

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIDADE DE ENSINO SUPERIOR DOM BOSCO – UNDB  
CURSO DE DIREITO

**IAN PORTELO PORTO**

**A COMERCIALIZAÇÃO DE *LOOT BOX* NO BRASIL:** uma análise sob o prisma do  
direito da criança e do adolescente

São Luís  
2025

**IAN PORTELO PORTO**

**A COMERCIALIZAÇÃO DE *LOOT BOX* NO BRASIL: uma análise sob o prisma do  
direito da criança e do adolescente**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em  
Direito do Centro Universitário Unidade de Ensino  
Superior Dom Bosco como requisito parcial para  
obtenção do grau de Bacharel(a) em Direito.

Orientadora: Profa. Dra. Josanne Cristina Ribeiro  
Ferreira Façanha

São Luís  
2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Centro Universitário – UNDB / Biblioteca

Porto, Ian Portelo

A comercialização de loot box no Brasil: uma análise sob o prisma do direito da criança e do adolescente. / Ian Portelo Porto. \_\_ São Luís, 2025.

57 f.

Orientador: Profa. Dra. Josanne Cristina Ribeiro Ferreira Façanha.  
Monografia (Graduação em Direito) - Curso de Direito – Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco – UNDB, 2025.

1. Caixa surpresa. 2. Estatuto Digital da Criança e do Adolescente.  
3. Infantojuvenil. I. Título.

CDU 343.56:342.726-053.2/.6(81)

**IAN PORTELO PORTO**

**A COMERCIALIZAÇÃO DE LOOT BOX NO BRASIL: uma análise sob o prisma do  
direito da criança e do adolescente**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em  
Direito do Centro Universitário Unidade de Ensino  
Superior Dom Bosco como requisito parcial para  
obtenção do grau de Bacharel(a) em Direito.

Aprovada em: 02/12/2025.

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Profa. Dra. Josanne Cristina Ribeiro Ferreira Façanha (Orientadora)**

Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco - UNDB

---

**Prof. Dr. Arnaldo Vieira Sousa (Primeiro Examinador)**

Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco - UNDB

---

**Adv. Esp. Lígia Regina Santos Ferreira (Segunda Examinadora)**

Centro de Cultura Negra Maranhão - CCNMA

À minha família, que sempre me apoiou.

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar, agradeço à minha família, sustentáculo indispensável para conclusão deste trabalho, em especial aos meus pais, Izabel e Hélio, por serem meus exemplos de vida, e irmãos, Iago e Maria, que me ajudaram ao longo de todo o percurso.

Ademais, agradeço imensamente à minha orientadora, que, com paciência e compreensão, foi crucial no processo de aperfeiçoamento desta monografia, provendo conselhos e apontamentos essenciais para o aprimoramento do trabalho.

Agradeço ainda a todos os amigos e colegas que me auxiliaram nessa jornada, em especial Mateus e Larissa, sem seu apoio o caminho teria sido muito mais difícil. Por fim, agradeço à minha namorada, Luana, que me conferiu apoio incondicional e compartilhou comigo as dificuldades da jornada.

“A maturidade do homem consiste em haver reencontrado a seriedade que tinha no jogo quando era criança.”. Friedrich Nietzsche

## RESUMO

O presente trabalho aborda as caixas surpresa, método de monetização presente em jogos eletrônicos, analisando a licitude desta prática perante a proteção jurídica conferida ao infantojuvenil, e levando em consideração o advento do Estatuto Digital da Criança e do Adolescente de 2025, que tratou sobre a temática. Nessa perspectiva, o objetivo da pesquisa foi averiguar como a forma que a *loot box* é empregada no mercado de jogos afeta os direitos das crianças e dos adolescentes vigentes e a justeza e necessidade das mudanças providas pela Lei 15.211, que entrará em vigor em março de 2026. A partir do método hipotético-dedutivo, com o tipo de pesquisa descritiva e procedimento de pesquisa bibliográfico, o trabalho concluiu, entre outros apontamentos, que a caixa surpresa está em desacordo com diversos preceitos das normas jurídicas nacionais, e que a modalidade de *loot box* onerosa deveria ser considerada como jogo de azar. Além disso, concluiu-se que a proibição da venda de caixas de saque para crianças e adolescentes pela Lei 15.211 é justa e necessária.

**Palavras-chave:** Caixa surpresa; Estatuto Digital da Criança e do Adolescente; Infantojuvenil.

## ABSTRACT

This study examines loot boxes, a monetization method commonly found in electronic games, analyzing the legality of this practice in light of the legal protections afforded to children and adolescents, and taking into account the advent of the Digital Statute of Children and Adolescents of 2025, which specifically addresses this issue. Within this framework, the study aims to determine how loot boxes impact the rights of children and youth and to assess the necessity of the changes introduced by Law No. 15,211, scheduled to take effect in March 2026. Using a hypothetical-deductive approach, with a descriptive research design and a bibliographic procedure, the study concludes that loot boxes are at odds with several principles of national legal norms. It further argues that paid loot boxes should be classified as a form of gambling, moreover, the research supports the prohibition established by Law No. 15,211 on the sale of loot boxes to children and adolescents, considering it both fair and necessary.

**Palavras-chave:** Loot box; Digital Statute for Children and Adolescents; Children and youth.

## LISTA DE SIGLAS

CDC	Código de Defesa do Consumidor
CFP	Conselho Federal de Psicologia
CRFB	Constituição da República Federativa do Brasil
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
TJDFT	Tribunal de Justiça do Distrito Federal e dos Territórios
ANPD	Agência Nacional de Proteção de Dados

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>O MÉTODO DE MONETIZAÇÃO <i>LOOT BOX</i>.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1</b>	<b>A evolução dos jogos eletrônicos e a popularização das <i>loot boxes</i>.....</b>	<b>12</b>
<b>2.2</b>	<b>Aspectos gerais do método de monetização caixa surpresa.....</b>	<b>16</b>
<b>2.2.1</b>	Conceituação e caracterização das caixas de saque .....	16
<b>2.2.2</b>	Modalidade contratual das caixas de saque.....	19
<b>2.3</b>	<b>O possível enquadramento das <i>loot boxes</i> em jogos de azar.....</b>	<b>21</b>
<b>3</b>	<b>A PROTEÇÃO JURÍDICA CONFERIDA AOS INFANTOJUVENIS.....</b>	<b>26</b>
<b>3.1</b>	<b>A proteção constitucional conferida às crianças e adolescentes.....</b>	<b>26</b>
<b>3.2</b>	<b>O amparo legal provido pelo Código de Defesa do Consumidor .....</b>	<b>29</b>
<b>3.3</b>	<b>A defesa dos infantojuvenis conforme o Estatuto da Criança e do Adolescente e leis esparsas no ordenamento jurídico.....</b>	<b>33</b>
<b>4</b>	<b>ANÁLISE DA LICITUDE DA FORMA QUE A <i>LOOT BOX</i> É EMPREGADA NO MERCADO DE JOGOS.....</b>	<b>39</b>
<b>4.1</b>	<b>Os posicionamentos internacionais adotados em relação à caixa surpresa .....</b>	<b>39</b>
<b>4.2</b>	<b>Verificação da conformidade das <i>loot boxes</i> às normas brasileiras.....</b>	<b>43</b>
<b>4.3</b>	<b>Averiguação do posicionamento adotado no Brasil na Lei N° 15.211/25 .....</b>	<b>47</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>51</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>53</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O Brasil é um dos países com maior crescimento no mercado de jogos do mundo, sendo, segundo relatório da consultoria Newzoo (2022), o quinto maior mercado mundial em número de jogadores, tendo em vista que cerca de 80% dos brasileiros têm como uma de suas atividades de lazer os jogos eletrônicos. Percebe-se então que a indústria de jogos é muito influente na população brasileira.

Nesse contexto, visando maximizar os lucros, a indústria utiliza como um de seus métodos de monetização a *loot box*, que é considerada uma prática controversa ao redor do mundo por possuir características que podem ofender os direitos dos consumidores em geral, e, principalmente, dos infantes, que são amplamente vulneráveis a técnicas predatórias.

Em razão do contexto apresentado, o Brasil regulamentou a oferta de caixa de saque através da Lei 15.211, de 2025. Dessa forma, questionou-se: O posicionamento nacional adotado no Estatuto Digital da Criança e do Adolescente protege os infantojuvenis das caixas surpresa de forma satisfatória?

Em vista de tal questionamento, elaborou-se a hipótese de que o posicionamento adotado na Lei 15.211 é suficiente e necessário para proteger as crianças e adolescentes, ao considerar os elementos característicos da forma que a *loot box* é aplicada atualmente pela indústria de jogos, como os preços abusivos ou chances mínimas de resultados realmente satisfatórios.

O tema abordado tem especial importância pela contemporaneidade do debate nacional sobre caixa de recompensa, já que o Estatuto Digital da Criança e Adolescente, que tratou da problemática, entrará em vigor em março de 2026, sendo pertinente, portanto, uma análise jurídica dos moldes dessa regulamentação e outros fatores relevantes.

Ademais, destaca-se a relevância no que concerne a busca da proteção integral da criança, tendo em vista que as caixas surpresa são elaboradas com o intuito de gerar anseio e antecipação por parte do consumidor para conseguir um item considerado raro no jogo, no entanto, normalmente, a probabilidade de se realmente conseguir o item desejado é baixa. Logo, cria-se uma dinâmica em que a criança ou adolescente, vulnerável, tanto pelo seu desenvolvimento mental incompleto, quanto por se tratar de consumidor, encontra-se em um ambiente em que é constantemente estimulado a criar o hábito de gastar dinheiro para conseguir itens em jogos.

Por fim, destaca-se o interesse pessoal do pesquisador na indústria de jogos e na devida regulamentação das práticas, muitas vezes, predatórias presentes na indústria, para que

esse meio de entretenimento, que, como demonstrado, é amplamente utilizado pelos brasileiros, não tenha um efeito nocivo na sociedade e no desenvolvimento do público infantil.

A presente pesquisa foi construída a partir do método de abordagem hipotético-dedutivo, isto é, através da formação de proposição hipotética, que detém certa viabilidade, para responder ao problema tratado, e, posteriormente, concluindo-se pela confirmação ou rejeição da hipótese. Quanto ao método de procedimento, adotou-se o monográfico, que será realizado através de um estudo aprofundado das caixas surpresa e seus aspectos.

Ademais, escolheu-se o tipo de pesquisa descritiva, tendo em vista que se busca evidenciar as características das caixas surpresa, especialmente no que diz respeito à sua possível adequação como jogo de azar, para averiguar se a forma como é praticada na indústria dos jogos está de acordo ou não com os direitos dos menores de idade, o que será realizado por meio de um procedimento de pesquisa bibliográfico, através do exame de artigos científicos, livros, teses, dentre outros meios pertinentes para o estudo do tema.

No que tange ao objetivo da pesquisa, buscou-se averiguar como a forma que a *loot box* é empregada no mercado de jogos afeta os direitos das crianças e dos adolescentes vigentes e a justiça e necessidade das mudanças providas pela Lei 15.211, que entrará em vigor em março de 2026.

Dessa forma, inicialmente, no capítulo 2, buscou-se tratar de maneira abrangente tanto do conceito de *loot box*, como das suas características, além de ter sido averiguada a modalidade contratual empregada na caixa surpresa e seu possível enquadramento em jogos de azar. Em seguida, no capítulo 3, foram analisadas as normas do ordenamento jurídico que conferem proteção aos infantojuvenis, com foco na Constituição Federal, Código de Defesa do Consumidor e Estatuto da Criança e do Adolescente. Por fim, no capítulo 4, foi realizada uma análise acerca da licitude do modo como as caixas surpresa funcionam na indústria de jogos, bem como dos diversos posicionamentos sobre as caixas de saque adotados ao redor do mundo e dos artigos do Estatuto Digital da Criança e do Adolescente que trataram do tema.

## 2 O MÉTODO DE MONETIZAÇÃO *LOOT BOX*

A indústria de jogos viveu uma ascensão vertiginosa no presente século, tornando-se a indústria de entretenimento mais rentável do mercado, chegando ao ponto de arrecadar um montante de cerca de 187.7 bilhões de dólares em 2024, conforme o principal site de análise do mercado financeiro de jogos eletrônicos, o site Newzoo (2024).

Nesse contexto, uma das práticas mais lucrativas para essa indústria é justamente a caixa surpresa, que, por exemplo, gerou um faturamento de aproximadamente 1.62 bilhões de dólares, em 2020, para a empresa desenvolvedora de jogos *Electronic Arts* (2021), através do jogo *FIFA*, segundo seu relatório financeiro anual. Dessa forma, tendo em vista que o potencial econômico demonstrado é resultado direto de um gasto monetário realizado por jogadores, que muitas vezes é descontrolado, o presente capítulo visa analisar de forma detalhada as caixas de saque, bem como seu possível enquadramento em jogo de azar.

### 2.1 A evolução dos jogos eletrônicos e a popularização das *loot boxes*

O surgimento da indústria de jogos ocorreu em 1958, quando o físico Willy Higinbotham criou o primeiro jogo da história chamado de *Tennis Programming* ou *Tennis for Two*, este jogo, juntamente com o jogo *Spacewar*, criado no *Massachusetts Institute of Technology*, em 1961, pavimentaram o caminho para que o engenheiro alemão Ralph Baer desenvolvesse a primeira máquina de fliperama ou *arcades*, projetada para processar jogos em televisores (Batista *et al.*, 2007, p. 2-3).

Os fliperamas aumentaram rapidamente sua popularidade, possuindo um sistema de compra de fichas que permitia que os jogadores passassem horas jogando. Após isso, em 1970, foi lançado o jogo *Pong*, pela *Atari*, que se tornou um marco na história da indústria de jogos e ponto fulcral para sua expansão (Kent, 2001, p. 80).

Destaca-se que a desenvolvedora de jogos *Atari* não foi influente somente pelo lançamento do jogo supracitado, mas também porque foi nessa década que a empresa lançou seu primeiro console de jogos, que trouxe inovações muito relevantes na época, como os cartuchos removíveis que possibilitavam a troca de jogos com facilidade. Tendo em vista o potencial da indústria externado pela empresa, e atestado pelo fato de que o Atari 2600 foi o presente de Natal mais vendido dos Estados Unidos no ano de 1979, possuindo jogos como *Pac-Man*, que ultrapassou a marca de 7 milhões de cópias vendidas, novas empresas buscaram entrar nesse mercado, como a *Nintendo*, que lançou em 1985 o jogo *Super Mario Bros*, que, ao

longo dos anos, alcançou a marca de 40 milhões de unidades vendidas (Mbakirtzis, 2023, p. 10).

Com a popularização dos jogos como atividade de lazer ao longo dos anos, a indústria de jogos alcançou uma de suas inovações mais significativas na década de 90, que seria o jogo online. Inicialmente, alcançou-se o jogo em rede local e posteriormente pela internet, fazendo com que os jogadores pudessem, mesmo distantes, entrar em uma partida e jogar juntos, aumentando, assim, a interatividade entre os jogadores (Mbakirtzis, 2023, p. 11).

Apesar da dificuldade de precisar uma data exata, na década de 2000 começaram a surgir as microtransações em jogos, especialmente para os mercados de jogos dos países asiáticos, pois os jogadores dessa região não possuíam capacidade aquisitiva para comprar os jogos de custo mais elevado, intitulados de *triple A*, além de que, na época, era incomum que possuíssem computadores ou consoles em suas casas (Valadão, 2022, p. 14).

Por esse contexto, a pirataria digital de jogos era muito comum e, conseqüentemente, o lucro das empresas que desenvolviam jogos era afetado, o que motivou a criação de um novo modelo de jogo, chamado de *free-to-play*, em que o jogo em si era disponibilizado gratuitamente aos jogadores, sendo um meio muito eficaz de criar uma grande base de jogadores, enquanto o lucro advinha dos métodos de microtransação, com a venda de itens ou moedas virtuais do jogo aos jogadores, esse modelo de jogo provou-se altamente lucrativo e funcional (Valadão, 2022, p. 14).

Nesse contexto, as *loot boxes* surgiram em 2004 como itens chamados *Gachapon Tickets* (tíquetes Gachapon), presentes na versão japonesa do jogo *MapleStory*, esses tíquetes, que custavam 100 ienes japoneses, foram inspirados nas máquinas de *Gachapon*, famosas no Japão na época, que premiavam o jogador com um item escolhido aleatoriamente mediante o uso dos tíquetes (Dos Santos; Magalhães Filho, 2024, p. 61).

Cardoso (2023, p. 47) relata que a primeira implementação da caixa de recompensa extensamente reconhecida, semelhante à forma como as caixas surpresa funcionam atualmente, ocorreu no jogo chinês *ZT Online*, que foi lançado em 2006, sendo gratuito para jogar, ou seja, *free-to-play*, em que o lucro do jogo ocorria com a venda de baús de tesouro por dinheiro real que garantiam ao jogador adquirir um item aleatório, sendo esse método, posteriormente, popularizado por toda indústria.

Então, percebe-se que, apesar desse sistema ter surgido no âmbito asiático pela necessidade de encontrar outras formas de monetizar jogos mais efetivas do que a simples venda do jogo, sua lucratividade provou-se tamanha que a indústria foi gradativamente adotando e empregando cada vez mais esse método de monetização.

O primeiro grande jogo, ou seja, *triple A*, a adotar a mecânica das caixas de recompensa foi o jogo *Team Fortress 2*, desenvolvido pela empresa norte-americana *Valve*, em 2007, que, pelo jogo ser antigo e pela diminuição significativa do número de jogadores que ainda jogavam o jogo, alternou em 2011 o modelo do jogo para *free-to-play*, ao passar a distribuí-lo gratuitamente e buscar lucro por meio das microtransações, principalmente pelo método da *loot box*, o que o tornou muito popular novamente e altamente lucrativo (Valadão, 2022, p. 15).

Dessa forma, a indústria de jogos, ao observar o sucesso de *Team Fortress 2*, percebeu o potencial de aumentar indefinidamente a capacidade lucrativa dos jogos, que não teriam seu lucro restringido à simples venda de uma cópia física do jogo, mas sim a itens virtuais que podem ser vendidos infinitamente por não estarem restritos à quantidade de cópias físicas produzidas (Dos Santos; Magalhães Filho, 2024, p. 62).

Nessa perspectiva, a indústria passou a projetar a *loot box* com o foco em gerar uma sensação de antecipação e empolgação visando aumentar a propensão dos jogadores a comprarem as caixas surpresa (Cardoso, 2023, p. 47). Um exemplo dos maiores sucessos no quesito lucratividade desse método é a franquia de jogos de futebol *EA SPORTS FC*, que até o ano de 2023 era chamada de *FIFA*, da desenvolvedora de jogos *Electronic Arts*, que possui o modo de jogo *Ultimate Team*, no qual os jogadores podem formar o seu próprio time com os atletas de futebol que conseguirem ao abrir pacotes de cartas dentro do jogo, ou seja, *loot box*, sendo que o time formado influencia decisivamente na capacidade competitiva do jogador, já que os times formados por atletas melhores tendem a vencer mais jogos.

Cabe ressaltar que anualmente é lançado um novo jogo da franquia, fazendo com que todo o investimento dispendido no ano anterior comprando pacotes buscando conseguir um time competitivo para ganhar as partidas online não influencia os outros jogos, ou seja, para possuir um time efetivamente competitivo todo ano, é necessário comprar novas caixas surpresa anualmente.

Além de que as chances de se conseguir os melhores jogadores disponíveis é extremamente baixa, por exemplo, como citado por Ruiz Júnior (2020, p. 19), a chance de obter o Neymar ao abrir um pacote no jogo *FIFA 2022* é inferior a 4.3%, fazendo com que os jogadores precisem abrir diversos pacotes até conseguirem juntar um time de 11 atletas satisfatório e competitivo. Desse modo, a desenvolvedora de jogos *Electronic Arts* transformou essa franquia em um produto super lucrativo, como atestado pelo já citado relatório financeiro anual de 2020 da empresa.

Ademais, cabe também citar o papel que as caixas de saque desempenham no âmbito dos jogos de celulares e demais aparelhos móveis. Valadão (2022, p. 15) relata que as caixas de recompensa só se popularizaram no ocidente no ano de 2009, através dos jogos de celulares presentes nas lojas virtuais de aplicativos de celular. Além disso, os jogos com *loot box* também se propagaram pelas redes sociais, pois como explica Pepe (2017, p. 15) muitos consumidores conheceram as microtransações por meio dos jogos do *Facebook* que surgiram em 2007 e atraíram milhões de usuários, fazendo com que as desenvolvedoras desses jogos faturassem muito com estes.

Os jogos de celular, então, adotaram o modelo *free-to-play*, disponibilizando o jogo gratuitamente e buscando sua monetização através de microtransações. No entanto, Fantini, Fantini e Garrocho (2019, p. 1254) destacam que, ao atrair uma grande base de jogadores, já que os jogos eram disponibilizados gratuitamente, mesmo que estes não realizem microtransações ainda estariam sujeitos a diversos anúncios, garantindo assim a rentabilidade desses jogos.

Esse modelo de monetização se tornou tão popular nesse âmbito que, conforme aponta Zendle *et al.* (2020b, p. 1), 60% dos jogos presentes no *Google Play*, loja de aplicativo dos dispositivos móveis da Samsung, e *App Store*, loja de aplicativo dos dispositivos móveis da *Apple*, contém *loot box*, sendo que a maioria visa a atingir pessoas a partir da idade de 12 anos.

O problema se agrava ao se observar outro dado dito por Zendle *et al.* (2020b, p. 3), que afirma que 93.1% dos jogos de *Android* e 94.9% dos jogos de *Iphone* que contém caixas de saque foram considerados ajustados para crianças a partir de 12 anos, sendo que muitos desses jogos também foram considerados ajustados para crianças a partir de 7 anos. Pelos resultados da pesquisa apresentados, o pesquisador concluiu que as caixas de recompensa têm prevalência em jogos considerados adequados para crianças, especialmente em plataformas móveis, podendo representar uma porta de entrada no desenvolvimento de problemas com aposta para crianças e adolescentes que têm como lazer jogar jogos eletrônicos.

Além disso Zendle *et al.* (2020b, p. 3) evidencia que dispositivos móveis são considerados o dispositivo de mídia preferido pelas crianças, consequentemente aumentando a exposição dos infantojuvenis a essa prática, já que, como aponta a pesquisa *Crianças e smartphones no Brasil*, da empresa *Mobile Time* (2021), dos filhos de 0 a 12 anos dos 1.962 pais brasileiros entrevistados, 49% possui celular próprio e 33% tem acesso ao dos pais, sendo que no recorte dos filhos de 10 até 12 anos 79% tem celular próprio e 15% tem acesso ao dos pais, demonstrando que desde muito pequenos as crianças já tem acesso aos celulares e,

consequentemente, estão expostos às práticas de *loot box*, presentes na grande parte dos jogos das lojas de aplicativos das principais marcas de celulares, como a *Samsung* ou a *Apple*.

Nota-se então que durante o desenvolvimento da indústria de jogos as mecânicas de microtransação se fizeram muito presentes, especialmente no modelo de jogo *free-to-play*, pelo seu grande potencial de gerar lucro, não se restringindo aos consoles de jogo. Dessa forma, ao se analisar a evolução histórica da indústria de jogos, dos seus métodos de monetização, com foco especificamente no método de monetização *loot box*, e a popularização dos jogos como atividade de lazer entre crianças, conclui-se que há uma alta exposição destes a essas práticas que podem ser consideradas danosas para seu desenvolvimento, motivando um estudo aprofundado das suas características.

## 2.2 Aspectos gerais do método de monetização caixa surpresa

Tendo em vista todo o contexto histórico apresentado acerca tanto da evolução e popularização do mercado de jogos, quanto o surgimento e difusão da técnica de monetização *loot box*, cabe explicitar também seu conceito e principais características.

### 2.2.1 Conceituação e caracterização das caixas de saque

Em primeiro lugar, cabe elucidar o conceito de *loot box*. Silva e Almeida (2022, p. 66-67) definem *loot box*, que pode ser traduzido como “caixa de saque”, “caixa de recompensa” ou “caixa surpresa”, como um meio pelo qual o jogador converte dinheiro real em um artefato virtual, no entanto, não se trata de uma conversão direta, converte-se o dinheiro real em uma caixa surpresa, e essa será convertida em um item aleatório, sendo perceptível o elemento de sorte atrelado à mecânica, pois não se está vendendo o item em si, mas a chance de consegui-lo. Destacam ainda os autores que essas caixas possuem um detalhe muito marcante, serem esteticamente projetadas para serem atraentes, com cores, sons e apresentação das possibilidades criadas para causar a impressão no jogador de que ele necessita comprar essas caixas de saque.

Cabe salientar que essas caixas podem ser categorizadas em diferentes tipos, pois, conforme estudo realizado por Zendle *et al.* (2020a, p. 182-184), existem sete características que diferenciam as caixas de saque. A primeira seria a possível onerosidade da caixa, que pode ocorrer tanto no momento de adquirir a caixa surpresa em si, quanto no momento de abri-la, em que, em qualquer desses momentos, pode ser requisitado do jogador o investimento de

dinheiro real no jogo, sendo possível também que o jogo permita aberturas “gratuitas”, que normalmente requerem que o jogador dispenda certa quantidade de tempo jogando para adquirir ou abrir a caixa, existindo ainda uma terceira possibilidade, que seria a caixa se enquadrar inicialmente na categoria gratuita, mas facultar ao jogador a possibilidade de, através de um pagamento com dinheiro real, desbloquear instantaneamente a abertura da caixa.

O segundo elemento distintivo entre os tipos de *loot box* seria a capacidade de conseguir dinheiro real com o item, em que, em certos jogos, o item adquirido através da caixa não está ligado à conta do jogador, ou seja, pode ser transferido para outra conta, viabilizando assim a venda desses itens, seja por outro item que também possui valor monetário real, ou por efetivamente dinheiro real. Nessa perspectiva, essa característica pode ser um fator decisivo para agravar o vício em apostas, já que além do incentivo do uso do item no jogo, o jogador poderia também ver isso como uma forma de investimento na esperança de obter um retorno maior do que o valor despendido.

A terceira característica se refere a jogos classificados como *pay-to-win*, que pode ser traduzido como “pagar para ganhar”, sendo essa característica referente à funcionalidade da caixa de saque dentro do jogo, que pode variar de um efeito apenas cosmético, não afetando a probabilidade de vitória do jogador, ou funcionar como uma forma de prover vantagens competitivas para o jogador que comprou a caixa surpresa.

Nessa perspectiva, conforme cita Fantini, Fantini e Garrocho (2019, p. 1254), jogos *pay-to-win* se definem como jogos que possuem um sistema que vende, por dinheiro real, funcionalidades e melhorias que facilitam, de algum modo, a jogabilidade. Zendle *et al.* (2020a, p. 184-185), cita ainda, em relação a essa característica, a importância da competitividade como fator para favorecer a fomentação do hábito de apostar, já que indivíduos competitivos possuem maior tendência a engajar com apostas. Sendo assim, é possível que um jogador se sinta tentado a investir altos valores nas caixas de recompensa buscando alcançar maior êxito competitivo no jogo.

O quarto atributo se relaciona à moeda utilizada no jogo, em que a compra pode ser feita diretamente com dinheiro real, ou com o dinheiro virtual próprio do jogo. Nesse sentido, Zendle *et al.* (2020a, p. 182-183) evidencia que a utilização de uma moeda virtual pode potencializar o valor gasto, tratando-se de efeito semelhante às fichas de cassino, em que os indivíduos tendem a gastar mais dinheiro quando se trata de uma moeda alternativa, e não dinheiro real.

A quinta característica dispõe sobre a abertura da caixa, em que em certos casos é possível abrir a caixa diretamente, em outros é necessário uma chave para realizar o desbloqueio

da caixa de recompensa. A sexta característica trata do processo de abertura da caixa surpresa, em que há caixas que mostram apenas o item obtido, enquanto existem outras que mostram os itens quase conseguidos. O segundo tipo citado possui um efeito de incentivo maior nos jogadores, assemelhando-se a caça-níqueis, pois, ao mostrar para o jogador que este quase ganhou um item raro, o jogador se sente mais incentivado a continuar tentando.

Como última forma de diferenciar os tipos de caixas de recompensa citados pelo estudo, é a presença ou não de itens exclusivos. Desse modo, é possível que certos itens presentes em *loot box* possam ser obtidos por outros meios no jogo, no entanto, também existem casos em que esse bem virtual apenas pode ser adquirido pela *loot box*, aumentando logicamente a exclusividade do item.

Em relação às características comuns a todos os modelos de caixa surpresa, no que concerne ao elemento de sorte, o Parecer N° 36 do Conselho Federal de Psicologia (2021, p. 6) destaca a desigualdade de informação entre o jogador e o desenvolvedor do jogo, pois o primeiro não sabe qual a probabilidade de obter o item desejado. Nesse ponto, King e Delfabbro (2018, p. 1.967) destacam a possibilidade de que o jogador sinta que o investimento que já foi realizado foi muito alto para não conseguir o item desejado, motivando mais e mais gastos, conseqüentemente, ficando aprisionado à ideia de que seu gasto é justificado, pois ainda não adquiriu o item almejado.

Depreende-se então que, escondendo-se atrás do elemento sorte, as caixas surpresa buscam fazer com que o jogador se sinta cada vez mais tentado a achar que obterá um item raro, utilizando indicativos audiovisuais para estimulá-lo a essa concepção, quando, na verdade, a real chance de se obter o item, muitas vezes, é escassa e muito pequena quando comparada a itens comuns que manterão o jogador aprisionado na ideia de continuar tentando conseguir um item raro específico.

Outro ponto importante referente às *loot boxes* é o perfil de jogadores visados pela mecânica. Conforme Cardoso (2023, p. 50), na indústria de jogos ocorreu a formação de um tipo específico de consumidor que influenciou até mesmo a forma de elaboração dos jogos e as estratégias de mercado, que seriam as “*whales*”, ou baleias em português.

O termo baleia é utilizado para descrever uma pequena quantidade de jogadores que gastam uma quantidade significativamente maior de dinheiro em microtransações em jogos, o que inclui *loot box*, do que o jogador comum. Nesse sentido, esses jogadores influenciam drasticamente o funcionamento do mercado de jogos, pois, como relata Cardoso (2023, p. 50-51), conforme descoberto em um estudo realizado por Hamari e Keronen, cerca de 10% dos jogadores constituíam quase 90% da receita gerada pela venda de bens virtuais, incluindo caixas

de recompensa, motivando assim a formação de estratégias visando a atrair principalmente jogadores com esse perfil de gasto.

Desse modo, como dito por Cardoso (2023, p. 51), certas características da caixa surpresa, como mostrar os itens quase conseguidos, ou esquemas de “reforço de proporção variável” funcionam para estimular os jogadores a continuarem comprando essas caixas de saque na esperança de conseguir itens raros.

Nessa perspectiva, em relação ao ambiente que essas caixas têm mais proeminência, destaca-se os jogos *pay-to-win*, já explicados, e *pay-to-loot*, que, segundo Fantini, Fantini e Garrocho (2019, p. 1254), são jogos com um sistema de microtransação, criados para aplicativos gratuitos ou com baixo custo em dispositivos móveis, em que os usuários gastam muito dinheiro para receberem recompensas. Nesse sentido, as *loot boxes* são populares nesses jogos por fazer o jogador pagar por diversas caixas antes de conseguir, com sorte, o que realmente deseja.

Logo, o conceito de baleias está interligado com os jogos *pay-to-win*, pois esses jogos são projetados para estimular o comportamento compulsivo desses jogadores, que visam a obter uma vantagem desproporcional em relação aos outros jogadores, pois, como dito por Mariz (2022, p. 17), dessa forma, estes não dependem de habilidade para transpor os desafios do jogo, mas sim de itens que irão proporcionar vantagens. Pelo exposto, percebe-se que a indústria de jogos está se utilizando da competitividade desses jogadores para fortalecer o hábito de comprar *loot boxes*, em raciocínio semelhante ao de Zandle, previamente exposto.

### 2.2.2 Modalidade contratual das caixas de saque

Tendo sido externado o conceito e principais características da caixa surpresa, faz-se relevante estudar a modalidade contratual empregada nesse modelo de venda. Inicialmente, cabe apontar que se trata de contrato eletrônico, pois, como dito por Cardoso (2023, p. 53), são celebrados no âmbito digital, por meio de plataformas digitais, não sendo necessário a presença física da parte, e o autor destaca ainda que, por se tratar de contrato eletrônico, deverá seguir os princípios e regras aplicáveis aos contratos em geral, por exemplo, a autonomia da vontade, a boa-fé e a função social do contrato.

Ademais, as caixas de saque se enquadram ainda no conceito de contrato aleatório *emptio rei speratae*, que, conforme Jacob (2024, p. 132), trata-se de contrato em que não existe risco quanto à existência da coisa, mas sim quanto às suas características de qualidade, raridade,

e até mesmo utilidade. Tal modalidade contratual está prevista no art. 459 do Código Civil (Brasil, 2002):

Art. 459. Se for aleatório, por serem objeto dele coisas futuras, tomando o adquirente a si o risco de virem a existir em qualquer quantidade, terá também direito o alienante a todo o preço, desde que de sua parte não tiver concorrido culpa, ainda que a coisa venha a existir em quantidade inferior à esperada. (Brasil, 2002).

No entanto, Ruiz Júnior (2020, p. 26-27) ressalta que, no caso específico das *loot boxes*, o risco não está na quantidade, mas sim na qualidade do objeto a ser adquirido, sendo certo que os contratos *emptio rei speratae* também abarcam casos de risco quanto à qualidade. Cabe apontar que, apesar do contrato ser aleatório, ainda é aplicável o dever de informação perante o consumidor, devendo assim o fornecedor ser transparente em relação às chances de se conseguir cada item e impedir que essa aleatoriedade configure uma prática desleal ou abusiva.

Outra categoria contratual a qual o método de monetização *loot box* se adequa é o contrato de adesão, pois, segundo Cardoso (2023, p. 53), os termos e condições do contrato são estabelecidos unilateralmente pelos desenvolvedores de jogos, cabendo ao jogador apenas aceitar ou não as regras impostas. Nesse sentido, o art. 54, do Código de Defesa do Consumidor, define contrato de adesão como:

Art. 54. Contrato de adesão é aquele cujas cláusulas tenham sido aprovadas pela autoridade competente ou estabelecidas unilateralmente pelo fornecedor de produtos ou serviços, sem que o consumidor possa discutir ou modificar substancialmente seu conteúdo.

Logo, ao se observar o desequilíbrio contratual entre as partes pela assimetria de poder negocial, percebe-se que essa modalidade contratual agrava o desequilíbrio de poder já existente pela vulnerabilidade do consumidor, que, como dito por Fagundes e Soares (2022, p. 8), pode ser fática, referente à superioridade de poder do fornecedor na relação de consumo; informacional, que se origina da ausência ou insuficiência de informação para o consumidor; técnica, que se refere ao não conhecimento sobre o produto ou serviço técnico objeto da relação de consumo; e jurídica, que trata da falta de conhecimento jurídico para entender as implicações legais ocasionadas pelo contrato, sendo necessário, assim, proteger a parte mais fraca e vulnerável da relação de consumo.

Cita-se também o contrato de compra e venda, já que, como apontado por Cardoso (2023, p. 54), os jogadores realizam um pagamento para receber como contraprestação um bem virtual. Percebe-se então, por todo o exposto referente à modalidade contratual, a importância

dessas classificações para auxiliar na identificação dos direitos e princípios pertinentes para a defesa dos infantojuvenis em relação à prática da caixa de recompensa.

### 2.3 O possível enquadramento das *loot boxes* em jogos de azar

O jogo de azar pode ser conceituado como uma atividade que envolva apostar dinheiro ou bens de valor material em um evento em que o resultado dependa da sorte, ou seja, o acaso é elemento mais determinante do sucesso ou perda do apostador do que estratégia ou habilidade, sendo comumente visto como uma forma de entretenimento (Rodrigues, 2024, p. 4). Nesse sentido, o §3º do art. 50 da Lei das Contravenções Penais (Brasil, 1941) define jogos de azar da seguinte forma:

§ 3º Consideram-se, jogos de azar:

- a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;
- b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas;
- c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.

Ao se observar a definição legal de jogo de azar, percebe-se que o elemento sorte, tão marcante nas caixas surpresa, é o principal motivo dos questionamentos quanto ao possível enquadramento das *loot boxes* em jogos de azar, sendo que, conforme explicado por Cardoso (2023, p. 55), a proibição de jogos de azar no Brasil tem como fundamento e justificativa a preservação da ordem pública, a salvaguarda da moral e dos bons costumes e a prevenção de riscos sociais associados ao vício e à criminalidade. Logo, visando preservar os institutos supracitados, justifica-se um estudo mais aprofundado sobre esse possível enquadramento das caixas surpresa em jogos de azar.

Segundo Ruiz Júnior (2020, p. 27), o modelo de *loot box* mais se aproxima dos contratos de jogo e aposta, cabendo assim sua diferenciação. Apesar de ambos se basearem em incerteza e no resultado de um evento futuro, na aposta as partes meramente opinam sobre qual desfecho ocorrerá em relação a um evento futuro, ou seja, não participam diretamente de um evento, já no contrato de jogo as partes participam, estando ligados ao evento incerto. Nesse sentido, Ruiz Júnior (2020, p. 28) relata que no contrato de jogo alguns atributos podem influenciar o resultado, como a perspicácia ou a inteligência, entretanto, também é possível que o fator determinante seja a sorte.

O contrato de jogo pode ser dividido em 3 categorias, jogo lícito, tolerado ou ilícito. O jogo tolerado, segundo Maria Helena Diniz (2023, p. 671-672), é aquele em que o resultado

não depende exclusivamente da sorte, mas também da habilidade dos jogadores, sendo que o ordenamento jurídico não possui nenhuma regulação específica para essa modalidade, não constituindo contravenção penal. Enquanto isso, o jogo lícito é o legalmente permitido conforme o art. 814 do Código Civil (Brasil, 2002):

Art. 814. As dívidas de jogo ou de aposta não obrigam a pagamento; mas não se pode recobrar a quantia, que voluntariamente se pagou, salvo se foi ganha por dolo, ou se o perdente é menor ou interdito.

§ 1º Estende-se esta disposição a qualquer contrato que encubra ou envolva reconhecimento, novação ou fiança de dívida de jogo; mas a nulidade resultante não pode ser oposta ao terceiro de boa-fé.

§ 2º O preceito contido neste artigo tem aplicação, ainda que se trate de jogo não proibido, só se excetuando os jogos e apostas legalmente permitidos.

§ 3º Excetuam-se, igualmente, os prêmios oferecidos ou prometidos para o vencedor em competição de natureza esportiva, intelectual ou artística, desde que os interessados se submetam às prescrições legais e regulamentares.

Em relação aos jogos autorizados ou lícitos, Maria Helena Diniz (2023, p. 672) o define como: os que possuem uma utilidade social ao trazer proveitos para quem os realiza, como futebol, golfe ou xadrez; os que estimulam a atividade econômica de interesse geral; os que angariam benefício para o Estado, utilizando parte de seu resultado para realizar obras sociais ou eventos desportivos, por exemplo, as loterias federais.

Classifica-se como contrato de jogo, na modalidade jogo ilícito, aquele que desrespeite os preceitos do art. 50 da Lei das Contravenções Penais supracitado. Ruiz Júnior (2020, p. 30) então conclui que a modalidade de jogo ilícito é o mais próximo de descrever o funcionamento das *loot boxes* em relação às partes, já que o resultado depende unicamente de sorte e não há previsão legal permitindo essa prática, diferenciando-se assim do caso das loterias, permitido pelo Governo Federal.

Pelo exposto, concorda-se que a modalidade de jogo a que a caixa surpresa melhor se adequa é o jogo ilícito, tendo em vista que independentemente das características da caixa de saque e da necessidade de esforço ou não para obtê-las, o item recebido é determinado pelo acaso, ou seja, o resultado não depende de nenhuma habilidade do jogador, logo não podendo ser classificado como jogo tolerado, além de não haver previsão legal permitindo a prática, não sendo assim jogo lícito.

Outra forma de auferir esse possível enquadramento seria pelos critérios adotados pelo pesquisador Mark D. Griffiths, em seu artigo “*Is the Buying of Loot Boxes in Video Games a Form of Gambling or Gaming?*” (2018, p. 52-53), que são: se a troca é determinada por um evento futuro com resultado desconhecido quando se apostou o dinheiro; se o resultado é determinado parcial ou totalmente pelo acaso; se não ocorreu trabalho produtivo por ambas as

partes na realocação de riqueza, ou seja, durante a troca do dinheiro por algo de valor financeiro; se as perdas incorridas podem ser evitadas simplesmente não participando da atividade em primeiro lugar.

Tendo em vista todas as características, já previamente expostas, acerca das formas de se conseguir e de abrir as caixas de recompensa, concluiu o pesquisador pela adequação aos critérios supracitados, podendo então esta, no julgamento de Griffiths, ser classificada como forma de apostar.

Cardoso (2023, p. 57-58) cita que existem diversas semelhanças do modo que as caixas surpresa funcionam com preceitos clássicos dos jogos de azar, por exemplo, a aleatoriedade e a incerteza quanto ao item que será obtido e a monetização envolvida, seja dinheiro real ou a moeda do jogo, bem como o efeito psicológico ocasionado nos jogadores, podendo até mesmo levar ao desenvolvimento do vício em apostas. Certos pesquisadores chegam ao ponto de chamar esses jogos de “verdadeiros cassinos”, como Rodrigues (2024, p. 9), que cita mecânicas comuns em cassinos e que estão presentes em certos jogos, como a roleta que é simulada em jogos como o *pubg mobile*, que intitulou essa mecânica de “Lucky Spin” (Roleta da Sorte).

No entanto, apesar das similaridades citadas, Cardoso (2023, p. 57-58) também destaca, ao tratar do possível enquadramento no artigo da Lei de Contravenção Penal, o inegável interesse econômico na forma que será interpretado esse tipo de produto ou serviço, pela sua importância para indústria. Alerta também o autor sobre os efeitos da proibição irrestrita da prática em território nacional, pois seria necessária uma readequação dos principais títulos de jogos distribuídos no Brasil.

Nessa perspectiva, apesar do interesse econômico existente na manutenção das caixas de saque em jogos, este interesse não é escusa para que a *loot box* não seja enquadrada como jogo de azar, já que a preservação da ordem pública e a prevenção de riscos sociais associados ao vício e à criminalidade não devem ser preteridas ao interesse econômico.

Outro ponto digno de menção é o art. 2 da Lei de Contravenções Penais (Brasil, 1941), que dispõe que a Lei apenas é aplicável quando a contravenção ocorrer no âmbito nacional. Desse modo, Rasteli e Santos (2024, p. 2.769) concluem que a aposta online não será punível no Brasil caso o provedor estiver fora do território nacional, tendo em vista que mesmo que o comando seja realizado em território nacional, a aposta ocorrerá no exterior.

Percebe-se então que caso a *loot box* seja considerada jogo de azar online nos moldes da Lei de Contravenções Penais, ainda existiria um conflito de territorialidade, sendo necessário, portanto, a promulgação de lei própria sobre o tema.

Dessa maneira, apesar dessa aproximação a classificação de jogo ilícito citada por Ruiz Júnior, e de todo o exposto, a falta de regulamentação específica impede o enquadramento de forma assertiva das caixas surpresa em jogos de azar, tendo em vista, como exposto na nota técnica do Centro de Inteligência da TJDF (2023, p. 36-37), que considerar somente o elemento sorte como critério para o enquadramento das caixas surpresa em jogo de azar resultaria em situações “inusitadas”, pois práticas socialmente comuns se enquadrariam também nesse conceito, como no caso da comercialização de pacotes de figurinhas para álbuns.

A nota técnica supracitada destaca ainda que a Lei de Contravenções Penais data do ano de 1941, tendo sido criada muito antes da invenção das microtransações em jogos, e até mesmo da própria invenção dos *videogames*, sendo evidente que essa norma é insuficiente para determinar o enquadramento ou não das caixas de saque em jogos de azar.

Portanto, ao considerar que um dos elementos caracterizadores do jogo de azar apontado por Rodrigues e Griffiths é a aposta de dinheiro real ou bens de valor material, considera-se que somente a caixa de recompensa onerosa, ou seja, a que requisitar dinheiro real em qualquer parte do processo de abertura para acessar o item, deve vir a ser considerada como jogo de azar, já que apenas este tipo de caixa possui todas as características necessárias para ser enquadrada como tal.

No entanto, ressalta-se que, mesmo com o enquadramento das caixas onerosas no conceito de jogo de azar, o conflito de territorialidade citado impede sua proibição no âmbito nacional, sendo necessária a formulação de lei para tanto. Em relação às caixas não onerosas, estas também devem ser reguladas por violação a outras normas do direito nacional, conforme será demonstrado.

Defende-se, então, que, independentemente do tipo de *loot box*, mesmo que não pela ótica do jogo de azar, estas devem ser regulamentadas, pois apesar de existir uma discussão doutrinária sobre o possível enquadramento das caixas surpresa em jogos de azar, a fragilidade dos infantojuvenis a essa prática não pode ser ignorada, já que, como dito por Confalonieri e Jacob (2023, p. 5), essas táticas atingem os jogadores como um todo, incluindo assim crianças e adolescentes, que são mais vulneráveis e suscetíveis a serem influenciados negativamente por sua imaturidade.

Entre os possíveis efeitos do desenvolvimento de vício em apostas por parte de crianças e adolescentes, Cardoso (2023, p. 62) aponta a dificuldade para realizar tomada de decisões, para solucionar problemas e controlar impulsos, pois os afetados pelo vício passam a priorizar recompensas imediatas ao planejamento a longo prazo, podendo refletir negativamente no desempenho acadêmico e na capacidade de realizar atividades comuns no

cotidiano. Dessa forma, é inegável, pelos dados apresentados, a existência de um dano aos infantojuvenis, que estão sendo expostos a práticas com características marcadamente predatórias. Sendo assim, cabe estudar os direitos pertinentes nesse caso.

### **3 A PROTEÇÃO JURÍDICA CONFERIDA AOS INFANTOJUVENIS**

Tendo sido concluído pela existência de violação de direitos atinentes à criança e ao adolescente, cabe destrinchar quais são os direitos dos infantojuvenis relevantes para o caso, iniciando-se a análise do ordenamento legal a partir da ordem constitucional e aprofundando-se no Código de Defesa do Consumidor, Estatuto da Criança e do Adolescente e demais leis pertinentes.

#### **3.1 A proteção constitucional conferida às crianças e adolescentes**

Inicialmente, insta salientar a função precípua do Estado de garantidor e promotor da defesa dos direitos humanos. Os direitos humanos passaram ao longo do tempo por uma evolução histórica, iniciando-se na primeira geração com a proteção das liberdades públicas e direitos políticos, ou seja, como dito por Sarmiento (2012, p. 4), uma prestação negativa do Estado de não intervir no âmbito privado visando à preservação de direitos como à vida, à propriedade, entre outros.

Já a segunda geração tratou dos direitos sociais, econômicos e culturais, fomentando a intervenção do poder público para assegurar direitos basilares como à saúde, à educação, entre outros, enquanto isso, a terceira geração trata dos direitos difusos, coletivos e individuais homogêneos, e, por fim, a quarta dimensão abarca direitos da bioética e direito da informática (Sarmiento, 2012, p. 5-9).

A elucidação acerca das diferentes dimensões dos direitos humanos é relevante para demonstrar a profundidade do dever de proteção do Estado, que possui a função de garantidor de direitos fundamentais, devendo, como dito por Cardoso (2023, p. 12), em sua atuação, implementar políticas públicas e medidas concretas, que visem à promoção do bem-estar social, à garantia da igualdade e à proteção dos direitos humanos.

Outro ponto que merece destaque é a forma que o legislador provém eficácia aos direitos fundamentais nas relações privadas. Nas relações entre particulares, aplica-se de forma geral a teoria da eficácia horizontal dos direitos fundamentais, que considera que, em teoria, existe uma igualdade de direitos fundamentais entre as partes, reputando-se existir uma paridade entre estas (Oliveira, Souza, Souza Moreira, 2022, p. 442).

Logo, como explicam Oliveira, Souza e Souza Moreira (2022, p. 442), a aplicação de tal teoria faz com que o legislador produza enunciados normativos gerais que não levam em consideração se há uma parte frágil na relação ou não. Destaca-se que, apesar do exposto, a

teoria da eficácia horizontal estabelece que a autonomia privada não pode ser exercida de tal modo que desrespeite direitos fundamentais de terceiros.

De outro modo, a teoria da eficácia diagonal leva em consideração as diversas vulnerabilidades dos trabalhadores e consumidores, fazendo com que o legislador, ao elaborar normas infraconstitucionais ou constitucionais, crie normas equitativas que busquem desonerar a parte mais frágil da relação jurídica (Oliveira, Souza, Souza Moreira, 2022, p. 442). Sendo assim, considerando a fragilidade do consumidor e sua influência na elaboração das normas consumeristas, todas as normas que serão citadas, não se restringindo às constitucionais, devem ser visualizadas considerando essa fragilidade do infantojuvenil, na sua qualidade de consumidor.

Nesse viés, o art. 170, inciso V, da Constituição Federal (Brasil, 1988), estabelece como um dos princípios norteadores da ordem econômica a defesa do consumidor, estabelecendo ainda, no art. 5, XXXII, que o Estado promoverá, na forma da lei, a defesa do consumidor.

Tal proteção constitucional se faz relevante, pois, apesar da teoria da reserva do possível condicionar a efetivação dos direitos fundamentais à disponibilidade de recursos por parte do Estado, esta não pode ser usada como fundamento para que o Estado se exima de cumprir o seu dever constitucional de proteção ao consumidor, que demanda a realização de políticas públicas e medidas concretas, devendo o Estado adotar medidas efetivas e proporcionais para garantir os direitos fundamentais (Cardoso, 2023, p. 17).

Estabelecido o dever estatal de proteção dos direitos humanos e promoção do bem-estar social, bem como a ótica legislativa utilizada na formação das normas brasileiras acerca da proteção do consumidor, cabe analisar os diversos artigos que abarcam a proteção do infantojuvenil.

Nesse sentido, a Constituição Federal (Brasil, 1988), no seu art. 227, norteia a proteção ao infantojuvenil, em reconhecimento à condição de vulnerabilidade destes, ao estabelecer ser dever do Estado, da família e da sociedade assegurar às crianças, adolescentes e jovens, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

O primeiro ponto de destaque do referido artigo constitucional seria a determinação de prioridade absoluta à proteção das crianças e adolescentes, tal termo só foi utilizado nessa

previsão constitucional, demonstrando a prioridade e o tratamento diferenciado destinado aos infantojuvenis.

Sendo assim, essa doutrina de proteção integral serviu como base para formação de princípios, como o do melhor interesse da criança e do adolescente, que orienta a atuação estatal, tanto no âmbito jurisdicional, quanto nas suas políticas públicas, além de externar que a criança e o adolescente devem ser prioridade na elaboração e implementação de políticas públicas (Cardoso, 2023, p. 20).

Destaca-se, ainda, em relação aos direitos listados no art. 227, o amparo contra qualquer forma de negligência ou exploração. Nesse sentido, a exploração do infantojuvenil, no âmbito das caixas surpresa, advém da utilização de técnicas audiovisuais para fomentar a compra desenfreada, como demonstrado no prévio estudo das características da *loot box*. Desse modo, aproveita-se da vulnerabilidade do infantojuvenil, que ainda está em processo de formação.

Já em relação à negligência, está se relaciona com a falta ou insuficiência de ações visando a impedir violação aos direitos dos infantojuvenis, o que, no que concerne às caixas de saque, está interligado a permitir que estas sejam exercidas no mercado de jogos de forma a violar direitos da criança e do adolescente.

Outro direito presente no art. 227 da Constituição Federal afetado pela caixa surpresa seria o direito ao lazer. Trata-se de um direito social, conforme disposto no art. 6 da CFRB/88, que envolve a entrega à ociosidade repousante, estando relacionado com a educação e o resguardo do desenvolvimento psíquico do menor, sendo assim, as práticas das *loot boxes* são ilícitas por não considerarem o dever e o direito ao lazer das crianças e adolescentes, expondo-os a um ambiente de apostas (Lenza, 2021, p. 1.253 *apud* Confolonieri, Jacob, 2023, p. 9).

Além disso, outro direito afetado seria o direito à educação, ao considerar que o art. 205, da Constituição Federal (Brasil, 1988), relata que a educação deverá ser promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa. No entanto, como já previamente apontado, uma das possíveis consequências do desenvolvimento de vício em apostas pelo consumo das caixas surpresa seria a priorização de recompensas imediatas ao planejamento a longo prazo, refletindo negativamente no desempenho acadêmico e na capacidade de realizar atividades comuns no cotidiano, ou seja, afetando negativamente a plenitude do exercício do direito à educação do infantojuvenil, em descumprimento com o dever de colaboração por parte da sociedade citado.

Outra forma de proteção que funciona em favor da proteção do infante seria a classificação indicativa, que informa a idade mínima apropriada para acessar produtos da mídia, incluindo jogos, além da presença de avisos como “compras em jogo que envolvem azar”, cumprindo a função de informar o consumidor acerca do produto que pretende acessar. Sendo assim, trata-se de uma das formas de combater a vulnerabilidade informacional (Machado Filho, 2025, p. 12). A regulamentação da classificação etária é de responsabilidade da União, conforme externado pela Constituição Federal nos arts:

“Art. 21. Compete à União:  
XVI – exercer a classificação, para o efeito indicativo, de diversões públicas e de programas de rádio e televisão;  
Art. 220. [...] §3º - Compete à lei federal:  
I – regular as diversões e espetáculos públicos, cabendo ao Poder Público informar sobre a natureza deles, as faixas etárias a que não se recomendam, locais e horários em que sua apresentação se mostre inadequada; [...]”

Portanto, resta demonstrado a amplitude da proteção constitucional direcionada ao infante, que repercute e influencia todas as normas infraconstitucionais que serão citadas no amparo do infantojuvenil, bem como o dever constitucional do Estado de atuar como garantidor dos direitos humanos, e o dever da sociedade, família e Estado de proteger os direitos da criança e do adolescente.

### **3.2 O amparo legal provido pelo Código de Defesa do Consumidor**

Em decorrência da proteção constitucional do consumidor e em conformidade com o dever do Estado de promover a defesa do consumidor, disposto no art. 5, XXXII da CRFB (Brasil, 1988), foi elaborado no plano infraconstitucional o Código de Defesa do Consumidor, estando o infantojuvenil amparado por tal código por se adequar ao conceito de consumidor disposto no art. 2º dessa norma, que relata ser considerado consumidor toda pessoa física ou jurídica que adquire ou utiliza produto ou serviço como destinatário final.

Em relação aos fornecedores, ou seja, a outra parte que integra o contrato, Cardoso (2023, p. 26) afirma que estes seriam, no âmbito dos produtos eletrônicos, os fabricantes dos consoles e jogos, as empresas distribuidoras, as lojas varejistas e os prestadores de serviços relacionados, como as plataformas de jogos online, por se enquadrarem na definição de fornecedor presente no art. 3º do Código de Defesa do Consumidor (Brasil, 1990):

Art. 3º Fornecedor é toda pessoa física ou jurídica, pública ou privada, nacional ou estrangeira, bem como os entes despersonalizados, que desenvolvem atividade de

produção, montagem, criação, construção, transformação, importação, exportação, distribuição ou comercialização de produtos ou prestação de serviços.

No que diz respeito ao equilíbrio contratual entre as partes, o Código de Defesa do Consumidor (Brasil, 1990), no seu art. 4º, estabeleceu a Política Nacional das Relações de Consumo, determinando como objetivos o atendimento das necessidades dos consumidores, o respeito à sua dignidade, saúde e segurança, a proteção de seus interesses econômicos, a melhoria da sua qualidade de vida, bem como a transparência e harmonia das relações de consumo.

Percebe-se, então, a preocupação do legislador em harmonizar os diferentes interesses de ambas as partes da relação de consumo, mas com foco na proteção do consumidor contra qualquer tipo de abuso, pois, como apontado por Fantini, Fantini e Garrocho (2019, p. 1257), as práticas de mercado não poderão infringir o sistema protetivo que existe em benefício do consumidor.

Nesse sentido, no inciso I do art. 4º, o Código de Defesa do Consumidor estabelece como um dos princípios da Política Nacional das Relações de Consumo o reconhecimento da vulnerabilidade do consumidor no mercado de consumo. Dessa forma, já tendo sido citado os diferentes âmbitos que essa vulnerabilidade se perpetua, quais sejam, fático, informacional, técnico e jurídico, cabe externar a teoria da vulnerabilidade adotada no Brasil.

Entre as teorias existentes acerca da vulnerabilidade do consumidor, que seriam a teoria da vulnerabilidade absoluta, que qualifica incondicionalmente todos os consumidores como vulneráveis, e a teoria da vulnerabilidade presumida, que defende que deve ser realizada uma avaliação individual de cada relação de consumo para determinar o nível de vulnerabilidade do consumidor, o Brasil adota uma terceira, que se estabelece em uma posição intermediária entre as teorias supracitadas, afirmando que a vulnerabilidade é presumidamente característica do consumidor, mas admite a possibilidade de variação no grau de vulnerabilidade de acordo com a relação de consumo analisada (Cardoso, 2023, p. 27).

Nessa perspectiva, em relação às crianças e adolescentes, estes são considerados hipervulneráveis, por demandarem uma proteção ainda maior que o consumidor geral, pois, assim como os idosos e pessoas com deficiência, todos os listados possuem peculiaridades que os diferenciam do consumidor geral e agravam o risco de ocorrência de danos patrimoniais ou morais (Ruiz Júnior, 2020, p. 46).

Desse modo, conclui-se que os infantes fazem jus a uma atenção especial ao considerar sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento, sendo facilmente influenciáveis ao não possuírem a mesma capacidade de uma pessoa adulta para lidar com

publicidades (Oliveira, Carvalho, 2014, p. 9). Tendo em vista justamente essa suscetibilidade aos efeitos da publicidade apontada, o art. 37, §2º, do Código de Defesa do Consumidor, estabelece ser considerada publicidade abusiva a que se aproveite da deficiência de julgamento e experiência da criança.

Ressalta-se que certos atributos da caixa surpresa se aproveitam da deficiência de julgamento do infante, como os que mostram os itens quase conseguidos ou utilizam efeitos audiovisuais para incentivar a compra, ao se aproveitarem da falta de noção do valor do dinheiro e da menor capacidade para resistir às inúmeras ofertas apresentadas da forma mais tentadora possível.

Esses atributos podem ser vistos, por exemplo, no jogo *Free Fire*, produzido pela *Garena Internacional*, muito popular entre crianças, que, conforme Rodrigues (2024, p. 10) explicita, o jogo possui uma caixa surpresa em forma de roleta e permite um giro gratuito, no entanto, nesta tentativa gratuita a chance de se obter um item “valioso” é mínima, incentivando que o jogador realize mais giros pagos para conseguir os itens raros, por meio de microtransações.

O princípio da não-abusividade, que pode ser auferido do art. 37, § 2º, do CDC, visa então reprimir manipulações na mensagem publicitária que prejudiquem os consumidores, com fulcro na proteção de valores sociais basilares para a sociedade do consumo, ou seja, vedando que a liberdade publicitária seja exercida de tal modo que viole imperativos da ordem pública (Oliveira, Carvalho, 2014, p. 9).

Cita-se ainda que não somente a publicidade abusiva é vedada, pois, conforme disposto no art. 6º, inciso IV, do Código de Defesa do Consumidor (Brasil, 1990), é direito do consumidor a proteção contra práticas e cláusulas abusivas ou impostas no fornecimento de produtos e serviços.

Nesse sentido, as cláusulas abusivas estão dispostas no rol exemplificativo, ou seja, que não abarca todas as possibilidades, do art. 51 do Código de Defesa do Consumidor. Cardoso (2023, p. 30) relata que as cláusulas abusivas podem ser classificadas como as que impõem vantagem excessiva ou desproporcional em favor do fornecedor, ao impor obrigações excessivamente onerosas ao consumidor, ou ao conceber situações de desequilíbrio contratual, por exemplo, através de multas abusivas ou aumentos unilaterais de preços.

Outro enquadramento possível seria o da restrição dos direitos do consumidor, que seriam as cláusulas que limitam a aplicabilidade dos direitos fundamentais do consumidor, como a garantia, a reparação de danos, entre outros (Cardoso, 2023, p. 30). Dessa forma, essas cláusulas estão em evidente desacordo com a teoria da eficácia horizontal dos direitos

fundamentais, que veda que a autonomia privada seja exercida de tal forma a violar os direitos fundamentais de terceiros.

Cita-se que também são consideradas abusivas as cláusulas que desrespeitam as normas de ordem pública, ao contrariar princípios e normas que possuem o objetivo de assegurar o interesse coletivo, por exemplo, direito à informação, à saúde e à segurança (Cardoso, 2023, p. 30).

Em relação às práticas abusivas, estas estão dispostas no art. 39 do Código de Defesa do Consumidor, existindo previsão específica de fragilidade em virtude da idade, no inciso IV, que relata ser abusiva a prevalência da fraqueza ou ignorância do consumidor, em razão de sua idade, saúde, conhecimento ou condição social, para impingir-lhe seus produtos ou serviços.

Nessa perspectiva, algumas características presentes em certas *loot boxes*, apontadas por Zendle *et al.* (2020a, p. 182-183), como a utilização de moeda virtual ou a necessidade de se utilizar uma chave para o desbloqueio, servem para tornar o processo mais “fantasioso” e ininteligível, no que diz respeito ao gasto de dinheiro real, para o infantojuvenil. Logo, podem ser consideradas uma forma de prevalência sobre a ignorância do consumidor hipervulnerável acerca do real valor do dinheiro.

Nesse sentido, essas mecânicas estão presentes nos mais diversos jogos, tanto de celulares, quanto de consoles de jogos, como, por exemplo, as chaves requeridas para abrir as caixas do jogo *Counter-Strike Global Offensive*, da desenvolvedora *Valve*, visto que, como Barroso (2022, p. 19) relata, a caixa é distribuída gratuitamente apenas jogando o jogo, entretanto, para abri-la é necessária uma chave comprada com dinheiro real.

A abusividade, no plano do mercado de jogos, normalmente ocorre nos contratos de adesão, ao estabelecerem as cláusulas sem a possibilidade de negociação por parte do consumidor, por exemplo, imposição de garantias limitadas, a exclusão de responsabilidade do fornecedor em caso de falhas no produto ou serviço, e a restrição de direitos do consumidor relacionados à reparação, troca ou devolução dos produtos defeituosos, além de se manifestar na imposição de preços abusivos e na limitação de informações que envolvem o negócio (Cardoso, 2023, p. 30).

Destaca-se que todo o exposto acerca das cláusulas ou práticas abusivas é relevante para o pleno entendimento do que é vedado no âmbito do direito consumerista, que tem como objetivo resguardar a parte mais frágil da relação contratual, o consumidor.

Ademais, outro direito pertinente para a temática seria o direito ao arrependimento. Tal direito está explicitado no art. 49 do Código de Defesa do Consumidor, determinando que

o consumidor possui o direito de desistir do contrato, no prazo de até 7 dias, iniciando-se a contagem desde o momento de sua assinatura ou do ato de recebimento do produto ou serviço, sempre que a contratação de fornecimento de produtos e serviços ocorrer fora do estabelecimento comercial.

A natureza do direito ao arrependimento de compra está relacionada à impossibilidade de se apurar pessoal ou visualmente como é aquele produto físico que está sendo ofertado à distância, logo, somente ao adquiri-lo o consumidor pode verificar que não correspondeu à expectativa criada, e, por consequência, poderá desejar desistir da negociação, sendo que, em relação a jogos digitais, a interpretação deverá ser mais ampla, tendo em vista as peculiaridades de cada plataforma e do que se adquiriu, pois o objetivo da norma foi proteger o consumidor contra o comportamento compulsivo e irracional, permitindo a desistência da compra após um período de reflexão (Fantini, Fantini, Garrocho, 2019, p. 1258).

Outro direito essencial para proteção do consumidor seria o direito à informação, disposto no art. 6º, inciso III, do Código de Defesa do Consumidor, que afirma ser um direito básico a informação adequada e clara sobre os diferentes produtos e serviços, com especificação correta acerca da quantidade, características, composição, qualidade, tributos incidentes e preço, bem como sobre os riscos que apresentem.

Em decorrência de tal direito, o fornecedor possui a obrigação de prestar todas as informações pertinentes acerca de seu produto ou serviço, tendo em vista que é a única parte da relação que conhece detalhadamente o produto (Cunha, 2023, p. 10). Destaca-se, ainda, que no âmbito dos produtos e serviços eletrônicos o dever de informar é ainda mais significativo, tendo em vista que não há contato direto entre o consumidor e o fornecedor, sendo as informações referentes às características do produto ou serviço vitais para o cumprimento de tal dever (Cardoso, 2023, p. 32-33).

Portanto, mediante o exposto, percebe-se as diferentes formas que o Código de Defesa do Consumidor defende o consumidor e, em especial, o infantojuvenil, que é considerado hipervulnerável. Tendo sido estabelecida a proteção constitucional do infante, bem como a consumerista, cabe analisar o disposto no Estatuto da Criança e do Adolescente e leis esparsas que tratam do tema.

### **3.3 A defesa dos infantojuvenis conforme o Estatuto da Criança e do Adolescente e leis esparsas no ordenamento jurídico**

No primeiro momento, é pertinente externar a base principiológica do Estatuto da Criança e do Adolescente. Nessa perspectiva, o ECA (Brasil, 1990), no parágrafo único do seu artigo 4º, em decorrência do princípio da prioridade absoluta, estabelece que a garantia da prioridade contempla:

Art. 4º É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. Parágrafo único. A garantia de prioridade compreende:

- a) primazia de receber proteção e socorro em quaisquer circunstâncias;
- b) precedência de atendimento nos serviços públicos ou de relevância pública;
- c) preferência na formulação e na execução das políticas sociais públicas;
- d) destinação privilegiada de recursos públicos nas áreas relacionadas com a proteção à infância e à juventude.

Desse modo, a absoluta prioridade dos direitos fundamentais tem como objetivo garantir que o desenvolvimento dos infantes ocorra de forma segura e plena, respeitando sua característica peculiar de pessoa em desenvolvimento, e, como explica Farias Filho (2023, p. 13-14), tal princípio estabelece que as crianças e adolescentes deverão ser a maior preocupação dos governantes, devendo ter todas as suas necessidades atendidas, além de refletir em todo o sistema jurídico, fazendo com que todo ato administrativo seja idealizado e examinado sob o prisma desses cuidados.

Ademais, em relação ao princípio da proteção integral, Cardoso (2023, p. 37) enfatiza a existência de divergência doutrinária acerca do seu alcance e implicações, pois alguns autores argumentam que o princípio se restringe às garantias previstas no Estatuto da Criança e do Adolescente, enquanto isso, outros defendem uma interpretação mais ampla, que englobaria também os direitos fundamentais previstos na Constituição e em tratados internacionais.

Ao considerar que o objetivo de tal princípio é garantir o máximo de proteção possível para um grupo de pessoas que são consideradas hipervulneráveis por ainda estarem em desenvolvimento, entende-se como correto o segundo posicionamento apontado, ou seja, que se deve dar a interpretação mais ampla possível para o princípio da proteção integral, não se restringindo às garantias previstas no ECA.

Em relação às teorias que abarcam o princípio da proteção integral no ECA, podem ser citadas duas vertentes principais, a primeira seria a teoria da situação irregular, que enxerga o infante como sujeito passivo de proteção, necessitando de intervenção estatal para assegurar

seus direitos. Tal teoria foi superada após a promulgação do ECA, por possuir uma visão paternalista e assistencialista em relação aos menores (Cardoso, 2023, p. 37).

Já a segunda teoria seria a teoria do direito integral, que entende os infantojuvenis como sujeitos de direitos e protagonistas de suas próprias vidas, devendo estes terem voz ativa na formulação das políticas públicas que os concernem. Tal teoria embasa atualmente o ECA e supera a visão paternalista e assistencialista criticada na outra teoria, ao reconhecer os infantes como sujeitos de direitos (Cardoso, 2023, p. 37).

Outro princípio que merece menção seria o princípio do melhor interesse da criança e do adolescente, que estabelece que, em qualquer decisão relativa ao infantojuvenil, seu melhor interesse deve ser priorizado, desta forma, tal princípio orienta a aplicação de normas e políticas públicas referentes às crianças e adolescentes, para que busquem o melhor benefício para os infantes (Cardoso, 2023, p. 38).

Farias Filho (2023, p. 14) afirma que o princípio do melhor interesse pode ser observado sob quatro prismas, que seriam 1) a orientação da função legiferante do Estado, pois a lei deve prever a melhor consequência para a criança ou adolescente; (2) a orientação do poder judiciário, já que o magistrado deve considerar as necessidades fáticas da criança e do adolescente na aplicação da lei ao caso concreto; (3) orientação ao Estado Administrador no que se refere à elaboração das políticas públicas, que devem sempre levar em conta o princípio do melhor interesse; (4) orientação à família, que deve considerar os interesses e as ideias da criança e do adolescente.

Portanto, a relevância de tal princípio reside na amplitude do direcionamento provido à atuação estatal, que orienta a atuação do Estado em diferentes áreas, estabelecendo como foco e prioridade as necessidades e interesses da criança e adolescente.

No que se refere ao contexto específico da aplicação dos princípios citados no âmbito dos jogos eletrônicos, Cardoso (2023, p. 39) ressalta a importância de ponderar a aplicação dos princípios do ECA na regulamentação e fiscalização dos jogos eletrônicos, garantindo que as empresas desenvolvedoras e distribuidoras atuem de forma responsável e que o acesso a conteúdo potencialmente prejudicial seja restringido ou controlado, dessa forma, fomentando a criação de um ambiente online saudável e seguro para as crianças e adolescentes.

Em relação ao direito ao lazer, citado no art. 4º do ECA, este se desdobra no seu artigo 7º, que trata do direito à proteção à vida e à saúde, mediante a efetivação de políticas sociais públicas que permitam o nascimento e o desenvolvimento sadio e harmonioso, em condições dignas de existência.

Dessa forma, o Conselho Federal de Psicologia (2021, p. 8) ressalta que não pode haver um lazer que afete negativamente a formação e a realidade psíquica do infantojuvenil, por configurar uma violação à proteção integral da criança e do adolescente. Além disso, seria uma violação ao disposto no artigo 7º do ECA, que prima pelo desenvolvimento sadio e harmonioso do infante.

Relevante citar ainda que o art. 71 do ECA determina que a criança e o adolescente possuem direito a produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento. Nesse sentido, um produto acessível por crianças, ou que as tenha como público-alvo, deverá se adequar aos seus direitos, promovendo assim um desenvolvimento saudável dos infantes.

Sendo assim, a presença de técnicas de mercado voltadas a incentivar o consumismo presente em jogos destinados aos infantojuvenis desrespeita a condição peculiar de pessoa em desenvolvimento do infantojuvenil, como os jogos que possuem itens exclusivos na caixa de saque, que ocorre quando o bem virtual só pode ser obtido no jogo por meio da *loot box*, obrigando o infante a comprar caixas de recompensa se quiser conseguir o item desejado.

Ressalta-se, ainda, a defesa das crianças e adolescentes promovida pelo artigo 70 do ECA, que determina ser dever de todos prevenir a ocorrência de ameaça ou violação dos direitos da criança e do adolescente. Dos Santos e Magalhães Filho (2024, p. 73) defendem que ao permitir que as crianças e adolescentes sejam expostos às *loot boxes*, a sociedade e o Estado podem estar negligenciando esse dever, pelo potencial danoso de tais mecânicas ao desenvolvimento e bem-estar psicológico dos jovens.

Fantini, Fantini e Garrocho (2019, p. 1259), ao analisarem a proteção provida pelo ECA, que estabelece a proibição da entrada de crianças e adolescentes em estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congênere ou por casas de jogos, assim entendidas as que realizem apostas, no seu artigo 80, e a proibição da venda para infantes de bilhetes lotéricos e equivalentes, no seu artigo 81, inciso VI, defendem que essa proteção é insuficiente para abarcar a prática de jogos de azar no âmbito dos jogos digitais, pela impossibilidade de se fazer uma analogia entre bilhetes lotéricos e jogos digitais (Fantini, Fantini, Garrocho, 2019, p. 1259).

De outro modo, Dos Santos e Magalhães Filho (2024, p. 73) defendem que seria aplicável o inciso III, do art. 81, do ECA, que determina ser proibido a venda à criança ou ao adolescente de produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica, ainda que por utilização indevida, pois as mecânicas presentes na *loot box* podem ocasionar

dependência psíquica pela presença de diversos mecanismos audiovisuais que estimulam a compra desenfreada.

Tal discussão acerca da aplicabilidade dos preceitos do art. 80 e 81 do ECA ao caso das caixas de recompensa é pertinente para avaliar a extensão da proteção ao infantojuvenil promovida por estes artigos, bem como a necessidade de lei específica para regulamentar as caixas de saque.

Analisados os princípios da proteção integral e do melhor interesse da criança e do adolescente, e destacados os diversos artigos do ECA relevantes para a proteção do infantojuvenil, cabe averiguar a defesa provida pelas legislações esparsas.

O Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (Brasil, 2024) trata no seu capítulo III da proteção da criança e do adolescente, estabelecendo, no artigo 15, que a concepção, o design, a gestão e o funcionamento dos jogos eletrônicos de acesso por crianças e adolescentes devem ter como parâmetro o superior interesse da criança e do adolescente, de acordo com a legislação vigente.

Dessa forma, é possível concluir que a aplicação de técnicas de mercado voltadas para o estímulo do gasto descontrolado em jogos acessíveis por crianças e adolescentes é abstratamente vedado, pois o design do jogo eletrônico e suas mecânicas devem observar o superior interesse do infante.

Ademais, o artigo 17 do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos estabelece que as ferramentas de compra dentro de jogos eletrônicos devem garantir, por padrão, a restrição da realização de compras e de transações comerciais por crianças, quando aplicável, de forma a garantir o consentimento dos responsáveis.

Nessa perspectiva, jogos em que o item obtido por meio da caixa surpresa pode ser transferido para outra conta, viabilizando assim a venda desses itens, seja por outro item que também possui valor monetário real, ou por efetivamente dinheiro real, são um meio para que as crianças realizem transações comerciais de bens virtuais com valor real, estando em desacordo com o artigo supracitado.

Isso ocorre em jogos como *Counter Strike: Global Offensive* ou *Player Unknown's Battlegrounds*, em que os itens virtuais obtidos por meio da *loot box* podem ser comprados ou vendidos por dinheiro real a partir da integração destes jogos com o *Steam marketplace*, já que não estão vinculados às contas dos usuários (Zandle *et al*, 2020a, p. 182).

Sousa (2025, p. 43-44) relata que, apesar do dispositivo não ser complexo, a sua aplicação prática encontra complicações, pois, embora o marco legal tenha definido a exigência do consentimento dos responsáveis para a realização da compra, não apresentou nenhum

procedimento para garantir que o dispositivo tenha aplicabilidade real no plano fático. Logo, pela ausência de medidas que garantam que as empresas observarão o disposto no artigo 17 do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, o dispositivo pode ser ineficaz na proteção do infantojuvenil.

Além disso, o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, no seu artigo 3º, §2º, define que na realização da classificação etária indicativa de jogos eletrônicos, levar-se-ão em conta os riscos relacionados ao uso de mecanismos de microtransações. Destaca-se que a ciência dos responsáveis acerca da presença de microtransações contribui para a família cumprir seu dever constitucional de garantir os direitos dos infantes.

Outra normal legal que auxilia na proteção do infante seria a Lei Geral de Proteção de Dados (Brasil, 2018), que, na seção III do capítulo II, que aborda o tratamento de dados pessoais de crianças e de adolescentes, em seu artigo 14 diz:

Art. 14. O tratamento de dados pessoais de crianças e de adolescentes deverá ser realizado em seu melhor interesse, nos termos deste artigo e da legislação pertinente.  
§ 1º O tratamento de dados pessoais de crianças deverá ser realizado com o consentimento específico e em destaque dado por pelo menos um dos pais ou pelo responsável legal.

Portanto, como apontado por Rodrigues (2024, p. 17), apesar do artigo tratar da coleta indiscriminada de dados pessoais, a proteção digital no âmbito dos jogos não é aprofundada na Lei, o que possibilita que algumas empresas tenham certas práticas predatórias, já que ultrapassam os limites do texto legal.

Por todo o exposto ao longo deste capítulo, percebe-se que existe uma ampla rede de proteção aos direitos das crianças e dos adolescentes no ordenamento jurídico brasileiro, até mesmo por serem considerados hipervulneráveis, sendo assim, faz-se necessário apurar se as caixas de recompensa estão em conformidade ou não com os direitos expostos.

## 4 ANÁLISE DA LICITUDE DA FORMA QUE A *LOOT BOX* É EMPREGADA NO MERCADO DE JOGOS

O presente capítulo busca tratar, inicialmente, dos diferentes posicionamentos adotados ao longo do mundo acerca da caixa de recompensa, visando demonstrar como os países enxergam e tratam a mecânica, posteriormente, se aprofundando em uma análise específica do Brasil, relacionando com os diversos direitos e normas nacionais citadas, para, por fim, tratar do futuro dessa mecânica diante das mudanças de tratamento que irão ocorrer com a vigência da Lei Nº 15.211/25.

### 4.1 Os posicionamentos internacionais adotados em relação à caixa surpresa

A princípio, insta salientar que os casos selecionados servem como parâmetro norteador para o debate acerca da mecânica no âmbito nacional, tendo em vista que externam os diferentes posicionamentos e experiências internacionais com a normatização da caixa surpresa. Dessa forma, a análise servirá para compreender a regulamentação internacional sobre o tema, sendo abordadas as posturas adotadas pelo Japão, China, Bélgica e Holanda.

O Japão foi o país onde surgiram as primeiras *loot boxes*, no ano de 2004, como itens chamados *Gachapon Tickets* (tíquetes Gachapon), sistema explicado ao tratar da popularização da *loot box*. Nesse contexto, ocorreu o surgimento de sistemas *gacha* de vários níveis chamados *gacha* completo ou *kompugacha*, em que o jogador primeiro deveria ganhar vários itens por meio de um mecanismo *gacha* padrão, ou seja, *loot box*, para, somente após concluir o conjunto, conseguir outro item ainda mais raro (Valadão, 2022, p. 23).

Dessa forma, o usuário, nesse sistema, só poderia acessar um item raro, chamado de “grande prêmio”, após ganhar diversos itens específicos na mecânica da caixa de recompensa, logo, deveria primeiro obter o item “A”, em uma caixa, depois o item B, C e D, todos também através do *gacha* (Valadão, 2022, p. 23).

Diante desse cenário de práticas violadoras dos direitos consumeristas no país, pelo “*gacha* completo”, o Japão foi o primeiro país a adotar medidas visando coibir o uso de caixas de recompensa nos jogos, no ano de 2012, quando proibiu a modalidade de caixa surpresa *kompugacha*, mas, ressalta-se, essa proibição não se estendeu aos outros tipos de *gacha*, restringindo-se ao *gacha* completo (Valadão, 2022, p. 24).

Após isso a Agência de Assuntos do Consumidor japonesa, no ano de 2016, emitiu uma diretriz acerca da interpretação da Lei contra Prêmios Injustificáveis e Representações

Enganosas no que tange à caixa surpresa. Mesmo com essas regulamentações, o país ainda possui ressalvas em relação à mecânica, tendo em 2018 realizado pesquisa nacional sobre a conscientização e uso de caixas de recompensa entre crianças e adolescentes, e após a pesquisa, intensificou o monitoramento da indústria de jogos e as ações de conscientização do público sobre os riscos associados à caixa surpresa (Cardoso, 2023, p. 68-69).

Pelo exposto, percebe-se que o Japão possui uma valiosa experiência com a mecânica da caixa de saque, em que o país busca equilibrar a proteção do consumidor com as necessidades e inovações do mercado de consumo, não proibindo totalmente a mecânica, mas tomando medidas para evitar que a *loot box* utilize métodos predatórios e permitindo, em certo nível, a autorregulação da indústria.

Em relação à China, o país não proibiu totalmente a mecânica, mas estabeleceu inúmeros critérios rigorosos para regular a prática. A primeira regulamentação ocorreu em 2016, quando foi determinado que as empresas devem informar a probabilidade de obter cada item contido na caixa virtual, favorecendo, assim, o cumprimento do dever de transparência (Ruiz Júnior, 2020, p. 32-33). Além disso, nesse ano, também foi proibida a venda de moedas virtuais diretamente, exigindo que elas fossem ganhas por meio de jogos ou compradas com dinheiro real a uma taxa de câmbio fixa (Cardoso, 2023, p. 69).

Machado Filho (2025, p. 40) cita que, desde 2017, o mercado chinês possui quatro requisitos para a caixa de recompensa, sendo eles: (i) caixas de recompensa não podem ser compradas com dinheiro real ou virtual; (ii) todas as recompensas presentes na caixa de saque necessariamente devem poder ser adquiridas de formas distintas; (iii) o fornecimento das informações referentes aos nomes, funções e probabilidades das recompensas; (iv) as empresas devem guardar, por até noventa dias, os resultados das caixas de recompensa dos jogadores.

Em relação ao dever de transparência, no que diz respeito à divulgação da probabilidade de obter cada item, destaca-se que a probabilidade divulgada pela empresa deve corresponder com a realidade fática vivenciada pelos jogadores. Dessa forma, Valadão (2022, p. 25) cita que se um item tem 10% de chance de ser obtido pela caixa de saque, o jogador deve consegui-lo ao abrir 10 caixas, ou seja, a realidade fática das recompensas conseguidas deve refletir a porcentagem de obter cada item.

Com fulcro na proteção dos infantojuvenis, a Administração Geral de Imprensa e Publicações da China, no ano de 2019, criou regulamentos que limitavam a quantia que os infantes, variando de acordo com a idade, poderiam gastar em jogos virtuais, o tempo diário destinado a jogos, além de exigir que fosse fornecido o nome real de todos os jogadores (Cardoso, 2023, p. 70).

Analisando o contexto tratado, Cardoso (2023, p. 71) conclui que as primeiras evidências dos impactos das medidas são positivas, com maior transparência, melhor proteção ao consumidor e uma mudança para práticas de monetização mais responsáveis.

No entanto, Machado Filho (2025, p. 40) relata que, apesar da extensa regulação, ainda existem brechas e falhas sendo utilizadas pela indústria, como a possibilidade de que, em jogos chineses, as caixas de recompensa venham como um brinde extra em compras não aleatórias, fazendo com que o consumidor compre o produto, mas com foco no brinde recebido, que seria determinado através de uma *loot box*, em que as tabelas descritivas de recompensa são por raridade, ocultando a real chance de se conseguir um item específico.

Por todo o exposto, percebe-se a preocupação do país em garantir que os fornecedores honrem o dever de informar os consumidores para que estes tomem decisões racionais, diminuindo assim a ocorrência de gastos impulsivos e irrefletidos, além da presença de restrições específicas para os infantes, visando o desenvolvimento saudável destes.

Todavia, ao optar por um posicionamento que ainda permite em certo nível a presença de caixa de recompensa no país, cria-se a chance de que brechas como a citada sejam utilizadas pela indústria, que inevitavelmente irá procurar formas de aumentar seus lucros, sendo relevante a análise para determinar a viabilidade de se permitir a *loot box* no Brasil, com a presença de restrições à mecânica, visando equilibrar os diferentes interesses em debate, da indústria e dos consumidores, ou se seria mais benéfica a proibição total, pelo menos para os infantojuvenis, visando garantir a proteção integral destes.

A Bélgica também já tomou medidas para regulamentar a caixa de saque. No país já havia proteção contra jogos de azar por lei, de 7 de maio de 1999, que estabelece três critérios para que um jogo seja considerado de azar: aposta, lucro ou perda e chance, só podendo ocorrer a exploração de jogos de azar com permissão estatal (Valadão, 2022, p. 18).

Nesse contexto de proibição de jogos de azar não permitidos pelo Estado, foi realizada pesquisa em 2018 pela *Belgian Gaming Commission*, onde foram analisados 4 jogos (*FIFA 18*, *Overwatch*, *Star Wars Battlefront II* e *Counter Strike: Global Offensive*) em que se concluiu que as caixas surpresa presentes nos jogos devem ser enquadradas como jogo de azar (Pinto, 2023, p. 47). O relatório da pesquisa também afirmou que a combinação de jogos e elementos de jogos de azar nas caixas de saque pode levar a um possível vício em jogos de azar, risco que se agrava para os jogadores mais jovens (Cardoso, 2023, p. 73).

Nessa perspectiva, a Bélgica, através de parecer, declarou considerar diversos tipos de *loot box* como jogo de azar, conseqüentemente sendo vedadas por desrespeitarem as normas do país (Valadão, 2022, p. 18).

Pinto (2023, p. 49) destaca que, apesar da proibição de *loot boxes* que sejam passíveis de obtenção direta ou indireta por meio de dinheiro real, ainda é possível a presença da mecânica em jogos na Bélgica, caso decorra de uma evolução orgânica do próprio jogo, por exemplo, podendo ocorrer a abertura da caixa de recompensa com o pagamento de moedas virtuais obtidas ao jogar, desde que não exista a possibilidade de que essas moedas virtuais sejam obtidas mediante pagamento de dinheiro real.

A austeridade da proteção do país tem como um dos principais fatores a preocupação de que as crianças e adolescentes fossem expostas a um jogo de azar, já que foi considerado relativamente fácil mentir a idade para criar contas e realizar compras em jogos, diante da ausência de uma verificação rigorosa (Pinto, 2023, p. 49).

Diante do externado, percebe-se que a Bélgica privilegiou a proteção do infantojuvenil e do consumidor no seu posicionamento, estabelecendo critérios rígidos para que, caso a mecânica seja utilizada no âmbito do país, não possua características que a enquadrariam em jogos de azar.

Outro ponto interessante do posicionamento adotado pela Bélgica é o fato de ter sido considerado fácil mentir a idade na esfera dos jogos eletrônicos, dessa forma, o país não regulamentou a mecânica para que não fosse acessado por um grupo específico, por exemplo, os infantojuvenis, mas sim para que, independentemente de quem acessasse, não fosse exposto a uma mecânica com características de jogo de azar.

Em relação à Holanda, o país realizou em 2018 pesquisa para verificar a conformidade da mecânica tratada com a Lei Holandesa de Apostas e Jogos, concluindo pela violação da norma, tomando como base a negociabilidade fora do jogo do item obtido através da caixa surpresa, ou seja, o fato de que o item virtual ganho possui valor monetário real ao ser negociável (Cardoso, 2023, p. 71-72). Nesse sentido, o relatório destaca que seria considerada jogo de azar na legislação do país a *loot box* que, simultaneamente, tivesse o resultado determinado aleatoriamente e cujo item obtido possa ser trocado no mundo real por dinheiro real (Pinto, 2023, p. 49-50).

Cardoso (2023, p. 72) aponta que a abordagem adotada é única, pois correlaciona o status legal da caixa surpresa com a negociabilidade do seu resultado no mundo real, não focando apenas no elemento sorte, diferenciando-se de outros países que tem como foco a aleatoriedade da *loot box*.

A Holanda ainda adotou providências específicas para os infantojuvenis, como medidas mais rígidas de verificação de idade e controle parental em jogos com *loot boxes*, tendo sido constatado que as mudanças regulatórias providas no país foram efetivas no melhoramento

da relação de adolescentes com as caixas de saque (Cardoso, 2023, p. 72). O posicionamento da Holanda constatado é relevante ao demonstrar um meio de se buscar um equilíbrio entre a proteção do consumidor e a liberdade econômica e o livre mercado.

Através da análise das diferentes regulamentações da *loot box* ao redor do globo, percebe-se que cada uma possui suas especificidades, que variam na sua rigidez e critérios adotados, sendo as diversas experiências internacionais tratadas importantes para melhor entendimento do posicionamento que o Brasil decidiu adotar com a Lei Nº 15.211/25, conforme será externado ao final do capítulo.

#### **4.2 Verificação da conformidade das *loot boxes* às normas brasileiras**

Ao considerar a ampla proteção provida aos infantes, bem como os diferentes tratamentos da *loot box* ao redor do mundo, que externam a preocupação mundial que esta mecânica causa no desenvolvimento das crianças e adolescentes, será realizada uma verificação da legalidade desse método de monetização.

Inicialmente, a análise da legalidade se dará do ponto de vista consumerista, nesse sentido, como já externado, o exame levará em consideração a vulnerabilidade do consumidor, pois, como Cardoso (2023, p. 77) destaca, a análise da legalidade de um produto ou serviço posto no mercado brasileiro deve se iniciar pela perspectiva crucial de posição privilegiada do consumidor e a necessidade de salvuardá-lo.

Em relação ao direito à informação adequada e clara sobre os produtos e serviços, disposto no art. 6º, III, do Código de Defesa do Consumidor (Brasil, 1990), ressalta-se a sua especial relevância no âmbito da mecânica da caixa de saque, sendo o principal ponto de debate nos regulamentos internacionais, que, de forma consensual, consideram que a omissão da informação acerca da lista de itens que podem ser obtidos pela caixa de recompensa, bem como a probabilidade de obtê-los, configura um modelo predatório e insidioso (Cardoso, 2023, p. 78).

Nessa perspectiva, é evidente a violação ocasionada pelas caixas surpresa que não informam a probabilidade de obter cada item, pois, como dito por Pinheiro e Lopes (2024, p. 203), a omissão de informações nas *loot boxes* tem como propósito influenciar o consumidor a fazer gastos desenfreados. Dessa forma, o direito à informação serve justamente para garantir a segurança do consumidor na negociação, que, com informações adequadas e claras, poderá tomar uma escolha consciente.

Em relação à proibição de publicidade abusiva, especificamente a que se aproveita da deficiência de julgamento e experiência da criança, disposta no art. 37, §2º, do Código de

Defesa do Consumidor, percebe-se que tal proibição também é desrespeitada pela *loot box*, tendo em vista que, como aponta Mariz (2022, p. 24):

O *neuromarketing* se vale de um momento de entretenimento do jogador para cooptá-lo a adquirir *loot boxes*, mesmo que não o informe acerca das possibilidades de conseguir os itens necessários para a progressão no jogo. Essa ausência de informação faz com que o consumidor entre numa espiral de compras até conseguir o que ele precisa para finalizar o jogo.

Logo, a utilização de técnicas que objetivam persuadir o consumidor à compra irrestrita, como mostrar os itens quase conseguidos ou efeitos visuais nas caixas de saque, em produtos acessíveis por crianças e adolescentes, desrespeita o art. 37, §2º, do CDC.

Salienta-se que, nesse mesmo raciocínio, o art. 39, IV, do CDC, que define como prática abusiva a prevalência do fornecedor da fraqueza ou ignorância do consumidor, tendo em vista sua idade, saúde, conhecimento ou condição social, para impingir-lhe seus produtos ou serviços, também é violado pela *loot box*.

Outro preceito violado seria a proteção à saúde dos consumidores, sendo direito básico do consumidor, que deve ser resguardado frente a produtos e serviços considerados perigosos ou nocivos, como dispõe o art. 6º, inciso I, do CDC, e disposto também no art. 8º, caput, do CDC (Brasil, 1990):

Art. 8º Os produtos e serviços colocados no mercado de consumo não acarretarão riscos à saúde ou segurança dos consumidores, exceto os considerados normais e previsíveis em decorrência de sua natureza e fruição, obrigando-se os fornecedores, em qualquer hipótese, a dar as informações necessárias e adequadas a seu respeito.

Cardoso (2023, p. 80) salienta que lei consumerista não criou acepção entre a saúde física e a mental, ao dispor no artigo 8º do CDC sobre os produtos de risco, ou seja, a proteção provida pelo artigo inclui a saúde mental. Sendo assim, ao considerar todos os efeitos negativos externados que podem ser ocasionados pelo método de monetização da *loot box*, e que o Código de Defesa do Consumidor também visa a proteger a saúde mental dos consumidores, é evidente a aplicabilidade do disposto no art. 8º ao caso, configurando-se assim uma violação ao disposto no Código de Defesa do Consumidor.

Cabe tratar ainda da problemática referente ao direito ao arrependimento. Cardoso (2023, p. 82) cita que as regras para solicitação de reembolso da *loot box*, por arrependimento na aquisição de uma caixa surpresa, não são devidamente expostas para o consumidor, já que não estão exibidas previamente nem mesmo de forma imediatamente acessível, o que acarreta

a dificuldade do seu acesso, e, na opinião do autor, podendo fazer com que o consumidor pense que não tem acesso a tal direito.

Nesse sentido, Barroso (2022, p. 24) destaca que, ao analisar contratos de licença de uso de jogos, todos se tratavam de contratos de adesão e possuíam cláusulas de não reembolso, reembolso indireto, ou com prazos inferiores aos estabelecidos no CDC, em desacordo com os artigos 49, parágrafo único e 51, inciso II, ambos do CDC:

Art. 49. O consumidor pode desistir do contrato, no prazo de 7 dias a contar de sua assinatura ou do ato de recebimento do produto ou serviço, sempre que a contratação de fornecimento de produtos e serviços ocorrer fora do estabelecimento comercial, especialmente por telefone ou a domicílio.

Parágrafo único. Se o consumidor exercitar o direito de arrependimento previsto neste artigo, os valores eventualmente pagos, a qualquer título, durante o prazo de reflexão, serão devolvidos, de imediato, monetariamente atualizados.

Art. 51. São nulas de pleno direito, entre outras, as cláusulas contratuais relativas ao fornecimento de produtos e serviços que:

II - subtraíam ao consumidor a opção de reembolso da quantia já paga, nos casos previstos neste código;

Considera-se aplicável também o inciso II, do art. 51, do CDC, que considera como cláusula abusiva a que implique em renúncia ou disposição de direitos, tendo em vista a existência de cláusula de não reembolso em alguns casos, conseqüentemente, obrigando o consumidor a dispor do direito ao arrependimento.

Como exemplo prático das violações citadas, Barroso (2022, p. 25) cita diversos casos em que ocorreram gastos expressivos por crianças e adolescentes nessa mecânica, como uma criança de 10 anos que gastou R\$ 6.000,00 no jogo *Fortnite*, outra de 7 anos que gastou R\$ 9.000 em uma hora em *Dragons: Rise of Berg* e um infante de 6 anos que gastou R\$ 80.000,00 em *Sonic*.

Evidenciadas as incompatibilidades da *loot box* em relação aos preceitos do Código de Defesa do Consumidor, passar-se-á a analisar a licitude do ponto de vista da proteção provida pelo Estatuto da Criança e do Adolescente.

Em primeiro lugar, cabe destacar que do ponto de vista principiológico, a mecânica da *loot box*, pelos seus potenciais efeitos negativos, não pode existir no âmbito nacional de forma a desrespeitar os direitos do infante, que deve receber proteção integral, com absoluta prioridade, sendo necessário observar um dos aspectos do princípio do melhor interesse da criança e do adolescente apontado por Farias Filho (2023, p. 14), que seria a orientação da função legiferante do Estado, pois a lei deve prever a melhor consequência para a criança ou adolescente.

Desse modo, apesar da existência do controle parental, este não exclui a responsabilidade das empresas pelo fornecimento das caixas surpresa, nem do Estado, responsável pela proteção do infantojuvenil contra jogos que possam ocasionar prejuízos emocionais e financeiros (Dos Santos; Silva, 2024, p. 421).

Nessa conjuntura, Ruiz Júnior (2020, p. 47) defende que, independentemente do entendimento adotado acerca do enquadramento da *loot box* em jogo de azar, tendo em vista sua prejudicialidade aos infantojuvenis, deveria ocorrer sua proibição com base nos seguintes artigos do Estatuto da Criança e do Adolescente (Brasil, 1990):

Art. 70. É dever de todos prevenir a ocorrência de ameaça ou violação dos direitos da criança e do adolescente.

Art. 71. A criança e o adolescente têm direito a informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento.

[...]

Art. 80. Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congênere ou por casas de jogos, assim entendidas as que realizem apostas, ainda que eventualmente, cuidarão para que não seja permitida a entrada e a permanência de crianças e adolescentes no local, afixando aviso para orientação do público.

Art. 81. É proibida a venda à criança ou ao adolescente de:

[...]

III - produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica ainda que por utilização indevida

[...]

VI - bilhetes lotéricos e equivalentes.

O autor defende que a lesividade ocasionada pela similitude da mecânica para com os jogos de azar é suficiente para justificar a proibição da *loot box* para pessoas que ainda não completaram a idade de 18 anos. Destaca-se que os artigos supracitados funcionam a favor da proteção integral e do melhor interesse do infantojuvenil, justificando-se assim a necessidade de regulamentação da mecânica.

Percebe-se então que a condição peculiar de pessoa em desenvolvimento das crianças e adolescentes, que não entendem o valor do dinheiro, está sendo amplamente afetada pela *loot box*, no momento de lazer, essencial para o pleno desenvolvimento do infante, conseqüentemente impactando também a própria base principiológica do ECA, já que a mecânica está em dissenso com o melhor interesse da criança e infringindo a proteção integral do infantojuvenil imposta pela Constituição Federal e pelo ECA.

De outro modo, poderia ser argumentado que a mecânica da caixa surpresa está de acordo com a livre concorrência, fundamento da ordem econômica disposto no art. 170, inciso IV, da Constituição Federal (Brasil, 1988), sendo direito do fornecedor estabelecer suas práticas

de mercado. No entanto, diante das violações aos direitos apontadas, a prática da *loot box* não pode continuar a existir no âmbito nacional sem ser devidamente regulamentada.

Dessa forma, mesmo diante da necessidade de se observar a primazia da liberdade econômica e o respeito ao livre mercado, o Brasil precisou regulamentar a mecânica para coibir as diversas ofensas às normas brasileiras, o que ocorreu através do Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, que passará a ser analisado.

### **4.3 Averiguação do posicionamento adotado no Brasil na Lei N° 15.211/25**

Diante da insuficiência do arcabouço legal citado e das diversas violações desses direitos, o Brasil adotou medidas e se posicionou sobre a temática no Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, Lei N° 15.211 (Brasil, 2025), que, conforme seu artigo 41-A, entrará em vigor seis meses após sua publicação, ou seja, em março de 2026. Dessa forma, faz-se necessário analisar como se deu essa proteção e se é suficiente para coibir todas as ofensas aos direitos citados.

O Estatuto Digital da Criança e do Adolescente (Brasil, 2025) tem como objetivo estender a proteção provida pelo ECA ao ambiente digital, o que, até então, estava se provando inefetivo. Nesse sentido, um dos temas tratados foi justamente a caixa surpresa, ao dispor no capítulo VII, que versa sobre jogos eletrônicos, no seu artigo 20, a proibição da *loot box* em jogos acessíveis por crianças e adolescentes:

Art. 20. São vedadas as caixas de recompensa (*loot boxes*) oferecidas em jogos eletrônicos direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles, nos termos da respectiva classificação indicativa.

Nessa perspectiva, percebe-se que se trata de uma proibição geral, pois a lei não estabeleceu distinção entre os tipos de *loot box*, como gratuita ou onerosa, mas sim proibiu totalmente que a mecânica possa ser acessada por infantojuvenis, independentemente das características apresentadas pela *loot box*.

Além disso, a norma também inclui jogos de acesso provável pelos infantes, ou seja, mesmo jogos que não são destinados especificamente a este público também estão sujeitos à proibição. Logo, o que se proíbe é que crianças e adolescentes tenham acesso à *loot box*, dessa forma, jogos direcionados a crianças e adolescentes, que seriam os com classificação indicativa inferior a 18 anos, não podem conter caixas surpresa, e jogos com classificação indicativa de 18 anos devem obrigatoriamente adotar medidas para evitar o acesso dos infantes.

Em relação às entidades responsáveis por garantir os efeitos práticos do Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, o Estatuto dispõe que:

Art. 2º Para os fins desta Lei, considera-se:

X – autoridade administrativa autônoma de proteção dos direitos de crianças e de adolescentes no ambiente digital: entidade da administração pública criada por lei, responsável por zelar pela aplicação desta Lei e fiscalizar o seu cumprimento em todo o território nacional e por editar regulamentos e procedimentos para sua execução, a qual deve observar no processo decisório as normas previstas no Capítulo I da Lei nº 13.848, de 25 de junho de 2019;

Nesse contexto, o Decreto Nº 12.622 (Brasil, 2025) designou a Agência Nacional de Proteção de Dados como autoridade administrativa autônoma de proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais.

O escritório Márlon Reis & Estorilio Advocacia (2025), que elaborou nota técnica e assessorou a Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente (ANCED) e a Comissão Brasileira Justiça e Paz (CBJP) nos contatos institucionais com o Senado acerca do projeto de lei 2.628/2022 que veio a se tornar o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, ressalta que, além da ANPD, a Secretaria Nacional do Consumidor (Senacon) e o Ministério da Justiça e Segurança Pública devem ser os responsáveis por realizar o acompanhamento da coleta, uso e tratamento de dados sensíveis de crianças e adolescentes, o que inclui mecanismos de verificação de idade e reconhecimento facial, cabendo a esses órgãos estabelecer regras específicas, diretrizes e formas de controle para assegurar o cumprimento prático da proibição.

A imprescindibilidade da implementação desses sistemas, como o de verificação de idade, para a eficácia do estatuto advém da facilidade com que é possível mentir a idade atualmente na indústria de jogos, sendo esse, como dito por Pinto (2023, p. 49), um dos fatores que influenciou o posicionamento da Bélgica sobre a temática.

Defende-se que tal posicionamento está correto, sendo necessária a proibição, pois, por exemplo, ao se comparar com a situação da China, que apesar de ter regulamentado extensivamente a mecânica, Machado Filho (2025, p. 40) aponta que ainda existem brechas e falhas sendo utilizadas pela indústria, como a possibilidade de que em jogos chineses as caixas de recompensa venham como um brinde extra em compras não aleatórias. Logo, entende-se que o Brasil adotou a forma mais efetiva de defender o infantojuvenil dos malefícios desse método de monetização que é a proibição, ao não deixar brechas que possam ser utilizadas pela indústria.

Considera-se que os preceitos da ordem econômica, como a primazia da liberdade econômica e o respeito ao livre mercado, não podem se sobrepor aos direitos dos infantes. Mesmo assim, como não ocorreu o banimento total do método de monetização *loot box*, mas somente se limitou o acesso para aqueles com desenvolvimento suficiente para poder lidar adequadamente com a mecânica, a ordem econômica não foi desconsiderada, apenas regulada.

Em relação às sanções pela desobediência às determinações do Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, o art. 35 da Lei 15.211 (Brasil, 2025) estabelece como penalidades:

Art. 35. Sem prejuízo das demais sanções cíveis, criminais ou administrativas, em caso de descumprimento das obrigações previstas nesta Lei, assegurados o devido processo legal, a ampla defesa e o contraditório, os infratores estarão sujeitos às seguintes penalidades:

- I – advertência, com prazo para adoção de medidas corretivas de até 30 (trinta) dias;
- II – multa simples, de até 10% (dez por cento) do faturamento do grupo econômico no Brasil no seu último exercício ou, ausente o faturamento, multa de R\$ 10,00 (dez reais) até R\$ 1.000,00 (mil reais) por usuário cadastrado do provedor sancionado, limitada, no total, a R\$ 50.000.000,00 (cinquenta milhões de reais) por infração;
- III – suspensão temporária das atividades;
- IV – proibição de exercício das atividades.

Destaca-se ainda que como a norma somente proibiu o acesso das caixas de saque pelas crianças e adolescentes, não considerou a *loot box* como jogo de azar categoricamente, já que se este fosse o caso, como jogos de azar são considerados contravenções penais, conforme art. 50, §3º, da Lei de Contravenções Penais (Brasil, 1941), teria ocorrido a proibição total da mecânica para todos, e não somente para o infantojuvenil.

Nesse sentido, defende-se que deveria ter ocorrido a proibição total da *loot box* onerosa, pelo enquadramento, já externado, no conceito de jogo de azar, o que não ocorre pela Lei das Contravenções Penais tendo em vista o conflito de territorialidade explanado.

Desse modo, cabe ressaltar que, apesar da norma ter sido suficiente de forma abstrata para proteger as crianças e adolescentes, já que seus efeitos concretos só poderão ser observados com o passar do tempo, o consumidor não infantojuvenil também faz jus à proteção a certos aspectos da *loot box* que violam seus direitos.

Cardoso (2023, p. 78) relata a existência de um aparente consenso entre países como Japão, China e Holanda de que, no mínimo, para que não se configure um sistema predatório, é necessário que sejam externadas as probabilidades de obtenção dos itens inseridos na *loot box* e a lista de quais poderão ser sorteados. Percebe-se, então, que o ponto em comum no tratamento internacional da mecânica é a regulamentação para que não viole o direito à informação.

Sendo assim, o Brasil, que adotou uma posição de proibição total e irrestrita de *loot boxes* para crianças e adolescentes, não pode se eximir de proteger os outros consumidores

também afetados por esse método de monetização, devendo regulamentar a caixa surpresa para proteger os direitos consumeristas que não se restringem aos infantojuvenis, como o direito ao arrependimento, que é violado por cláusulas abusivas, ou o direito à informação, cerceado pela não apresentação da porcentagem de se obter cada item da caixa.

Somente dessa forma poderão ser satisfeitos os objetivos da Política Nacional das Relações de Consumo, como a transparência, o respeito à dignidade, à proteção dos interesses econômicos dos consumidores, pois, como demonstrado por Oliveira, Souza e Souza Moreira (2022, p. 442), ao tratarem da teoria da eficácia diagonal dos direitos fundamentais, os consumidores de forma geral, e não somente as crianças e adolescentes, possuem uma relação de fragilidade para com os fornecedores.

Portanto, diante de todo o exposto, considera-se que o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente representa um grande avanço para que os jogos eletrônicos, uma forma de lazer, não sejam prejudiciais para os infantojuvenis. Apesar disso, ainda é necessário aguardar para observar se as medidas adotadas para coibir o acesso à *loot box* pelas crianças e adolescentes serão eficazes.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O impacto ocasionado nos jogadores, em especial os infantes, pela caixa surpresa é evidente, o que se agrava com a crescente popularidade da indústria de jogos, que atualmente é uma das formas mais difundidas de entretenimento, sendo um meio comum dos infantes exercitarem seu direito ao lazer e, por consequência, serem expostos a essa mecânica.

Logo, considerando essa ampla exposição dos infantojuvenis à *loot box*, o objetivo deste trabalho foi averiguar como a forma que a *loot box* é empregada no mercado de jogos afeta os direitos das crianças e dos adolescentes vigentes e a justeza e necessidade das mudanças providas pela Lei 15.211, que entrará em vigor em março de 2026.

Nessa perspectiva, o objetivo foi cumprido através de uma análise das características presentes na caixa de recompensa, para, posteriormente, através de um exame dos direitos pertinentes dos infantes, ser demonstrado como esses atributos violam a proteção jurídica conferida à criança e ao adolescente, por exemplo, as caixas de saque que mostram os itens quase conseguidos ou utilizam efeitos audiovisuais para incentivar a compra, que, ao se aproveitarem da deficiência de julgamento do infante, violam o art. 37, §2º, do Código de Defesa do Consumidor.

Além disso, também foi realizado um estudo dos posicionamentos internacionais adotados sobre o tema e dos preceitos que trataram da caixa surpresa presentes no Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, que serviu para externar que a proibição da oferta de *loot boxes* em jogos eletrônicos direcionados a crianças e a adolescentes, ou de acesso provável por eles é correta e necessária.

Sendo assim, a hipótese elaborada de que o posicionamento adotado na Lei 15.211 é suficiente e indispensável para proteger as crianças e adolescentes resta comprovada, já que, como visível ao se analisar os exemplos internacionais, como o caso da China, a forma mais eficaz de proteger integralmente o infantojuvenil é por meio da proibição da *loot box*. Destaca-se, assim, que a ordem econômica não foi desconsiderada, apenas regulada, já que o desenvolvimento incompleto das crianças justifica essa proibição.

Entretanto, cabe destacar que em relação aos demais consumidores, não abarcados pela Lei 15.211, a proteção jurídica atual é insuficiente, tendo em vista que ainda persistem violações aos direitos consumeristas, como ao direito à informação ou ao direito ao arrependimento, sendo necessária, portanto, uma nova norma específica que tenha como foco a proteção do consumidor não infantojuvenil perante a caixa surpresa.

Ademais, em relação ao enquadramento em jogo de azar, concluiu-se que somente as *loot boxes* onerosas, ou seja, as que envolvem aposta de dinheiro real ou bens de valor material, cumprem todos os requisitos para se enquadrarem no §3º do art. 50, da Lei das Contravenções Penais.

Desse modo, ao considerar a impossibilidade da efetivação da proibição com fulcro na Lei das Contravenções Penais, pelo conflito de territorialidade já explanado, faz-se necessário que o poder legiferante exerça sua função típica de legislar e realize a proibição desse tipo de *loot box* nos jogos eletrônicos presentes no âmbito nacional, de forma semelhante à China e à Bélgica, que proibiram a compra de *loot box* por dinheiro real ou dinheiro virtual comprado com dinheiro real.

Por fim, apesar de defender a proibição, ressalta-se a necessidade de se verificar a efetividade das medidas concretas adotadas para garantir o cumprimento do Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, justificando-se assim novos estudos sobre o tema no futuro.

## REFERÊNCIAS

- BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barroso; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos**. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery, n. 3, 2007. Disponível em: [https://www.academia.edu/40013187/UM\\_ESTUDO\\_SOBRE\\_A\\_HIST%C3%93RIA\\_DOS\\_JOGOS\\_ELETR%C3%94NICOS](https://www.academia.edu/40013187/UM_ESTUDO_SOBRE_A_HIST%C3%93RIA_DOS_JOGOS_ELETR%C3%94NICOS). Acesso em: 15 de out. 2025.
- BARROSO, Matthaus de Freitas Glowaski. **Perigo ou diversão? Lootboxes e os riscos dessa política de mercado frente ao consumidor**. 2022. 33 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Entro Universitário de Brasília, Brasília, 2022. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/prefix/16086>. Acesso em: 15 out. 2025.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Senado Federal, 1988. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 30 abr. 2025.
- BRASIL. Lei nº 10406, de 2002. **Código Civil**. Brasília, Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm). Acesso em: 30 abr. 2025.
- BRASIL. Decreto nº 12.622, de 2025. Brasília, Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2025/Decreto/D12622.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/Decreto/D12622.htm). Acesso em: 04 out. 2025.
- BRASIL. Lei nº 8.078, de 1990. **Código de Defesa do Consumidor**. Brasília, Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/18078compilado.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078compilado.htm). Acesso em: 04 maio 2025.
- BRASIL. Decreto-Lei nº 3.688, de 1941. **Lei das Contravenções Penais**. Rio de Janeiro, Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del3688.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm). Acesso em: 04 maio 2025.
- BRASIL. Lei nº 14.852, de 2024. **Marco Legal dos Jogos Eletrônicos**. Brasília, Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2024/lei/114852.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/114852.htm). Acesso em: 24 set. 2025.
- BRASIL. Lei nº 13.709, de 2018. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais**. Brasília, Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm). Acesso em: 24 set. 2025.
- BRASIL. Lei nº 15.211, de 2025. **Estatuto Digital da Criança e do Adolescente**. Brasília, Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2025/lei/L15211.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/L15211.htm). Acesso em: 4 out. 2025.
- CARDOSO, Vitor Cunha Lopes. **A proteção do consumidor vulnerável nos jogos eletrônicos: a oferta de loot boxes ao público infantojuvenil**. 2023. 108 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Direito, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2023. Disponível em: [https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54411/1/Protecaoconsumidorvulneravel\\_Cardoso\\_2023.pdf](https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54411/1/Protecaoconsumidorvulneravel_Cardoso_2023.pdf). Acesso em: 29 mar. 2025.

Centro de Inteligência TJDF. **Nota técnica Cijdf N° 9/2023**. 2023. Disponível em: [https://www.tjdft.jus.br/consultas/notas-tecnicas/nt\\_loot\\_boxes\\_-aprovada.pdf](https://www.tjdft.jus.br/consultas/notas-tecnicas/nt_loot_boxes_-aprovada.pdf). Acesso em: 04 maio. 2025.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. **Parecer N° 36**. 2021. 11 p. Disponível em: <https://static.poder360.com.br/2021/12/Parecer-CFP-36-2021-Jogos-Eletronicos.pdf>. Acesso em: 28 mar. 2025.

CONFOLONIERI, Leonardo Pereira; JACOB, Alexandre. aspectos legais da comercialização de loot box voltado ao público infanto-juvenil. **Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro**, v. 14, n. 1, 2023. Disponível em: <https://remunom.ojsbr.com/multidisciplinar/article/view/2051/2587>. Acesso em 22 set. 2025.

CUNHA, Matheus Alves. **Direito à informação: o excesso de informação nas relações consumeristas**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2023. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/prefix/17192>. Acesso em: 23 set. 2025.

COMISSÃO DE JOGOS DO REINO UNIDO. **Young People and Gambling 2024: Official statistics**. 2024. Disponível em: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/young-people-and-gambling-2024-official-statistics>. Acesso em: 23 out. 2025.

DOS SANTOS, Francisco Matheus Damasceno; MAGALHÃES FILHO, Glauco Barreira. **Entre sorte e regulação: uma análise das caixas virtuais no contexto legal brasileiro**. Revista Opinião Jurídica (Fortaleza), v. 22, n. 39, p. 58-86, 2024. Disponível em: <https://periodicos.unichristus.edu.br/opiniaojuridica/article/view/4657>. Acesso em: 30 mar. 2025.

DOS SANTOS, Elan Fernando Campelo; 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**, v. 27, n. 2, p. 409-426, 2024. Disponível em: <https://revistas.unipar.br/index.php/juridica/article/view/10844>. Acesso em: 04 out. 2025.

DINIZ, Maria Helena. **Curso de Direito Civil Brasileiro: teoria das obrigações contratuais e extracontratuais volume 3**. 39. ed. São Paulo: Saraiva Jur, 2023.

ESCRITÓRIO MÁRLON REIS & ESTORILIO ADVOCACIA. **A proibição das loot boxes e o novo eca digital**. 2025. Disponível em: <https://mreadvocacia.com.br/a-proibicao-das-loot-boxes-e-o-novo-eca-digital/>. Acesso em: 04 out. 2025.

FARIAS FILHO, Gonçalves et al. A necessária regulamentação das loot boxes no Brasil para proteger a criança e o adolescente. **Direito UNIFACS–Debate Virtual-Qualis A2 em Direito**, n. 277, 2023. Disponível em: <https://revistas.unifacs.br/index.php/redu/article/view/8300>. Acesso em: 23 set. 2025.

FAGUNDES, Gilnara Ghabriele de Azevedo; SOARES, Glauber Alves Diniz. **Direito do consumidor: o princípio da vulnerabilidade e a defesa do consumidor no direito**

**brasileiro**. 2022. Disponível em: <https://repositorio-api.animaeducacao.com.br/server/api/core/bitstreams/856e84ee-77f8-49be-a20d-a56d83e3a784/content>. Acesso em: 04 maio. 2025.

FANTINI, Laiane Maris; FANTINI, Eduardo; GARROCHO. **A Regulamentação das loot boxes no Brasil: Considerações Éticas e Legais acerca das Microtransações e dos Jogos de Azar**. XVIII SBGames, out. 2019. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/IndustriaFull/196985.pdf>. Acesso em: 28 mar. 2025.

GRIFFITHS, Mark D. **Is the Buying of Loot Boxes in Video Games a Form of Gambling or Gaming?** *Gaming Law Review*, v. 22, p 52-54, 2018. Disponível em: <https://www.liebertpub.com/doi/epdfplus/10.1089/qlr.2018.2216>. Acesso em: 25 out. 2025.

INC, Electronic Arts. **Annual Report**. 2021. Disponível em: <https://d18rn0p25nwr6d.cloudfront.net/CIK-0000712515/7205ec00-ad63-4913-a8b5-7dfed24158cf.pdf>. Acesso em: 27 mar. 2025.

JACOB, Raphael s Rios Chaia. **Breves apontamentos jurídicos acerca da possível regulamentação do comércio de loot boxes em jogos eletrônicos no Brasil**. Zenodo, [S.L.], v. 1, n. 1, p. 127-139, 28 dez. 2024. Zenodo. <http://dx.doi.org/10.5281/ZENODO.14735540>. Disponível em: <https://sapientiajuris.com/index.php/sapientiajuris/article/view/7>. Acesso em: 30 abr. 2025.

KENT, Steven. L. **The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world**. Prima Publishing, 2001.

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*. v. 113, n. 11, p. 1.967-69, nov. 2018. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29952052/>. Acesso em: 28 mar. 2025.

MARIZ, Felipe. **Regulação das loot boxes e os jogos de azar no Brasil**. 2022. 34 f. Tese (Doutorado) - Curso de Direito, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Caicó, 2022. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/370501054\\_REGULACAO\\_DAS\\_LOOT\\_BOXES\\_E\\_OS\\_JOGOS\\_DE\\_AZAR\\_NO\\_BRASIL](https://www.researchgate.net/publication/370501054_REGULACAO_DAS_LOOT_BOXES_E_OS_JOGOS_DE_AZAR_NO_BRASIL). Acesso em: 30 mar. 2025.

MBAKIRTZIS, Michel Marques. **Análise do crescimento da Indústria dos jogos digitais**. 2023. 29 f. Monografia (Especialização) - Curso de Direito, Universidade Es- Tadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru, 2023. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/8e884d7a-5aa8-4ebc-9113-73fa20f84867/content>. Acesso em: 30 abr. 2025.

MACHADO FILHO, Roberto dos Santos. **Aspectos jurídicos do consumo de análogos ao jogo de azar em jogos eletrônicos (loot-boxes)**. 2025. 52 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Faculdade de Direito da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2025. Disponível em:

<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/294366/001281391.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 22 set. 2025.

NEWZOO. **Key insights into Brazilian Gamers**. [S.l]: Newzoo, 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/key-insights-into-brazilian-gamers-newzoo-gamer-insights-report>. Acesso em: 27 mar. 2025.

NEWZOO. **The global games market will generate \$187.7 billion in 2024**. [S.l]: Newzoo, 2024. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024>. Acesso em: 28 mar. 2025.

OLIVEIRA, Luiz Fernando de; SOUZA, Kelvys Louzeiro de; SOUZA MOREIRA, Mauro Sérgio de. Eficácia dos direitos fundamentais nas relações privadas sob o enfoque das teorias horizontal e diagonal: da formulação teórica à aplicabilidade judicial. **Revista da Faculdade de Direito da Universidade Federal de Uberlândia**, [S. l.], v. 50, n. 2, p. 422–453, 2023. DOI: 10.14393/RFADIR-50.2.2022.54335.422-453. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/revistafadir/article/view/54335>. Acesso em: 17 set. 2025.

OLIVEIRA, Thaynara de Souza; CARVALHO, Diógenes Faria de. **A proteção do consumidor- criança frente à publicidade no Brasil**. *Civilistica.com*. Rio de Janeiro, a. 3, n. 1, jan.- jun./2014. Disponível em: <https://civilistica.emnuvens.com.br/redc/article/view/159>. Acesso em: 22 set. 2025.

Panorama Mobile Time/Opinion Box - **Crianças e smartphones no Brasil** - Outubro de 2021. Disponível em: <https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2022/06/panorama-criancassmart-out21-ok.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2025.

PEPE, Felipe. 1975-2014: A evolução da indústria dos computadores & videogames. 2017. Disponível em: <https://crpgbook.files.wordpress.com/2017/06/1975e280932014.pdf>. Acesso em: 15 out. 2025.

PINHEIRO, Gabryel David; LOPES, Tacyana Karoline Araújo. Práticas abusivas e comércio de loot boxes em jogos eletrônicos à luz do código de defesa do consumidor no Brasil. **Revista Brasileira de Estudos Jurídicos**, Montes Claros, v. 18, n. 1, p. 186-210, jul. 2024. Disponível em: <https://portalunifipmoc.emnuvens.com.br/rbej/article/view/36/25>. Acesso em: 30 abr. 2025.

PINTO, Guilherme Garcia. **Diferentes abordagens na regulação de novas tecnologias: o caso das loot boxes**. 2023. 73 f. Monografia (Especialização) - Curso de Direito, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/23984>. Acesso em: 02 out. 2025.

RASTELI, Pedro Ernesto Mascarenhas; SANTOS, Valdivino Passos. **A (i)legalidade dos jogos de azar na modalidade online no Brasil**. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, v. 10, n. 4, p. 2759-1274, 2024. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13655>. Acesso em: 25 out. 2025.

RUIZ JUNIOR, Antonio Teixeira. **Loot box e sua comercialização: a (in)compatibilidade com o ordenamento jurídico brasileiro**. 2020. 61 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Faculdade de Direito de Vitória, Vitória, 2020. Disponível em: <http://www.repositorio.fdv.br:8080/handle/fdv/999>. Acesso em: 30 abr. 2025.

RODRIGUES, Isabella Martins Ribeiro. **A necessidade de regulamentar os jogos online e compras in-app para a proteção da criança e do adolescente contra práticas predatórias**.

Caderno de Direito da Criança e do Adolescente, v. 6, p. 20-20, 2024. Disponível em: <https://revistas.direitosbc.br/DCA/article/view/1252>. Acesso em: 04 maio. 2025.

SARMENTO, George. **As gerações dos direitos humanos e os desafios da efetividade.** Educação em direitos humanos e diversidade: diálogos interdisciplinares. -Maceió: EDUFAL, 2012. Disponível em: [https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:qLik51txPW8J:scholar.google.com/+gera%C3%A7%C3%B5es+direitos+humanos&hl=pt-BR&as\\_sdt=0,5](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:qLik51txPW8J:scholar.google.com/+gera%C3%A7%C3%B5es+direitos+humanos&hl=pt-BR&as_sdt=0,5). Acesso em: 17 set. 2025.

SILVA, Isabella 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.** e3 - Revista de Economia, Empresas e Empreendedores na CPLP, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 063– 074, 2022. Disponível em: <https://revistas.ponteditora.org/index.php/e3/article/view/614>. Acesso em: 28 mar. 2025.

SOUSA, Júlia da Silva. Os riscos das “Loot Boxes” à luz da Lei Nº 14.852/2024: análise da vulnerabilidade do público infanto-juvenil diante da mecânica predatória. 2025. Disponível em: <https://rosario.ufma.br/jspui/handle/123456789/9795>. Acesso em: 24 set. 2025.

VALADÃO, Felipe Curado Beom. **Comercialização de loot box: legalidade dentro da legislação brasileira.** 2022. 32 f. Monografia (Especialização) - Curso de Direito, Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2022. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/5091/1/FELIPE%20CURADO%20BROM%20VALADA%cc%83O1.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2025.

ZENDLE, David; et al. **Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win.** Computers In Human Behavior, [S.L.], v. 102, p. 181-191, jan. 2020a. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.003>. Disponível em: [https://eprints.whiterose.ac.uk/id/eprint/148267/1/CHB\\_Loot\\_Box\\_Features\\_Accepted.pdf](https://eprints.whiterose.ac.uk/id/eprint/148267/1/CHB_Loot_Box_Features_Accepted.pdf). Acesso em: 29 mar. 2025.

ZENDLE, David; et al. **The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games.** Society for the Study of Addiction. 2020b. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/add.14973>. Acesso em: 30 mar. 2025.