eletrônico, adquirida por meio do dinheiro real, com o objetivo de abrir e conquistar itens cosméticos e/ou de desempenho dentro do universo do *videogame* (Curcelli, 2018, p.13).

A abertura das *loot boxes* está atrelada ao fator de aleatoriedade na obtenção de itens virtuais, com efeitos audiovisuais condicionado à escala de raridade do saque obtido, notadamente menos acentuado para itens comuns e simples e mais elaborado para itens incomuns, raros, prestígios e lendários (Gomes, 2018, p. 20). Essas perspectivas da publicidade predatória serão analisadas posteriormente, ressaltando, inclusive, os impactos psicológicos subjacentes.

De forma objetiva, a aleatoriedade das caixas de saque instiga o jogador a adquirir mais caixas para buscar o item desejado. Todavia, a verdadeira estratégia subliminar das *loot boxes* está na comercialização da possibilidade de obter o item almejado, algo que raramente se concretiza, em virtude de percentuais probabilísticos irrisórios (Silva; Almeida, 2022, p. 66).

Para Zendle, Meyer e Over (2019, p. 2) o fator de compra reside na característica principal das *loot boxes*, qual seja, sua aleatoriedade, aspecto que as diferencia das demais microtransações as quais serão abordadas posteriormente:

Contudo, nos últimos anos, um novo tipo de microtransação tornou-se cada vez mais comum nos videogames: a *loot box*. Nos exemplos mencionados anteriormente, os jogadores que pagaram com dinheiro do mundo real sabiam exatamente o que receberiam em troca desse gasto: estavam

comprando fases adicionais, dobrões, armas, trajes ou armaduras para cavalos. Em contraste, ao adquirir uma *loot box*, o jogador não está pagando por algo específico, ele está, na verdade, pagando por algo que parece ser selecionado aleatoriamente a partir de uma lista (tradução própria).

As *loot boxes* gratuitas são disponibilizadas ao jogador a partir do cumprimento de tarefas e missões no jogo eletrônico, demandando tempo e experiência para serem conquistadas quando programadas sua presença nos jogos, tendo em vista que é uma opção a ser adotada, ou não, pelas empresas desenvolvedoras. Já as *loot boxes* pagas operam mediante a transformação de dinheiro real pela moeda virtual do jogo, sendo muito mais prático e rápido (Barreto, 2022, p. 15).

Curcelli (2018, p.13) também expõe a característica gratuita ou onerosa da aquisição das caixas de recompensa, no entanto, destaca-se que a primeira opção, em regra, é uma estratégia predatória de ofertas limitadas e de menor quantidade para induzir o jogador ao desejo de mais aberturas de *loot boxes*, por meio da compra com dinheiro real transformado em moedas virtuais.

Portanto, as caixas de saque são softwares criados pela indústria dos jogos eletrônicos, geralmente em modelos de caixas, baús ou pacotes virtuais, que utilizam o dinheiro real convertido em moeda virtual como “pedágio” para a obtenção aleatória de itens e objetos do próprio universo do jogo, tornando-se, assim, a principal modalidade de monetização das microtransações atualmente, que será tópico pormenorizado em breve.

Após definição inicial das caixas de saque, é importante analisar a perspectiva de surgimento e atual incidência das *loot boxes* dentro dos jogos eletrônicos.

As caixas de saque têm sua origem no mercado de jogos eletrônicos do oriente, isso porque, no início dos anos 2000 a China e a Coreia do Sul eram países emergentes, sua população consumidora dos jogos eletrônicos não tinha condições financeiras para adquirir jogos de alto custo, precisando recorrer à pirataria para acessar essas produções. Assim, as *loot boxes* surgiram, primeiramente, com a finalidade de coibir tal ilicitude, bem como melhorar os resultados econômicos das empresas desenvolvedoras (Valadão, 2022, p. 14).

Dessa forma, no início dos anos 2000, as empresas asiáticas passaram a criar jogos digitais *free-to-play*, do inglês grátis para jogar, definidos como jogos gratuitos para

consumo, mas com práticas que auferem lucro através de caixas de saque. (Valadão, 2022, p.14).

Os jogos *free-to-play* têm como estratégia a gratuidade do acesso ao jogo digital com o objetivo de fidelização da base de fãs e, posteriormente, para que haja a venda de itens cosméticos e *loot boxes*, ou seja, as caixas de saque se popularizam através de sua ampla incidência nos jogos *free-to-play* (Lima, 2022, p.13-14).

Assim, em 2004 surgiu o jogo *Maplestory*, desenvolvido na Coreia do Sul. Esse foi o primeiro jogo a utilizar a conversão de dinheiro real por moeda virtual em seu sistema como forma de progressão e melhor jogabilidade dentro do jogo eletrônico (Moreira, 2020, p.4). Já a China foi a pioneira das *loot boxes*, sendo o primeiro caso de sucesso da aplicação dessas práticas no jogo eletrônico *ZT Online* de 2007, utilizando caixas de tesouro para recompensar os jogadores que mais compravam e consumiam essa mecânica (Newman, 2017).

A comercialização das caixas de saque no Ocidente ocorreu em 2009, com a expansão dos jogos *free-to-play* para *smartphones*, concomitantemente com os jogos online disponibilizados dentro das redes sociais em expansão à época, como o *Orkut* e *Facebook* (Valadão, 2022, p. 15).

As *loot boxes* foram aderidas aos jogos digitais de console e computador a partir do jogo *Team Fortress 2*, desenvolvido pela empresa *Valve*. Lançado em 2007, foi um jogo que enfrentou certa dificuldade de produção e com resultados não satisfatórios. A virada de chave ocorreu no ano de 2010 com a nova atualização do *Team Fortress 2*, criando uma loja virtual dentro do jogo que permitiu a compra de itens cosméticos e chaves para abertura das *Mann-co Supply Crates*, nada mais do que o modelo de *loot boxes* desse videogame (Cianciarulo, 2022).

Essa atualização gerou uma economia virtual dentro do próprio jogo eletrônico, com seus jogadores trocando e vendendo itens digitais, contribuindo para retomada da popularidade do jogo e para o crescimento econômico da *Valve* na indústria de jogos digitais (Cianciarulo, 2022).

Essa experiência empírica de sucesso com certeza não caiu no esquecimento da empresa *Valve*, pois em 2012 ela lançou o jogo digital *Counter Strike: Global Offensive*, popularmente chamado de CS-GO. Essa produção é um jogo digital de tiro em equipe, no qual os jogadores usam variadas armas de simulação real em seu

arsenal disponível para defender ou atacar o outro time. Dessa maneira, a *Valve* utilizou as armas desenvolvidas com ofertas de equipamentos, acessórios e visuais únicos para personalizá-las através da aquisição de *loot boxes* dentro do sistema digital do jogo. Embora uma minoria da comunidade protestasse contra as *loot boxes*, a maioria dos jogadores manteve-se silentes, em razão das práticas adotadas estarem inseridas em jogos gratuitos para jogar, nos quais, em tese, o gasto com as caixas de saque seria dispensável para o consumo do jogo eletrônico (Lima, 2022, p. 14).

No entanto, as *loot boxes* foram expostas e atacadas diretamente pela comunidade *gamer* e pela mídia internacional com o escândalo em 2017 relacionado ao jogo digital *Star Wars: Battlefront II*, desenvolvido pela *Electronic Arts*.

Para Santos e Filho (2024, p. 64):

Contudo, diferentemente de exemplos previamente mencionados, a implementação da mecânica de *loot boxes* em *Battlefront 2*, que não era um jogo gratuito, não visava unicamente a recompensar o jogador com itens estéticos. A progressão do jogo, ou seja, o desbloqueio de itens de jogabilidade, mecânicas e personagens, dependia integralmente da mecânica das caixas de itens sortidos, que poderiam ser obtidas muito esporadicamente como recompensa após dezenas de horas de jogo, ou então imediatamente adquiridas mediante compra.

Destaca-se o trecho acima porque os pesquisadores evidenciam o motivo pelo qual os jogadores e mídia se revoltaram contra a empresa *Electronic Arts*: as *loot boxes* como *pay-to-win*, na tradução livre como pagar para ganhar. Ou seja, como se não bastasse o jogo ser pago, a empresa desenvolvedora introduziu as caixas de saque como forma de favorecer os jogadores no desempenho e progressão dentro do universo do videogame, em detrimento daqueles que não iriam desembolsar valores acentuados para desfrutar de semelhante experiência (Lima, 2022, p. 15).

As *loot boxes*, inicialmente concebidas como uma forma de dar progressão e melhorar o desempenho dos jogos eletrônicos com narrativas e jogabilidade lineares e individuais, foram desvirtuadas para um cenário que propaga a desigualdade de oportunidades e condições dentro dos jogos eletrônicos multijogador, como exemplificado no caso acima (Raimundo, 2022, p. 18).

Assim, o sistema *pay-to-win* introduzido pelo jogo *Star Wars: Battlefront II*, cerceia o espírito de competitividade e trabalho em equipe dentro dos jogos multijogador online, uma vez que o jogador que não adere à compra das *loot boxes* terá que sofrer por

dezenas de horas para conquistar não somente cosméticos, mas também itens de melhoria de desempenho e jogabilidade dentro do universo do jogo eletrônico (Lima, 2022, p. 15).

Sendo assim, neste videogame os jogadores foram conduzidos subliminarmente a adquirir *loot boxes*, pois suas jogabilidades restariam prejudicadas caso não optassem pela compra. A problemática e a revolta foram tão grande na época que causou à *Electronic Arts* um prejuízo nas suas ações que superaram os U\$3,0 bilhões (três bilhões de dólares), o que fez com que recuassem sobre a continuidade das práticas no jogo em específico, embora afirmando o diretor financeiro da companhia a possibilidade de reintrodução no futuro (Rester, 2019, p. 224).

A partir da declaração do preposto da empresa desenvolvedora, percebe-se que as *loot boxes* são práticas presentes e futuras no mercado digital dos jogos eletrônicos, abrangendo as mais variadas modalidades de jogos, com a venda de itens cosméticos, de desempenho e jogabilidade. Enquanto houver consumidores adquirindo as caixas de saque, sua continuidade manter-se-á perene no universo do jogo eletrônico digital.

Verifica-se, portanto, que as *loot boxes* surgiram na primeira década do século XXI, embora tenham sido concebidas a partir de estratégias de crescimento econômico pelas empresas desenvolvedoras dos jogos. Assim, é fundamental retroceder ao *Big Bang* do universo gamer: o surgimento do jogo eletrônico.

2.1 RETROSPECTIVA HISTÓRICA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Compreender o fenômeno das *loot boxes*, também chamadas de caixas de recompensa, criadas no contexto de transformação da primeira década dos anos 2000, no qual os jogos eletrônicos passaram a ser amplamente distribuídos através das plataformas digitais de empresas distribuidoras, como a *Steam*, *Epic Games*, *Microsoft* e *Sony*. Ou seja, a tradicional comercialização via varejo, com a venda em mídia física dos jogos eletrônicos, começou a ser ultrapassada pela perspectiva da distribuição digital (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019, p. 1253).

Nesse cenário de democratização, o mercado consumidor expandiu-se em conjunto com o acesso aos jogos eletrônicos, tornando-se um hobby cada vez mais consumido pelos jogadores e lucrativo para a indústria responsável. No Brasil, a título de exemplo, o faturamento relacionado aos jogos eletrônicos em 2021 foi de US\$ 1,4 bilhão, com previsão em 2026 para US\$ 2,8 bilhões (PWC, 2022, p. 22).

Portanto, importante se faz a análise do contexto histórico dos jogos eletrônicos, a fim de compreender a ascensão e o futuro dos jogos digitais.

O primeiro jogo eletrônico surgiu em 1958, intitulado *Tennis for Two*, com produção realizada pelo físico *William Higinbotham*, sendo uma das primeiras tecnologias desenvolvidas por computadores com objetivos civis, fugindo do cenário pós segunda guerra mundial (Gianezi, 2022, p. 3-4).

A década de 1970 foi marcada pela criação da empresa desenvolvedora Atari, com o primeiro lançamento do jogo eletrônico *Pong* em 1972, quebrando barreiras de comercialização e consumo. Como se tratava de uma tecnologia embrionária, sua logística de funcionamento ainda era muito limitada e custosa. Portanto, em 1974 a *Atari* expandiu e criou o *Home pong*, permitindo que o jogo fosse reproduzido e jogado nos ambientes familiares (Andrade, 2010, p. 24).

Já a década de 1980 foi um período de recessão do mercado de jogos eletrônicos, tendo em vista a produção maçante e de péssima qualidade da *Atari*, entrando em cena, no ano de 1985, o *Nintendo Entertainment System*. Este foi um console que tornou mais acessível a jogabilidade dos jogos eletrônicos e contribuiu para a venda de milhões de unidades (Reis, 2005, p. 63).

Percebe-se, dessa forma, que as duas primeiras décadas tiveram como foco o desenvolvimento dos jogos eletrônicos, com sua acessibilidade por meio de grandes máquinas de fliperama ou consoles domésticos *offline*, sendo essas modalidades a fonte de receitas da então embrionária indústria dos jogos eletrônicos (Petry, 2022, p. 23).

O período entre 1990 e início dos anos 2000 foi marcado por avanços na atualização e performance dos jogos eletrônicos, sobretudo nos aspectos visual e sonoro, trazendo uma experiência de imersão mais intensa no universo do jogo. Nesse contexto, também, surgiram os primeiros jogos eletrônicos digitais, nos quais os jogadores podiam se conectar e jogar de forma síncrona com outras pessoas através

da internet. Como a internet era muito embrionária e de alto custo, surgiram espaços físicos para que os jogadores pudessem se conectar no mundo virtual, sendo esses locais chamados de *lan-houses* (Ferreira, 2010, p. 24-25).

O Século XXI desponta como um momento de transformação para os jogos eletrônicos digitais, isso porque a maior acessibilidade pelos provedores de internet e avanços na área de sistemas e tecnologias da inovação, por exemplo, fez ser possível a prática dos jogos eletrônicos online, intensificando, conseqüentemente, a cadeia de produção dos jogos digitais, com perfis consumidores multifacetados e fomentando a microeconomia global (Fluery *et al.*, 2014, p.33 -34).

Assim, cada novo lançamento de um jogo eletrônico atualmente requer o trabalho humano de uma equipe composta de centenas ou milhares de pessoas das mais variadas áreas profissionais, com tempo de produção e desenvolvimento do jogo eletrônico podendo passar de 10 (dez) anos e sendo investido milhões de dólares para atender aos requisitos do consumo em massa (Barboza; Silva, 2014, p.14).

Nessa mesma linha, a indústria dos jogos digitais não somente utiliza a venda do jogo eletrônico como forma de maximizar seus lucros, buscando também monetizar os videogames através do universo criado como um ambiente não apenas de lazer e diversão, mas também um ambiente de mercado voltado ao consumo digital. Tal prática é conhecida como “jogo como serviço” (Junior, 2022, p. 12)

Portanto, no próximo tópico serão detalhadas as perspectivas consumeristas aplicáveis aos jogos eletrônicos, bem como a visão econômica que rege na atualidade.

2.2 JOGOS ELETRÔNICOS E RELAÇÃO DE CONSUMO

Como visto no contexto acima de evolução histórica, os jogos eletrônicos passaram por uma intensa transformação com o advento da internet, sendo consumidos e comercializados no mercado digital.

Com isso, novas relações econômicas e jurídicas foram criadas dentro do cenário digital. A título de exemplo, o “jogo eletrônico como serviço” é uma sistemática econômica atual adotada por diversas empresas desenvolvedoras dos jogos

eletrônicos que utilizam da monetização do consumo no formato de *loot boxes* para gerar mais receita proveniente dos videogames. O jogo eletrônico transformou-se de uma experiência de entretenimento enquanto produto, para um mercado de consumo digital como serviço.

Para a compreensão desse cenário, é fundamental analisar a metamorfose digital e econômica do jogo eletrônico, de produto para serviço, bem como a natureza jurídica e econômica que o circunscreve.

2.2.1 Jogo como produto

A princípio, é importante a compreensão da venda originária dos jogos eletrônicos. O jogo como produto representa o arquétipo inicial da concepção do jogo eletrônico. Antes do surgimento da internet no início do século XXI, o varejo clássico dos jogos eletrônicos reinou no quesito correspondente à venda de mídias físicas dos jogos a partir das grandes lojas distribuidoras, assim como a ida às lojas de máquinas de fliperamas (Moreira, 2020, p. 7).

Nessa época, o comércio dos jogos eletrônicos prevalecia pela venda da mídia física, na qual os consumidores se deslocavam até as lojas para comprar o jogo ainda na sua modalidade em CDs, conectando-o ao console ou aparelho para ser efetivamente jogado. Tratava-se de um produto com caráter material (Jacob, 2024, p.129).

Moreira (2020, p. 7), inclusive, destaca a definição do jogo eletrônico como produto utilizando-se respaldo no art. 3º, §1º do Código de Defesa do Consumidor. Entretanto, comenta sobre a inaplicabilidade de se imputar a responsabilidade das empresas desenvolvedoras sobre a troca de jogos eletrônicos defeituosos no contexto do consumidor brasileiro da década de 1990.

Essa primeira linha entende o jogo como produto a partir de sua substância enquanto bem móvel, materializado através dos compartimentos de CDs, e DVDs.

Em contrapartida, o jogo como produto pode ser compreendido, desde sua origem, como um bem imaterial, uma vez que a finalidade do jogo eletrônico é proporcionar lazer aos consumidores, sendo este um exemplo característico de bem imaterial (Tartuce; Neves, 2021, p. 98).

Em outras palavras, os jogos eletrônicos têm como essência a experiência e imersão proporcionadas pela *gameplay*, na tradução algo que remete a jogabilidade, isto é, o conforto e prazer sentidos após interagir com o videogame (Corrêa, 2020).

Segundo Tartuce e Neves (2021, p. 100), “a encerrar o presente tópico, atente-se ao fato de que os produtos digitais também podem ser englobados pela Lei Protetiva do consumidor, caso de programas de computador ou softwares”.

Sendo assim, mostra-se mais adequada a segunda abordagem, pois os CDs e DVDs eram apenas produtos anexos que permitiam o acesso para o consumo dos jogos eletrônicos, caracterizando-os como produto para a segunda corrente, conforme art. 3º, §1º, do Código de Defesa do Consumidor, o bem imaterial advindo da experiência de lazer, dos sentimentos e das reflexões adquiridas ao jogar, e não pela sua materialidade através dos compartimentos acima.

Ocorre que o jogo como produto enquanto bem material na forma de mídia física foi subjugado a partir da conexão à internet e com o advento das plataformas de distribuição digital, pois a compra e venda não mais necessita de um suporte físico, podendo ser efetivado através de cópias digitais ofertadas por essas plataformas, a exemplo da *Steam*, *Origin* e *Epic Games* (Moreira, 2020, p. 8).

O jogo eletrônico, portanto, passou a chegar às residências dos consumidores por meio da chamada mídia digital a partir de contratos de licença de uso de software desenvolvido, caracterizando-se como um bem imaterial pela transferência digital do acesso (Jacob, 2024, p. 129).

A título de exemplo, a *Steam* é uma plataforma de distribuição digital de jogos eletrônicos desenvolvido pela mesma empresa que exportou as ideias e práticas de *loot boxes* nos videogames ocidentais, a *Valve*. A plataforma conecta os jogadores consumidores ao catálogo de jogos disponíveis para compra, suporte técnico em caso de problemas, disponibilidade de presentear jogos para amigos que também tenham conta na plataforma e oferta de expansões e conteúdos adicionais para jogos desenvolvidos pela empresa *Valve*, como é o caso de *Team Fortress 2* (Coelho, 2018, p. 25-26).

Assim, com as novas possibilidades de comercialização dos jogos eletrônicos, surge uma nova compreensão do jogo eletrônico não mais como um mero produto, e sim

como um serviço, com duas correntes principais que buscam defini-lo a partir de sua natureza jurídica e econômica.

2.2.2 Jogo como serviço

Primeiramente, diante da transição para a era digital, o jogo eletrônico passou a ter uma dupla natureza, primitivo enquanto produto físico, evoluído diante de sua característica como serviço. “Jogo como serviço” seria a nova modalidade de compra dos jogos eletrônicos, no qual estes estariam submetidos a plataformas de distribuição com ofertas, divulgações, atualizações e suporte aos consumidores (Moreira, 2020, p. 8).

Os jogos eletrônicos são caracterizados como contratos de licença de uso de programas de computador, também chamados de software, pois a criação dos jogos eletrônicos é desenvolvida a partir da programação de dados que criam a obra audiovisual com interação automática de ações transmitidas na tela de um *smartphone*, televisão ou monitor de computador, conforme dispõe o art. 5º, inciso I, da Lei nº 14.852 (Brasil, 2024).

Sendo contratos de licença de uso, Matos (2018, p. 25) os caracteriza como:

Conforme escrito anteriormente, seguindo o estabelecido pelo fornecedor, o objeto do contrato é a cessão de licença de uso do software. Este é propriedade da empresa, que mantém os servidores, realiza constantes atualizações e manutenções, além de regular o acesso dos consumidores e suas interações uns com os outros.

Nesse sentido, o direito tributário corrobora a caracterização enquanto serviço, pois a Lei Complementar nº 116/2003, em sua lista anexa, prevê a tributação do Imposto sobre Serviços nas operações envolvendo contratos de licenciamento e direitos de uso de programas de computador (Brasil, 2003).

O tema, inclusive, foi objeto das ADIs 5659 e 1945, nas quais o STF assentou que incide ISS sobre operações de transferência de licença de uso de software, fundamentando-se no esforço intelectual humano para a elaboração dos programas de computador. Além disso, embora haja a obrigação de dar o bem digital no contrato

de licenciamento, a principal finalidade reside na obrigação de fazer relacionado à realização de manutenções, atualizações e mudanças no contrato de licenciamento de software (Brasil, 2021).

O fundamento relevante a favor da caracterização do jogo eletrônico como serviço está na ausência do elemento da circulação jurídica, ou seja, os negócios jurídicos envolvendo os jogos eletrônicos atualmente criam um cenário no qual não há efetivamente a mudança de titularidade da propriedade. Os consumidores, na condição de licenciados, apenas obtêm a cessão de uso, mas é efetivamente a empresa desenvolvedora, na condição de licenciante, que possui todas as faculdades para dispor livremente sobre os jogos eletrônicos (Jerônimo, 2024, p. 85-86).

Nesse novo contexto, os jogos eletrônicos são considerados softwares como serviço, atual conjectura que permite a cessão parcial e temporária do uso de jogos eletrônicos através do armazenamento de dados na nuvem. Assim, desde que haja o pagamento de mensalidade para manutenção do recurso, somente é necessário a conexão via internet para fins de acesso, deixando de lado a aquisição de cópias digitais dentro do computador, celular ou aparelho de videogame do usuário (Santos, 2021, p. 13).

Esse modelo comercial é o adotado pelas plataformas de streaming audiovisual, como Spotify e Netflix, bem como já está inserida nos jogos eletrônicos. A título de exemplo, há o *Xbox Game Pass* e *PlayStation Plus*, programas de assinatura das empresas *Microsoft* e *Sony* que oferecem um vasto catálogo de jogos eletrônicos. Nesse caso, o consumidor *gamer* não precisa mais adquirir cada jogo de forma separada por mídia digital, sendo necessário apenas a conexão por internet (Emboava, 2024).

Ademais, o jogo eletrônico pode ser enquadrado no conceito de serviço previsto no art. 3º, §2º, do CDC, isso porque a atividade pode ser caracterizada como a elaboração do programa de computador a ser licenciado, cuja remuneração do serviço ocorre tanto de forma direta quanto indireta, por meio da obtenção de vantagens econômicas pela interpretação extensiva do termo “mediante remuneração” da referida norma (Matos, 2018, p. 26).

Diante do exposto, compreendendo os fenômenos jurídicos aptos a explicarem o jogo como serviço, é importante também a análise do modelo comercial aplicado à indústria dos jogos eletrônicos.

O entendimento do jogo como serviço a partir da oportunidade econômica que surge com os jogos online, conforme será explicado abaixo.

O jogo como serviço foi uma prática adotada primeiramente nos jogos *freemium*, que são uma modalidade extremamente semelhante aos jogos *free-to-play*, no qual disponibilizam de forma gratuita o jogo eletrônico, mas limitando o acesso a mecanismos de conteúdo do jogo para os jogadores que não optam pelo pagamento em dinheiro (Kretzer; Luz, 2020, p. 37-38).

Para Benazzi e Pereira (2012, p. 9):

Estes jogos são grátis para jogar porém oferecem ao jogador a possibilidade de melhorar a sua posição no jogo através de produtos adicionais pagos como itens, avatares, personagens e outros. Isto também muda a percepção de um jogo de um bem para um serviço. Não mais basta ao desenvolvedor criar e vender o jogo. É necessário que este seja continuamente atualizado com novos itens, cenários ou possibilidades para manter o jogador interessado e, ao mesmo tempo, gerar novas oportunidades de vendas.

Nesse sentido, os jogos eletrônicos não são mais desenvolvidos apenas com a finalidade de construção narrativa para o entretenimento e experiência imersiva dos jogadores. Os jogos como serviço têm prazo de validade indeterminado, visto que o cenário em que se encontram os jogos eletrônicos online: multijogadores conectados simultaneamente, disputas digitais e competições por missões e tarefas semelhantes. Tudo isso fez surgir o interesse das empresas desenvolvedoras em postergar a vida útil do jogo eletrônico por muitos anos a partir das microtransações e *loot boxes* (Corrêa, 2020)

Tal visão assemelha-se à definição de jogo como serviço estabelecido pela *Gaming Regulators European Forum*, pois o jogo como serviço trata-se da nova estratégia das empresas desenvolvedoras em perpetuar a vida útil dos jogos eletrônicos com novas atualizações de itens, objetos, variantes e personagens, gerando uma capitalização contínua de receita através das microtransações (GREF, 2019, p. 6).

Os jogos gratuitos para jogar precisam monetizar de alguma forma, ou seja, a busca da empresa em rentabilizar sobre os próprios jogadores consumidores. Dessa forma, há a monetização indireta com o uso de propagandas que constantemente bombardeiam os usuários, ou a monetização direta pela venda de itens e moedas digitais através das microtransações. Enquanto a modalidade indireta requer contratos

de publicidade e parcerias para surtir efeito, a monetização direta mostra-se muito mais promissora em razão de aquisições ilimitadas das microtransações pelos jogadores (Mendes *et al.*, 2016, p. 153 – 154).

Dito isso, para definir se o jogo eletrônico, nos dias atuais, é considerado um produto ou serviço, este pesquisador teve como norte entender a finalidade e o valor agregado que os videogames apresentam hoje em dia. Como explicado acima, com o advento da internet os jogos eletrônicos deixaram de ser apenas um bem digital instrumento de lazer. Atualmente, esses prevalecem como vetores para geração de receita da indústria bilionária e, para tanto, é necessário a constante atualização, manutenção e adição de programas de software aos jogos eletrônicos como, por exemplo, as microtransações no formato de *loot boxes* explicadas em sequência.

Sendo assim, como esta pesquisa busca analisar os impactos econômicos, sociais e psicológicos das *loot boxes* sobre a vulnerabilidade de crianças e adolescentes, não cabe definir os jogos eletrônicos como produtos, mas sim como diversos serviços prestados pelas empresas desenvolvedoras que cumulam para a criação de um grande mercado no ciberespaço dos videogames, bem como uma base de jogadores predispostos ao consumo digital que será pormenorizado adiante.

2.3 MICROTRANSAÇÕES E A MONETIZAÇÃO DO CONSUMO DIGITAL

Segundo Gomes (2018, p. 18-19), existem três tipos de monetização nos jogos eletrônicos de grande escala que proporcionam a manutenção do capital de giro e a distribuição de lucros das empresas desenvolvedoras:

O primeiro deles é a venda de varejo, método tradicional em que os clientes adquirem o produto mediante um pagamento em dinheiro. O segundo é o sistema de inscrição, em que os jogadores pagam uma taxa (geralmente mensal), para ter acesso ao jogo ou a totalidade de suas funções. Está associado com a popularização da internet e dos jogos online, especialmente jogos MMOs (*Multi Massive Online* ou Jogo Online de Multijogador em Massa, em tradução livre). A terceira e mais recente forma de monetização adotado pelas empresas de jogos eletrônicos denomina-se microtransações.

As microtransações surgiram com a popularização dos jogos eletrônicos *free-to-play* no início do século XXI (vinte e um), somado ao sistema de jogo como serviço, cujo

foco está na oferta de serviços de atualização e conteúdos novos (Takahara, 2020, p. 17).

Extraindo a etimologia da palavra microtransação, define-se como transações de pequeno valor econômico com o objetivo de acessar diversos conteúdos dentro do jogo eletrônico (Takahara, 2020, p. 15). De forma alusiva, a microtransação é um gênero no qual há diversas espécies, pois qualquer transferência corrente para aquisição de atualizações e sistemas digitais dos jogos eletrônicos é considerada uma microtransação (Lima, 2022, p. 11).

Sendo assim, uma das primeiras modalidades das microtransações são chamadas de *DLC (downloadable content)*. São microtransações que complementam o jogo original, como também expandem o conteúdo do jogo eletrônico, com novas missões, fases, objetivos, personagens, locais a serem explorados, entre outros. Considera-se, em alguns casos, como um videogame apartado do original, com história e roteiro próprios (Takahara, 2020, p. 27).

A título de exemplo, destaca-se o jogo eletrônico chamado *Horizon Zero Dawn*, cuja DLC, chamada de *Frozen Wilds*, é considerada um jogo totalmente independente do título base, com novas perspectivas e conteúdos totalmente inovadores (Junior, 2022, p.13).

As microtransações por meio de *DLC* não são fortemente criticadas pela comunidade gamer, uma vez que elas trazem melhorias e inovações antes não vistas no jogo eletrônico base, mudando as dinâmicas de jogabilidade e interações antes não vistas (Takahara, 2020, p. 28). Todavia, as empresas desenvolvedoras têm o péssimo costume de utilizar dessa microtransação para entregar jogos eletrônicos pobres em seu conteúdo original, persuadindo os jogadores a adquirirem as *DLCs* para uma máxima experiência (Jacob, 2024, p. 131).

Dentro desse comportamento abusivo, existem jogos eletrônicos cuja quantidade de *DLCs* produzidas para um jogo pode superar, e significativamente, o valor de compra do jogo original (Junior, 2022, p. 13). Esse é o caso famoso do jogo eletrônico *The Sims 4*, desenvolvido pela *Electronic Arts*, pois para adquirir todas as *DLCs* é necessário desembolsar o montante aproximado de mil e duzentos dólares (Ashcroft, 2024).

Outro exemplo de abusividade dessas microtransações trata-se do jogo eletrônico *Train Simulator*. Enquanto o jogo padrão custa setenta reais, para adquirir todas as atualizações e expansões disponíveis, o consumidor precisa gastar o exorbitante valor de R\$ 8.273,88 a fim de acessar todas as 618 *DLCs* presentes no referido videogame (Gamevicio, 2021).

Outrossim, existem as microtransações pelos passes de temporada, também conhecidos como *season pass*, modalidade na qual o jogador paga para ter a possibilidade de adquirir itens exclusivos caso ele constantemente jogue e aumente seu progresso de experiência e recompensas no jogo eletrônico. São ofertados diversos itens, desde roupas cosméticas a *loot boxes*, mas que estarão vigentes por tempo determinado, geralmente até o fim da temporada que dura, em média, três meses (Takahara, 2020, p. 29).

Essa modalidade é uma estratégia assertiva das empresas desenvolvedoras para manter a fidelização e solidez da base de fãs do jogo, pois estarão focados em completar as missões e tarefas específicas para adquirir experiências e bônus exclusivos do passe de temporada. Não é alvo de ataques pela comunidade porque o passe de temporada é comprado uma única vez durante toda a temporada, bem como todas as recompensas advindas dele são isonômicas para todos os jogadores, inibindo, assim, vantagens manifestamente excessivas existentes nos jogos *pay-to-win* com a presença das caixas de saque (Takahara, 2020, p. 29).

Decerto, dentre as três principais modalidades de microtransações, aquela alvo de polêmica e debatida nos diversos setores da sociedade internacional, sejam eles acadêmicos ou governamentais, são as *loot boxes*, em razão do seu fator de aleatoriedade nos itens adquiridos através delas (Lima, 2022, p. 11-12). Além disso, deve ser destacado que todas as espécies de microtransações podem coexistir no ecossistema digital do jogo eletrônico, o que evidencia o desvirtuamento do videogame como uma prática voltada para a experiência do lazer e entretenimento, transformando-se em uma das principais peças do capitalismo informacional (Knebel, 2020).

A premissa das microtransações parte do objetivo de estabelecer uma sólida base de jogadores dentro do jogo eletrônico, de modo que um pequeno percentual desses usuários adquira as microtransações para cobrir os custos das empresas desenvolvedoras e, conseqüentemente, auferir lucro. Além disso, há pouca burocracia

imposta nas formas de pagamento para adquirir as microtransações, haja vista que as empresas desenvolvedoras buscam estimular o consumo desenfreado e compulsivo (Takahara, 2020, p. 17).

Dessa forma, embora as microtransações tenham sido concebidas como uma forma de custear os jogos *free-to-play*, a invenção não tem mais sua finalidade original, pois está sendo controlada e aperfeiçoada como mecanismos de compra e venda dentro dos jogos eletrônicos, um verdadeiro comércio digital de bens cosméticos ou de aperfeiçoamento, cujo valores monetários são controlados pela própria economia virtual das *loot boxes*.

2.4 COMERCIALIZAÇÃO DE BENS DIGITAIS PELAS *LOOT BOXES*

O sistema de caixas de saque disponibiliza aos jogadores bens cosméticos ou de aperfeiçoamento mediante o pagamento para abertura dessas caixas, em regra geral, sendo os itens recebidos totalmente aleatórios (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019, p. 1254).

Bens cosméticos, popularmente chamados de *skins*, são aqueles de atributos personalizáveis e que atribuem uma função audiovisual distinta do componente originário, podendo ser específico e único conforme ganho aleatório, diferenciando o jogador perante os demais dentro do jogo eletrônico (Junior, 2020, p. 15). O ganho desses itens não é criticado de maneira geral, pois não dão uma vantagem de performance desigual dentro da jogabilidade no universo do videogame, recaindo na responsabilidade financeira e pessoal de cada jogador (Raimundo, 2022, p. 15).

Entretanto, as *skins* apresentam também uma função social dentro do mundo virtual, pois a personificação digital dada ao bem, seja ele um personagem, objeto, arma, etc. promove um visual que se diferencia dos comuns, e quanto mais raro o cosmético, maior será o valor social atribuído pela comunidade (Takahara, 2020, p.19).

Nessa linha, as *loot boxes* aproveitam desse fator social de raridade e exclusividade das *skins* para promover ainda mais sua aquisição, haja vista que para os jogadores terem acesso a itens cosméticos únicos, é necessário a abertura das *loot boxes* pela compra de suas chaves, sendo essa a maior rentabilidade das empresas

desenvolvedoras. Assim, as *skins* e as caixas de saque criam uma própria economia no ciberespaço dos jogos eletrônicos (Rodrigues, 2022, p. 13-14).

Dessa forma, em diversos jogos online são criados mercados digitais clandestinos, nos quais os jogadores podem converter seus itens cosméticos de valor social em valor monetário, ou também trocar por outros bens. Buscando regularizar essa prática e lucrar ainda mais, a empresa *Valve* criou o comércio digital oficial entre os usuários da plataforma *Steam*, que é de sua autoria (Junior, 2020, p. 16-17).

Conforme Rodrigues (2022, p. 12):

Todo jogo na *Steam* que suporta negociação tem uma extensão da plataforma chamada de mercado da comunidade. Quaisquer itens negociados entre jogadores no mercado são cobrados uma taxa de 8% (valor que pode sofrer alteração) sobre o valor da venda que são repassados para a Valve Corporation.

Um grande exemplo do fator social das *skins* e seu impacto econômico no mercado da comunidade trata-se do jogo eletrônico *Counter-Strike: Global Offensive*, pois no seu mercado há vendas de *skins* para armas que passam de valores acima dos cinco mil reais, sendo os preços estipulados pelos usuários vendedores em razão dos fatores de raridade e qualidade. Caso o jogador não queira desembolsar esse alto valor, precisa recorrer à compra das caixas de saque para ter a irrisória chance de adquirir *skins* exclusivas e inéditas. Portanto, é uma dupla via de lucro para a *Valve* sobre a monetização dos bens cosméticos (Junior, 2020, p. 17).

Outrossim, itens de desempenho ou aperfeiçoamento têm a função de modificar a experiência do usuário com a aquisição de novas mecânicas, experiências e perspectivas que proporcionam vantagens ao jogador dentro do jogo eletrônico (Takahara, 2020, p. 18).

Um grande exemplo dos itens de desempenho e sua comercialização está no jogo *FIFA*, em seu modo online *Ultimate Team*. Nesse modo, o jogador monta seu time por completo e disputa contra outros times formados por demais usuários. A construção do time está relacionada com a aquisição de atletas profissionais de futebol, portanto, a carta retirada, que equivale a um atleta, tem atributos e habilidades diferentes. Os itens de desempenho adquiridos nas *loot boxes* são atletas mais comuns, o que faz com que os consumidores adquiram ainda mais caixas de saque para retirar atletas

como “Neymar” ou “Cristiano Ronaldo”, tornando-se um ciclo compulsivo de ambição para ter o melhor time de atletas perante os demais jogadores do *Ultimate Team* (Junior, 2020, p. 19-20).

Diante do exposto, a partir da compreensão da oferta de itens pelas *loot boxes* e seus impactos socioeconômicos no ciberespaço dos jogos eletrônicos, torna-se imprescindível a análise da natureza jurídica das *loot boxes* e do seu enquadramento no ordenamento jurídico brasileiro.

2.5 NATUREZA JURÍDICA DAS *LOOT BOXES*

Para compreender a natureza jurídica e sua adequação contratual, é preciso deixar preestabelecido como funciona o modelo de negócios das *loot boxes*. Segundo Rios (2019, p. 1128):

Loot box é um termo criado pelo mercado, tendo, por vezes, acepções diferentes de acordo com o contexto em que é utilizado. Para os fins deste trabalho, todas as vezes em que a expressão “modelo das *loot boxes*” for utilizada, ela corresponderá à seguinte definição: forma eletrônica de fazer negócios em que, por meio de um contrato de compra e venda, limitado por uma licença de uso de software, o vendedor se compromete à entrega de um bem coletivo (continente), composto por produtos definidos por sua quantidade e gênero, mas nunca por sua qualidade (conteúdo), enquanto o comprador se obriga ao pagamento de determinado valor.

Dessa forma, pelas *loot boxes* serem softwares, elas são classificadas como contrato de licença de software. Todavia, para além do licenciamento principal, isto é, a permissão de uso e acesso ao jogo eletrônico, há dois licenciamentos dentro da mecânica das *loot boxes*. Eles são a licença acessória, que é justamente o momento de aquisição da caixa de saque e a licença final, pois é o momento de consumo das *loot boxes*, com a retirada de itens cosméticos ou de desempenho (Galvão, 2020, p. 10).

Os contratos de licenciamento de softwares acessórios são elaborados pelas empresas desenvolvedoras conforme o contexto em que estão inseridos e a modalidade do jogo eletrônico, ou seja, as *loot boxes* são encontradas por diferentes modelos a partir do cenário em que se encontra, podendo ser uma caixa de armas, pacote de figurinhas, baús misteriosos, entre outros (Barroso, 2022, p. 16).

Portanto, a natureza jurídica analisada terá o foco no contrato de licença de software acessório e final, posto que se referem aos contratos firmados entre os jogadores para adquirir as caixas de saque e posterior abertura dos itens provenientes delas.

O pesquisador Luiz Guilherme Rios (2019, p. 1131) adota oito modelos para classificar e caracterizar o contrato que perfaz as *loot boxes*: quanto ao momento de aperfeiçoamento do contrato; a onerosidade; o momento de execução; os deveres das partes envolvidas; a negociação do conteúdo pelas partes; a forma contratual; os riscos que envolvem a prestação; e a tipicidade.

O modelo contratual das *loot boxes* é consensual, pois se aperfeiçoa pela simples manifestação de vontade das partes, sem requisitar a tradição de um bem (Tartuce, 2019, p. 52). No caso das caixas de saque, contratos de licença de software acessórios, a manifestação de vontade ocorre em conjunto com o efetivo pagamento da prestação, pois com apenas um clicar a vontade das partes é satisfeita (Rios, 2019, p. 7).

As *loot boxes* configuram-se, em regra, como contratos de licença de software onerosos, haja vista que as partes contratantes assumem direitos e deveres mutuamente (Rizzardo, 2023, p. 104). No entanto, conforme comentado anteriormente, as *loot boxes* também podem ser caracterizadas como gratuitas, isso porque as empresas desenvolvedoras adotam estratégias de ofertas de caixas de saque gratuitas, em número reduzido e limitado, a fim de induzir o jogador para adquiri-las de forma onerosa, posteriormente (Curcelli, 2018, p. 13).

Sobre o momento de execução, é instantâneo, pois os contratos no modelo das *loot boxes* são cumpridos de forma imediata, perfazendo o negócio jurídico automaticamente no momento da aquisição (Tartuce, 2019, p. 76).

Acerca dos deveres das partes envolvidas, caracteriza-se como bilateral, uma vez que o jogador e a empresa desenvolvedora têm direitos e deveres entre si, ambos podendo figurar como credores ou devedores (Tartuce, 2019, p. 51).

Quanto à negociação do conteúdo pelas partes, trata-se de um típico contrato eletrônico de adesão, celebrado em massa, de forma uniforme e em grande quantidade, devido ao grande número de jogadores simultaneamente conectados em todo o mundo, não sendo possível a formulação de contratos individuais com cada adquirente das *loot boxes* (Rizzardo, 2023, p. 122).

Não é solene, pois não apresenta requisito legal sobre forma específica para validade contratual do modelo das caixas de saque, vigorando o princípio da liberdade da forma (Gagliano; Filho, 2016, p. 175).

Os requisitos do risco da prestação e a tipicidade requerem maior aprofundamento, isso porque o fator característico da aleatoriedade da *loot box* pode ser interpretado de diferentes formas, causando diferentes desdobramentos jurídicos (Rios, 2019, p. 1132).

2.5.1 Classificação sobre os efeitos do risco

Os riscos da prestação estão intimamente ligados à característica de aleatoriedade e ao fator sorte das *loot boxes*. Os contratos onerosos podem ser comutativos ou aleatórios. Contratos comutativos são aqueles em que a prestação já é determinada desde o início, podendo as partes tomarem conhecimento prévio das vantagens econômicas e deveres equivalentes, não envolvendo risco na celebração contratual (Tartuce, 2019, p. 53-54).

Em contrapartida, contratos aleatórios definem-se como uma prestação, exigibilidade ou vantagem que depende de um evento futuro incerto da sorte, também chamada de álea. São divididos em contratos absolutos ou relativamente aleatórios, com ambos o fator de risco presentes em sua natureza. Nos contratos aleatórios absolutos, a álea define qual dos contratantes sairá na vantagem enquanto o outro no prejuízo, mas nunca ambos sairão positivos ou negativos simultaneamente. De outro lado, nos contratos relativamente aleatórios os contratantes previamente têm ciência qual das partes dependerá da álea, enquanto a outra estará prevenida desse risco (Farias; Netto; Rosenvald, 2022, p. 772).

Segundo Luiz Guilherme Rios (2019, p. 1132-1133), os contratos do sistema de *loot boxes*, apresentam-se como contratos aleatórios, em razão da prestação depender de evento futuro incerto, qual seja, a aleatoriedade dos itens sorteados. Entretanto, para o pesquisador, analisando a perspectiva das caixas de saque, não há como caracterizá-las como contratos aleatórios, isso porque o fator de risco não está presente para ambas as partes.

As empresas desenvolvedoras, na qualidade de alienantes das caixas de saque, utilizam algoritmos digitais previamente programados para distribuir as recompensas adquiridas, sem disponibilizar qualquer percentual de probabilidade, o que denota um evento futuro incerto que depende da sorte. Entretanto, na verdade, as empresas detêm o poder gerencial de seus jogos digitais, jamais se encontrando em posição de risco contratual com o adquirente, nesse caso os jogadores. Assim, as *loot boxes* inauguram uma nova posição contratual, denominadas contratos comutativos especiais (Rios, 2019, p. 1133).

Entretanto, o pensamento do autor pauta-se em uma corrente tradicional que acredita na álea bilateral, mas a evolução dos modelos de negócios rechaça tal pensamento, pois os contratos aleatórios onde figuram contratantes em posições desproporcionais, como seguro e loteria, está no modelo de negócios que o risco suportado pelo alienante não irá prejudicar o custo, bem como os lucros auferidos pela celebração contratual, ou seja, não há definitivamente o fator de risco para o alienante nesses típicos contratos aleatórios. Contudo, a característica de dependência de evento futuro ou a incerteza do evento são inerentes para ambos os contratantes, embora para o alienante esse risco já é calculado e mitigado para que não haja qualquer prejuízo (Pereira, 2018, p. 93).

Complementa o civilista:

Se é certo que em todo contrato há um risco, pode-se, contudo, dizer que no contrato aleatório este é da sua essência, pois que o ganho ou perda consequente está na dependência de um acontecimento incerto para ambos os contratantes. O risco de perder ou de ganhar pode ser de um ou de ambos; mas a incerteza do evento tem de ser dos contratantes, sob pena de não subsistir a obrigação (Pereira, 2018, p. 93-94)

Antonio Teixeira Ruiz Junior (2020, p. 26) defende justamente a posição doutrinária mencionada, justificando que o contexto das *loot boxes* insere ambos os contratantes em um evento incerto quanto à qualidade do item virtual adquirido.

O pesquisador deste trabalho incorpora o segundo entendimento estabelecido, isso porque as *loot boxes* são nitidamente contratos relativamente aleatórios, pois a empresa desenvolvedora não tem conhecimento da aquisição advinda do algoritmo das *loot boxes*, bem como, desde o início, o jogador está sujeito à álea existente na

aquisição de itens provenientes de caixas misteriosas, podendo vir variedades comuns, em sua maioria, sendo a exceção o ganho de bens raros e lendários.

Além disso, embora haja essa aquisição incomum por parte do jogador, enquanto um é recompensado com itens de representação social relevante, milhares de outros jogadores continuam a receber a mediocridade de bens, o que mantém os lucros bilionários advindos das *loot boxes* e afasta o possível risco de prejuízo das empresas desenvolvedoras.

Deve-se salientar que as *loot boxes* sempre promovem o ganho de algum bem virtual, seja ele cosmético ou de desempenho, seja ele comum ou raro, definindo-se como contrato de compra e venda aleatória *emptio rei speratae*, portanto, um contrato aleatório de coisas futuras relativas à sua quantidade e/ou qualidade (Aquino, 2021, p. 273).

Assim, o alienante compromete-se à entrega de algo e o adquirente assume o risco da quantidade e/ou qualidade da coisa, podendo ser agraciado com a aquisição efetiva do bem, como também ter a expectativa frustrada pela entrega de coisa não esperada, mas possível pelo fator da álea. As caixas de saque, por exemplo, são a modernização digital das máquinas eletrônicas de prêmios em parques infantis (Gagliano; Filho, 2016, p. 168).

Verifica-se, portanto, que a dependência de um evento futuro incerto está totalmente atrelada às caixas de recompensa, sendo muito discutida no âmbito da sociedade civil, organizações mundiais e governos acerca da controvérsia entre as caixas de recompensa e os jogos de azar. As *loot boxes*, assim como os jogos de azar, envolvem a atribuição de valor monetário para aquisição de evento incerto no ponto de vista de um item digital, tendo entre elas características reflexo da outra.

Para isso, será destrinchado no capítulo seguinte uma das principais problemáticas envolvendo as *loot boxes*: a (im)possibilidade de enquadrá-las como jogos de azar sob as perspectivas psicológica e jurídica.

3. DA PSICOLOGIA AO DIREITO: REFLEXÕES SOBRE JOGOS DE AZAR, MERCADO PARALELO E TERRITORIALIDADE DA LEI BRASILEIRA

Ao passo que foi discorrido anteriormente, foram introduzidos a origem e o conceito das *loot boxes*, foi realizada a retrospectiva histórica do jogo eletrônico e compreensão acerca da natureza econômica e jurídica com o advento da internet, explicaram-se também as microtransações e a comercialização no ciberespaço através das *loot boxes*, até chegar na definição contratual enquanto contratos de licenciamento de softwares e suas principais peculiaridades.

Todas essas abordagens foram imprescindíveis para o entendimento preliminar das *loot boxes*.

Neste capítulo, todavia, haverá uma análise prática e demonstrativa dos mecanismos de funcionamento das *loot boxes*, os impactos psicológicos e o respaldo jurídico que as comparam com os jogos de azar e o alcance da aplicação da lei brasileira no cenário de práticas econômicas digitais.

3.1 INFLUÊNCIA DAS *LOOT BOXES* SOBRE A VULNERABILIDADE PSICOLÓGICA DO JOGADOR

As *loot boxes* oportunizam ao consumidor a aquisição de bens digitais cosméticos ou de desempenho, todavia, tal tradição para o inventário do jogador, na maioria dos casos, não corresponde à expectativa gerada de ganho, isso porque os itens obtidos são sorteados de forma aleatória, com probabilidades inversamente proporcionais à qualidade do item obtido, inclusive, sem que o consumidor saiba seu percentual de êxito. Nesse sentido, muito se discute os efeitos psicológicos gerados pelas *loot boxes* semelhantes aos jogos de azar (Gomes, 2018, p. 22).

As *loot boxes* instigam comportamentos de reforço positivo para a compulsão irracional de mais compras de caixas de saque. A exemplo, as *loot boxes* estimulam o viés da “armadilha”, no qual o consumidor, frustrado com a não obtenção do item cosmético ou de desempenho pretendido, inconscientemente adquire outras *loot boxes* para finalmente obter a recompensa almejada (Xiao, 2021, p. 31).

Assim, o consumidor deposita cada vez mais dinheiro nas *loot boxes* porque acredita que chegou longe demais para desistir de conquistar o bem digital raro e que todo esse gasto, em verdade, é um investimento para adquirir o objetivo. Todavia, esse comportamento produz o conceito de “ilusão do custo irrecuperável”, isso porque, diante da característica de aleatoriedade das *loot boxes*, frequentemente não se obtém o item desejado, ou, para isso, é gasto extensos valores que não compensam à finalidade de aquisição final (King; Delfabbro, 2018, p. 1967).

Tal ilusão ocorre quando o jogador acredita que já demandou muito tempo e dinheiro para simplesmente desistir e aceitar a perda, ficando preso ao gatilho mental de gastar recursos financeiros para conseguir a recompensa almejada, seja em uma máquina caça níquel, seja nas *loot boxes* (Veiga, 2023, p. 45).

Somado à “ilusão do custo irrecuperável” está o viés da “perda disfarçada de vitória”, uma vez que a abertura de *loot boxes* proporciona a aquisição de itens do jogo eletrônico, mas, em muitas ocasiões, não são aqueles desejados. Sendo assim, embora haja um ganho digital, os consumidores têm o sentimento de insucesso, comprando mais *loot boxes* para recuperar e reverter tal perda sucessiva (Nielsen; Grabarczyk, 2019, p. 184).

O mecanismo da “ilusão do controle” é mais uma característica que assemelha as *loot boxes* aos jogos de azar, pois os jogadores se sentem mais confortáveis em apostar dinheiro em jogos cuja habilidade aparentemente se sobressai como o tradicional *Blackjack*, todavia, a sorte sempre é a característica predominante. As *loot boxes* do jogo eletrônico *Fire Emblem Heroes*, por exemplo, possibilitam ao consumidor escolher qual a melhor estratégia e abertura delas, com possíveis combinações que geram maior êxito, contudo resultado ainda está condicionado no mesmo fator da probabilidade de chances aleatórias (The Game Theorists, 2018).

Outro viés cognitivo existente trata-se da “falácia do apostador”, onde há uma falsa percepção de encontrar uma lógica em eventos aleatórios independentes, como as *loot boxes*, estimulando o seu consumo a partir de uma aquisição em cadeia de itens comuns, que não necessariamente representam o ganho de um bem raro em sequência (Xiao, 2021, p. 31).

Mais um ponto de convergência entre as *loot boxes* e os jogos de azar reside nos incentivos dados aos jogadores. Ambos utilizam dos estudos comportamentais de

Skinner para estimular eventos de reforço positivo, isto é, estímulos que levam ao condicionamento operante do ser humano, ou seja, à resposta mais provável que se espera, em razão de um fator recompensador (Skinner, 2003, p. 72, 81).

Como exemplo, os cassinos e casas de apostas tradicionais têm como objetivo convencer o apostador a permanecer com seu dinheiro dentro dos estabelecimentos, o que é feito por meio de ofertas gratuitas de comida, shows, espetáculos e, sobretudo, fichas e rodadas gratuitas. De forma semelhante, os jogos eletrônicos oferecem aos consumidores *loot boxes* gratuitas para instigá-los a abrir tais caixas e permanecerem no ciclo vicioso e enriquecedor para as empresas desenvolvedoras (The Game Theorists, 2018).

Além das heurísticas que assemelham as *loot boxes* aos jogos de azar, os jogos eletrônicos correspondem a um universo com diversas diferenças entre cada um deles. Sendo assim, as caixas de saque são programadas a partir de particularidades e liberdades criativas de cada uma das empresas desenvolvedoras, o que requer estudos específicos para a classificação hipotética das *loot boxes* enquanto jogos de azar ou não.

A pesquisa realizada por Nielsen e Grabarczyk (2019, p. 174) classificou em 4 categorias as *loot boxes*, pois buscaram entender se elas foram programadas com a finalidade de serem um sistema isolado ou incorporado à economia e negócios jurídicos. Para isso, utilizaram como base a característica do valor da condição de elegibilidade e recompensa, isto é, a ação que o jogador deve realizar para abrir a *loot box* e a conquista de um bem digital, respectivamente.

O primeiro sistema é o isolado-isolado, porque o jogador tem como condição de elegibilidade mecanismos internos do próprio jogo eletrônico, cumprindo missões, adquirindo experiências, derrotando monstros e jogando em equipe. A recompensa não perpassa a barreira do mundo virtual do jogo eletrônico. Como exemplo os jogos *Horizon Zero Dawn* e *Diablo 2*; isolado-integrado muda o cenário da recompensa, nesse caso permitindo a comercialização e compra e venda dos itens por moeda corrente, caso do *Diablo 3*; integrado-isolado altera a condição de elegibilidade para aquisição de *loot boxes* pela conversão de dinheiro real em moeda virtual através das microtransações, sendo o caso dos jogos *League Of Legends*, *Overwatch* e *Fortnite*; integrado-integrado é o cenário que mais se assemelha aos jogos de azar para os pesquisadores, uma vez que as *loot boxes* correspondem a uma economia paralela

de compra e venda dentro do jogo eletrônico, auferindo ainda mais receita para as empresas desenvolvedoras (Nielsen; Grabarczyk, 2019, p. 196).

Deixando mais explícito o estudo realizado acima, as *loot boxes* foram classificadas da seguinte forma:

Quadro 1 – Diferentes tipos de implementações de *loot boxes*

Sistema	Condição de elegibilidade	Recompensas	Exemplos de jogos eletrônicos
<i>Isolado-isolado</i>	Sem custo monetário real	Sem valor monetário real	<i>Horizon Zero Dawn</i>
<i>Isolado-integrado</i>	Sem custo monetário real	Com valor monetário real	<i>Diablo 3 e Path of Exile</i>
<i>Integrado-isolado</i>	Com custo monetário real	Sem valor monetário real	<i>Fortnite, League of Legends, Overwatch, Clash Royale e Hearthstone</i>
<i>Integrado-integrado</i>	Com custo monetário real	Com valor monetário real	<i>CS:GO, PUB e Team Fortress 2</i>

Fonte: Nielsen; Grabarczyk, 2019, p. 196 (adaptado).

Nesse contexto, além da quarta classificação acima, Xiao entende que os demais sistemas de *loot boxes* que apresentam a característica de integração à economia real são considerados jogos de azar. Primeiramente, as caixas de saque isolado-integrado permitem a transferência de recompensas entre os jogadores para conversão em dinheiro corrente, estimulando-os a participar de apostas e operações em sites virtuais irregulares e fraudulentos. Outrossim, no sistema integrado-isolado as empresas atribuem uma série de raridade e probabilidade às recompensas, o que provoca as

armadilhas mentais descritas anteriormente, levando os jogadores propensos a gastar dinheiro real em *loot boxes* (Xiao, 2020, p. 442-444).

A visão do autor é pertinente e adequada, pois em qualquer contexto envolvendo *loot boxes* e perspectivas econômicas de transferência de capital, a impulsividade humana em ser recompensado revela gatilhos mentais que levam os pesquisadores comportamentais a identificarem semelhanças do funcionamento psicológico entre jogos de azar e as *loot boxes*.

Outrossim, a pesquisa realizada por Griffiths (2018, p. 52) buscou evidenciar os elementos presentes em *loot boxes* que as assemelham a jogos de azar. Para o autor, são: a) compra de microtransações com resultado inesperado; b) a recompensa conquistada é determinada de forma aleatória; c) há uma transferência de capital não fruto do trabalho humano; d) as perdas são evitadas caso não haja a participação do jogador. O principal ponto de debate está neste último elemento, pois as *loot boxes* sempre irão disponibilizar o ganho de um bem digital, embora não seja o esperado, o que reforça a posição dos que defendem a não semelhança das *loot boxes* e jogos de azar. Todavia, entende o pesquisador que tal argumento é falho, pois as recompensas auferidas, na maioria dos casos, são financeiramente irrisórias em comparação ao valor econômico com a abertura das caixas.

Todos os comportamentos psicológicos, sistemas e elementos supracitados promovem a excitação do consumidor a sempre almejar mais bens digitais incomuns e raros, ensejando gastos excessivos e não previstos antes de se relacionarem com a aquisição de *loot boxes*. Se um adulto já sofre com transtornos de impulsividade, crianças e adolescentes são ainda mais propensos a isso devido à imaturidade inata e ao desenvolvimento do discernimento e da visão de mundo no geral (Zendle; Meyer; Over, 2019, p. 2-3).

O Conselho Federal de Psicologia seguiu esse mesmo entendimento com base na legislação brasileira, considerando, no parecer emitido, que, assim como os adultos são vedados por lei de acessar ambientes com jogos de azar, as crianças e adolescentes deveriam ter proteção redobrada nos casos de *loot boxes* dentro dos jogos eletrônicos, cabendo medidas públicas e tutela parental para coibir tais práticas (CFP, 2021, p. 9).

Além disso, as *loot boxes* podem causar problemas de saúde mental aos jogadores, principalmente ao público mais vulnerável que são as crianças e adolescentes, assim como os jogos de azar, tais como ansiedade e depressão. O fenômeno inverso também ocorre, no qual jogadores buscam fugir da realidade e das relações interpessoais para abrir caixas de recompensa nos jogos eletrônicos (Villalba-García *et al.*, 2025, p. 6).

Sobre o desenvolvimento de transtornos mentais e impactos aos jovens, as *loot boxes* também podem representar um efeito de porta de entrada para futuras práticas de jogos de azar. Segundo pesquisa de Spicer *et al.*, (2022, p. 5) dos 1102 entrevistados adultos, cerca de 216 relataram tal efeito, enquanto 221 reportaram a recíproca dos jogos de azar para as *loot boxes*. Ocorre que o ponto central do estudo evidenciou que os primeiros participantes tiveram contato inicial com as *loot boxes* entre os 14 e 16 anos, migrando para as apostas entre 17 e 18 anos. Já aqueles com efeito contrário consumiram os jogos de azar pela primeira vez entre os 17 e 18 anos.

Embora a maioria dos entrevistados não considera a prática das *loot boxes* como porta de entrada para os jogos de azar, uma minoria significativa já teve contato desde o início de sua adolescência e, curiosamente, antes mesmo daqueles que começaram nos jogos de azar apenas no final dessa fase. Não é por acaso, pois a facilidade no acesso aos jogos eletrônicos justifica na conclusão da pesquisa acima.

Assim como fatores preexistentes genéticos e sociais, os vícios comportamentais propagados pela publicidade digital das *loot boxes* corroboram à semelhança com os jogos de azar.

3.2 TRANSAÇÕES ECONÔMICAS PELAS *LOOT BOXES* E OS RISCOS DO MERCADO PARALELO NO AMBIENTE DIGITAL

Conforme discorrido anteriormente, o sistema de *loot boxes* pode ser dividido em quatro implementações distintas, mas aquelas que mais se assemelham a jogos de azar são os modelos de negócio que integra o sistema financeiro do mundo real à interface e operação do jogo eletrônico, sobretudo nos casos de compra e venda de bens digitais adquiridos através das *loot boxes*.

Nesse cenário, as empresas desenvolvedoras que permitem a aquisição de *loot boxes* como uma forma de livre economia possibilitam que os jogadores realizem transações de bens digitais por dinheiro real, podendo estipular preços, condições especiais e permutas, somente regulando as operações digitais em plataformas próprias ou de terceiros. Essa prática conhecida como “saque” representa um aumento no consumo e acesso aos jogos eletrônicos, repercutindo na geração de valor e fortalecimento de marca para a empresa responsável (Xiao, 2020, p. 442).

O “saque” consiste em negociações abertas em sites voltados à compra e venda de itens virtuais oriundos de microtransações, principalmente pela espécie de *loot boxes*, com propostas e especulação de valores conforme a disponibilidade, raridade e individualidade do bem digital, visando à obtenção de lucro pela variação dos preços. Possui, portanto, semelhanças com a transação de ativos financeiros de ações e investimentos, também chamado de *trade* (Moreira, 2021, p. 25).

Sendo um mercado digital dentro do jogo eletrônico, assim como em outros setores do entretenimento nos quais circulam capital e investimento, há pessoas que realizam transmissões online e compartilham suas experiências sobre conteúdo dos videogames, sendo verdadeiros influenciadores digitais no contexto dos jogos eletrônicos, que são chamados de *streamers*. Muitos reservam-se apenas à criação de entretenimento e lazer ao público-alvo, todavia, a *Federal Trade Commission*, agência governamental norte-americana responsável pela fiscalização das leis de livre concorrência e proteção ao consumidor, realizou no ano de 2019 um painel acerca das *loot boxes*, sendo revelado, por um empresário de influenciadores, que algumas empresas desenvolvedoras entraram em contato para oferecer patrocínio e manipulação de resultados pelas caixas de saque. Em contrapartida, requeria a divulgação de vídeos e transmissões abrindo *loot boxes* dentro dos jogos eletrônicos (Henry, 2019).

Outro perigo envolvendo a comercialização de itens virtuais entre jogadores está no risco à exposição a sites não autorizados pelas empresas desenvolvedoras. Com o objetivo de lucrar com essas operações, muitos são vitimados por ataques de *hackers* que implementam vírus e *malwares* voltados à prática de fraudes, furtos de bens digitais e lavagem de dinheiro (Xiao, 2020, p. 442).

A título de exemplo, em outubro de 2019, a empresa *Valve*, desenvolvedora do *CS-GO*, anunciou que as chaves para abertura de *loot boxes*, intitulada no jogo como

containers, seriam proibidas para comercialização e troca entre os jogadores, pois as transações eram realizadas por organizações criminosas com o intuito de lavar dinheiro e capitalizar ganhos. Segundo a *Valve*: “(...) redes de fraude em todo o mundo passaram recentemente a usar chaves do CS:GO para liquidar seus ganhos” (*Valve Corporation*, 2019).

Os criminosos se inserem em um mercado facilmente acessível, sem políticas de privacidade, termos de uso e ausente de regulamentação, e que somado à negligência fiscalizatória por parte da empresa, propicia uma terra fértil para a prática de golpes e crimes fiscais como no exemplo acima (Takahara, 2020, p. 26-27).

Outro caso famoso ocorreu no Reino Unido em 2017 após indiciamento por parte da Comissão de Jogos de Azar, os responsáveis do site *FutGalaxy.com* foram condenados por infringirem a Lei de Jogos de Azar no país. Na oportunidade, foi revelado que o sítio eletrônico funcionava como intermediário na transação de moedas virtuais do jogo digital futebolístico *FIFA*, desenvolvido pela *Electronic Arts*, que as convertiam em dinheiro real. Além disso, tais moedas poderiam ser transformadas em fichas dentro do site para a prática de apostas esportivas, caça-níqueis e demais jogos de azar. Ocorre que toda a operação funcionava sem licença conforme a legislação nacional e, sobretudo, sem autorização pela empresa desenvolvedora do jogo eletrônico. Assim, crianças e adolescentes eram o público mais afetado, pois elas conquistavam moedas digitais através de *loot boxes* e horas de jogabilidade dentro do *FIFA*, migrando diretamente para o site clandestino e sendo expostas a jogos de azar típicos, situação considerada chocante pelo magistrado do caso ao visualizar um vídeo de um menino de 12 anos jogando no *FutGalaxy.com* (*Gambling Commission*, 2017).

3.3 A (IM)POSSIBILIDADE DO ENQUADRAMENTO JURÍDICO DAS *LOOT BOXES* NO CONTEXTO DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL

Visto anteriormente no tópico acerca da natureza jurídica das *loot boxes*, elas são classificadas como contratos de licença de uso de software aleatórios no qual paira a incerteza quanto à qualidade dos bens digitais comprados pelos jogadores. Tratando-se de contratos aleatórios, importante a análise do Direito Civil acerca das *loot boxes*,

em comparação a dois contratos típicos cuja álea é inerente as suas naturezas, são eles os contratos de jogo e de aposta.

Ambos os contratos possuem semelhanças, pois dependem do resultado de um evento incerto, no qual duas ou mais pessoas comprometem-se a pagar ou entregar coisa àquela beneficiada pela álea, seja por fatores advindo das partes, terceiros ou fenômenos que possam ocorrer (Gomes, 2019, p. 317).

O contrato de jogo caracteriza-se quando múltiplos indivíduos agem de forma ativa para que seja concretizado o resultado favorável que lhes beneficie, podendo ser através da inteligência, habilidade, estratégia ou sorte (Gagliano; Filho, 2011, p. 597).

Em contrapartida, a aposta ocorre quando duas ou mais pessoas se comprometem a entregar coisa ou pecúnia com base em opiniões alheias que serão concretizadas através de um resultado incerto (Pereira, 2018, p. 513). Assim, na aposta as partes não influenciam de forma ativa para a busca do resultado, limitando-se a aguardar o acaso para que haja a confirmação da opinião prevalecente (Gagliano; Filho, 2011, p. 598).

Outro elemento de distinção entre os contratos decorre da motivação. Haverá o jogo quando sua finalidade seja a distração, entretenimento ou ganho, enquanto na aposta o objetivo é validar a opinião prevalecente com a consequente recompensa financeira (Gomes, 2019, p. 317). Como exemplo clássico, dois boxeadores realizam um jogo, pois suas habilidades pessoais consubstanciam no resultado incerto do ganho. Já duas pessoas fora do ringue realizam uma aposta, depositando totalmente ao acaso para a confirmação da opinião vencedora (Pereira, 2018, p. 514).

Diferenciando o jogo da aposta, em seguida, é importante a análise das classificações dos contratos de jogo.

Os jogos podem ser lícitos ou ilícitos (proibidos). Os primeiros são subdivididos em dois grupos: tolerados ou permitidos por lei. Jogos tolerados são aqueles que a habilidade, estratégia e treino prevalecem sobre a sorte, como por exemplo o xadrez, dama, pôquer e truco (Gonçalves, 2020, p. 791).

Não são tipificados como proibidos pelo ordenamento jurídico, mas não recebem a modulação das obrigações e deveres inerentes ao negócio jurídico (Gagliano; Filho, 2011, p. 610). Ou seja, por não ter uma utilidade social representativa, surge apenas

uma obrigação natural entre as partes, não dando a lei a regulação de sua exigibilidade (Gomes, 2019, p. 319).

Os jogos autorizados, por sua vez, têm como característica a obtenção do proveito econômico e social por sua prática, repercutindo no fomento à saúde, distribuição de renda e receitas para o erário, sendo os casos de competições esportivas, rifas e loteria, respectivamente. Diferentemente dos jogos tolerados, estes possuem todos os elementos de existência, validade e eficácia dos negócios jurídicos cuja relação obrigacional surte efeito entre as partes (Pereira, 2018, p. 517).

No campo da ilicitude, há os jogos proibidos que se caracterizam pela álea como causa unilateral do resultado incerto. Assim, o ordenamento jurídico classifica-os como nulos de pleno direito qualquer obrigação e dever oposta sobre as partes, recebendo, inclusive, tutela do direito penal a seu respeito (Gomes, 2019, p. 318).

Nesse caso, o Decreto-Lei nº 3.688/41 (Lei de Contravenções Penais), recepcionado pela Constituição Federal, disciplina no art. 50, §3º, alínea 'a', os elementos do tipo penal aptos a identificar a conduta do agente ao jogo ilícito, também chamado de jogos de azar, como delito penal de contravenção:

Art. 50. Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele:

§ 3º Consideram-se, jogos de azar:

- a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte (Brasil, 1941).

Sobre a tipificação penal acima, parte da doutrina reputa as *loot boxes* de forma inexorável à conduta enquanto jogo de azar pelo termo “exclusiva ou principalmente da sorte”.

A ação de abrir uma caixa de recompensa não representa qualquer sinônimo de habilidade, esforço, destreza e competência por parte do adquirente jogador. Nas *loot boxes* pagas, tratam-se da realocação de riqueza entre as partes, com a contraprestação da entrega de forma imediata ao inventário digital do consumidor. Ao abri-la, o evento resultante está totalmente condicionado à álea inerente a esse modelo de negócio, assim como os tradicionais jogos de azar caça-níqueis (Moreira, 2021, p. 31).

Sendo as *loot boxes* classificadas como contratos aleatórios de licença de uso de software, o evento futuro é incerto e dependente da sorte, corroborando para sua

classificação enquanto jogos de azar (Valadão, 2022, p. 26-27). Ademais, não há a transparência nas informações de probabilidade das recompensas advindas das caixas, pois são feitas programações matemáticas que geram resultados díspares em cada momento singular de abertura (Pereira, 2023, p. 7).

De fato, a principal característica que busca enquadrar as *loot boxes* como jogos de azar está na aleatoriedade dos bens digitais obtidos, cabendo à sorte exclusivamente o resultado final. Todavia, é imprescindível analisar os demais elementos do tipo penal acima para encontrar, ou não, suporte jurídico apto a considerar as *loot boxes* como jogos de azar.

O primeiro elemento do tipo trata-se do jogo. Para Abreu e Brito (2021, p. 310-311), a legislação civil, ao definir o contrato de jogo, não teve sucesso em dar o amparo conceitual necessário para a Lei de Contravenções Penais antecedente. Nos jogos de azar não existem duas partes com obrigações e deveres recíprocos, ou seja, a bilateralidade comum ao contrato cível de jogo, e sim uma relação unilateral entre o apostador e um objeto inanimado. Assim, diante de tal raciocínio, as *loot boxes* não são consideradas como contratos de jogo e, conseqüentemente, jogos de azar.

Este pesquisador possui conclusão distinta para tal afirmativa. Embora a legislação civilista, ao disciplinar o contrato de jogo e aposta, teve como premissa a relação interpessoal material e palpável, atualmente as relações entre as partes persiste com apenas a mudança da interação entre elas por meios digitais. É nesse sentido que as *loot boxes* estão numa zona limítrofe para sua caracterização enquanto contratos de jogo, pois envolvem dois disputadores em busca do resultado prevalecente. De um lado o consumidor adquirente, com propósito de entretenimento ou ganho, participa ativamente através da sorte para a produção do efeito vencedor, qual seja a recompensa digital meramente estética ou de cunho monetário almejada. De outro, está a empresa desenvolvedora alienante, com fins de lucro, que utiliza da programação de dados e probabilidades matemáticas para chegar no resultado favorável, isto é, o ciclo vicioso de abertura de *loot boxes* para satisfazer o prolongado insucesso do consumidor.

Como visto acima, as *loot boxes* apresentam diversas características predispostas para definição legal ao contrato de jogo. Todavia, não podem ser classificadas como tal, pois ambas as partes, minimamente, serão recompensadas pelo evento aleatório,

uma vez que o algoritmo sorteia um bem digital para o consumidor, enquanto a empresa desenvolvedora do jogo eletrônico auferir receita pelas microtransações.

Outrossim, no que tange ao elemento “ganho e perda”, este é o principal argumento de defesa acerca da não incidência das *loot boxes* enquanto jogos de azar, isso porque ao comprar ou ganhar uma caixa de saque, o jogador receberá um bem digital dentro do universo aleatório de probabilidades, mas é garantido que será entregue um item estético e/ou de desempenho dentro do jogo eletrônico (Barreto, 2022, p. 44).

A sorte inerente ao modelo de negócio das *loot boxes* se estende ao campo da qualidade do bem digital obtido, e não pela possibilidade de acréscimo ou decréscimo patrimonial por parte do jogador. Assim, diferentemente dos jogos de azar tradicional, as *loot boxes* não correspondem ao fato gerador do elemento do tipo penal “ganho e perda”, pois sua lógica de mercado possui similitude com a abertura de pacote de figurinhas, cartas colecionáveis e brindes em ovos de chocolate, práticas comumente livres e sem a incidência de regulação penal sobre elas. Tal fundamento foi exposto na peça de defesa da empresa Garena, desenvolvedora do jogo eletrônico *Free Fire*, onde figura como ré na ACP nº 0701552-16.2021.8.07.0013 (TJDFT, 2021).

Sendo assim, segundo Barreto (2022, p. 45):

Todavia, frisa-se que diante do princípio *nullum crimen, nulla poena sine lege stricta*, que significa que não há crime nem pena sem lei escrita, não é possível se utilizar de analogia ou equiparação *in malam partem* para considerar as *loot boxes* como um jogo do azar no Direito Brasileiro, e portanto, proibi-las em razão desse argumento.

Dentre os três elementos do art. 50, §3º, alínea ‘a’, da Lei de Contravenções Penais, somente o atributo de dependência principal ou exclusiva da sorte consegue ser vislumbrado como um vínculo jurídico entre as *loot boxes* e jogos de azar. Entretanto, seria necessário a correspondência dos demais tipos penais para o enquadramento das *loot boxes* como jogos de azar, o que não ocorre, concluindo-se pela não configuração jurídica das *loot boxes* como jogos de azar.

Apesar disso, a oferta digital das *loot boxes* apresenta diversos elementos que causam vício comportamental no jogador, situação estudada por diversos pesquisadores que buscaram compreender os efeitos psicológicos e as diferentes

classificações das *loot boxes* enquanto jogos de azar pelo campo da psiquê humana, conforme abordado anteriormente.

Em busca de definir a tipificação das *loot boxes* no ordenamento jurídico, este pesquisador teve como suporte o que dispõe Gonçalves (2020, p. 161):

O contrato pode ser, também, *atípico misto*. Atípico, por não se enquadrar em nenhum tipo contratual legal; e misto, por reunir em seu conteúdo os elementos de dois ou mais tipos contratuais previstos no ordenamento jurídico.

Assim, diante de todo o exposto, as *loot boxes* pagas podem ser classificadas como contratos aleatórios atípicos misto, porque não há previsão no sistema legal, mas reúne no seu bojo atributos característicos do contrato de jogo e compra e venda.

3.4. APLICAÇÃO DA JURISDIÇÃO BRASILEIRA NO CONTEXTO DIGITAL TRANSFRONTEIRIÇO DAS *LOOT BOXES*

O respeito e obediência a soberania da República Federativa do Brasil guiam os temas sobre a aplicação territorial da jurisdição brasileira em relação ao estrangeiro. Nesse caso, desde o século passado o Decreto-Lei nº 4.657/42, conhecido como LINDB, prevê a submissão de entidades externas frente a aplicação da lei nacional, a fim de estarem inseridas e regularizadas a operarem no mercado brasileiro, conforme dispõe o art. 11, §1º, do referido diploma (Brasil, 1942).

Outra previsão no ordenamento jurídico encontra-se entre os arts. 1.134 a 1.141 do CC, estabelecendo a organização e funcionamento das sociedades estrangeiras que operam em solo brasileiro, mas adstrita ao conceito de territorialidade comum (Brasil, 2002).

Percebe-se, portanto, que a regulamentação dada pela lei brasileira compreende um contexto aplicado a delimitações espaciais físicas, todavia, as *loot boxes* são modelos de negócios inseridos em jogos eletrônicos distribuídos no âmbito internacional, com multijogadores conectados de forma simultânea em diversos países através da internet. As operações digitais nos jogos eletrônicos envolvem atores que não seguem barreiras geográficas convencionais, pois a facilidade de acesso à internet promove

relações multilaterais. Sendo assim, surgem questionamentos a respeito dos limites da jurisdição e territorialidade brasileira no cenário da internet, caixas de saque e mundo globalizado (Carvalho; Filho, 2024, p. 140).

No mundo digital atual, há uma visão distorcida sobre a mitigação da jurisdição e territorialidade, em que a internet corresponde a espaços virtuais não controlados por nenhuma autoridade, em alusão à “terra de ninguém” do período da 1ª Guerra Mundial. Todavia, no contexto contemporâneo, a jurisdição estatal deve se atrair e moldada às práticas vigentes pela internet, buscando harmonizar interesses do direito internacional privado (Carvalho, 2018, p. 232).

A primeira tentativa de resposta brasileira veio com a Lei nº 12.965/2014 (Marco Civil da Internet), que buscou regulamentar as relações jurídicas provenientes do universo digital, submetendo a todos os provedores de aplicação da internet à jurisdição nacional. Para isso, dados coletados e o conteúdo das comunicações devem estar, ao menos, conectados a um terminal localizado no território nacional, bem como a lei brasileira incide sobre atividades exercidas por pessoa jurídica no exterior, desde que tenha representante no Brasil ou oferte serviço público local. É o entendimento extraído do art. 11, caput, §§ 1º e 2º, do referido diploma legal (Brasil, 2014).

Antes mesmo da previsão contida no Marco Civil da Internet, o STJ já entendia pelo alcance da jurisdição brasileira em atividade exercida na internet, com sítio eletrônico situado no estrangeiro. Na controvérsia, o órgão julgador utilizou o princípio da aderência jurisdicional para construir a tese que ocorrendo lesões a direito em território nacional, e sendo acionada a justiça brasileira, esta deve atuar, independente de foro estabelecido contratualmente ou da conduta delitiva perpetrada em servidor estrangeiro pela internet (Brasil, 2011).

Com a vigência do MCI, em precedente judicial mais recente, o STJ teve como fundamentos relevantes a aplicação da lei brasileira no caso de operações de tratamento de registros, dados ou comunicação entre provedores de aplicação na internet com matriz no estrangeiro sobre dispositivos conectados no Brasil, pois qualquer violação ou ilicitude representa uma ofensa aos titulares nacionais de dados. Assim, o superior tribunal julgou conforme o cumprimento do art. 11, da Lei nº 12.965/2014 (Brasil, 2020).

As *loot boxes*, enquanto mecanismos inseridos nos jogos eletrônicos hospedados em provedores de aplicação na internet, programadas para maximizar os lucros das empresas, utilizando-se da coleta de dados e estudo de perfil dos jogadores para ofertar *loot boxes* em momentos estratégicos, especialmente quando estão mais vulneráveis e propensos ao consumo. Dessa forma, com base no Marco Civil da Internet, a lei brasileira deve ser aplicada para proteger o titular de dados que participa dessa relação digital e globalizada (King; Delfabbro, 2018, p. 1967)

No cenário da indústria brasileira dos jogos eletrônicos, parcela das empresas desenvolvedoras multinacionais possui filiais e subsidiárias no Brasil, como exemplo a *Riot Games*, *Ubisoft*, *Garena*, *IGG*, *Blizzard*, entre outros. Esse cenário representa um maior contato e acessibilidade ao consumidor interno, bem como a prestação de contas às autoridades fazendárias e o dever cívico perante a jurisdição nacional (Fortim, 2022, p. 17).

Entretanto, persistem lacunas no MCI que evidenciam desafios práticos para aplicação da lei brasileira no caso de empresas estrangeiras sem representante no Brasil, que armazenam e coletam dados de jogadores brasileiros a partir das operações de *loot boxes* efetuadas no exterior (Carvalho; Filho, 2022, p. 143).

Uma primeira possibilidade para mitigar essa dificuldade seria a partir de carta rogatória, prevista nos termos do art. 38 do Código de Processo Civil Brasileiro (Brasil, 2015). Para Cardoso (2023, p. 66), é importante que o Brasil estabeleça acordos multilaterais com países sede das empresas responsáveis pelos jogos eletrônicos, trazendo mecanismos de cooperação para efetividade da jurisdição entre os signatários. Ademais, outra alternativa consiste na educação digital dos operadores do direito e políticos, desenvolvendo-se representantes privados e públicos competentes para aplicar e criar leis na nova era da revolução tecnológica.

Neste contexto, para enfrentar desafios sobre a aplicação da lei brasileira em conflitos transfronteiriços na internet, como o caso das *loot boxes*, as soluções não se encontram por meio de medidas remediadoras abordadas anteriormente.

Para este pesquisador, é necessário que a regulamentação nacional crie um ambiente de concorrência que tenha como objetivo o investimento em infraestrutura de tecnologia e arrecadação suficiente de tributos, de modo que as empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos sejam atraídas a operar no território nacional, o

Estado brasileiro possa auferir receitas sobre a atividade econômica, promovendo a geração de empregos neste mercado crescente e, por fim, prever a aplicação efetiva da lei brasileira e a obediência à soberania nacional.

Tal oportunidade poderia ter sido prevista na Lei nº 14.852/2024, entretanto, não foi recepcionada pelo marco legal da indústria dos jogos eletrônicos, o que evidencia a procrastinação e inércia do contexto brasileiro em apreciar o tema objeto desta pesquisa.

4. ENTRE O LÚDICO E O ABUSIVO: *LOOT BOXES* E A (IN)SUFICIÊNCIA DA PROTEÇÃO JURÍDICA AO PÚBLICO INFANTOJUVENIL

O último capítulo desta pesquisa inicia-se com a retrospectiva histórica brasileira acerca da conquista e consolidação dos direitos da criança e do adolescente, evidenciando a saída da condição de pequenos adultos para seres humanos sujeitos de direito.

Em seguida, parte-se para análise da proteção jurídica em relação às *loot boxes*, especificamente o Estatuto da Criança e do Adolescente e a exploração comercial; a legislação consumerista, os espectros da vulnerabilidade e da publicidade digital das caixas de saque.

Ao fim, é feito um comparativo internacional dos principais pontos de regulação das *loot boxes*.

4.1 A EVOLUÇÃO HISTÓRICO-CONSTITUCIONAL DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE NO ORDENAMENTO JURÍDICO PÁTRIO

Historicamente, a criança e o adolescente foram tratados como pequenos adultos tratados negativamente pela minoridade que carregam no contexto de expectativa de vida humana baixa. Sendo assim, desde a formação dos primeiros grupos até o século XX, crianças e adolescentes eram objetos e instrumentos de controle da família patriarcal e menosprezados no campo normativo. Como forma de combater a coisificação desse grupo marginalizado, surgem o princípio da proteção integral e a consolidação da criança e do adolescente enquanto sujeitos de direitos na Constituição Federal (Silva, 2009, p. 27-28).

Até que houvera essa grande proteção legal no Brasil, assim como no cenário internacional, o tratamento dado à criança e ao adolescente passou por diversas transformações nos contextos histórico-sociais dos diferentes “Brasis”: Brasil-Colônia; Brasil-Império; Brasil-República e o Brasil da Constituição Federal de 1988, também chamada de Constituição Cidadã (Pinheiro, 2004, p. 345).

No período colonial brasileiro, a criança e o adolescente eram submetidos à catequização cristã e explorados sexualmente quando não escoltados para casamentos planejados com nobres locais (Oliveira, 2017, p. 345). Não havia uma definição de fases da infância e puberdade, o objetivo era apenas a independência para se alimentar e vestir, pois a partir disso eram utilizados como força de trabalho, assim como um adulto, sendo descartados quando não haviam mais utilidade e rendimento (Lima; Poli; José, 2017, p. 317-318).

O Brasil-Império manteve-se inerte quanto ao tema, pois o foco da Constituição de 1824 era centralizar o poder político na figura do imperador. Somente homens com condição financeira abastada tinham acesso à cidadania e eram considerados sujeitos de direitos. A única menção à criança e ao adolescente constava no Código Criminal do Império, no qual era permitido ao Judiciário responsabilizar penalmente um menor de 14 anos sob o juízo de valor do instituto do discernimento (Zapater, 2019, p. 45).

No início do Brasil-República, a Constituição de 1891 não trouxe qualquer tutela estatal perante a criança e o adolescente, novamente sendo esquecidos pelo Estado. Apenas no ano de 1927 foi instituído o primeiro Código de Menores no Brasil, chamado de Código Melo Mattos, buscando a intervenção e controle estatal sobre “menores” delinquentes e vadios (Soares, 2016, p. 145).

Embora seja o marco inicial brasileiro, não representou a conquista efetiva de direitos para a criança e o adolescente, isso porque a norma refletia o ideário popular da necessidade de atuação estatal sobre o infante marginalizado, segregado e pobre, com o objetivo de corrigi-los e discipliná-los perante os juizados de menores, enquanto no cenário social diametralmente oposto, as demais crianças e adolescentes deviam ser abarcados pelo seio familiar (Sposato, 2011, p. 25).

Sendo assim, na transição do Brasil-Império para Brasil-República a Doutrina da Situação Irregular reinava no território nacional, no qual o poder de polícia do Estado seria exercido sobre “menores” infratores ou segregados pela família, não objetivando entender o porquê do estado irregular, e sim adotar políticas higienistas maquiadas de assistencialistas, corroborando a desigualdade e o racismo estrutural dos tempos atuais (Silva, 2009, p. 31-32).

Já na Era Vargas, a Constituição de 1934 dispôs expressamente o dever de proteção dos entes federativos sobre crianças e jovens desamparados alvos de violência física,

moral e psicológica. A Constituição de 1937 pode ser considerada o primeiro momento de vislumbre do constituinte após 400 anos de negligência e cegueira social, isso porque estabelecia a obrigação do Estado para com a saúde infantil, fornecer educação pública e penalizar a família que abandonava a criança. Assim, gerando a responsabilidade subsidiária estatal em prover o bem-estar físico e moral infantojuvenil (Soares, 2016, p. 145-146).

O ponto de destaque diz respeito que a partir do século XX a criança e o adolescente passaram a ser enxergados dentro do campo normativo, entretanto, a aquisição de direitos sociais estava atrelada à proteção familiar e, quando ausente, responsabilidade do Estado, ou seja, eles eram considerados “objetos” de direitos, e não autores com autonomia e subjetividade própria (Corral, 2004, p. 38-39).

Com a promulgação da Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, as crianças e os adolescentes saíram da condição como objetos de tutela do direito, passando a ser sujeitos de direito, isto é, indivíduos reconhecidos na condição de sujeito-cidadão com autonomia e subjetividade (Veronese, 2013, p. 49-50).

A partir disso, a criança e o adolescente são compreendidos numa relação jurídica perante o Estado, sociedade civil e família, na qual a condição natural de desenvolvimento de suas faculdades promove direitos que devem ser salvaguardados perante deveres inerentes aos adultos, o que não afasta a obrigação das crianças e dos adolescentes de apresentarem respeito e obediência sobre direitos de terceiros (Zapater, 2019, p. 71-72).

Assim, a Carta Magna de 1988 foi o alicerce para a Lei nº 8.069/90, mais conhecida como Estatuto da Criança e do Adolescente, que rompeu com a Doutrina da Situação Irregular e trouxe a Doutrina da Proteção Integral, ratificando a criança e o adolescente como sujeitos de direitos que devem ser priorizados diante do histórico de marginalização social e jurídica (Lima; Poli; José, 2017, p. 324).

Para Veronese (2013, p. 49):

Segundo tal doutrina, toda criança e adolescente são merecedores de direitos próprios e especiais que, em razão de sua condição específica de pessoas em desenvolvimento, estão a necessitar de uma proteção especializada, diferenciada e integral.

Diante do reconhecimento do processo de autonomia e discernimento, a proteção integral dos direitos da criança e do adolescente deve ser aplicada de forma descentralizada nas relações pessoais, pela família, e nas relações públicas por meio da sociedade civil e Estado (Zapater, 2019, p. 86).

Portanto, a Doutrina da Proteção Integral tem como base a tríade dos princípios da liberdade, respeito e dignidade, pois somente com o alcance deles a criança e o adolescente serão, paulatinamente, forjados como adultos conscientes às relações sociais no seu entorno, fomentando um mundo mais justo e verdadeiro para o presente, e desenvolvendo raízes para as futuras gerações (Silva, 2009, p. 44-45).

A Doutrina da Proteção Integral floresceu com a CF/88 e ECA, porém passaram-se mais de 35 anos desde então, com diferentes transformações nas relações sociais que, muitas vezes, o direito não consegue acompanhar de forma linear.

É nesse sentido que o próximo tópico irá explorar o modelo de negócio das *loot boxes* dentro dos jogos eletrônicos, objeto de estudo desta pesquisa, à luz do ECA, buscando compreender se a Doutrina da Proteção Integral e os fundamentos normativos se aplicam às caixas de saque.

4.2. O ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE E A PROTEÇÃO CONTRA A PUBLICIDADE EXPLORATÓRIA DAS *LOOT BOXES*

No Título III da Parte Geral do ECA, entre os arts. 70 a 85 do diploma legal, aborda o conceito jurídico da “prevenção”, trazendo diversas situações que os direitos fundamentais da criança e adolescente podem ser violados caso não haja medidas para salvaguardar a saúde, dignidade, liberdade, educação, esporte, lazer, entre outros. Tal previsão no ECA teve como imaginário do legislador à época da elaboração do estatuto, considerando práticas e comportamentos nos quais as crianças e os adolescentes eram expostos no final da década de 80 (Filho *et al.*, 2022, p. 143-144).

Diante do mundo pós-moderno, os jogos eletrônicos despontaram como a maior tendência em ascensão no mercado audiovisual, tendo em vista que o caráter lúdico gera uma narrativa personalíssima e imersiva aos jogadores. A criança e o adolescente correspondem a um dos grandes públicos inseridos nessa nova relação

informacional-tecnológica, estando expostos desde cedo a práticas comerciais elaboradas por adultos, a fim de auferir lucro pelas empresas desenvolvedoras (Alcântara; Andreucci, 2019, p. 3).

É nesse mesmo sentido que aborda Schwartz (2013, p. 236):

Se há mais “oferta” de juventude na sociedade, o mundo adulto por sua vez volta-se com interesse comercial e político crescente para esse contingente populacional que a partir da mais tenra idade assume posição como sujeitos de uma cultura de consumo que dá ênfase à livre escolha assim como a modismos e estilos de vida intensamente sexualizados quando se trata de formação de identidade e socialização (esferas que até pouco tempo eram um domínio privado, essencialmente tradicional ou comunitário).

A ludicidade somada à conexão simultânea de multijogadores estimula sentimentos de ambição, desejo, conquista e competição entre crianças e adolescentes, as quais passam a almejar bens digitais e avatares únicos dentro dos jogos eletrônicos, enquanto a vida e as relações humanas vão sendo negligenciadas e se esvaindo (Silva, 2009, p. 171).

É necessário observar o art. 6º do ECA, que estabelece ao aplicador do direito realizar a subsunção do fato à norma geral do estatuto, ou seja, avaliando a proteção integral e a condição peculiar de desenvolvimento da criança e do adolescente (Ishida, 2015, p. 18-19).

Sendo assim, é importante analisar se o ECA é capaz de assegurar a prevenção, a proteção integral e o melhor interesse à criança e ao adolescente diante da publicidade digital das *loot boxes*.

A primeira observação reside no art. 79 do referido diploma normativo, no qual se estabelece a proibição de oferta publicitária dirigida ao público infantil por qualquer meio visual que contenha bebidas alcoólicas, tabaco, armas e munições (Brasil, 1990).

Tal artigo deve ser interpretado de forma análoga ao jogo eletrônico, não se limitando à literalidade do texto da lei, pois as revistas e livros deram lugar ao universo conectado do videogame. Dessa forma, neste universo lúdico, é vedado qualquer publicidade direcionada à criança e adolescente com uso dos elementos proibitivos mencionados anteriormente (Ishida, 2015, p. 197-198).

Verifica-se que existem caixas de saque que violam o art. 79 do ECA, pois há diversos jogos eletrônicos com a jogabilidade *First Person Shooter*, em português tiro em primeira pessoa, que ofertam, por meio da publicidade das *loot boxes*, bens digitais cosméticos e/ou desempenho que são programados à semelhança de armas reais, a exemplo de títulos como *CS-GO* e *Call of Duty Mobile*, desenvolvidos pelas empresas *Valve* e *Activision*, respectivamente.

Outro ponto de observação está previsto no art. 80 do ECA, pois é proibida a entrada de crianças e adolescentes em ambientes de apostas e congêneres. Para Junior (2022, p. 44), as empresas desenvolvedoras que implementam *loot boxes* em seus jogos seriam equiparadas a casas de apostas, desde que incontroverso para as autoridades brasileiras a caracterização das caixas de saque enquanto jogos de azar.

No artigo 81, inciso III, o ECA inibe a venda de produtos que causam dependência psicológica às crianças e aos adolescentes. Segundo Teixeira, as *loot boxes* podem violar o referido artigo, caso seja comprovado, por estudos técnicos, sua capacidade de persuadir o comportamento infantil (Teixeira, 2022, p. 75).

A partir da interpretação dos artigos 79, 80 e 81 do ECA, bem como a análise jurídica e psicológica realizada no capítulo anterior, projeta-se uma dicotomia entre as áreas das ciências humanas: no direito brasileiro, as *loot boxes* não são consideradas jogos de azar, enquanto a comunidade científica nacional e estrangeira evidencia que a publicidade das caixas de saque utiliza vieses cognitivos com o objetivo de estimular crianças e adolescentes ao comportamento compulsivo ao abri-las. Isso evidencia os desafios práticos acerca do tema no território nacional.

Embora o ECA não regule expressamente a publicidade infantil, a proteção integral sempre está no roteiro do estatuto, impondo que a criança e o adolescente não serão submetidos à exploração de suas subjetividades e autonomias, conforme art. 5º do ECA. Ocorre que a publicidade das *loot boxes* está em descompasso com o referido artigo, isso porque visa apenas auferir lucro sobre a vulnerabilidade infantil de forma direta, através das campanhas publicitárias dentro dos jogos eletrônicos, assim como de forma indireta, por indução de preferências e comportamentos transmitidos pelos influenciadores digitais *gamers* e *youtubers* (Curcelli, 2018, p. 37-38).

Influenciadores no cenário dos jogos eletrônicos, com o objetivo de gerar engajamento e aumentar a visibilidade de seus conteúdos, embora sem dolo, corroboram a

publicidade digital das *loot boxes*. A maioria dos seguidores é composta por crianças e adolescentes atraídos pela emoção da abertura de centenas de caixas de recompensas realizadas por meio dos vídeos na plataforma do *Youtube* e/ou streaming na *Twitch*, buscando o jovem recriar os resultados dos famosos e, conseqüentemente, manter o ciclo vicioso a todo vapor (Meschik *et al.*, 2025, p. 9-10).

A publicidade digital das *loot boxes* se apresenta de diversas formas: através da disponibilização de amostras gratuitas; conversão da compra por moedas do jogo; revenda de caixas de saque; ausência de percentual de probabilidades na obtenção de itens; exibição de recompensas quase adquiridas; e ofertas por tempo limitado. Esses mecanismos publicitários estimulam o consumo do público infantojuvenil (Zendle; Meyer; Over, 2019, p. 3-4).

Sobre isso, a Doutrina da Proteção Integral impõe a necessidade do resguardo dos direitos fundamentais da criança e adolescente por parte de todos os atores sociais. Portanto, as empresas desenvolvedoras dos jogos eletrônicos têm o dever de melhorar a transparência veiculada à publicidade das *loot boxes*, principalmente para os consumidores infantojuvenis, diminuindo a exploração desses sujeitos e a vulnerabilidade digital, tema que será tratado no próximo tópico (Cardoso, 2023, p. 85).

Os mecanismos predatórios de persuasão conseguem capturar adultos com completo discernimento desenvolvido, sendo que para a criança e o adolescente são ainda mais suscetíveis às armadilhas da publicidade digital das *loot boxes*, o que evidencia um modelo de negócio moderno altamente lucrativo que solapa a Doutrina da Proteção Integral, o fim social que norteia o ECA (Alcântara; Andreucci, 2019, p. 8).

Ademais, é crucial entender se as *loot boxes* desacatam o princípio do superior interesse da criança e do adolescente, bem como o papel dos pais e do Estado como garantidor do cumprimento do referido princípio no cenário digital.

Este princípio decorre da Convenção sobre os Direitos da Criança de 1989, ratificada pelo Brasil, que conjugada à proteção integral, estabelece que as diretrizes adotadas pela família, Estado e sociedade civil devem atender, com prioridade absoluta, o interesse superior da criança e do adolescente. Não significa o desprestígio dos demais direitos, mas apenas a observação primária do melhor interesse ao infante

diante das relações que estão inseridas com os demais atores sociais (Zapater, 2019, p. 87-88).

Para tanto, o princípio do melhor interesse deve ser interpretado a partir do contato digital infantojuvenil com as *loot boxes*, sendo de responsabilidade primária do poder público brasileiro, conforme art. 100, III, do ECA, intervir em situações de risco à criança e ao adolescente, fiscalizar se eles têm acesso a informações transparentes e averiguar se as interações nos jogos eletrônicos protegem seus direitos fundamentais (MPSP, 2022, p. 51).

Além disso, o melhor interesse também deve ser atendido pela família, sendo dever dos pais e responsáveis manter a integridade física e psicológica da criança e do adolescente expostos às práticas comerciais nos jogos eletrônicos, sobretudo as *loot boxes* em excesso. A tutela parental precisa adquirir consciência quanto aos riscos de transtornos compulsivos e financeiros que esse modelo de negócio pode gerar aos seus dependentes em processo de formação (Santos; Silva, 2024, p. 422).

Para isso, é importante que se observe o consentimento dos familiares, abordagem prevista no art. 14, §1º, da Lei Geral de Proteção de Dados, mas ainda distante no ECA. Presume-se uma medida de contenção que realiza um filtro dos conteúdos acessados pela criança e adolescente dentro dos jogos eletrônicos, sem que, com isso, haja uma violação dos direitos à dignidade, à liberdade e ao lazer (Cardoso, 2023, p. 85).

Os pais e responsáveis não podem negligenciar a proteção infantil diante das telas de computadores, celulares e jogos eletrônicos, que muitas vezes cumprem com o papel de ensinar e educar a criança e o adolescente que estão em suas residências, mas conectados metafisicamente ao ciberespaço do universo digital da internet (Filho *et al.*, 2022, p. 151).

Por fim, retornando à bússola que guia o ECA, a proteção integral apresenta um caráter descentralizado e participativo diante do texto constitucional, oportunizando ao Estado, família e toda a sociedade civil salvaguardar o infante. Através de ONGs e associações, são utilizadas ferramentas de acesso à justiça, a exemplo da Ação Civil Pública, para valer-se do reconhecimento dos direitos individuais homogêneos, coletivos e difusos, conscientizar os atores sociais e exercer o papel de cidadania da criança e do adolescente enquanto sujeitos de direitos (Veronese, 2013, p. 50-51).

Sendo assim, observando os malefícios causados e as violações aos fundamentos do ECA perpetrados pelas *loot boxes* contra o público infantojuvenil, a Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente ajuizou, em 2021, sete ACPs contra empresas multinacionais de jogos eletrônicos, requerendo 19 bilhões e meio de reais em indenização por danos morais e coletivos (ANCED, 2021).

Até o presente momento de elaboração deste trabalho, este pesquisador constata, por meio do processo judicial eletrônico, que as últimas atualizações sobre tais demandas encontram-se na decisão interlocutória proferida em 30 de abril de 2025 pelo magistrado da 1ª Vara da Infância e da Juventude do Distrito Federal. Este juízo expediu ofício à Diretoria do Instituto de Psicologia da Universidade de Brasília, a fim de dar orientação sobre a melhor forma de produção probatória pericial nesse campo, em razão da alta complexidade das causas (TJDFT, 2024).

Diante do que foi exposto neste tópico, as *loot boxes* representam uma temática recente, embora já se encontram longos processos de debate jurídico, econômico e psicológico, no qual o ECA não é capaz de prever as hipóteses de proteção normativa ao público infantojuvenil que se relaciona com esse modelo de negócios dentro dos jogos eletrônicos, o que evidencia a relevância social sobre a temática desta pesquisa.

4.3 A PUBLICIDADE DIGITAL DAS LOOT BOXES À LUZ DO CÓDIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR

O Código de Defesa do Consumidor não surgiu sem motivação, este foi fruto de intensas reivindicações nacionais e internacionais desde o período da Revolução Industrial. Com a CF/88, é previsto no art. 5º, inciso XXXII, que é dever do Estado promover a defesa do consumidor. Não se trata de uma escolha estatal, e sim um imperativo constitucional a ser seguido pelo poder público para promover os direitos fundamentais do consumidor. Sendo assim, o CDC é o instrumento a ser usado para chegar à obra principal, isto é, a garantia da proteção constitucional esculpida ao consumidor (Filho, 2019, p. 22-23).

É nesse sentido que o primeiro artigo do CDC estabelece que o Código rege a partir de normas de ordem pública e interesse social, devendo ser observados os arts. 5º, inciso XXXII, e 170, inciso V, da CF/88 e art. 48 das suas Disposições Transitórias (Brasil, 1990).

Isso significa que os fundamentos do CDC são normas cogentes, pois impõem por si mesmas, não podendo o direito privado se intrometer para desvirtuar ou afastar sua aplicação, bem como são irrenunciáveis pelos seus titulares, tendo em vista que a vulnerabilidade é uma característica que nasce com o consumidor diante da relação de consumo (Netto, 2025, p. 64).

O CDC surge também como forma de dar respostas à dificuldades que se agravaram ao longo dos séculos pelo direito privado diante das diferentes e complexas relações entre as partes, que muitas vezes correspondia à desigualdade entre os sujeitos da relação (Tartuce; Neves, 2021, p. 32).

O código consumerista tem uma importante missão na pós-modernidade: resolver conflitos não apenas entre partes, e sim compreender os direitos fundamentais que estão sendo confrontados em uma realidade propagada pela globalização, no qual o direito precisa observar, cada vez mais, os interesses coletivos nas relações sociais e jurídicas (Netto, 2025, p. 69).

O objeto desta pesquisa figura-se dentro de uma relação de consumo, pois de um lado encontra-se o jogador destinatário final (consumidor), enquanto do outro está a empresa desenvolvedora que pratica com habitualidade e intuito comercial a venda de jogos eletrônicos e as *loot boxes* (Pinto, 2023, p. 27). Portanto, neste capítulo serão destrinchadas as perspectivas do princípio da vulnerabilidade e a exposição infantojuvenil à publicidade digital das caixas de saque à luz do CDC.

4.3.1 Perspectivas da vulnerabilidade digital do consumidor infantojuvenil perante as *loot boxes*

A vulnerabilidade é a qualidade inata do consumidor diante da relação de consumo desigual na qual se encontra perante o fornecedor, tendo em vista que enquanto este confecciona, produz, presta, programa um produto ou serviço a partir de sua livre

iniciativa e liberdade econômica, o consumidor somente o adquire ou contrata, lhe sendo repassado todo o ônus financeiro e, sobretudo, informacional (Filho, 2019, p. 69).

Dessa forma, a Constituição Federal estabelece no art. 170, inciso V, a primazia da defesa do consumidor perante a ordem econômica, tendo como um dos instrumentos de efetivação do imperativo constitucional e de proteção dos direitos fundamentais do consumidor no art. 4º, I, do CDC, estabelecendo que a Política Nacional de Relações de Consumo terá como norte o princípio da vulnerabilidade do consumidor (Brasil, 1990).

A doutrina divide a vulnerabilidade em três espécies mais conhecidas: técnica, quando o consumidor não detém conhecimento especializado acerca da utilização e fruição do produto, ou da prestação do serviço que está tomando; fática caracteriza-se pela vulnerabilidade do consumidor diante de sua disparidade econômica, educacional e intelectual para com o fornecedor; jurídica ou científica está relacionada com a ausência do saber de termos específicos da área das ciências humanas. Para o consumidor pessoa física, a vulnerabilidade é presumida (Marques; Benjamin; Miragem, 2013, p. 229).

Aplicando as diferentes classificações acima no caso do modelo de negócio das *loot boxes*, as empresas desenvolvedoras têm o dever de trazer informações claras sobre o consumo das caixas, métodos de pagamento, probabilidades de obtenção das recompensas sorteadas e a natureza delas, como forma de cumprimento da vulnerabilidade técnica; em relação à vulnerabilidade jurídica, é necessário o prévio consentimento do consumidor através dos termos e permissão de uso do software, informando o que consta no jogo eletrônico relacionado a *loot boxes* e microtransações; já a vulnerabilidade fática é a mais perceptível, isso porque diante das condições sociais e de desenvolvimento da criança e do adolescente, somada à publicidade digital predatória das *loot boxes*, esses consumidores são os mais atingidos, sendo necessária redobrada proteção jurídica pelo CDC (Ramos, 2022, p. 54-57).

A última classificação mencionada leva à construção doutrinária da vulnerabilidade agravada, também chamada de hipervulnerabilidade, pois a criança e o adolescente são sujeitos de direitos que apresentam uma condição biológica em desenvolvimento, que em contraste com ofertas publicitárias sedutoras e persuasivas são elevadas ao

quadrado sua fraqueza inata técnica e informacional diante de uma relação de consumo (Miragem, 2016, p. 132).

Ainda assim, as observações feitas acerca da vulnerabilidade não são suficientes para compreender as perspectivas do modelo de negócios das *loot boxes* frente ao consumo infantojuvenil, pois a vulnerabilidade é um princípio alicerce previsto no CDC que não deve se limitar ao texto da lei. Heráclito, filósofo pré-socrático, trouxe grandes reflexões para a humanidade acerca da natureza universal em constante transformação, e foi ele quem já dizia que apenas a mudança é permanente (Nicola, 2005, p. 18-19).

De maneira semelhante aborda Netto (2025, p. 91):

Convém lembrar que os avanços e as necessidades sociais tornam o conceito de vulnerabilidade essencialmente mutáveis e flexível. Em outras palavras: vulnerabilidade não é um conceito estático, mas dinâmico. Não é um conceito definitivo, mas em evolução. Não é um conceito fechado, mas aberto. Os contextos e as especificidades do caso concreto serão sempre relevantes. Os maiores ou menores níveis de vulnerabilidade, desde que caracterizados em determinada situação, autorizam respostas jurídicas diferenciadas do direito do consumidor. Hoje, vivendo como vivemos em sociedades velozes e hiperconectadas, a vulnerabilidade adquiriu mais um perfil, a *vulnerabilidade digital*, bastando lembrar que os titulares de dados pessoais são muitas vezes vulneráveis ou hipervulneráveis.

É necessário, portanto, descer mais uma camada do iceberg chamado vulnerabilidade, pois o momento atual de revolução tecnológica-científica requer a compreensão de novas implicações na esfera consumerista, sobretudo a tendência moderna de massificação do consumo infantojuvenil através das *loot boxes*.

Sendo assim, nascem vulnerabilidades especiais a partir da transformação e interpretação dos conceitos clássicos, como visto acima, sendo os dois maiores expoentes a vulnerabilidade digital estrutural por design e tratamento de dados pessoais e vulnerabilidade digital situacional por catividade ou dependência psicológica (Marques; Mucelin, 2022, p. 16).

A primeira vulnerabilidade é constantemente violada pelos mecanismos de funcionamento das *loot boxes*, pois as empresas desenvolvedoras armazenam dados pessoais de crianças e adolescentes que adquirem caixas de saque, inclusive trocando informações sobre o titular de dados infantojuvenil entre os jogos eletrônicos desenvolvidos pela mesma empresa (Barreto, 2022, p. 50).

Já a segunda ocorre pela associação de distúrbios psicossomáticos ao uso prolongado e impulsivo dos aparelhos digitais, como o caso do jogo eletrônico, que partindo-se da Doutrina da Proteção Integral, trata-se de um dever familiar ter consciência do conteúdo acessado pela criança e adolescente, enquanto aplicação efetiva da lei pelo Estado-juiz nas situações de violação aos direitos fundamentais do jovem (Torres, 2024, p. 92)

Tal vulnerabilidade é agravada pelas *loot boxes*, pois conforme já discorrido no capítulo anterior desta pesquisa, elas são um dos instrumentos de propagação dos distúrbios comportamentais que afetam, principalmente, a criança e o adolescente e, por meio da publicidade digital das caixas de saque, toda uma economia é aquecida e gera lucro para as empresas desenvolvedoras.

Todavia, o objetivo econômico das empresas desenvolvedoras com as *loot boxes* muitas vezes ignora a observação e defesa do consumidor estabelecida no art. 170, inciso V, da CF/88 (Brasil, 1988). O grande elemento dessa negligência aos direitos do consumidor hipervulnerável reside na oferta digital das caixas de saque, que será analisado em seguida.

4.3.2. O limiar da abusividade e a ilicitude propagado pela publicidade digital das *loot boxes* em relação ao público infantojuvenil

Muito se discute a respeito da publicidade estar vinculada ao direito fundamental da liberdade de expressão previsto no art. 5º, IX, da CRFB/88. No entanto, partindo-se do objetivo estritamente econômico desta prática, no qual busca prospectar clientes às empresas, ela deve observar a defesa do consumidor pelo que dispõe o art. 170, inciso V, da Constituição Federal. Relacionar a publicidade apenas à liberdade de expressão é, muitas vezes, uma tentativa de escape dos controles impostos pelo CDC para salvaguardar os consumidores vulneráveis nesta relação (Miragem, 2016, p. 267-268).

Portanto, diante do esclarecimento inicial, a publicidade tem como característica o exercício da atividade econômica regulada pelas normas consumeristas, a fim de não se tornar prática ilícita. O princípio da identificação da publicidade, previsto no art. 36, caput, do CDC estabelece justamente que a licitude da publicidade decorre da fácil

constatação e conhecimento do consumidor acerca da oferta publicitária que está sendo exposta, relacionando de forma precisa com o direito básico à informação contido no art. 6º, inciso III, do CDC (Filho, 2019, p. 160).

Quando se fala em publicidade infantojuvenil, é um aspecto mais sensível e peculiar diante de uma relação com consumidores hipervulneráveis, pois a divulgação publicitária a esse público, em diversas ocasiões, é maquiada de assédios e abusos psicológicos, gatilhos mentais de indução de comportamentos e desrespeitos éticos que, somados, têm o objetivo de explorar a falta de discernimento da criança e do adolescente (Sousa, 2023, p. 43).

É nesse sentido que a oferta digital das *loot boxes* se relaciona com a publicidade ilícita abusiva, prevista no art. 37, §2º, do CDC, isso porque seus mecanismos de funcionamento equiparados a jogos de azar no quesito psicológico, que estimulam vieses cognitivos e comportamentais, tornam as crianças e os adolescentes consumidores alienados em relação à relação de consumo que estão inseridos, levando-os a acreditar que a abertura de caixas de saque faz parte da operação regular do jogo eletrônico (Rios, 2019, p. 1136).

Outra perspectiva desta publicidade reside no fato da promessa da jogabilidade de itens digitais exclusivos e únicos de grandes universos da cultura pop. Aproveitando-se do engajamento do público infantojuvenil, as empresas desenvolvedoras omitem informações sobre a real disponibilização destes itens adquiridos exclusivamente por meio de *loot boxes*. O grande exemplo ocorreu em 2017 no jogo *Star Wars Battlefront 2*, no qual a campanha de marketing realizada pela empresa afirmava a possibilidade de jogar com personagens da obra de ficção, mas acabou se reduzindo a promessas vazias, frustrando os jogadores e forçando-os à compra de caixas de saque para jogar com os principais heróis e vilões da franquia cinematográfica (Corrêa, 2020, p. 16-17).

Buscando estabelecer maiores delimitações sobre a publicidade abusiva direcionada ao público infantojuvenil, o Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente publicou a Resolução nº 163/2014. Embora seja apenas um ato administrativo infralegal, mostrou-se como um momento de atualização do CONANDA sobre novas ofertas publicitárias, principalmente aquelas provenientes da internet, ampliando a interpretação normativa do art. 37, §2º, do CDC (Sousa, 2023, p. 36).

É importante o destaque do seu art. 2º:

Art. 2º Considera-se abusiva, em razão da política nacional de atendimento da criança e do adolescente, a prática do direcionamento de publicidade e de comunicação mercadológica à criança, com a intenção de persuadi-la para o consumo de qualquer produto ou serviço e utilizando-se, dentre outros, dos seguintes aspectos:

I - linguagem infantil, efeitos especiais e excesso de cores;

II - trilhas sonoras de músicas infantis ou cantadas por vozes de criança;

III - representação de criança;

IV - pessoas ou celebridades com apelo ao público infantil;

V - personagens ou apresentadores infantis;

VI - desenho animado ou de animação;

VII - bonecos ou similares;

VIII - promoção com distribuição de prêmios ou de brindes colecionáveis ou com apelos ao público infantil; e

IX - promoção com competições ou jogos com apelo ao público infantil (Brasil, 2014).

Para Santos e Silva, os incisos I, VIII e IX se adequam à oferta publicitária das *loot boxes*, pois há diversos jogos eletrônicos que utilizam gradientes de cores a partir da raridade do item adquirido; o próprio modelo de negócios tem como característica a aleatoriedade das recompensas digitais adquiridas; e são ofertados *loot boxes* gratuitas pela progressão e desempenho no jogo eletrônico, respectivamente (Santos; Silva, 2024, p. 422).

Indo além, este pesquisador entende por ampliar as hipóteses de publicidade abusiva das *loot boxes*, não se restringindo apenas a tais incisos da Resolução, tendo em vista que muitas empresas desenvolvedoras fazem campanhas promocionais em parceria com influenciadores digitais e famosos, ofertando bens digitais exclusivos mediante compra das caixas de saque.

A exemplo há jogo *Free Fire*, que ofertou a aquisição do famoso DJ brasileiro Alok, bem como a divulgação de pacotes no jogo *FIFA* com imagens do atleta *Neymar* (TJDFT, 2021).

Também pode ser compreendida a equiparação de bonecos a *skins*, itens cosméticos ou de desempenho virtuais, que lhe são feitas publicidades como recompensas a

serem obtidas pelas caixas de saque, fomentando o desejo de consumo da criança e do adolescente pelas *loot boxes*.

Ademais, a publicidade digital das *loot boxes* ofende o direito básico da informação e o princípio da identificação da oferta publicitária previstos no art. 6º, III e art. 36, caput, ambos do CDC, pois as empresas desenvolvedoras não costumam divulgar as probabilidades das recompensas ao adquiri-las, somente descrevendo o que está contido dentro das caixas diante de um vasto universo aleatório de chances possíveis (Curcelli, 2018, p. 28).

Outrossim, além de levar a criança e o adolescente ao erro de fato pela publicidade ilícita e desleal, o próprio modelo de negócios incide como prática abusiva prevista no art. 39, inciso I, do CDC, pois vincular a possível aquisição de uma recompensa a partir de outras dezenas de bens indesejáveis configura-se como venda casada (Rios, 2019, p. 1137).

Essa prática abusiva se agrava ainda mais, pois as empresas que têm como carro-chefe as *loot boxes* não vinculam ofertas individualizadas de compra dos itens de forma separada, obrigando os consumidores infantojuvenis à aquisição de caixas de recompensas para ter a irrisória probabilidade de adquirir a recompensa almejada. Incluir os mecanismos individuais e mais transparentes significaria o colapso do modelo de negócios altamente lucrativo das *loot boxes* (Curcelli, 2018, p. 32-33).

Sendo assim, sob a égide da liberdade de expressão e livre iniciativa, a ludicidade e entretenimento dos jogos eletrônicos podem ser confundidos com táticas publicitárias ardilosas e ilícitas que exploram a ignorância do consumidor infantojuvenil, com o objetivo de lucrar com a compulsividade da abertura de *loot boxes* desse público-alvo.

Diante do que foi discorrido, a criança e o adolescente são consumidores em situação de hipervulnerabilidade, requerendo ainda mais proteção e defesa por parte do CDC sobre as relações de consumo que se encontram. Percebe-se também que a publicidade digital das *loot boxes* está mais propensa a cair pelo campo da abusividade, em comparação à licitude. Todavia, embora haja diversas violações às normas consumeristas, bem como a judicialização da temática por parte da ANCED, atualmente ainda se observa a ausência de medidas impositivas às empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, permanecendo a ideia acerca de um ciberespaço sem regulamentação.

Apesar de dispor de um capítulo a respeito da proteção da criança e do adolescente na Lei Nº 14.852/2024, o marco legal da indústria dos jogos eletrônicos, assim intitulado pelo legislador, não representa de fato um marco de inovação, e sim uma inércia, omissão e negligência estatal para com a proteção do público infantojuvenil diante das loot boxes, pois há apenas uma única menção sobre microtransações na lei e nada mais.

4.4 RESPOSTAS INTERNACIONAIS AO COMBATE DAS *LOOT BOXES*

A China foi um dos países precursores na regulação das *loot boxes*, aplicando a lei antijogos de azar em 2017. A partir desse momento, o país impôs às empresas desenvolvedoras a divulgação da probabilidade de ganho dos itens pelas *loot boxes*, bem como proibiu a venda direta e incorporada à economia de microtransações para compra das caixas de saque, somente permitindo seu ganho em forma de brinde a partir da compra de moeda própria do jogo (Ziebart, 2017). A normatização chinesa também atuou sobre o controle de limite de gastos mensais que o público infantojuvenil utiliza, bem como vedou práticas de *pay-to-win*, pagar para ganhar, nos jogos eletrônicos (Junior, 2020, p. 34).

No início de 2018, a empresa *Valve*, desenvolvedora dos jogos *CS:GO* e *Dota 2*, desabilitou qualquer negociação e transferibilidade envolvendo loot boxes e microtransações em seus jogos na Holanda, pois o governo dos Países Baixos regulamentou, em abril do mesmo ano, pela caracterização da transferência e comercialização de caixas de saque como jogos de azar. Se as caixas fossem adquiridas de forma autônoma e sem envolver a incorporação da economia real ao jogo eletrônico, elas seriam permitidas (Krishna, 2018).

No mesmo período, seu país vizinho, a Bélgica, instaurou um inquérito através da Comissão de Jogos, enquadrando os jogos *Star Wars Battlefront II*, *Overwatch*, *FIFA* e *CS:GO* como jogos de azar que devem ser banidos e responsabilizados judicialmente, pois causam prejuízos à ordem econômica das famílias, bem como à saúde psicológica das crianças e dos adolescentes (Geens, 2018).

Ambos os países interpretaram o modelo de negócios das *loot boxes* de forma semelhante aos mecanismos de jogos de azar, pois a mera comercialização de bens

digitais adquiridos através das caixas corresponde a violações das suas leis contra jogos de azar, inclusive sendo banidas pelo Estado Belga. Em posição contrária, o Reino Unido e a França possuem abordagens mais brandas, isso porque para esses países somente se consideram jogos de azar as *loot boxes* que são negociadas em plataformas não oficiais mediante autorização das empresas (Junior, 2020, p. 36-37).

Nos Estados Unidos, a matéria ainda é embrionária no âmbito federal, mas existem alguns casos de estados-membros que já estão se debruçando sobre as práticas predatórias das *loot boxes*. Um dos exemplos é o Estado da Havaí, que tramita desde 2017 propostas legislativas de controle ao acesso das caixas de recompensa para jovens menores de 20 anos (Plunkett, 2017).

Tratando-se do contexto nacional, embora o país ainda não possua uma legislação específica sobre o assunto, o Brasil pode se inspirar nas repercussões internacionais, pois há um grande movimento protecionista da criança e do adolescente nos ambientes dos jogos eletrônicos, sobretudo contra a abusividade das práticas comerciais que giram em torno das *loot boxes*.

Embora os jogos eletrônicos correspondam a atual forma de lazer e entretenimento das crianças e dos adolescentes, as tendências capitalistas modernas de comercialização com lucratividade exponencial dos jogos têm exposto o público infantojuvenil às *loot boxes*, que, hoje em dia, violam frontalmente a Doutrina da Proteção Integral, o ECA, os direitos fundamentais e as normas consumeristas, estando esse modelo de negócios no mesmo comparativo com o retrospecto histórico da criança e do adolescente: seres humanos inferiores, segregados e menosprezados.

5 CONCLUSÃO

O presente trabalho teve como propósito explorar o fenômeno comercial das *loot boxes*, prática marcada pela alta lucratividade das empresas desenvolvedoras dos jogos eletrônicos às custas dos consumidores, sobretudo crianças e adolescentes, que sonham com a aquisição de bens digitais de difícil obtenção, em razão do próprio mecanismo de funcionamento aleatório das caixas de saque.

Foram levantadas reflexões que permitem chegar a conclusões relevantes ao longo do estudo. Neste escopo, foi demonstrado o atual modelo econômico no qual as *loot boxes* estão inseridas, qual seja a configuração do jogo como serviço, isto é, o prolongamento de consumo do jogo eletrônico produzido, com a adição de novos conteúdos e expansões, principalmente microtransações na modalidade de *loot boxes*, garantindo a perpetuidade da vida útil da obra desenvolvida e, sobretudo, maior lucratividade para as empresas a partir daquele único videogame programado.

Evidenciou-se também que a comercialização digital das *loot boxes* oportuniza o ganho de duas modalidades de recompensas, mas com interesses econômicos e persuasivos escondidos. De um lado encontra-se os bens digitais cosméticos que se apresentam como meros apetrechos de diferenciação dos jogadores, entretanto, representam verdadeiramente um comércio virtual de compra e venda por grau de raridade e exclusividade do item; em outra perspectiva há bens digitais de performance, os quais detêm características e atributos que impactam na jogabilidade, fazendo com que as empresas se aproveitem de práticas desleais como *pay-to-win* para vender ainda mais *loot boxes*.

Em seguida, o presente trabalho debruçou-se sobre a análise das condicionantes que assemelham, ou não, as *loot boxes* aos jogos de azar segundo as áreas da psicologia humana e o ordenamento jurídico brasileiro. Constataram-se duas conclusões distintas: enquanto há diversos estudos a respeito dos vieses cognitivos que as correspondem como equiparadas a jogos de azar, a legislação brasileira, notadamente o texto normativo do art. 50, §3º, alínea a, do Decreto-Lei Nº 3.688/41, entende pelo contrário, não sendo consideradas jogos de azar e não incorrendo em infração de contravenção penal.

Ainda nessa perspectiva, sobre a perspectiva psicológica também é destrinchada ao leitor as diferentes abordagens das *loot boxes* conectadas ou fechadas à economia, uma vez que existem jogos que apenas utilizam as *loot boxes* como um incremento do entretenimento, diferentemente de outros que criam um mercado com o movimento contínuo da circulação do capital.

Já na seara jurídica, o leitor foi levado a interpretar as motivações do regime normativo que não caracterizam as *loot boxes* como jogos de azar, percorrendo sobre cada elemento do tipo penal referente ao supracitado artigo, utilizando-se da doutrina civilista para dar suporte a lei de contravenções penais antiquada.

Embora não consideradas jogos de azar, evidente que tal lei mostra-se obsoleta na compreensão de práticas comerciais digitalizadas através da conectividade via internet, a exemplo do modelo de negócios das *loot boxes*. Sendo assim, mostrou-se necessário adentrar em outras perspectivas do ordenamento jurídico para entender a configuração das *loot boxes* como práticas abusivas, bem como a eficácia protetiva conferida à criança e ao adolescente diante desse novo fenômeno dentro do jogo eletrônico.

Após a breve evolução histórica da criança e do adolescente no contexto brasileiro, chegou-se, portanto, ao cerne desta pesquisa: os demonstrativos perpetrados pela publicidade digital das *loot boxes* em comparação com os dispositivos do Estatuto da Criança e do Adolescente e do Código de Defesa do Consumidor, principais campos normativos de proteção do público infantojuvenil vulnerável por natureza.

Constatou-se a violações diretas ao ECA e ao CDC, o que evidencia a natureza abusiva da publicidade digital perante o público infantojuvenil. Apesar de tais desrespeitos ao ordenamento jurídico, foi identificado a ausência de regras específicas no sistema legal brasileiro, intensificando a necessidade de proteger as crianças e os adolescentes contra os abusos dessa prática.

Nesse sentido, antes mesmo da regulamentação da prática comercial objeto desta pesquisa, é fundamental a aplicação das perspectivas descentralizadas e participativas da Doutrina da Proteção Integral, devendo os atores sociais coibirem as abusividades decorrentes desse modelo de negócios.

Em primeiro lugar, é necessário que o Estado, a partir da colaboração entre diferentes órgãos públicos, busque atuar por meio do Ministério Público fiscalizando a defesa

dos direitos coletivos e difusos da criança e do adolescente expostos as práticas das loot boxes, principalmente após formação de precedentes com os julgamentos das Ações Civis Públicas comentadas nesta pesquisa.

Além disso, é importante a conscientização da sociedade civil acerca da matéria e a atualização da política nacional das relações de consumo, responsabilidades atribuídas ao CONANDA e ao Conselho Nacional de Defesa do Consumidor - CNDC, respectivamente.

Outrossim, o ambiente familiar também deve ficar atento aos jogos eletrônicos consumidos por crianças e adolescentes, observando a classificação indicativa dos videogames, regulando gastos e exercitando a educação financeira desde cedo, caso haja essa consciência no seio familiar.

Ademais, a sociedade civil também tem o seu papel, não apenas as instituições de proteção e defesa da criança e do adolescente precisam fiscalizar esse modelo de negócios, assim como as próprias empresas desenvolvedoras dos jogos eletrônicos precisam readequar propostas mercadológicas que permitam o seu crescimento econômico.

Uma alternativa que mantém a liberdade artística e promove a lucratividade das empresas se encontra na criação de lojas próprias com a venda de bens digitais de forma individualizada e específica, não gerando frustrações e o vício dos jogadores ao não adquirir as recompensas almejadas. Essa funcionalidade já é adotada, por exemplo, com o jogo eletrônico *Fortnite*, desenvolvido pela *Epic Games*.

Por fim, embora a legislação brasileira atual é insuficiente na defesa dos direitos da criança e do adolescente frente as *loot boxes*, é imprescindível que regulamentações futuras atendam ao melhor interesse do público infantojuvenil, impondo práticas a serem adotadas pela indústria dos videogames que reduzam, de forma gradual, os atuais mecanismos de funcionamento abusivos das *loot boxes* que as equiparam a jogos de azar segundo literatura psicológica.

A ideia não consiste no banimento, solução que tende a ser mais abrangente e geral. Em verdade, a regulamentação nacional corresponderia a uma harmonia entre os direitos protecionistas à criança e ao adolescente e a livre iniciativa da ordem econômica das empresas desenvolvedoras dos jogos eletrônicos, permitindo a liberdade artística na criação de outras funcionalidades não violadoras do Princípio da

Proteção Integral, bem como reduzindo a função das *loot boxes* a mecanismos de lazer que não estejam incorporados à economia real.

Dessa forma, somente assim a criança e o adolescente não terão suas subjetividades e comportamentos massificados pela nova perspectiva da Indústria Cultural representada pelas *loot boxes*, deixando de marchar em uma linha de produção que industrializa a alienação e a coisificação desses seres humanos.

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, Leonardo Spinola; ANDREUCCI, Ana Cláudia Pompeu Torezan. Direito da criança e adolescente: como a falta de legislação em práticas análogas a jogos de azar afetam crianças e adolescentes com base nos princípios que regem o ECA. **Jornada de Iniciação Científica e Mostra de Iniciação Tecnológica - ISSN 2526-4699**, Brasil, 2019. Disponível em:

<http://eventoscopq.mackenzie.br/index.php/jornada/xvjornada/paper/view/1481>.

Acesso em: 12 mai. 2025.

ANCED. **Anced entra na justiça pedindo proibição de sorteios ilegais em jogos eletrônicos**. Disponível em: <https://www.ancedbrasil.org.br/anced-entra-na-justica-pedindo-proibicao-de-sorteios-ilegais-em-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 15 mai. 2025.

AQUINO, Leonardo Gomes de. **Teoria Geral dos Contratos**. Belo Horizonte: Editora Expert, 2021. Disponível em: <https://experteditora.com.br/livro-teoria-geral-dos-contratos%E2%80%8B/>. Acesso em: 02 mar. 2025.

ASHCROFT, Helen. **How much does the sims 4 with all dlc cost?**, The Gamer, 2024. Disponível em: <https://www.thegamer.com/the-sims-4-base-game-all-dlc-cost/>. Acesso em: 3 nov. 2024.

BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana; SILVA, Ana Carolina de Araujo. A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame, **5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo**, 2014. Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/52383294/Artigo_Ciberjor_2014_-_A_evolucao_dos_jogos_eletronicos_do_videogame_ao_newsgame-libre.pdf?1490882387=&response-content-disposition=attachment%3B+filename%3DA_evolucao_tecnologica_dos_jogos_eletronicos.pdf&Expires=1750292828&Signature=btiFuV78kdQLznVZYOnF1xf3XAF3xw2WmLYiNKXaucWvTDCBeKNsuzn4J5A8sAq9~PMrdwJc2wtURVT0XSp2GsNbgSUJu-Mg8NimaHsDTaOLBojD5cuZih4wY~Jdx96pxFJgbNjZ~qlgcxcBIktY0Sg04~Qgq6zhUViuHa8eG1SqAPQfsb0~rMpQRcZ7EhlsAVY2RjM7fSb0YD42c0QtUOjitepoVdIFQcH9bwKvuXpaUT~2pjuP4c05pMBwdm8LxCywf9NIU5x0~ol3fc-izF7vl-QgixWYIJVwglxKMIN~UBLg8c62qGfYs9SnWS0CPQUHerOGyvGDDgkJQu884g &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA. Acesso em: 02 nov. 2024.

BARRETO, Sara Micaela Coelho. **Loot boxes no ordenamento jurídico brasileiro: jogos de azar ou prática comercial de monetização de jogos digitais?**. 2022. Monografia. (Bacharelado em Direito) – Centro de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, Santa Maria. Orientadora: Profa. Dra. Rosane Leal da Silva. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/34104>. Acesso em: 02 mar. 2025.

BARROSO, Matthaus de Freitas Glowaski. **Perigo ou diversão? lootboxes e os riscos dessa política de mercado frente ao consumidor**. 2022. Tese. (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Direito, Centro Universitário de Brasília, Brasília - CUB. Orientador: Prof. Victor Ferreira Bastos. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/prefix/16086>. Acesso em: 13 nov. 2024.

BENAZZI, João Renato de Souza Coelho; PEREIRA, Henrique. Jogos casuais e sociais com microtransações: uma análise exploratória da relação entre estratégias de venda dos jogos e o comportamento de jogadores. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Fortaleza. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-0745-1.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2024.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 18 mai. 2025.

BRASIL. **Decreto-Lei 3.688**, de 3 de outubro de 1941. Lei das Contravenções Penais. Rio de Janeiro, RJ, 03 out. 1941. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em: 02 abr. 2025.

BRASIL. **Decreto-Lei 4.657**, de 4 de setembro de 1942. Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro. Rio de Janeiro, RJ, 04 set. 1942. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del4657compilado.htm. Acesso em: 09 abr. 2025.

BRASIL. **Lei 8.069**, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, DF, 13 jul. 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 12 mai. 2025.

BRASIL. **Lei 8.078**, de 11 de setembro de 1990. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília, DF, 11 set. 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm. Acesso em: 29 mai. 2025.

BRASIL. **Lei 10.406**, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Brasília, DF, 10 jan. 2002. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm. Acesso em: 10 abr. 2025.

BRASIL. **Lei Complementar 116**, de 31 de julho de 2003. Dispõe sobre o Imposto Sobre Serviços de Qualquer Natureza, de competência dos Municípios e do Distrito Federal, e dá outras providências. Brasília, DF, 31 jul. 2003. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/lcp/lcp116.htm. Acesso em: 15 mar. 2025.

BRASIL. **Lei 12.965**, de 23 de abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil. Brasília, DF, 23 abr. 2014. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm; Acesso em: 10 abr. 2025.

BRASIL. **Lei 13.015**, de 16 de março de 2015. Código de Processo Civil. Brasília, DF, 16 mar. 2015. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13105.htm. Acesso em: 10 abr. 2025.

BRASIL. **Lei 14.852**, de 3 de maio de 2024. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos; e altera as Leis nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991, 8.685, de 20 de julho de 1993, e 9.279, de 14 de maio de 1996. Brasília, DF, 03 mai. 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19609.htm. Acesso em: 15 mar. 2025.

BRASIL. Ministério dos Direitos Humanos e Cidadania. **Resolução 163**, de 13 de março de 2014. Dispõe sobre a abusividade do direcionamento de publicidade e de comunicação mercadológica à criança e ao adolescente. Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/aceso-a-informacao/participacao-social/conselho-nacional-dos-direitos-da-crianca-e-do-adolescente-conanda/resolucoes/resolucao-163-publicidade-infantil.pdf/view>. Acesso em: 15 mai. 2025.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal. Ação Direta de Inconstitucionalidade nº 1.945/MT. Requerente: Partido do Movimento Democrático Brasileiro – PMDB. Relatora: Min. Cármen Lúcia. Brasília, julgado em 24 fev. 2021, DJe 20 mai. 2021. Disponível em: <https://portal.stf.jus.br/processos/detalhe.asp?incidente=1747607>. Acesso em: 15 mar. 2025.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal. Ação Direta de Inconstitucionalidade nº 5.659/MG. Requerente: Confederação Nacional de Serviços – CNS. Relator: Min. Dias Toffoli. Brasília, julgado em 24 fev. 2021, DJe 20 mai. 2021. Disponível em: <https://portal.stf.jus.br/processos/detalhe.asp?incidente=5132886>. Acesso em: 15 mar. 2025.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Recurso Especial nº 1.168.547. Recorrente: World Company Dance Show LTDA; Recorrido: Patrícia Chélida de Lima Santos. Relator: Min. Luis Felipe Salomão. Brasília, julgado em 11 mai. 2010, DJe 7 fev. 2011. Disponível em: <https://www.stj.jus.br/sites/portalp/Paginas/Comunicacao/Noticias/02032021-Hospedagem-de-e-mail-no-exterior-nao-isenta-provedor-de-fornecer-dados-exigidos-por-juiz-brasileiro.aspx>. Acesso em: 20 abr. 2025.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Recurso Especial nº 1.776.418. Recorrente: Microsoft Informática LTDA. Recorrido: Luis Agostinho Marques Caso Quintiliano. Relatora: Min^a. Nancy Andrighi. Brasília, julgado em 3 nov. 2020, DJe 19 nov. 2020. Disponível em: <https://www.stj.jus.br/sites/portalp/Paginas/Comunicacao/Noticias/02032021-Hospedagem-de-e-mail-no-exterior-nao-isenta-provedor-de-fornecer-dados-exigidos-por-juiz-brasileiro.aspx>. Acesso em: 20 abr. 2025.

BRITO, Alexis Couto de; ABREU, Marcello de. Loot boxes e os jogos de azar: uma análise sob a ótica da psicologia, direito e ações estatais. **Duc In Altum Cadernos de Direito**, [s. l.], v. 13, n. 30, 2021, p. 293-319. Disponível em: <https://doi.org/10.22293/2179507x.v13i30.1867>. Acesso em: 08 abr. 2025.

CARDOSO, Victor Cunha Lopes. **A proteção do consumidor vulnerável nos jogos eletrônicos: A oferta de loot boxes ao público infantojuvenil**. 2023. Tese (Mestrado em Direito) – Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN, Natal. Orientador: Prof. Dr. Fabrício Germano

Alves. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/54411>. Acesso em: 20 abr. 2025.

CARVALHO, Gustavo Henrique Bonfim de; FILHO, Ronaldo Fenelon Santos. Plataformas digitais e os desafios legais: explorando os limites da territorialidade. **Revista Reflexão e Crítica do Direito**. [s.l.], v.12, n.1, 2024, p. 136-152. Disponível em: <https://doi.org/10.55839/2358-7008RCDv12n1pa136-152>. Acesso em: 20 abr. 2025.

CARVALHO, Lucas Borges de. Soberania digital: legitimidade e eficácia da aplicação da lei na internet. **Revista Brasileira de Direito**. Passo Fundo, v. 14, n. 2, 2018, p. 213-235. Disponível em: <https://doi.org/10.18256/2238-0604.2018.v4i2.2183>. Acesso em: 20 abr. 2025.

CFP. Conselho Federal de Psicologia. **Parecer nº. 36/2021/GTEC/CG**. Parecer da GETEC sobre jogos eletrônicos para infância. Brasília-DF, 2021. Disponível em: <https://tinyurl.com/2a9r7nyj>. Acesso em: 28 mar. 2025.

CIANCIARULO, Eddie. **Team fortrees 2's 'mann-conomy uptade' changed microtransactions forever**. DualShockers. Disponível em: <https://www.dualshockers.com/team-fortress-2-mann-conomy-update-microtransactions-loot-boxes/>. Acesso em: 04 nov. 2024.

COELHO, Gabriel Souza. **Aquisição de jogos na plataforma digital steam: comportamento de compra e consumo**. 2018. Monografia. (Bacharelado em Biblioteconomia) – Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Rio de Janeiro. Orientador: Prof. Me. Danilo Pestana de Freitas. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11422/11845> Acesso em: 08 nov. 2024

Comentário Geral Nº 25 sobre os direitos da criança em relação ao ambiente digital: Versão Comentada. **Ministério Público do Estado de São Paulo**. Disponível em: <https://alana.org.br/wp-content/uploads/2022/04/CG-25.pdf>. Acesso em: 15 mai. 2025.

CORRAL, Benito Aláez. **Minoría de edad y derechos fundamentales**. Madrid: Editora Tecnos, 2004. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/273146108_Minoria_de_edad_y_derechos_fundamentales. Acesso em: 12 mai. 2025.

CORRÊA, João Vitor Gomes. **A legalidade das loot boxes em jogos eletrônicos**. Jus Brasil. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/a-legalidade-das-loot-boxes-em-jogos-eletronicos/844826045>. Acesso em: 04 mar. 2025.

CURCELLI, Marco César Passos. **Loot boxes e o mercado de consumo no Brasil**. 2018. Monografia. (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Direito, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo. Orientador: Prof. Dr. Eduardo Ariente. Disponível em: <http://dspace.mackenzie.br/handle/10899/20063>. Acesso em: 03 nov. 2024.

DISTRITO FEDERAL. Tribunal de Justiça do Distrito Federal e Territórios. Ação Civil Pública Nº 0701552-16.2021.8.07.0013. 1ª Vara da Infância e da Juventude do DF. Disponível em:

<https://pje.tjdft.jus.br/pje/Processo/ConsultaProcesso/Detalhe/listProcessoCompletoAdvogado.seam?id=2142173&ca=47348e2382d5645d7646cf6f980de7dbc3445dbc5754fc0e7e82df625017d1d619b607b90a2db77186c82eb82fd3df0b9ccef146623d632a&aba=>. Acesso em: 05 mai. 2025.

DISTRITO FEDERAL. Tribunal de Justiça do Distrito Federal e Territórios. Ação Civil Pública Nº 0701661-25.2024.8.07.0013. 1ª Vara da Infância e da Juventude do DF. Disponível em:

<https://pje.tjdft.jus.br/pje/Processo/ConsultaProcesso/Detalhe/listProcessoCompletoAdvogado.seam?id=2142204&ca=b246604c5e1d5a1039bc8c0cb8a232c22c44f5943df33ded0d75e0a948d43780a19017b2a1148c788692d24d67b339f49ccef146623d632a&aba=>. Acesso em: 05 mai. 2025.

EMBOAVA, Valdecir. **Qual serviço possui mais assinaturas, Xbox Game Pass ou PS Plus?**. Voxel. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/279989-servico-possui-assinaturas-xbox-game-pass-ps-plus.htm?ab=true&>. Acesso em: 12 mar. 2025.

FANTINI, Laiane Maris C.; FANTINI, Eduardo P. C.; GARROCHO, Luís Felipe M.A.R. A regulamentação das loot boxes no Brasil: considerações éticas e legais acerca das microtransações e dos jogos de azar. **XVIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. Rio de Janeiro, 2019, p. 1253 -1262. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/IndustriaFull/196985.pdf> Acesso em: 07 nov. 2024.

FARIAS, Cristiano Chaves de; Netto, Felipe Braga; Rosenvald, Nelson. **Manual de Direito Civil**. 7 ed. rev. ampl. e atual. São Paulo: Editora Juspodivm, 2022, v. único.

FERREIRA, Fernanda Andrade Ramos. **A influência dos jogos eletrônicos e do gênero sobre comportamento social dos jovens da geração Y**. 2010. Dissertação. (Mestrado em Administração) – Faculdade de Administração, Fundação Getúlio Vargas - FGV, [s.l.]. Orientador: Prof. Dr. Moisés Balassiano. Disponível em: <https://hdl.handle.net/10438/6574>. Acesso em: 07 nov. 2024.

FILHO, Eduardo Tomasevicius. As medidas de prevenção no estatuto da criança e do adolescente em um mundo conectado à internet. In: SOUZA, Andrea Sant'ana Leone; FERRARO, Angelo Viglianisi; FILHO, Eduardo Tomasevicius (Orgs.). **Estatuto da Criança e Adolescente: entre a efetividade dos direitos e o impacto das novas tecnologias**. São Paulo: Almedina, 2022, p.142-158.

FILHO, Sergio Cavalieri. **Programa de Direito do Consumidor**. 5.ed. rev. atual. e ampl. São Paulo: Editora Atlas, 2019.

FLUERY, Afonso; NAKANO, Davi; CORDEIRO, José Henrique Dell'Osso (Orgs.). **Mapeamento Da Indústria Brasileira e Global de Jogos digitais**. São Paulo: GEDIGames: NPGT, 2014. Disponível em:

https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento_da_industria_br_asileira_e_global_de_jogos_digitais.pdf. Acesso em: 07 nov. 2024.

FORTIM, Ivelise (org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2022**.

Abragames. Disponível em:

<https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt.pdf>. Acesso em: 05 mai. 2025.

GAGLIANO, Pablo Stolze; FILHO, Rodolfo Pamplona. **Novo Curso de Direito Civil. Contratos: Teoria Geral**. 12.ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2016, v.4.

GAGLIANO, Pablo Stolze; FILHO, Rodolfo Pamplona: **Novo Curso de Direito Civil. Contratos, tomo 2: Contratos em Espécie**. 4.ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2011, v.4.

GAMBLING COMMISSION. **Two men convicted after offering illegal gambling parasitic upon popular FIFA computer game**. Disponível em:

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/two-men-convicted-after-offering-illegal-gambling-parasitic-upon-popular>. Acesso em: 08 abr. 2025.

GAMEVICIO. **As 8 piores práticas de DLC nos jogos**. Disponível em:

<https://www.gamevicio.com/noticias/2021/02/as-8-piores-praticas-de-dlc-nos-jogos/>. Acesso em: 06 mar. 2025.

GAMING REGULATORS EUROPEAN FORUM. **Synthesis of the works carried on by GREF eGambling Working Group with regard to the implementation of the Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming**. Disponível em:

https://kansspelautoriteit.nl/publish/pages/7018/synthesis_gref. Acesso em: 09 nov. 2024.

GALVÃO, Matheus Oba. **Contratos de licenciamento de software aleatórios: loot boxes e a aplicação do direito do consumidor**. 2020. Artigo Científico. (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais, Centro Universitário de Brasília - UniCEUB, Brasília/DF. Orientador: Prof. Me. Paulo Henrique Franco Palhares. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/prefix/14270>. Acesso em: 16 nov. 2024.

GEENS, Koen. **Loot boxen in drie videogames in strijd met kansspelwetgeving**.

Koen Geens. Disponível em: <https://www.koengeens.be/news/2018/04/25/loot-boxen-in-drie-videogames-in-strijd-met-kansspelwetgeving>. Acesso em: 15 mai. 2025.

GIANEZI, Pedro Souza. **O mercado de jogos eletrônicos: popularização da indústria para desenvolvedores independentes**. 2022. Artigo. (Bacharelado em Tecnologia em Informática para Negócios) – Faculdade de Tecnologia de São José do Rio Preto, São José do Rio Preto. Orientadora: Prof. Luciene Cavalcanti.

Disponível em: <https://ric.cps.sp.gov.br/handle/123456789/24879>. Acesso em: 07 nov. 2024.

GOMES, Alexandre Figueiredo. **Impacto das loot boxes na formação social e psicológica do consumidor infantojuvenil e a necessidade de fiscalização pelos instrumentos da política nacional**. 2018. Monografia. (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Direito, Universidade Federal da Bahia – UFBA, Salvador. Orientadora: Prof. Dra. Joseane Suzart Lopes da Silva. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/29522?mode=full>. Acesso em: 03 nov. 2024.

GOMES, Orlando. **Contratos**. Atualizadores. Edvaldo Brito; Reginalda Paranhos de Brito. 27.ed. Rio de Janeiro: Editora Forense, 2019.

GONÇALVES, Carlos Roberto. **Contratos e Atos Unilaterais**. 17.ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2020, v.3.

GRIFFITHS, Mark. D. Is the buying of loot boxes in vídeo games a form of gambling or gaming?. **Gaming Law Review**. [s.l], v. 22, n. 1, 2018, p. 52-54. Disponível em: <https://doi.org/10.1089/qlr2.2018.2216>. Acesso em: 22 mar. 2025.

HENRY, Jasmine. **Game publishers offered better loot box odds to sponsored streamers**. Gamerant. Disponível em: <https://gamerant.com/ftc-loot-boxes-better-odds-sponsored-streamers/>. Acesso em: 07 abr. 2025.

HOW LOOT BOXES HACK YOUR BRAIN. Produzido por The Game Theorists. Dirigido por The Game Theorists. 2018, duração 12min:25'. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Xu6pXCxiRxU&t=252s>. Acesso em: 18 mar. 2025.

ISHIDA, Valter Kenjin. **Estatuto da criança e do adolescente: doutrina e jurisprudência**. 16.ed. São Paulo: Editora Atlas, 2015.

JACOB, Raphael S. Rios Chaia. Breves apontamentos acerca da possível regulamentação do comércio de loot boxes em jogos eletrônicos no Brasil. **Sapientia Iuris**, [S.l], n.1, 2024, p. 127-139. Disponível em: <https://sapientiauris.com/index.php/sapientiauris/article/view/7>. Acesso em: 03 mar. 2025

JERÔNIMO, Matheus Henriques. **Desafios da tributação de negócios jurídicos em realidade digital no Brasil e o paradigma dos jogos eletrônicos**. 2024. Dissertação. (Mestrado em Ciências Jurídicas) – Programa de Pós-Graduação em Ciências Jurídicas, Universidade Federal da Paraíba – UFPB, João Pessoa. Orientadora: Profa. Dra. Ana Paula Basso. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/33107>. Acesso em: 7 mar. 2025.

JUNIOR, Antonio Teixeira Ruiz. **Loot box e sua comercialização: a (in)compatibilidade com o ordenamento jurídico brasileiro**. 2020. Monografia. (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Direito, Faculdade de Direito de Vitória – FDV, Vitória. Orientador: Prof. Dr. Paulo Neves Soto. Disponível em: <http://191.252.194.60:8080/handle/fdv/999>. Acesso em: 15 nov. 2024.

JUNIOR, Jose Gomes Silva da. **Considerações acerca da presença de caixas de recompensas em jogos eletrônicos no Brasil**. 2022. Monografia. (Bacharelado em

Direito) – Centro de Ciências Jurídicas, Universidade Federal da Paraíba – UFPB, João Pessoa. Orientador: Prof. Me. Adaumirton Dias Lourenço. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/28670>. Acesso em: 12 nov. 2024.

KING, Daniel. L.; Delfabbro, Paul. H. Predatory monetization schemes in video games (e.g. “loot boxes”) and internet gaming disorder. **Society for the Study of Addiction**. [s.l.], v. 113, 2018, p. 1967-1969. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/add.14286>. Acesso em: 14 mar. 2025.

KNEBEL, Norberto. **Loot boxes nos videogames serem consideradas jogos de azar não atingem o problema**. Empório do Direito. Disponível em: <https://emporiododireito.com.br/leitura/loot-boxes-nos-videogames-serem-consideradas-jogos-de-azar-nao-atingem-o-problema>. Acesso em: 13 nov. 2024.

KRETZER, Caio César; LUZ, Lucas Antunes Da. **Novo modelo de negócio da indústria do entretenimento interativo**: uma análise do novo modelo de mercado empregado pela indústria de entretenimento de jogos eletrônicos. 2020. Monografia. (Bacharelado em Administração) – Faculdade de Administração, Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Florianópolis. Orientador: Prof. Dr. André Luis da Silva Leite. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/223144>. Acesso em: 08 nov. 2024.

KRISHNA, Swapna. **Valve nixes 'CS:GO' and 'Dota 2' trading following Dutch loot box law**. Engadget. Disponível em: <https://www.engadget.com/2018-06-21-valve-dota-2-counter-strike-global-offensive-online-trading-loot-box-law-netherlands.html>. Acesso em: 15 mai. 2025.

LIMA, Ramon Richardson Torres. **Possibilidades de regulação das loot boxes no Brasil**. 2022. Monografia. (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Direito, Universidade de Brasília – UNB, Brasília/DF. Orientador: Prof. Dr. Alexandre Kehrig Veronese Aguiar. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/32176>. Acesso em: 03 nov. 2024.

LIMA, Renata Montovani de; POLI, Leonardo Macedo; JOSÉ, Fernanda São. Evolução histórica dos direitos da criança e adolescente: da insignificância jurídica e social ao reconhecimento de direitos e garantias fundamentais. **Revista Brasileira de Políticas Públicas**. Brasília, v.7, n. 2, 2017, p. 313-329. Disponível em: <https://doi.org/10.5102/rbpp.v7i2.4796>. Acesso em: 12 mai. 2025.

MARQUES, Claudia Lima; BENJAMIN, Antonio Herman V.; MIRAGEM, Bruno. **Comentários ao Código de Defesa do Consumidor**. 4.ed. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2013.

MARQUES, Claudia Lima; MUCELIN, Guilherme. Vulnerabilidade na era digital: um estudo sobre os fatores de vulnerabilidade da pessoa natural nas plataformas, a partir da dogmática do Direito do Consumidor. **Civilistica.com**. Rio de Janeiro, v. 11, n. 3, p. 1–30, 2022. Disponível em: <https://civilistica.emnuvens.com.br/redc/article/view/872>. Acesso em: 29 mai. 2025.

MATOS, Misael de Almeida. **A proteção do consumidor em face dos jogos eletrônicos para celulares**: a ausência de informações, a violação à boa-fé objetiva e a busca de soluções. 2018. Monografia. (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Direito, Universidade Federal da Bahia – UFBA, Salvador. Orientadora: Prof. Dra. Joseane Suzart Lopes da Silva. Disponível em:

<https://repositorio.ufba.br/handle/ri/27860>. Acesso em: 12 mar. 2025.

MENDES, Paulo R. C.; SOUZA, Welton M. de ; FREITAS, Pedro V. A. de ; COSTA, Carlos V. M. ; OLIVEIRA, Ruy G. S. G. de ; NETO, Carlos de Salles S.. Um Estudo de Caso de Expressividade do Meta-Modelo de Monetização de Jogos Meta-F2P. *In*: PÔSTERES - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE SISTEMAS MULTIMÍDIA E WEB (WEBMEDIA), 2016, Teresina. **Anais** [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2016. p.153-156. Disponível em:

https://sol.sbc.org.br/index.php/webmedia_estendido/article/view/4904. Acesso em: 10 nov. 2024.

MESCHIK, Markus; STUHLPFARRER, Elena; WÄCHTER, Natalia; FUSSI, Johannes. Influencer:innen und Geldausgaben in digitalen Spielen: Ergebnisse einer quantitativen Untersuchung unter Schüler:innen in Österreich. **Medienimpulse**. [s. l.], v. 63, 2025, n. 1, p. 01-46. Disponível em: <https://doi.org/10.21243/mi-01-25-13>. Acesso em: 15 mai. 2025.

MIRAGEM, Bruno. Curso de Direito do Consumidor. 6.ed. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2016.

MOREIRA, Igor Ferreira. **A abusividade do sistema de loot boxes nos jogos eletrônicos e sua similaridade com os jogos de azar**. 2021. Monografia. (Bacharelado em Direito) – Curso de Direito, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo. Orientador: Prof. Dr. Luiz Antonio Scavone Junior. Disponível em:

<https://dspace.mackenzie.br/handle/10899/30842>. Acesso em: 30 mar. 2025.

MOREIRA, Lucas Feitosa Oliveira. **Loot boxes e o dilema da tributação digital**. 2020. Artigo científico (Bacharelado em Direito) – Curso de Direito, Centro Universitário do Rio Grande do Norte - UNI-RN, Rio Grande do Norte. Orientador: Prof. Leonardo Medeiros Junior. Disponível em:

<http://repositorio.unirn.edu.br/jspui/handle/123456789/130>. Acesso em: 06 nov. 2024.

NETTO, Felipe Braga. **Manual de Direito do Consumidor à luz da jurisprudência do STJ**. 20.ed. rev. atual. e ampl. São Paulo: Editora Juspodium , 2025.

NEWMAN, Jared. **How loot box led to never-ending games (and always-paying players)**. Variety. Disponível em: <https://variety.com/2017/gaming/opinion/loot-box-evolution-1203048057/>. Acesso em: 04 nov. 2024.

NICOLA, Ubaldo. **Antologia ilustrada de filosofia**: das origens à idade moderna. 1.ed. São Paulo: Globo, 2005.

NIELSEN, Rune Kristian Lundedal; GRABARCZYK, Pawel. Are Loot Boxes Gambling? Randon Reward Mechanisms In Vídeo Games. **Transactions of the**

Digital Games Research Association. [s.l.], v.4, n.3, 2019, p. 171-207. Disponível em: <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.104>. Acesso em: 12 mar. 2025.

OLIVEIRA, Thalissa Corrêa de. Evolução histórica dos direitos da criança e do adolescente com ênfase no ordenamento jurídico brasileiro. **Revista Interdisciplinar do Direito – Faculdade de Direito de Valença.** [s.l.], v.10, n. 2, 2017, p. 340-357. Disponível em: <https://revistas.faa.edu.br/FDV/article/view/173>. Acesso em: 12 mai. 2025.

PEREIRA, Alexandre Machado. **A necessidade do enquadramento das loot boxes em jogos eletrônicos como jogo de azar no Brasil.** 2023. Artigo. (Bacharelado em Direito) – Escola de Direito, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS, Porto Alegre. Orientadora: Profa. Livia Haygert Pithan. Disponível em: <https://hdl.handle.net/10923/26750>. Acesso em: 08 abr. 2025.

PEREIRA, Caio Mario da Silva. **Instituições de Direito Civil.** 22.ed. Rio de Janeiro: Editora Forense, 2018, v.3.

PETRY, Pedro Henrique. **As caixas de recompensas dos jogos eletrônicos no contexto da sociedade de consumo contemporânea.** 2022. Monografia. (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Direito, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas. Orientadora: Prof. Dra. Ana Carolina Machado Ratkiewicz. Disponível em: <https://pergamum.ufpel.edu.br/pergamumweb/vinculos/0000f3/0000f3d7.pdf>. Acesso em: 07 nov. 2024.

PINHEIRO, Ângela de Alencar Araripe. A criança e adolescente, representações sociais e processo constituinte. **Psicologia em Estudo.** Maringá, v.9, 2004, n.3, p.343-355. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-73722004000300003>. Acesso em: 12 mai. 2025.

PINTO, Guilherme Garcia. **Diferentes abordagens na regulação de novas tecnologias: o caso das loot boxes.** 2023. Monografia. (Bacharelado em Direito) – Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas, Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, Rio de Janeiro. Orientador: Prof. Dr. Carlos Alberto Pereira das Neves Bolonha. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11422/23984>. Acesso em: 18 mai. 2025.

PLUNKETT, Luke. **Hawaii Wants To Fight The 'Predatory Behavior' Of Loot Boxes.** Kotaku. Disponível em: <https://kotaku.com/hawaii-wants-to-fight-the-predatory-behavior-of-loot-1820664617>. Acesso em: 15 mai. 2025.

QUEIROZ, Ricardo (org). **Pesquisa global de entretenimento e mídia 2022-2026.** Inovação e crescimento em um novo cenário competitivo. PWC. Disponível em: <https://www.pwc.com.br/pt/estudos/setores-atividades/entretenimento-midia/2022/GEMO-2022.pdf>. Acesso em: 06 nov. 2024.

RAIMUNDO, André Miguel Marques. **Jogos online: estudo exploratório da utilização das microtransações em Portugal.** 2022. Dissertação. (Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação) – Departamento de Ciências e Tecnologias da Informação,

Instituto Universitário de Lisboa – ISCTE, Lisboa. Orientadora: Prof. Dra. Martinha do Rosário Fonseca Piteira. Disponível em: <https://repositorio.iscte-iul.pt/handle/10071/26237>. Acesso em: 15 nov. 2024.

RAMOS, Júlia Rocha da. **A regulamentação de loot boxes no Brasil: uma análise sob a ótica da (hiper)vulnerabilidade consumerista do pública infantojuvenil**. 2022. Monografia (Bacharelado em Direito) – Faculdade Baiana de Direito – FBD. Orientador: Prof. Me. Diogo Assis Cardoso Guanabara. Disponível em: <https://monografias.faculdadebaianadedireito.com.br/tcc/a-regulamentacao-das-loot-boxes-no-brasil-uma-analise-sob-a-otica-da-hipervulnerabilidade-consumerista-do-publico-infantojuvenil/>. Acesso em: 15 mai. 2025.

REIS, Gilvado dos. **Videogame: história, gêneros e diálogos com o cinema**. 2005. Dissertação. (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Universidade de Marília, Marília. Orientador: Prof. Dra. Ana Maria Gottardi. Disponível em: <https://livros01.livrosgratis.com.br/cp021061.pdf>. Acesso em: 07 nov. 2024.

RESTER, Nathan. Insert coin: pay-to-in and the loot box dilemma. **Gaming Law Review**, [s.l.], v. 23, n. 4, 2019, p. 221-228. Disponível em: <https://doi.org/10.1089/glr2.2019.2346>. Acesso em: 11 nov. 2024.

RIOS, Luiz Guilherme. O modelo comercial das loot boxes sob a perspectiva dos direitos do consumidor. **Revista de Artigos Científicos dos Alunos da EMERJ**. Rio de Janeiro, v.11, n.1, Tomo II, 2019, p. 1126-1140. Disponível em: https://emerj.tjrj.ius.br/files/pages/paginas/trabalhos_conclusao/1semestre2019/v11n12019_sumario.html. Acesso em: 13 nov. 2024.

RIZZARDO, Arnaldo. **Contratos**. 21.ed. Rio de Janeiro: Editora Forense, 2023, v. único.

RODRIGUES, Joaquim José Saraiva. **Estratégia de mercado de empresas de jogos online: caso valve corporation**. 2022. Monografia. (Bacharelado em Administração) – Curso Superior de Administração, Instituto Federal do Espírito Santo - IFE, Barra do São Francisco. Orientador: Prof. Me. Richard Allen de Alvarenga. Disponível em: <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/2879>. Acesso em: 15 nov. 2024.

SANTOS, Elan Fernando Campelo dos; SILVA, Anamaria Sousa. Loot boxes em jogos eletrônicos utilizados por crianças e adolescentes: Desafios e implicações sob o ECA e a LGPD. **Revista de Ciências Jurídicas e Sociais da UNIPAR**, [S. l.], v. 27, 2024, n. 2, p. 409-426, Disponível em: <https://doi.org/10.25110/rcjs.v27i2.2024-10844>. Acesso em: 25 mai. 2025.

SANTOS, Francisco Matheus Damasceno dos; FILHO, Glauco Barreira Magalhães. Entre sorte e regulação: uma análise das caixas virtuais no contexto legal brasileiro. **Revista Opinião Jurídica**, Fortaleza, v. 22, n.39, 2024, p. 58-86. Disponível em: <https://doi.org/10.12662/2447-6641oj.v22i39.p58-86.2024>. Acesso em: 11 nov. 2024.

SANTOS, Henrique Morum. **Tributação e economia digital**: análise do tratamento tributário de contratos envolvendo bens e serviços virtuais em jogos digitais. 2021. Artigo (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais, Centro Universitário de Brasília -UniCEUB, Brasília. Orientador: Prof. Ricardo Victor Ferreira Bastos. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/prefix/15222>. Acesso em: 12 mar. 2025.

SCHWARTS, Gilson. Sorria: você está sendo jogado! Videogames, educação e moralidade dos ícones na mediapolis. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, [s.l.] v. 40, 2013, n.39, p. 231-242. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2013.59958>. Acesso em: 15 mai. 2025

SILVA, Isabela Lúcia Nogueira; ALMEIDA, Luan Richard Gonçalves. Loot boxes são jogos de azar? A análise do mecanismo de monetização presente em videogames frente às legislações brasileira e europeias. **Revista de Economia, Empresas e Empreendedores na CPLP**, v.8, 2022, p.63-74. Disponível em: <https://revistas.ponteditora.org/index.php/e3/article/view/614>. Acesso em: 03 nov. 2024.

SILVA, Rosane Leal da. **A proteção integral dos adolescentes internautas**: limites e possibilidades em face dos riscos no ciberespaço. 2009. Tese (Doutorado em Direito) – Curso de Pós-Graduação *Stricto Sensu* Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Florianópolis. Orientadora: Prof. Dra. Josiane R. Petry Veronese. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/93433/271103.pdf?sequence>. Acesso em: 12 mai. 2025.

SKINNER, B.F. **Ciência e comportamento humano**. Trad. João Carlos Todorov; Rodolfo Azzi. 11.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

SOARES, Helena Frade. A criança e o adolescente como sujeitos de direito e a inobservância da doutrina da proteção integral por influência do populismo penal midiático. **Virtuajus**. Belo Horizonte, v. 12, n.28, 2016, p.140-160. Disponível em: <https://periodicos.pucminas.br/virtuajus/article/view/13712>. Acesso em: 12 mai. 2025.

SOUSA, Mariane Macario de. **Vulnerabilidade de crianças e adolescentes nas mídias digitais**: desafios legais e eficácia das medidas de proteção em face da publicidade e consumo infantil. 2023. Monografia. (Bacharelado em Direito) – Centro de Ciências Jurídicas e Sociais, Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, Sousa. Orientadora: Profa. Dra. Vaninne Arnaud de Medeiros Moreira. Disponível em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/handle/riufcg/33150>. Acesso em: 15 mai. 2025.

SPICER, Stuart Gordon; FULLWOOD, Chris; CLOSE, James; NICKLIN, Laura Louise; LLOYD, Joanne; LLOYD Helen. Loot boxes and problem gambling: Investigating the “gateway hypothesis”. **Addictive Behaviors**, [s.l.], v. 131, 2022, p. 1-7. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107327>. Acesso em: 18 mar. 2025.

SPOSATO, Karyna Batista. **Elementos para uma teoria da responsabilidade penal de adolescentes**. 2011. Tese (Doutorado em Direito) – Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Federal da Bahia – UFBA, Salvador. Orientadora: Profa. Dra. Maria Auxiliadora Minahim. Disponível em: <http://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/15283>. Acesso em: 12 mai. 2025.

TAKAHARA, Victor Massashi. **Microtransações em jogos eletrônicos**: um estudo sobre percepção dos usuários sobre os itens funcionais e ornamentais. 2020. Dissertação. (Mestrado em Economia) – Escola de Economia, Fundação Getúlio Vargas - FGV, São Paulo. Orientador: Prof. Dr. Henrique Figueiredo de Castro Junior. Disponível em: <https://hdl.handle.net/10438/29536>. Acesso em: 12 nov. 2024.

TARTUCE, Flávio. **Direito Civil. Teoria Geral dos Contratos e Contratos em Espécie**. 14.ed. rev. atual. e ampl. Rio de Janeiro: Editora Forense, 2019, v.3. TARTUCE, Flávio; NEVES, Daniel Assumpção Amorim. **Manual de Direito do Consumidor**: direito material e processual. 10.ed. Rio de Janeiro: Editora Forense, 2021, v.único.

TEIXEIRA, Rúbio Araújo. **O sistema de loot boxes e os jogos de azar**: uma análise do fenômeno sob a ótica do direito. 2022. Dissertação. (Mestrado em Direito) – Faculdade de Direito, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa. Orientador: Prof. Me. João Zenha Martins. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10362/152847>. Acesso em: 15 mai. 2025.

TORRES, Julia Fátima Gonçalves. **Padrões de design deceptivos e a hipervulnerabilidade digital estrutural de crianças, adolescentes e do núcleo familiar quanto aos jogos eletrônicos online na sociedade contemporânea de consumo**. 2024. Dissertação. (Mestrado em Direito) – Universidade Federal de Pelotas. Orientador: Prof. Dr. Fernando Costa de Azevedo. Disponível em: <http://guaiaca.ufpel.edu.br/xmlui/handle/prefix/13852>. Acesso em: 18 mai. 2025.

VALADÃO, Felipe Curado Brom. **Comercialização de loot box**. legalidade dentro da legislação brasileira. 2022. Monografia (Bacharelado em Direito) – Escola de Direito e Relações Internacionais, Pontifícia Universidade Católica de Goiás – PUC GOIÁS, Goiânia. Orientador: Prof. Dr. José Antonio Tietzmann. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/5091>. Acesso em: 03 nov. 2024.

Valve Corporation. **Key Change**. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20200628120536/https://blog.counter-strike.net/index.php/2019/10/26113/>. Acesso em: 07 abr. 2025.

VEIGA, Augusto Macedo da. **O design na criação de hábitos em jogos online**. 2023. Monografia. (Bacharelado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro. Orientadora: Profa. Gianna Gobbo Larocca. Disponível em: <https://www.esdi.uerj.br/projetos/8221/o-design-na-criacao-de-habitos-em-jogos-online>. Acesso em: 06 abr. 2025.

VERONESE, Josiane Rose Petry. A proteção integral da criança e do adolescente no direito brasileiro. **Revista do Tribunal Superior do Trabalho**, São Paulo, v. 79, n.1, 2013, p. 38-54. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12178/38644>. Acesso em: 12 mai. 2025.

VILLALBA-GARCÍA, Cristina; GRIFFITHS, Mark. D; DEMETROVICS, Zsolt; CZAKÓ, Andrea. The relationship between loot box buying, gambling, internet gaming, and mental health: Investigating the moderating effect of impulsivity, depression, anxiety, and stress. **Computers in Human Behavior**, [s.l], v. 166, 2025, p. 1-8. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2025.108579>. Acesso em: 18 mar. 2025.

XIAO, Leon. Y. Which implementations of loot Boxes constitute gambling? A UK legal perspective on the potential harms of random reward mechanisms. **International Journal of Mental Health and Addiction**. [s.l], v. 20, 2020, p. 437- 454. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00372-3>. Acesso em: 22 mar. 2025.

XIAO, Leon. Y. Regulating loot boxes as gambling? Towards a combined legal and self-regulatory consumer protection approach. **Interactive Entertainment Law Review**. [s.l], v. 4, 2021, p. 27-47. Disponível em: <https://doi.org/10.4337/ielr.2021.01.02>. Acesso em: 18 mar. 2025.

ZAPATER, Maíra. **Direito da Criança e Adolescente**. São Paulo: Editora Saraiva, 2019.

ZENDLE, David; MEYER, Rachel; OVER, Harriet. Adolescents and loot boxes: links with problem gambling and motivations for Purchase. **Royal Society Open Science**. York, v.6, 2019, p. 1-18. Disponível em: <https://doi.org/10.1098/rsos.190049>. Acesso em: 18 mar. 2025.

ZIEBART, Alex. **Overwatch China changes loot box purchases to dodge gambling laws**. Blizzard Watch. Disponível em: <https://blizzardwatch.com/2017/06/06/new-way-buy-overwatch-loot-boxes-china/>. Acesso em: 15 mai. 2025.