XV ENCONTRO INTERNACIONAL DO CONPEDI ALICANTE - ESPANHA

DIREITO E RELAÇÕES DE CONSUMO

ANTÔNIO CARLOS DINIZ MURTA

RAYMUNDO JULIANO FEITOSA

Copyright © 2026 Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Direito

Todos os direitos reservados e protegidos. Nenhuma parte destes anais poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados sem prévia autorização dos editores.

Diretoria – CONPEDI
Presidente - Profa. Dra. Samyra Haydêe Dal Farra Naspolini - FMU – São Paulo
Diretor Executivo - Prof. Dr. Orides Mezzaroba - UFSC – Santa Catarina
Vice-presidente Norte - Prof. Dr. Jean Carlos Dias - Cesupa – Pará
Vice-presidente Centro-Oeste - Prof. Dr. José Querino Tavares Neto - UFG – Goiás
Vice-presidente Sul - Prof. Dr. Leonel Severo Rocha - Unisinos – Rio Grande do Sul
Vice-presidente Sudeste - Profa. Dra. Rosângela Lunardelli Cavallazzi - UFRJ/PUCRio – Rio de Janeiro
Vice-presidente Nordeste - Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa - UNICAP - Pernambuco

Representante Discente: Prof. Dr. Abner da Silva Jaques - UPM/UNIGRAN - Mato Grosso do Sul

Conselho Fiscal:
Prof. Dr. José Filomeno de Moraes Filho - UFMA - Maranhão
Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara - SKEMA/ESDHC/UFMG - Minas Gerais
Prof. Dr. Valter Moura do Carmo - UFERSA - Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Fernando Passos – UNIARA - São Paulo
Prof. Dr. Edinilson Donisete Machado - UNIVEM/UENP - São Paulo
Secretarias
Relações Institucionais:
Prof. Dra. Claudia Maria Barbosa - PUCPR - Paraná
Prof. Dr. Heron José de Santana Gordilho - UFBA - Bahia
Profa. Dra. Daniela Marques de Moraes - UNB - Distrito Federal
Comunicação:
Prof. Dr. Robison Tramontina - UNOESC - Santa Catarina
Prof. Dr. Liton Lanes Pilau Sobrinho - UPF/Univali - Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Lucas Gonçalves da Silva - UFS - Sergipe
Relações Internacionais para o Continente Americano:
Prof. Dr. Jerônimo Siqueira Tybusch - UFSM - Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Paulo Roberto Barbosa Ramos - UFMA - Maranhão
Prof. Dr. Felipe Chiarello de Souza Pinto - UPM – São Paulo
Relações Internacionais para os demais Continentes:
Profa. Dra. Gina Vidal Marcilio Pompeu - UNIFOR - Ceará
Profa. Dra. Sandra Regina Martini - UNIRITTER / UFRGS - Rio Grande do Sul
Profa. Dra. Maria Claudia da Silva Antunes de Souza - UNIVALI – Santa Catarina
Educação Jurídica
Profa. Dra. Viviane Coêlho de Séllos Knoerr - Unicuritiba - PR
Prof. Dr. Rubens Beçak - USP - SP
Profa. Dra. Livia Gaigher Bosio Campello – UFMS – MS
Eventos:
Prof. Dr. Yuri Nathan da Costa Lannes - FDF - São Paulo
Profa. Dra. Norma Sueli Padilha - UFSC - Santa Catarina
Prof. Dr. Juraci Mourão Lopes Filho - UNICHRISTUS - Ceará

Comissão Especial
Prof. Dr. João Marcelo de Lima Assafim - UFRJ - RJ
Profa. Dra. Maria Creusa De Araújo Borges - UFPB - PB
Prof. Dr. Antônio Carlos Diniz Murta - Fumec - MG
Prof. Dr. Rogério Borba - UNIFACVEST - SC

D597

Direito e relações de consumo[Recurso eletrônico on-line] organização CONPEDI

Coordenadores: Raymundo Juliano Feitosa; Antonio Carlos Diniz Murta.– Florianópolis: CONPEDI, 2026.

Inclui bibliografia
ISBN: 978-65-5274-676-4
Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações
Tema: Meio ambiente e sustentabilidade: perspectivas globais e locais na agenda 2030

2. Direito. 3. Relações de consumo. XV Encontro Internacional do CONPEDI Alicante - Espanha (1: 2026: Florianópolis, Brasil).
CDU: 34



Conselho Nacional de Pesquisa
e Pós-Graduação em Direito Florianópolis
Santa Catarina – Brasil
www.conpedi.org.br

XV ENCONTRO INTERNACIONAL DO CONPEDI ALICANTE - ESPANHA

DIREITO E RELAÇÕES DE CONSUMO

Apresentação

Novamente na Espanha nos encontramos para discutir temas da mais alto relevância jurídica. Em especial, o temática de relações de consumo. Deparamo-nos com artigos da mais alta qualidade e de instigação científica relevante. Artigos tendo como objeto arquiteturas de consumo e vulnerabilidade digital, moda circular ou moda aparência, direito à educação e informação ambiental, trataemnto institucional do superendividamento e, finalmente, os vícios dos produtos e serviços digitais. Todos os conteúdos propostos nos fazem refletir profundamente sobre como as relaçoes de consumo nacional brasileiro são frequentemente sujeitas a críticas, merecendo de toda comunidade juridica, notadamente aqueles que atuam no âmbito da pesquisa de pós graduação estrito sensu, a buscar novas formas de interpretar o direito consumierista posto; mormente num momento em que convivemos numa relação muitas vêzes desiquilibrada entre fornecedor e consumidor. O fato de nos encontrarmos para tal reflexão jurídica em terras estrangeiras, em terras de Espanha, na belíssima e charmosa Alicante, nos permite um distanciamento, por um breve momento, de nossos afazeres profisssionais /acadêmicos fazendo, assim, que tenhamos uma visao conjunta e sistêmica emnriquecedora de doutrina provocadora e efetivamente enriquecedora. Parabéns a todos os autores pelo seu erudito trabalho e contribuição à ciência do direito consumerista.

ARQUITETURAS DE CONSUMO E VULNERABILIDADE DIGITAL: A REGULAÇÃO DAS LOOT BOXES E A PROTEÇÃO INFANTOJUVENIL NO BRASIL

CONSUMPTION ARCHITECTURES AND DIGITAL VULNERABILITY: THE REGULATION OF LOOT BOXES AND THE PROTECTION OF CHILDREN AND ADOLESCENTS IN BRAZIL

Yuri Nathan da Costa Lannes
Júlia Mesquita Ferreira
Pedro Henrique Da Silva Faria

Resumo

O presente artigo analisa as loot boxes em jogos eletrônicos, com enfoque na proteção da criança e do adolescente no ambiente digital. O objetivo é verificar se o ordenamento jurídico brasileiro oferece proteção adequada diante dos riscos associados a esses mecanismos, especialmente à luz do Estatuto Digital da Criança e do Adolescente (Lei nº 15.211/2025). A pesquisa adota metodologia jurídico-dogmática, com análise normativa, jurisprudencial e revisão bibliográfica interdisciplinar, incorporando contribuições do direito, da psicologia comportamental e da economia digital. Examina-se a natureza das loot boxes, suas semelhanças com jogos de azar e seus impactos sobre o público infantojuvenil, considerado hipervulnerável. Conclui-se que, embora existam instrumentos relevantes como o ECA, o CDC e a LGPD, a proteção ainda é insuficiente frente às dinâmicas do ambiente digital. O ECA Digital representa avanço importante, mas sua efetividade depende de regulamentação, fiscalização e interpretação sistemática voltada à proteção da vulnerabilidade digital.

Palavras-chave: Vulnerabilidade digital, Regulação de plataforma, Política pública, Eca digital, Direito digital

Abstract/Resumen/Résumé

This article analyzes loot boxes in electronic games, focusing on the protection of children and adolescents in the digital environment. The objective is to assess whether the Brazilian legal system provides adequate protection against the risks associated with these mechanisms, particularly in light of the Digital Child and Adolescent Statute (Law No. 15,211/2025). The research adopts a legal-dogmatic methodology, combining normative and case law analysis with an interdisciplinary literature review, incorporating contributions from law, behavioral psychology, and digital economics. It examines the nature of loot boxes, their similarities to gambling, and their impacts on children and adolescents, considered a hyper-vulnerable group. The study concludes that, although relevant legal instruments in Brazil exist, current protection remains insufficient in light of digital environment dynamics. The

Digital Statute (Lei 15.211/2025) represents an important advancement, but its effectiveness depends on regulation, enforcement, and systematic interpretation aimed at protecting digital vulnerability.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Digital vulnerability, Platform regulation, Public policy, Digital child and adolescent statute, Digital law

1 INTRODUÇÃO

O avanço da indústria de jogos eletrônicos, impulsionada pela expansão da internet e pela popularização dos dispositivos móveis, transforma esse setor em um dos mais relevantes mercados da economia digital contemporânea. Neste contexto, consolidaram-se novos modelos de monetização baseados em microtransações, dentre os quais se destacam as chamadas *loot boxes*, mecanismos que oferecem recompensas aleatórias mediante pagamento, introduzindo elementos de incerteza e repetição no consumo digital.

O presente estudo tem como tema a análise jurídica das *loot boxes* no ordenamento jurídico brasileiro, com enfoque na proteção da criança e do adolescente no ambiente digital. A delimitação do tema recai sobre a interseção entre direito digital, direito do consumidor e direito da criança e do adolescente, examinando especificamente os impactos dessas práticas sobre o público infantojuvenil, considerado hipervulnerável.

A problemática Central da pesquisas consiste em investigar se o ordenamento jurídico brasileiro é capaz de oferecer proteção adequada às crianças e adolescentes diante da difusão das *loot boxes*, especialmente considerando sua semelhança estrutural e psicológica com os jogos de azar, bem como sua inserção em ambientes digitais altamente persuasivos. A questão se torna ainda mais relevante diante da recente promulgação da Lei n.º 15.211/2025, (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente), a qual entrou em vigor em 17 de março de 2026, que inaugura um novo paradigma de proteção no ambiente virtual.

Parte-se da hipótese de que, embora o ordenamento jurídico brasileiro disponha de instrumentos normativos relevantes, como a Constituição Federal, o Estatuto da Criança e do Adolescente, o Código de Defesa do Consumidor, a Lei Geral de proteção de Dados Pessoais, tais mecanismos, em sua configuração tradicional, mostram-se insuficientes para enfrentar adequadamente os riscos decorrentes das *loot boxes*. Sustenta-se, ainda que o ECA Digital representa um avanço significativo, ao reconhecer os riscos estruturais do ambiente digital, mas sua eficácia depende de interpretação sistemática de mecanismos concretos de implementação e fiscalização.

O objetivo geral do trabalho é analisar se o ordenamento jurídico brasileiro oferece proteção adequada às crianças e adolescentes frente às práticas envolvendo *loot boxes*, à luz das transformações recentes do ambiente digital e da nova legislação protetiva. Para alcançar esses objetivos, tem-se como objetivos específicos o exame conceitual e a compreensão do funcionamento das *loot boxes*, bem como suas semelhanças com os jogos de azar sob a perspectiva psicológicas e estruturais; análise do regime jurídico aplicável à proteção infantojuvenil no Brasil. Com base na Constituição Federal, no Estatuto da Criança e do

Adolescente, no Código de Defesa do Consumidor e na Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais; a investigação dos impactos da Lei nº 15.211/2025 na regulação dessas práticas; e a avaliação da responsabilidade civil das empresas desenvolvedores de jogos eletrônicos, considerando a proteção do consumidor hipervulnerável.

A metodologia adotada consiste em uma abordagem jurídico-dogmática, com análise normativa e jurisprudencial, aliada a revisão de uma bibliografia interdisciplinar relacionada à *loot boxes*, envolvendo contribuições do direito, da psicologia comportamental e da economia digital. A seleção de fontes envolveu uma pesquisa bibliográfica aprofundada, consultando obras de notórios autores e legislação brasileira e estrangeira, conduzida em portais acadêmicos como SciELO, Google Scholar e CONPEDI. O Foco metodológico foi na identificação de trabalhos que estabelecessem a natureza jurídica das *loot boxes* e seus impactos sobre o público infantojuvenil.

A análise da legislação vigente incluiu o exame da Lei nº 15.211/2025, conhecida como Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, que foi sancionada recentemente, em setembro de 2025. Essa nova legislação representa um avanço decisivo na tutela dos direitos infantojuvenis no âmbito digital. Importante destacar que a sua tramitação ocorreu de forma rápida, impulsionada por uma forte comoção social gerada após a divulgação de um vídeo produzido pelo youtuber Felca, que expôs de maneira contundente os riscos enfrentados pelo público infantil no meio virtual, mobilizando a opinião pública e acelerando sua aprovação no Senado.

O método de abordagem é predominantemente dedutivo, partindo da análise de normas gerais e teorias consolidadas para a interpretação do fenômeno da *loot boxes*. Foram utilizadas fontes nacionais e estrangeiras, incluindo artigos científicos, trabalhos de curso, legislação e precedentes judiciais que abordaram questões relacionadas a temática.

No plano teórico, o trabalho dialoga com a doutrina da proteção integral da criança e do adolescente, com os fundamentos do direito do consumidor (especialmente a teoria da vulnerabilidade e da hipervulnerabilidade), bem como com estudos da psicologia comportamental e da economia do comportamento, que evidenciam os mecanismos de reforço e indução presentes nas *loot boxes*. Além disso, incorpora-se a perspectiva contemporânea da regulação de ambientes digitais, especialmente no que se refere à proteção contra práticas que exploram vulnerabilidades cognitivas em contextos mediados por tecnologia.

Por fim, o trabalho está estruturado em três capítulos. O primeiro cuida de analisar o conceito das *loot boxes*, seu funcionamento e os impactos sobre o público infantojuvenil, com destaque para as suas semelhanças com os jogos de azar. O segundo examina a proteção jurídica

da criança e do adolescente no ordenamento brasileiro, incluindo a análise do ECA digital. O terceiro, por fim, aborda a responsabilidade civil das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e apresenta propostas regulatórias voltadas à proteção do público infantojuvenil no ambiente digital.

2 As Loot Boxes e Seus Impactos: Conceito, Funcionamento e Riscos ao Público Infantojuvenil

As transações que ocorrem no mundo virtual, realizadas com o pagamento de dinheiro real, com o objetivo de adquirir itens vendidos dentro de jogos eletrônicos são denominadas microtransações. Elas têm sua origem em jogos *Free to play*, nos quais se tem o acesso ao game de maneira gratuita (Schwiddessen, Karius, 2018, p. 18), porém, para conseguir os conteúdos adicionais oferecidos no game, o jogador deve realizar o pagamento em dinheiro real.

Esse conteúdo pago pode variar de DLCs (Downloadable Content), que adicionam um material extra para o jogo base, podendo ser novas fases, personagens ou até expansão da história do produto, ou ainda incluir a venda de itens cosméticos, conhecidos como *skins*.

Ademais, a existência de microtransações em jogos eletrônicos não é controversa (Lima, 2022, p. 11), pois elas são uma maneira, lícita, de as empresas monetizarem os seus jogos oferecidos de maneira gratuita. Porém, existe uma modalidade de microtransação que surgiu recentemente e vem criando certo desagrado e controvérsias no mundo dos videogames, as *loot boxes*.

Segundo Fantini, Fantini e Garrocho (2019, p. 1255), *loot boxes* são definidas como itens consumíveis dentro do jogo que oferecem a possibilidade de receber uma recompensa aleatória e de raridade variada. Esse item pode variar de um cosmético, que muda apenas a aparência de acessórios ou do personagem, até de algum produto que dá vantagem no game. Vale ressaltar que, geralmente, os jogos com essa mecânica de microtransações têm uma maneira alternativa de conseguir esses itens, porém de uma forma que demanda muito tempo do consumidor.

Nesse sentido, *loot boxes* podem ser conceituadas como uma caixa, pacote, baú aleatório, compradas com dinheiro real ou recebidas como forma de recompensa ao jogador, que oferece ao consumidor a possibilidade de receber itens de raridades diversas de forma aleatória.

As recompensas presentes nessas caixas surpresas possuem um valor em razão de sua raridade e escassez, sendo os itens com menos probabilidade de serem adquiridos mais raros e na maioria das vezes, os que conferem maior vantagem no jogo.

Jogos como FIFA Ultimate Team, Team Fortress 2, Overwatch e Call of Duty: WW2 foram pioneiros na adoção do modelo de microtransações por meio de *loot boxes* (Hood, 2017). Essa prática tem se mostrado extremamente lucrativa para as desenvolvedoras, gerando, segundo artigo de Tomomichi Amano, da *Harvard Business School*, uma receita anual de aproximadamente 15 bilhões de dólares para a indústria dos jogos eletrônicos (Amano, 2024).

Um exemplo da lucratividade proporcionado por esse modelo é o *Free Fire*, jogo gratuito do gênero de *Battle Royale* que utiliza as *loot boxes* como principal forma de monetização. Segundo levantamento realizado em 2020 pelo portal britânico Net.Bet.co, o título alcançou um faturamento diário de aproximadamente R$ 30 milhões por dia (GE, 2021).

Com isso, as *loot boxes* estimulam o jogador a gastar cada vez mais, pois contêm recompensas valiosas que geram uma sensação de prazer. Por outro lado, podem oferecer itens menos desejáveis, o que provoca frustração e reforça o comportamento repetitivo (Hood, 2017), se assemelhando muitas vezes com jogos de azar.

2.1 Semelhanças com jogos de azar

Primeiramente, deve-se fazer uma análise do que define um jogo de azar antes de compreender as suas semelhanças com as caixas de pilhagem, ou caixa de item – termos utilizados no Brasil para se referir às *loot boxes*.

Mark D. Griffiths (2018), especialista na área de estudos comportamentais, alega que existem cinco elementos que definem uma prática como jogo de azar, sendo eles: a) a troca é determinada por um evento futuro que, na hora da aposta, o resultado é desconhecido; b) o resultado é determinado pelo acaso, parcial ou totalmente; c) a realocação da riqueza geralmente não exige trabalho produtivo de nenhum dos lados; d) as perdas podem ser evitadas simplesmente por quem não desejar participar da atividade; e e) os vencedores ganham apenas às custas dos perdedores.

Tais características são comumente utilizadas para definir o que se entende por jogos de azar. Ao analisarmos a estrutura das *loot boxes*, é possível perceber que elas se enquadram nesses critérios, podendo, portanto, ser interpretadas como uma forma de jogo de azar, mesmo que, em alguns casos, não envolvam os dois últimos elementos apresentados pelo psicólogo.

Com base nos estudos de Griffiths, os pesquisadores Drummond e Sauer (2018) incluem mais um critério de avaliação de *loot boxes*: os ganhos recebidos que podem ser convertidos em dinheiro no mundo real.

Além disso, o estudo feito por eles traz uma tabela com vinte e dois jogos dos quais a maioria possui faixa etária voltada para o público infantojuvenil, lançados entre 2016 e 2017, que contenham *Loot boxes*.

Dentre esses vinte e dois jogos, dez deles preenchem os requisitos apresentados por Griffiths (2018). E entre esses dez jogos seis deles são voltados para o público infantojuvenil, com destaque para *FIFA 18* e *Need for Speed Payback*, ambos da *Electronic Arts* (EA Games).

Desses dez jogos, em quatro deles é possível comercializar os itens fora do ambiente do jogo (Fantini, Fantini, Garrocho 2019, p. 1256), gerando rendimento financeiro fora do sistema do jogo, se enquadrando na definição de Drummond e Sauer.

Nesse contexto, não é apenas a sistemática das *loot boxes* que é semelhante aos jogos de azar, os seus mecanismos também possuem uma similaridade.

Nesse sentido, destaca-se a afirmação de Zendle e Cairns (2019, p. 10): "*loot boxes* são um mecanismo rentável nos videogames modernos que compartilham semelhanças psicológicas e estruturais significativas com os jogos de azar".

A mecânica das *loot boxes* guarda notável semelhança com o funcionamento das máquinas caça-níqueis encontradas em cassinos, o que evidencia uma estratégia deliberada das empresas para maximizar lucros. Isso ocorre porque tais desenvolvedoras têm plena consciência do potencial viciante desse sistema, especialmente entre jogadores mais vulneráveis (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019, p. 1255). Diante disso, torna-se evidente o caráter predatório dessa prática, que se mostra não apenas nociva, mas também desrespeitosa com o consumidor, cujo objetivo inicial é apenas o lazer.

De maneira semelhante, além de definir os jogos de azar, Griffiths (2018) também analisa os mecanismos visuais e psicológicos utilizados nas máquinas caça-níqueis[1] para prender a atenção do jogador e induzi-lo ao vício. Entre esses elementos, destacam-se a ilusão de que o jogador está próximo de ganhar, o pensamento de que "na próxima tentativa o prêmio virá" após sucessivas jogadas, e a falsa sensação de controle sobre o resultado. Além dos fatores psicológicos, os jogos de azar utilizam recursos visuais e sonoros, como cores vibrantes e efeitos sonoros estimulantes, que geram sensações de euforia e excitação, incentivando a continuidade da jogatina (Parke; Griffiths, 2006, p. 151/179).

[1] Equipamento de jogo acionado mediante a inserção de moedas, que recompensa o jogador com um prêmio em dinheiro caso consiga acertar determinadas combinações predefinidas.

Tais instrumentos também estão presentes nas *loot boxes*, uma vez que a aleatoriedade que as caracteriza ativa um dos principais sistemas de recompensa do cérebro humano, relacionado ao prazer inesperado.

As caixas virtuais são acompanhadas por estímulos audiovisuais que reforçam o comportamento do jogador e incentivam sua repetição, como animações no estilo pop-up ou sons agradáveis emitidos após a confirmação da compra da recompensa (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019, p. 1255).

Vale destacar que um dos desenvolvedores da *Blizzard* responsáveis pela loja de *loot boxes* no jogo *Overwatch* disse o seguinte:

> Quando você começa a abrir uma *loot box*, nós queremos criar uma antecipação. Fazemos isso de muitos jeitos – animações, trabalho de câmera, discos rodando e sons. Criamos um pouco de antecipação até mesmo com o pequeno brilho que é emitido da *loot box* antes que você abra-a (Gomes, 2018, p. 24).

Com essa semelhança das *Loot boxes* com os jogos de azar, países estrangeiros criaram medidas para controlar e lidar com essa situação. Na Alemanha e na Bélgica, por exemplo, em 2018, perceberam que as caixas de recompensa violam as regras nacionais de gambling e solicitaram que elas fossem banidas de seus países (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019, p. 1255).

O Ministro da Justiça da Bélgica, Koen Geens, afirmou que as *Loot boxes* "atendem aos critérios que as classificam como jogos de azar." (Almeida; Silva, 2022, p. 70). Com base nessa declaração, a Comissão de Jogos da Bélgica notificou três empresas do setor e passou a considerar oficialmente as *Loot boxes* como uma forma de jogo de azar (Ibid).

Já a China, vendo a popularidade que jogos como *Counter Strike: Global Offensive* e *League of Legends*, por exemplo, fez com que cada jogo lançado no país, que contasse com o sistema de *Loot boxes*, divulgasse ao público as probabilidades de obtenção de cada item (Gomes, 2018, p. 26).

Nesse contexto, fica claro a semelhança das *loot boxes* com os jogos de azar, seja por sua similaridade funcional, seja pelos mecanismos visuais, sonoros e psicológicos, o que, além de reforçar sua semelhança, contribui para o desenvolvimento de comportamentos compulsivos e pode gerar efeitos nocivos especialmente no público hipervulnerável.

2.2 Impactos ao público hipervulnerável

Tendo em vista que crianças e adolescentes são público-alvo frequente dos jogos eletrônicos modernos, é imprescindível refletir sobre os impactos que a exposição contínua às *Loot boxes* pode causar nessa faixa etária, especialmente, diante de sua vulnerabilidade cognitiva e emocional.

Primeiramente, vale destacar que o público infantojuvenil ocupa a maior parte da comunidade que consome produtos destinados a videogames e, deste modo, estão expostos a essas práticas de microtransações nocivas de forma precoce, que podem gerar problemas sociais, psicológicos e financeiros no consumidor hipervulnerável.

Para os menores, “jogos de apostas” são atrativos e podem ser usados para alívio emocional em momentos de dificuldade, o que estimula o comportamento aditivo, levando a criança a lidar com o estresse ou rejeição de uma maneira inadequada, além de incentivar o isolamento social e prejudicar o desempenho acadêmico. (Jacobs, 1998, p. 261-268).

Segundo David Forrest e Ian G. Mchale (2011), o índice de jovens viciados em apostas é duas vezes maior do que o número de indivíduos adultos. Esse dado pode ser justificado pois o menor tem um impulso maior por recompensas, e uma tendência maior de frustração e ansiedade quando não obtém o resultado desejado (Gomes, 2018), o que no contexto das *Loot boxes* pode se tornar um problema.

Do ponto de vista econômico, os consumidores mais afetados por essa prática são os chamados apostadores patológicos. No caso de crianças e adolescentes, o problema se agrava pelo fácil acesso às *Loot boxes* e pela forma de pagamento, geralmente realizada por cartão de crédito ou débito. Sem a devida supervisão dos responsáveis, essa dinâmica pode levar ao acúmulo de dívidas familiares. Além disso, a popularização de vídeos de "aberturas de caixas surpresas", amplamente divulgados nas redes sociais, contribui para incentivar o consumo impulsivo e reforçar esse comportamento entre os jovens.

Nesse sentido, nos fóruns online como Gamequitters, Reddit e YouTube encontra-se diversos relatos de jogadores que acumularam dívidas por causa das *Loot boxes*. Para ilustrar melhor, no Reino Unido, um caso ganhou repercussão quando quatro crianças, todas com menos de 10 anos, gastaram aproximadamente 550 libras — o equivalente a cerca de R$ 2,6 mil — em apenas três semanas, adquirindo pacotes de jogadores no jogo *FIFA 19*, por meio da conta familiar no console Nintendo Switch (Kleinman, 2019).

Diante disso, é possível afirmar que as *loot boxes* não apenas representam um risco jurídico enquanto prática próxima ao jogo de azar, mas constituem, sobretudo, um perigo concreto ao desenvolvimento psicológico e emocional de crianças e adolescentes.

Assim, podemos identificar o conceito de *loot boxes* como sendo mecanismos inseridos em jogos eletrônicos que oferecem recompensas aleatórias mediante pagamento, estimulando o jogador por meio de recursos audiovisuais e elementos de surpresa. Observa-se, também, uma clara semelhança com os jogos de azar, especialmente pela presença da aleatoriedade, da expectativa de ganho e do estímulo contínuo ao consumo. Além disso, é

possível perceber os impactos sociais, econômicos e psicológicos que essas práticas geram, sobretudo nos públicos mais vulneráveis, como crianças e adolescentes, que ainda estão em fase de desenvolvimento cognitivo e emocional.

3 A Proteção Jurídica da Criança e do Adolescente e a Ausência de Regulamentação das *Loot Boxes* no Brasil

Conforme a Constituição Federal de 1988, as crianças e adolescentes gozam da prioridade quanto ao assunto de direitos fundamentais, sendo sujeitas de direito ativo, e como visto anteriormente, compõem a maior parte da comunidade que consome os produtos e serviços para videogames (Farias Filho, 2023, p.13). Diante disso, esse público é assegurado de todos os direitos fundamentais, já que são consideradas vulneráveis por ainda estarem em desenvolvimento.

O artigo 227 da CF/88 estabelece a obrigação solidária da família, da sociedade e o Estado para a proteção integral dos direitos da criança e do adolescente, incluindo, sejam eles, saúde, alimentação, educação e entre outros (Gomes,2018, p.35), sendo assim, deveriam obter uma atenção especial da sociedade e especialmente dos legisladores.

Práticas como a comercialização de *Loot boxes* violam esse princípio constitucional, já que expõe os menores a mecanismos semelhantes a jogos de azar, colocando em risco seu desenvolvimento psicológico, emocional e financeiro (Almeida, Silva, 2022, p. 69).

O Estatuto da Criança e do Adolescente corrobora com a proteção integral coloca os menores numa posição de vulnerabilidade presumida, exigindo tratamento especial e, conforme seu art. 4°, tipifica o princípio da prioridade absoluta, que, segundo Sergio Gonçalves Farias Filho (2023, p. 13), compreende: a) prioridade no recebimento de assistência em qualquer situação; b) preferência no acesso a serviços públicos; c) prioridade na elaboração e implementação de políticas sociais governamentais; e d) alocação preferência de recursos públicos para áreas voltadas à proteção da infância e juventude.

Desse modo, entende-se que todo o sistema jurídico, todo ato administrativo deve ser realizado e idealizado pensando no melhor da criança e do adolescente, estando em primeiro lugar na escala de preocupação dos governantes (Gomes, 2018, p. 39).

Ademais, o artigo 71 do Estatuto da Criança e do Adolescente estabelece que “a criança e do adolescente têm direito à informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento.”.

As *loot boxes* configuram uma violação a esse dispositivo, ao expor crianças e adolescentes a dinâmicas típicas de jogos de azar, disfarçadas de entretenimento inofensivo (Farias Filho, 2023). Tal prática compromete a formação emocional e cognitiva dos menores, contrariando diretamente o princípio de proteção integral garantido pelo ordenamento jurídico brasileiro.

Há também uma inobservância da classificação indicativa, prevista no art.74 do ECA, pois os pais, na maioria das vezes, não têm conhecimento de que o jogo que compram para seus filhos contém um sistema semelhante a um caça-níquel (Ibid), já que a classificação indicativa não leva em conta os mecanismos da loja, apenas o conteúdo do jogo.

Em seguida, podemos destacar o artigo 81 do ECA como crucial para a defesa das crianças e adolescentes quando o assunto é *loot boxes* (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019, p. 1259), já que preserva a criança e o adolescente de jogos que dependam exclusivamente da sorte e de produtos que causem dependência e psíquica:

> 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.

Bem como o artigo 243, também do ECA, tipifica como crime a disponibilização de produtos que possam causar dependência física ou psíquica em menores, o que é altamente relevante dada a natureza viciante das *Loot boxes*.

Portanto, conforme já analisado, essas microtransações são equiparados a jogos de azar por conter todos os elementos visuais, sonoros e psicológicos que induzem a pessoa a continuar jogando. Tais elementos quando são expostos por muito tempo a um indivíduo pode gerar um comportamento de vício.

No entanto, é fundamental destacar que o Estatuto da Criança e do Adolescente, sendo de 1990, possui uma compreensão obsoleta dos jogos eletrônicos e da internet. Embora aborde temas como casas de aposta e produtos potencialmente viciantes, o ECA em nenhum momento menciona expressamente os jogos eletrônicos no formato como são consumidos hoje. A única menção que tem a jogos no ECA é como “casas que explorem comercialmente diversões eletrônica”, presente no art., 149, parágrafo I alínea d, remetendo à era dos fliperamas, o que não se adequa à acessibilidade atual dos jogos mobile e online (Abreu, Brito, 2021, p. 312).

3.1 O Direito do Consumidor e a Proteção da Criança no Ambiente Digital

Embora não tratem diretamente dos jogos eletrônicos com esse grau de especificidade, legislações como o Código de Defesa do Consumidor (CDC) e órgãos como o Senacon

(Secretaria Nacional do Consumidor) desempenham papel relevante na defesa de consumidores suscetíveis, como o público infantojuvenil.

Em primeiro lugar, vale destacar que a relação produtora/jogador é uma típica relação de consumo, estando sujeita ao CDC (Gomes, 2018, p. 63). Deste modo, o princípio da vulnerabilidade do consumidor é fundamental nesses casos, e a hipervulnerabilidade do consumidor infantojuvenil é ainda mais acentuada, tornando-o merecedor de proteção especial (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019, p. 1257),

Além disso, a publicidade direcionada para o público infantil que se aproveita de sua deficiência de julgamento e experiência é considerada abusiva pelo art. 37, §2º do CDC:

> Art. 37. É proibida toda publicidade enganosa ou abusiva.
> § 1º É enganosa qualquer modalidade de informação ou comunicação de caráter publicitário, inteira ou parcialmente falsa, ou, por qualquer outro modo, mesmo por omissão, capaz de induzir em erro o consumidor a respeito da natureza, características, qualidade, quantidade, propriedades, origem, preço e quaisquer outros dados sobre produtos e serviços.
> § 2º É abusiva, dentre outras a publicidade discriminatória de qualquer natureza, a que incite à violência, explore o medo ou a superstição, se aproveite da deficiência de julgamento e experiência da criança, desrespeita valores ambientais, ou que seja capaz de induzir o consumidor a se comportar de forma prejudicial ou perigosa à sua saúde ou segurança.

Bem como a falta de informação é um princípio das *Loot boxes*, nesse contexto, verifica-se que há uma violação ao artigo 6°, inciso III do Código de Defesa do consumidor (Lima, 2022), que aborda "a falta de informações precisas e acessíveis a respeito dos produtos e serviços oferecidos, incluindo detalhes como quantidade, características, composição, qualidade, tributos aplicáveis, valor cobrado e eventuais riscos envolvidos em seu uso ou aquisição" (Brasil, 1990).

Dessa forma, cabe ao fornecedor disponibilizar informações claras sobre as recompensas possíveis, especificando tanto a natureza dos itens quanto as probabilidades de obtê-los, informando o grau de raridade ou escassez desses itens, já que tudo isso influencia diretamente no seu valor dentro do jogo (Farias Filho, 2023, p. 30).

Do mesmo modo, a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) é relevante, porque as empresas de jogos coletam e analisam dados pessoais dos jogadores para direcionar publicidade e incentivar o consumo (King e Delfabbro, 2018), e em seu artigo 14 prevê regulamentação especial para o tratamento de dados de crianças e adolescentes, exigindo que seja feito no melhor interesse e em linguagem clara e simples para os menores (Farias Filho, 2023, p. 28).

Cabe ressaltar que as l*oot boxes* se enquadram na definição de jogos de azar da Lei Das Contravenções Penais (LCP), já que em seu art. 50, §3º, alínea "a", define como jogo de azar aquele "em que o ganho e a perda dependem exclusivamente ou principalmente da sorte".

O artigo 37 da Lei Federal nº 13.155/2015 alterou a redação do artigo 50 do Decreto-Lei nº 3.688/1941, ampliando seu alcance para abranger, expressamente, as apostas realizadas por meio da internet ou por quaisquer outros meios de comunicação (Gomes, 2018, p. 41).

No entanto, não há lei federal especifica no ordenamento jurídico brasileiro que trate das *Loot boxes* (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019), porém o Brasil tem vários órgãos públicos que podem ajudar na sua regulamentação.

Durante o desenvolvimento desta pesquisa, foi sancionada, em setembro de 2025, a Lei n° 15.211/2025, conhecida como Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, que estabelece diretrizes voltadas à proteção do público infantojuvenil contra práticas nocivas no ambiente digital. Entre as condutas vedadas pela nova legislação destacam-se as *loot boxes*, reconhecidas como um mecanismo de potencial prejuízo aos menores.

O artigo 20 dessa lei proíbe expressamente a oferta de caixas de recompensa em jogos eletrônicos direcionados a menores de idade ou em plataformas que possibilitem seu fácil acesso, representando um avanço significativo na tutela de direitos das crianças e adolescentes frente aos riscos das microtransações digitais.

Além da legislação, temos órgãos que também podem atuar na defesa do público infantil contra essa pratica. O Ministério da Justiça, através do Sistema de Classificação Indicativa Brasileiro (Classind), poderia atuar para alterar a classificação etária dos jogos com *loot boxes* para 18 anos e exigir maior transparência (Azevedo, Petry, 2021) já que a simples indicação de "compras online" é insuficiente.

O Senacon, parte integrante do Ministério da Justiça, pode promover ações educativas para divulgar a problemática relacionada às *loot boxes*, elaborando e divulgando materiais educativos em sites especializados em jogos eletrônicos ou em domínios acessados por públicos vulneráveis, como menores de idade e idosos.

O Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA), como instância máxima de políticas públicas para a infância e adolescência, possui um papel fundamental na regulação das *loot boxes* no Brasil. Suas resoluções têm força normativa nacional, podendo estabelecer diretrizes sobre a legalidade e comercialização desses mecanismos (Gomes, 2018)

Além disso, cabe ao Conselho fiscalizar ações governamentais e não governamentais que envolvam os direitos dos menores, assegurando que qualquer medida adotada esteja alinhada aos princípios da proteção do menor. (Ibid).

Apesar de o ordenamento jurídico brasileiro dispor de normas gerais de proteção à infância, como o ECA, o CDC e a Constituição Federal, observa-se uma lacuna preocupante

quanto à aplicação efetiva dessas normas frente aos desafios contemporâneos do ambiente digital. A ausência de uma regulamentação específica para as *loot boxes*, somada à falta de atualização da legislação quanto aos jogos eletrônicos modernos, evidencia a lacuna normativa diante dos riscos atuais impostos pelas microtransações digitais.

4 A Responsabilidade Civil das Empresas de Jogos Eletrônicos e a Proteção do Público Infantojuvenil diante das Loot Boxes

Primeiramente vale esclarecer algumas noções gerais da responsabilidade civil. Ela nasce do descumprimento de uma obrigação, seja ela contratual ou legal, que cause danos a outrem (Tartuce, 2021, p. 781).

No Código Civil encontra-se alguns dispositivos relevantes sobre o tema:

> Art. 186. Aquele que, por ação ou omissão voluntária, negligência ou imprudência, violar direito e causar dano a outrem, ainda que exclusivamente moral, comete ato ilícito.
> Art. 187. Também comete ato ilícito o titular de um direito que, ao exercê-lo, excede manifestamente os limites impostos pelo seu fim econômico ou social, pela boa-fé ou pelos bons costumes.
> Art. 927. Aquele que, por ato ilícito (arts. 186 e 187), causar dano a outrem, fica obrigado a repará-lo. Parágrafo único. Haverá obrigação de reparar o dano, independentemente de culpa, nos casos especificados em lei, ou quando a atividade normalmente desenvolvida pelo autor do dano implicar, por sua natureza, risco para os direitos de outrem.

Os artigos destacados preveem que toda ação ou omissão voluntária, resultante de negligência ou imprudência, que viole direito e cause danos a outrem, ainda que exclusivamente de natureza moral, configura ato ilícito. Além disso, o artigo 187 do Código Civil dispõe que o abuso de direito, embora se origine de um exercício formalmente legítimo, também se torna ilícito quando gera consequências prejudiciais a terceiros (Ferreira, 2024, p. 8) e aquele que originou o dano fica responsável a repará-lo (Art. 927 CC).

Para haver essa responsabilidade de reparar o dano é necessário que tenha três pressupostos de existência: A conduta humana (ação ou omissão); o nexo de causalidade, que é a relação da causa e efeito entre a conduta e dano; e o prejuízo/dano em sí (Tartuce, 2021). Com esses três pressupostos, existe a responsabilidade de reparar o dano.

Ademais o parágrafo único do artigo 927 do Código Civil fala sobre a responsabilidade objetiva, que é aquela que independe de culpa e baseia-se na teoria do risco-proveito, onde o agente que retira proveito de uma atividade lucrativa deve responder por esses riscos criados (Ferreira, 2024). Ela é utilizada nas relações de consumo, protegendo os consumidores de práticas abusivas.

Não apenas isso, temos o Código de Defesa do consumidor para corrigir esse desequilíbrio de poder entre fornecedores e consumidores.

O Consumidor é toda pessoa física ou jurídica que adquire ou utiliza de produto ou serviço como destinatário final. Já o fornecedor é quem desenvolve a atividades de produção, comercialização de produtos ou prestações de serviços (Machado Filho, 2025, p. 11), e como visto anteriormente, a indústria de jogos se enquadra nessa definição (Ferreira, 2024, p. 46).

No CDC, o consumidor e presumido vulnerável em qualquer situação (Machado Filho, 2025, p. 11), sendo um princípio chave do código. Porém, crianças e adolescentes encontram-se em situações de vulnerabilidade agravada (Confolonieri, Jacob, 2023, p.11), exigindo uma proteção especial, devido a sua imaturidade cognitiva.

Por conseguinte, o Código de Defesa do Consumidor visa assegurar o equilíbrio nas relações contratuais, prevendo instrumentos de proteção contra práticas abusivas, ausência de transparência e cláusulas excessivamente onerosas. Contratos eletrônicos, como aqueles que envolvem a aquisição de *Loot boxes*, estão igualmente submetidos a esses princípios, sendo regidos pelas mesmas normas de proteção, ainda que apresentem algumas exigências específicas no tocante à oferta clara e adequada das informações ao consumidor (Cardoso. 2023, p. 32).

Portanto, a omissão das probabilidades de obtenção dos itens contidos nas caixas-surpresa, bem como o uso de elementos lúdicos que visam persuadir crianças e adolescentes, configuram cláusulas abusivas. Nessas circunstâncias, a responsabilidade recai sobre a empresa desenvolvedora do jogo, que responde pelos danos eventualmente causados ao consumidor, especialmente quando este pertence a um grupo hipervulnerável, como o público infantojuvenil.

Dessa maneira, as empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos têm uma responsabilidade objetiva (Ferreira, 2024, p. 11), inerentes do fornecedor, nos danos causados pelas *loot boxes*.

4.1 Análise de Jurisprudência e Precedentes

Em princípio, é importante ressaltar que o TJ-RJ, na sua 11° Câmara Civil, ao julgar a apelação n° 0231350-92.2015.8.19.0001 já se manifestou afirmando que a inserção de jogos remunerados no mercado brasileiro para consumidores finais configura relação de consumo, impondo a responsabilidade objetiva mesmo a fornecedores estrangeiros, conforme fala o Desembargador Luiz Henrique O. Marques:

> notória é a presença de relações de consumo, consubstanciadas na inserção, no mercado brasileiro, de jogos remunerados por consumidores finais brasileiros – os jogadores. Desse modo, a ação se enquadra na hipótese legal assim disposta, sendo certo que o CDC impõe a responsabilidade objetiva mesmo a fornecedores estrangeiros (Rio de Janeiro, 2019).

Com isso, a Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e Adolescente (ANCED) ingressou com sete ações civis públicas em 2021 no Tribunal de justiça do Distrito Federal, questionando a distribuição de *loot boxes* a menores de idade (Santos, 2024, p. 67).

A ANCED pleiteia que empresas de jogos proíbam a venda de *Loot boxes* em todo território nacional e pede uma indenização no valor de R$ 19,5 bilhões. Segundo a associação, a venda desses itens é enquadrada como uma forma de jogo de azar, que é proibido pela Lei das Contravenções Penais e ECA (Ibid).

O comunicado da ANCED diz que

> As empresas que exploram o seguimento de games se utilizam de diversos recursos audiovisuais. Caso, por exemplo, o jogador ganhe um item considerado raro, a tela brilha com uma animação e um som especial é emitido. Isso induz no jogador um sentimento de recompensa na retirada do item, sendo ainda mais graves nas crianças e adolescentes, pois ainda estão em desenvolvimento, o que muitas vezes leva ao vício ou ao desenvolvimento de desvio de personalidade (Guerra, 2021).

A ação foi movida contra grandes empresas do setor de jogos eletrônicos, como Activision, Electronic Arts, Nintendo, Riot Games, Ubisoft, Sony e Google. Além disso, o Ministério Público manifestou apoio à iniciativa, acolhendo a ação civil pública proposta pela ANCED e reconhecendo a relevância da causa no que se refere à proteção dos direitos de crianças e adolescentes (Santos, Filho, 2024, p. 67).

As ações foram rejeitadas pelo TJ DF visto que elas almejavam a suspensão da comercialização dos jogos no território brasileiro, porém a 7 turma cível no processo n° 0717448-41.2021.8.07.0000 reconhecem os malefícios que as *loot boxes* podem gerar aos públicos mais veneráveis:

> AGRAVO DE INSTRUMENTO. CONSTITUCIONAL. PROCESSUAL CIVIL. AÇÃO CIVIL PÚBLICA. ANCED. ILEGITIMIDADE PASSIVA. REJEIÇÃO. DESCONSIDERAÇÃO DE DOCUMENTO INÉDITO. JOGOS ELETRÔNICOS. SISTEMA DE "LOOT BOXES". UTILIZAÇÃO POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES. ESTUDOS INDICANDO PREJUÍZOS PSICOLÓGICOS. SUSPENSÃO DE COMERCIALIZAÇÃO. INVIABILIDADE. MATÉRIA TÉCNICA. NECESSIDADE DE DILAÇÃO PROBATÓRIA. ANTECIPAÇÃO DE TUTELA. PRESSUPOSTOS AUSENTES. DECISÃO MANTIDA. RECURSO DESPROVIDO.
> [...]
> 4. Por "loot box", "caixa de recompensa" ou "caixa surpresa" entende-se a funcionalidade inserida nos jogos eletrônicos de microtransação com dinheiro real. Essas caixas especiais garantem recompensas aleatórias (v.g. roupas especiais, características especiais etc.), sendo compradas com a moeda virtual de um jogo específico. Em lugar de adquirir um item certo e determinado no jogo, o usuário é submetido a sorteios aleatórios até conseguir o item almejado, mediante critérios variados.

> 5. Sem se olvidar dos princípios da proteção integral, da prioridade absoluta e do melhor interesse (CRFB, art. 227; ECA, arts. 1º, 3º, 4º e 6º), ainda que os documentos elencados reproduzam estudos científicos atestando os supostos malefícios aos consumidores menores de idade em razão da utilização do mecanismo de "loot boxes", estes não são suficientes para autorizar a imediata suspensão da comercialização dos jogos eletrônicos, haja vista se tratar de matéria técnica e complexa, demandando a formação do contraditório com a necessária dilação probatória para que seja possível analisar, com maior segurança, eventual sistema equiparado a "jogos de azar", incompatível em sede de agravo, devendo ser mantido o indeferimento da antecipação de tutela.
> 6. Recurso conhecido e desprovido (Brasil, TJDFT, 2022).

Além disso, vale ressaltar que atualmente tramita dois projetos de lei na Câmara dos Deputados que aborda o tema.

O primeiro é o Projeto de Lei n° 4.148/2019 que propões regulamentar a prática das caixas de recompensa. O PL não proíbe a circulação das l*oot boxes* no mercado brasileiro, mas defende a sua regulação, exigindo apenas a transparência quanto às chances de obtenção de itens (CDI TJDFT, 2023, p.32).

Os principais dispositivos da PL são a definição legal das caixas de recompensa, a sua transparência, a previsão de sanções administrativas nos casos de descumprimento e a disponibilização de canais online de reclamação para receber denúncias (PL 4.148/19).

Porém o projeto equipara esse mecanismo com os contratos aleatórios do Direito civil e não como jogos de azar, afastando a sua natureza criminosa.

Por outro lado, o Projeto de Lei do Senado n° 2.628/2022 adota uma abordagem mais protetiva ao propor a vedação expressa das *loot boxes* nos jogos eletrônicos, ao considerá-las como forma de jogo de azar (CDI TJDFT, 2023, p.34).

Essa proposta reconhece o alto grau de risco dessas mecânicas para o público infantojuvenil, reforçando a necessidade de medidas que garantam a proteção de seus direitos frente a práticas que induzem comportamentos compulsivos e podem causar dependência (Cardoso, 2023, p. 89).

4.2 Propostas de regulação

Com base nos estudos anteriores é consenso de que a legislação atual, como o Código de Defesa do Consumidor (CDC) e o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), embora possa ser sim aplicado em alguns casos, é insuficiente para regulamentar as *Loot boxes* de forma mais abrangente. Assim, uma norma mais específica, que se adegue à evolução tecnológica é o primeiro passo para evitar o potencial dano das caixas surpresas (Abreu, Brito, 2021, p. 312-313).

Um caminho intermediário entre os PLs n° 2.628/2022 e n° 4.148/2019 já representaria um avanço significativo para a proteção do público infanto juvenil. A adoção de regras que obrigam as empresas a dar informações claras sobre a probabilidade dos itens obtidos, combinada com restrições mais severas quanto ao público-alvo envolver crianças e adolescentes, permite equilibram a liberdade econômica dos fornecedores com os princípios constitucionais de proteção da infância.

Ademais, pelo fato de as *loot boxes* possuírem semelhanças com jogos de azar, devido a sua natureza aleatória e potencial viciante, elas deveriam ser classificadas como jogos de azar, resultando na sua proibição de circulação em jogos em que a faixa etária é menor (Machado Filho, 2025). Porém a definição legal atual de "jogo de azar" no Brasil, presente no Decreto-Lei nº 3.688/41, é anterior à existência dos jogos eletrônicos e microtransações, mostrando, assim, uma necessidade de inovação legislativa (Filho, Santos, 2024).

Mecanismos de proteção, como a redução de estímulos visuais e sonoros apelativos nas aberturas das *loot boxes*, a obrigação da conta estar vinculada a um adulto e o controle parental, são ótimas formas de diminuir os impactos que elas causam no público mais vulnerável (Fantini, Fantini e Garrocho 2019, p. 1260).

Além disso a Classind (Classificação Indicativa no Brasil) pode incluir critérios específicos para *loot boxes*, tornando a presença delas um critério para elevar a faixa etária recomendada para os jogos, possivelmente para 18 ou 16 anos (Mariz, 2022, p. 21).

Por fim a criação de campanhas educativas para conscientizar pais, crianças e adolescentes sobre os riscos desses mecanismos é crucial.

Diante de tudo, observa-se que as empresas desenvolvedoras e distribuidoras de jogos eletrônicos detêm, sim, responsabilidade civil pelos danos decorrentes do uso de *loot boxes*, sobretudo quando essas práticas são direcionadas ao público infantojuvenil, considerado hipervulnerável. Nesse cenário, a adoção de uma abordagem intermediária entre os dois projetos de lei analisados, aliada à implementação de mecanismos de proteção e à promoção da educação digital voltada às famílias, revela-se como uma solução mais equilibrada e eficaz para garantir a proteção integral das crianças e adolescentes frente a essas novas dinâmicas digitais.

5 CONCLUSÃO

A presente pesquisa teve como objetivo analisar se o ordenamento jurídico brasileiro oferece proteção adequada às crianças e adolescentes diante das práticas envolvendo *loot boxes* no ambiente digital, especialmente considerando sua crescente difusão e os riscos associados à sua dinâmica de funcionamento. Partiu-se da problemática relativa à suficiência dos

instrumentos jurídicos tradicionais frente a mecanismos que combinam aleatoriedade, estímulos comportamentais e monetização digital.

No primeiro capítulo, foi possível compreender que as *loot boxes* constituem um modelo de monetização baseado em recompensas aleatórias, cuja estrutura e funcionamento apresentam relevantes semelhanças com jogos de azar, tanto do ponto de vista jurídico quanto psicológico. Verifica-se que tais mecanismos utilizam estratégias de reforço comportamental, estímulos audiovisuais e expectativa de recompensa, o que pode induzir à repetição do consumo e ao desenvolvimento de comportamentos compulsivos, especialmente entre crianças e adolescentes, cuja condição de hipervulnerabilidade intensifica esses riscos.

No segundo capítulo, analisou-se o ordenamento jurídico e percebe-se que há um conjunto relevante de normas protetivas, fundadas no princípio da proteção integral e da prioridade absoluta, conforme previsto na CF e no ECA, bem como nos princípios da vulnerabilidade e transparência nas relações de consumo, previstos no CDC. Contudo, contatou-se que tais instrumentos, concebidos em um contexto anterior a complexidade do ambiente digital, apresenta limitações na regulação de práticas baseadas em arquiteturas digitais e modelos de monetização algorítmica.

A promulgação da Lei nº 15.211/2025 (ECA Digital) representa algum avanço ao reconhecer a necessidade de proteção específica no ambiente digital e ao estabelecer diretrizes voltadas a prevenção de práticas nocivas. Entretanto, a análise evidenciou que, embora referida legislação inaugure um novo paradigma de tutela jurídica, ainda persistem desafios relevantes relacionados a sua concretização pratica, especialmente diante de conceitos normativos abertos e a necessidade de regulamentação e fiscalização efetivas.

Por fim, no terceiro capítulo, ao analisar a responsabilidade civil das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, concluiu-se que tais agentes, enquanto fornecedores inseridos em relações de consumo, estão sujeitos à responsabilidade objetiva pelos danos causados aos consumidores, especialmente quando se trata de público hipervulnerável. A omissão de informações claras, o uso de mecanismos persuasivos e a exploração de vulnerabilidades cognitivas configuram práticas potencialmente abusivas, aptas a ensejar responsabilização jurídica.

Dessa forma, em resposta ao problema de pesquisa, é possível concluir que o ordenamento jurídico brasileiro, embora disponha de bases normativas relevantes, ainda não oferece, de forma plenamente eficaz, proteção adequada às crianças e adolescentes frente às *loot boxes*, especialmente quando consideradas as especificidades do ambiente digital e os mecanismos de indução comportamental envolvidos. A recente incorporação do Estatuto

Digital da Criança e do Adolescente representa um avanço importante, mas não suficiente, demandando interpretação sistemática, aprimoramento regulatório e fortalecimento institucional.

Por fim, conclui-se que a regulação das *loot boxes* exige uma abordagem integrada, que combine transparência informacional, restrições ao público infantojuvenil, mecanismos de controle parental, fiscalização estatal e educação digital. Mais do que isso, impõe-se a necessidade de reconhecer que os riscos associados a essas práticas não decorrem apenas do produto em si, mas da própria arquitetura dos sistemas digitais, o que demanda um novo modelo de regulação jurídica orientado à proteção estrutural da criança e do adolescente no ambiente virtual.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Luan; SILVA, Isabella**.** ***Loot Boxes*** **São Jogos De Azar? A Análise Do Mecanismo De Monetização Presente Em Videogames Frente Às Legislações Brasileira e Europeias**. *E3*, [S.L.], v. 8, n. 1, p. 063–074, 31 mar. 2022. PONTEDITORA. DOI: http://dx.doi.org/10.29073/e3.v8i1.614.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**, promulgada em 5 de outubro de 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm. Acesso em: 18 abril. 2025.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941**. Lei das Contravenções Penais. *Diário Oficial da União*, seção 1, p. 23913, 7 out. 1941. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em: 30 abr. 2025.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 18 abril. 2025.

BRASIL. **Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990**. Código de Defesa do Consumidor. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 12 set. 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8078.htm. Acesso em: 20 jul. 2025.

BRASIL. **Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002**. Institui o Código Civil. *Diário Oficial da União*, seção 1, Brasília, DF, ano 139, n. 8, p. 1–74, 11 jan. 2002.

BRASIL. **Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025**. Cria o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente e dá outras providências, DF, 17. set. 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/L15211.htm. Acesso em 02 out. 2025.

BRASIL. Tribunal de Justiça do Distrito Federal e dos Territórios (TJDFT). **Agravo de Instrumento nº 0717429-35.2021.8.07.0000**. Relatora: Desembargadora Leila Arlanch. 7ª Turma Cível. Julgado em 16 mar. 2022. Publicado no *Diário da Justiça Eletrônico* em 30 mar. 2022. Disponível em: https://jurisdf.tjdft.jus.br/resultado?sinonimos=true&espelho=true&inteiroTeor=false&textoPesquisa=Loot%20boxes. Acesso em: 15 jun. 2025.

CAMARGO, Ricardo Leite; BRONZATTO, Maurício. **Os jogos de regras e sua contribuição para o desenvolvimento lógico-aritmético em crianças**. *Schème: Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas*, [S.L.], v. 7, n. 2, p. 58–77, 31 jan. 2016. DOI: http://dx.doi.org/10.36311/1984-1655.2015.v7n2.p58-77.

CARDOSO, Vitor Cunha Lopes. **A proteção do consumidor vulnerável nos jogos eletrônicos: a oferta de *Loot boxes* ao público infantojuvenil**. 2023. 107f. Dissertação (Mestrado em Direito) – Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2023.

COUTO DE BRITO, A.; DE ABREU, M. ***Loot Boxes* e os jogos de azar: uma análise sob a ótica da psicologia, direito e ações estatais**. *Duc In Altum – Cadernos de Direito*, [S.L.], v. 13, n. 30, 2021. DOI: https://doi.org/10.22293/2179507x.v13i30.1867. Disponível em: https://revistas.faculdadedamas.edu.br/index.php/cihjur/article/view/1867. Acesso em: 15 jul. 2025.

CONFOLONIERI, Leonardo Pereira; JACOB, Alexandre. **Aspectos legais da comercialização de *Loot box* voltado ao público infanto-juvenil**. *Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro*, [S.L.], v. 14, n. 1, 2023. DOI: 10.61164/rmnm.v14i1.2051. Disponível em: https://remunom.ojsbr.com/multidisciplinar/article/view/2051. Acesso em: 18 ago. 2025.

CURCELLI, Marco César Passos. ***Loot Boxes* e o mercado de consumo no Brasil**. 2018. 68 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) – Instituto Presbiteriano Mackenzie, São Paulo, 2018.

DUARTE, Luiz Felipe C.; ISHIKAWA, Edison. **Lootboxes em jogos eletrônicos estão viciando nossos jovens em jogos de azar? O que a comunidade de computação pode fazer a respeito?**. In: WORKSHOP SOBRE AS IMPLICAÇÕES DA COMPUTAÇÃO NA SOCIEDADE (WICS), 3., 2022, Niterói. *Anais [...]*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 55–66. ISSN 2763-8707. DOI: https://doi.org/10.5753/wics.2022.223322.

FANTINI, Laiane Maris C.; FANTINI, Eduardo P. C.; GARROCHO, Luís Felipe M. A. R. **A regulamentação das *Loot boxes* no Brasil: considerações éticas e legais acerca das microtransações e dos jogos de azar**. *SBC – Proceedings of SBGames*, Rio de Janeiro, v. 18, p. 1253–1262, 28 out. 2019.

FARIAS FILHO, Sérgio Gonçalves. **A necessária regulamentação das *Loot boxes* no Brasil para proteger a criança e o adolescente**. *A Revista Direito Unifacs – Debate Virtual*, Salvador, p. 1–32, 2023. Disponível em: https://revistas.unifacs.br/index.php/redu/article/view/8300. Acesso em: 16 abr. 2025.

FERREIRA, Cristiano Martins. **A responsabilidade civil das desenvolvedoras de jogos eletrônicos no Brasil: hate speech**. 2024. 81 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) – Faculdade Nacional de Direito, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.

FILHO, Roberto dos Santos Machado. **Aspectos jurídicos do consumo de análogos ao jogo de azar em jogos eletrônicos (loot-boxes)**. 2025. 52 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Jurídicas e Sociais) – Faculdade de Direito, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2025. Orientadora: Nicole Rinaldi de Barcellos. Disponível em: http://hdl.handle.net/10183/294366. Acesso em: 14 ago. 2025.

GALVÃO, Matheus Oba. **Contratos de licenciamento de software aleatórios: *Loot boxes* e a aplicação do direito do consumidor**. 2020. Monografia (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2020.

GOMES, Alexandre Figueiredo. **Os impactos das *Loot boxes* na formação social e psicológica do consumidor infantojuvenil e a necessidade de fiscalização pelos instrumentos da política nacional**. 2018. 78 f. Tese (Doutorado em Direito) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018.

GRIFFITHS, Mark D. **Is the buying of *Loot boxes* in video games a form of gambling or gaming? *Gaming Law Review***, [S.L.], v. 22, n. 1, p. 52–54, fev. 2018. Mary Ann Liebert Inc. DOI: http://dx.doi.org/10.1089/glr2.2018.2216.

JACOBS, Durand F. et al. **Children of Problem Gamblers. *Journal of Gambling Behavior***, Los Angeles, California, v. 5, p. 261–268, 1989.

KLEINMAN, Zoe. **'Meus filhos esvaziaram nossa conta bancária jogando Fifa'**. *BBC News Brasil*, 11 jul. 2019. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/geral-48948143. Acesso em: 30 abr. 2025.

LIMA, Ramon Richardson Torres. **Possibilidades de regulação das *Loot boxes* no Brasil**. 2022. 35 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) – Universidade de Brasília, Brasília, 2022.

MARIZ, Felipe Medeiros. **Regulação das *Loot boxes* e os jogos de azar no Brasil**. 2022. 38 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Caicó, 2022. Orientador: Tiago José de Souza Lima Bezerra.

OMAIS, Sálua. **Jogos de azar: análise do impacto psíquico e sociofamiliar do jogo patológico a partir das vivências do jogador**. Curitiba: Juruá, 2009.

PARKE, J., & GRIFFITHS, M. (2006). **The Psychology of the Fruit Machine: The Role of Structural Characteristics (Revisited)**. *International Journal of Mental Health and Addiction, 4*(2), 151–179. https://doi.org/10.1007/s11469-006-9014-z

PETRY, Pedro Henrique; AZEVEDO, Fernando Costa de. **A (in)compatibilidade do modelo de "*Loot boxes*" com o ordenamento jurídico brasileiro**. In: CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, 30., 2021, Pelotas. *Anais...* Pelotas, 2021.

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. 8, n. 1, p. 186–210, 04 jun. 2024.

SANTOS, Francisco Matheus Damasceno dos; MAGALHÃES FILHO, Glauco Barreira. **Entre sorte e regulação: uma análise das caixas virtuais no contexto legal brasileiro**. *Revista Opinião Jurídica (Fortaleza)*, Fortaleza, v. 22, n. 39, p. 58–86, 2024. DOI: https://doi.org/10.12662/2447-6641oj.v22i39.p58-86.2024. Disponível em: https://periodicos.unichristus.edu.br/opiniaojuridica/article/view/4657. Acesso em: 18 ago. 2025.

TJDFT. Conselho de Inteligência e Gestão Estratégica (CIJ). **Nota Técnica CIJDF nº 9/2023: *Loot Boxes* (Caixas Surpresas ou Caixas de Recompensa) – Análise do Mecanismo de Monetização de Jogos Eletrônicos sob a Ótica da Legislação Brasileira e de seus Reflexos Jurídicos e Sociais sobre o Público Infanto-Juvenil**. Disponível em: https://www.tjdft.jus.br/consultas/notas-tecnicas/nt_loot_boxes_-aprovada.pdf. Acesso em: 14 ago. 2025.