

**II CONGRESSO INTERNACIONAL DE  
DIREITO, POLÍTICAS PÚBLICAS,  
TECNOLOGIA E INTERNET**

**DIREITO, POLÍTICAS PÚBLICAS, TECNOLOGIA E  
INTERNET I**

---

D598

Direito, políticas públicas, tecnologia e internet I [Recurso eletrônico on-line] organização II Congresso Internacional de Direito, Políticas Públicas, Tecnologia e Internet: Faculdade de Direito de Franca – Franca;

Coordenadores: Jessica Amanda Fachin, Regina Vera Vilas Boas e Sandra Martin – Franca: Faculdade de Direito de Franca, 2024.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5274-020-5

Modo de acesso: [www.conpedi.org.br](http://www.conpedi.org.br) em publicações

Tema: Regulação do Ciberespaço.

1. Direito Digital. 2. Tecnologia. 3. Internet. 4. Políticas Públicas de Desenvolvimento. 5. Efetividade do Direito. I. II Congresso Internacional de Direito, Políticas Públicas, Tecnologia e Internet (1:2024 : Franca, SP).

CDU: 34

---

## **II CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO, POLÍTICAS PÚBLICAS, TECNOLOGIA E INTERNET**

### **DIREITO, POLÍTICAS PÚBLICAS, TECNOLOGIA E INTERNET I**

---

#### **Apresentação**

Entre os dias 27 e 30 de agosto de 2024, a Faculdade de Direito de Franca recebeu o Congresso Internacional de Direito, Políticas Públicas, Tecnologia e Internet. O evento reuniu acadêmicos, profissionais, pesquisadores e estudantes, promovendo o debate interdisciplinar sobre o impacto das inovações tecnológicas no campo jurídico e nas políticas públicas. A programação envolveu Grupos de Trabalho (GTs) organizados para aprofundar temas específicos, abordando desde o acesso à justiça até as complexidades da regulação tecnológica, com ênfase na adaptação do sistema jurídico aos avanços da inteligência artificial e da automação.

O GT 6 – Direito, Políticas Públicas, Tecnologia e Internet I reuniu debates sobre temas centrais do congresso, enfatizando a interseção entre direito, políticas públicas, tecnologia e internet. Realizado de maneira on-line no dia 30 de agosto de 2024, este grupo de trabalho abordou tópicos que refletem as transformações e desafios da era digital, com foco nas implicações jurídicas e nas políticas públicas para o uso da tecnologia e da internet. As discussões deste GT oferecem uma visão aprofundada sobre como a tecnologia impacta os direitos e as regulamentações, propondo abordagens que equilibrem inovação e responsabilidade jurídica.

**O IMPACTO DAS LOOT BOXES EM JOGOS ELETRÔNICOS NAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES: UMA ANÁLISE JURÍDICA DA REGULAMENTAÇÃO E IMPLICAÇÕES PARA MENORES DE IDADE**

**THE IMPACT OF LOOT BOXES IN ELECTRONIC GAMES ON CHILDREN AND ADOLESCENTS: A LEGAL ANALYSIS OF REGULATION AND IMPLICATIONS FOR MINORS**

**Pedro Henrique Da Silva Faria**

**Resumo**

O artigo examina o impacto das loot boxes em jogos eletrônicos sobre crianças e adolescentes, destacando efeitos psicológicos e financeiros. A falta de regulamentação no Brasil expõe esse público a riscos semelhantes aos jogos de azar, podendo causar comportamentos patológicos e problemas de saúde mental como ansiedade e depressão. O estudo destaca a necessidade urgente de regulação para proteger os menores, propondo a aplicação do Código de Defesa do Consumidor para assegurar transparência, a inclusão das loot boxes na lista de jogos de azar proibidos e a promoção de campanhas educativas.

**Palavras-chave:** Loot boxes, Jogos de azar, Estatuto da criança e do adolescente

**Abstract/Resumen/Résumé**

The article examines the impact of loot boxes in electronic games on children and adolescents, highlighting psychological and financial effects. The lack of regulation in Brazil exposes this audience to risks similar to gambling, potentially causing pathological behaviors and mental health issues such as anxiety and depression. The study emphasizes the urgent need for regulation to protect minors, proposing the application of the Consumer Protection Code to ensure transparency, the inclusion of loot boxes in the list of prohibited gambling activities, and the promotion of educational campaigns.

**Keywords/Palabras-claves/Mots-clés:** Lootboxes, Gambling, Child and adolescent statute

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos, uma forma de entretenimento amplamente popular, evoluíram significativamente nas últimas décadas com o avanço da tecnologia e a popularização da internet. No entanto, essa evolução trouxe consigo novas práticas de monetização, um exemplo delas são as *loot boxes* ou caixas surpresas, que têm gerado preocupações, especialmente quanto ao seu impacto em crianças e adolescentes.

As *loot boxes*, presentes em jogos como Overwatch, Star Wars Battlefront 2, Clash Royale, Dauntless, Fifa no seu modo *Ultimate Team* e entre outros, são mecanismos de microtransações que oferecem itens virtuais aleatórios, podendo ser cosméticos ou que conferirem ao jogador uma vantagem sobre os outros no jogo. Esse sistema de aleatoriedade assemelha-se aos jogos de azar, como máquinas caça-níqueis, levantando questões éticas e jurídicas, principalmente em relação à vulnerabilidade do público jovem.

Pesquisadores como David Zendle e Paul Cairns identificam semelhanças entre *loot boxes* e jogos de azar, destacando o risco de gastos excessivos e vício. A regulamentação dessas práticas é essencial, especialmente considerando que crianças e adolescentes são os principais consumidores desses jogos e, segundo a Constituição Federal de 1988 e o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), possuem direitos fundamentais prioritários.

Apesar da regulamentação das *loot boxes* em diversos países, no Brasil, essa questão ainda não recebeu a devida atenção, sendo crucial desenvolver uma regulamentação adequada para proteger os menores, aplicando instrumentos jurídicos e promovendo políticas públicas de conscientização digital.

Considerando a relevância e atualidade desse tema, torna-se imperativo explorar os potenciais impactos negativos das caixas surpresas sobre os jovens, bem como identificar políticas públicas que possam assegurar a conformidade dessas práticas com os princípios legais, garantindo a segurança e o bem-estar dos usuários de menor idade dos jogos eletrônicos. Visto isso, o presente trabalho visa responder à seguinte indagação: até que ponto a ausência de regulamentação das *loot boxes* em videogames viola os direitos fundamentais das crianças e adolescente, especialmente no contexto dos princípios constitucionais de proteção dos menores, e como podemos regulamentar os meios de microtransações em jogos eletrônicos?

Seguindo a problemática, o objetivo geral do trabalho é investigar e analisar o impacto das *loot boxes* em jogos eletrônicos no contexto dos direitos fundamentais das crianças e

adolescentes, especialmente em relação aos princípios constitucionais de proteção dos menores, e propor medidas de regulamentação para as microtransações em videogames.

Dentro desse objetivo geral, encontram-se dois objetivos específicos: (1) investigar os potenciais danos psicológicos, financeiros e sociais causados pelas caixas surpresas em crianças e adolescentes à luz dos princípios constitucionais de proteção à infância e à juventude; e (2) propor diretrizes e recomendações para a regulamentação eficaz das *loot boxes* em jogos eletrônicos, visando garantir a proteção dos direitos fundamentais das crianças e adolescentes e sua segurança no ambiente virtual de entretenimento.

O presente trabalho utilizará o método dedutivo para investigar o impacto das *loot boxes* em jogos eletrônicos nos menores de idade, bem como, para propor medidas regulatórias adequadas. Para isso, serão realizadas pesquisas bibliográficas, especialmente em artigos jurídicos sobre o tema, além de consulta a monografias nacionais e estrangeiras para embasar a argumentação e promover uma análise comparativa entre diferentes contextos educacionais.

Além das fontes bibliográficas, será realizada uma análise jurídica comparativa, na qual serão examinadas as regulamentações existentes em diferentes países em relação às *loot boxes*, como a Bélgica e a China, que desde de 2018 usa de políticas públicas para proteger os seus usuários. Isso permitirá identificar semelhanças, diferenças e melhores práticas em termos de proteção dos direitos das crianças e adolescentes em relação a esse fenômeno. Ao combinar o método dedutivo com os procedimentos de revisão bibliográfica e análise jurídica comparativa, este estudo pretende oferecer insights significativos sobre o impacto dessas caixas em jogos eletrônicos, bem como propor medidas eficazes para proteger os direitos desse grupo vulnerável.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

As *loot boxes* foram criadas para monetizar jogos *free-to-play* (F2P), já que a aquisição do jogo não gerava renda suficiente para as desenvolvedoras. Um dos primeiros jogos a usar caixas surpresas foi o ZT Online, um MMO chinês lançado em 2006, considerado inovador por oferecer itens valiosos, embora raros.

Grandes empresas ocidentais logo adotaram essa prática. Exemplos notórios incluem FIFA e Star Wars Battlefront 2, ambos da *Electronic Arts* (EA). A EA utilizava *loot boxes* de forma prejudicial, onde jogadores raramente conseguiam itens equivalentes ao valor pago. Para obter uma "carta de jogador" ou um "personagem raro" de Star Wars, era necessário investir

muito dinheiro, com o fator sorte predominando. Essa evolução gerou controvérsia e debates sobre a ética e a regulamentação dessas práticas.

As *loot boxes* são frequentemente comparadas diretamente aos jogos de azar devido à mecânica de troca de dinheiro por um resultado incerto, determinado pela sorte. No artigo “*Video game loot boxes are psychologically akin to gambling*” de Aaron Drummond e James D. Sauer, os autores utilizam o conceito de jogos de azar descrito por Griffiths, que especifica seis características comuns à maioria das atividades de jogo de azar. Essas características são: a) a troca de dinheiro ou outro bem de valor; b) um evento futuro desconhecido determina a troca; c) a sorte determina, ao menos parcialmente, o resultado; d) não participar pode evitar perdas; e) os vencedores ganham às custas dos perdedores; f) o que foi ganho pode ser convertido em dinheiro real. Drummond e Sauer analisaram vinte e dois jogos com mecânicas de *loot boxes* e descobriram que apenas um deles não preenchia os quatro primeiros requisitos, evidenciando a semelhança das caixas de saque com jogos de azar.

Além disso, as caixas utilizam mecanismos psicológicos semelhantes aos dos jogos de azar, como estímulos auditivos e visuais que incentivam o comportamento repetitivo de compra e abertura das caixas. Essas técnicas são especialmente atraentes para crianças e adolescentes, que são mais suscetíveis a comportamentos compulsivos. A semelhança das *loot boxes* com os jogos de azar traz impactos sociais e psicológicos significativos para o público hipervulnerável, especialmente crianças e adolescentes. Indivíduos expostos a jogos de azar desde jovens têm maior probabilidade de desenvolver comportamentos de jogo patológico no futuro. Esse risco é exacerbado pelo fato de que crianças e adolescentes são mais suscetíveis a influências externas e menos capazes de resistir a estímulos que incentivam o jogo compulsivo (JOHANSSON, 2008).

Ademais, a exposição frequente a jogos de azar pode levar ao desenvolvimento de problemas de saúde mental, como ansiedade e depressão. A incapacidade de ganhar recompensas desejadas repetidamente pode causar frustração intensa, resultando em estados de depressão severa. Crianças e adolescentes são particularmente vulneráveis a desenvolver comportamentos compulsivos devido ao uso de mecanismos de reforço variável encontrados em jogos de azar, como as máquinas caça-níqueis. Esses mecanismos exploram vieses cognitivos humanos, influenciando de maneira ainda mais intensa o público mais vulnerável. Diante de todos esses riscos, fica evidente o perigo que as *loot boxes* podem representar para crianças e adolescentes, especialmente devido ao seu fácil acesso em jogos eletrônicos. A necessidade de regulamentação e supervisão rigorosa é, portanto, essencial para proteger esses indivíduos e garantir um ambiente de jogo mais seguro e saudável.

Visto isso, diversos países ao redor do mundo têm implementado regulamentações para as *loot boxes*, considerando os aspectos de jogo de azar e a proteção do público jovem. De forma pioneira, o governo chinês, em 2017, através da SAPPRFT e do Ministério da Cultura, apresentou uma legislação para lidar com essa questão. A regulamentação chinesa exige que as empresas desenvolvedoras de jogos sejam transparentes quanto ao conteúdo delas, incluindo “nomenclatura, propriedade, conteúdo e quantidade” e restringindo a compra dessas caixas a moedas digitais dentro do jogo (Pearson, 2016). A atitude da China gerou grande repercussão, levando outros países a seguir seu exemplo.

Um dos casos mais notórios é o da Bélgica, que adotou medidas rigorosas sobre o tema. Em um relatório publicado em abril de 2018, a Gaming Commission classificou as *loot boxes* como ilegais por se enquadrarem em jogos de azar e possuir todos os elementos de jogos de chance proibidos pelo ordenamento jurídico belga. Conseqüentemente, a Comissão recomendou que as *loot boxes* fossem proibidas para menores de idade e que a legislação fosse alterada para maior proteção dos usuários, incluindo a verificação de idade em pontos de venda de gift cards e uma fiscalização mais rigorosa dos jogos que utilizam essa mecânica. Essas imposições levaram algumas franquias a abandonar o país, como foi o caso do jogo Genshin Impact.

Além da Bélgica, outros países também estão começando a discutir a regulamentação das *loot boxes*. Em várias nações europeias, a preocupação inicial dos reguladores é qualificá-las dentro de seus sistemas legais e, posteriormente, definir os termos das possíveis limitações de seu uso. Por “qualificação dentro do sistema legal” entende-se o enquadramento delas como jogos de azar, uma modalidade de aposta restrita ou até proibida em vários países europeus e vista como prejudicial para o público hipervulnerável.

Já no Brasil, a situação se diferencia de outros países, uma vez que, apesar de existirem processos em tramitação sobre o tema, ainda não há uma regulamentação específica para as *loot boxes*. No entanto, diversos dispositivos legais podem ser utilizados para demonstrar a inconstitucionalidade dessa prática no contexto da legislação brasileira. Primeiramente, o Decreto-Lei nº 9.215 de 1946, em seu artigo 50, estabelece que a prática de jogo de azar é uma contravenção penal. Como discutido no primeiro capítulo deste resumo, as caixas de *loot* se enquadram nesse conceito, caracterizando-se como uma prática ilegal no país. É necessário, portanto, particularizar essa prática aos novos meios, como o jogo de azar no meio virtual.

Ademais, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) estabelece princípios fundamentais, como o princípio do melhor interesse da criança e o princípio da proteção integral. Estes determinam que menores incapazes devem receber proteção integral contra

quaisquer práticas que possam lhes causar danos físicos, psicológicos ou morais. A regulamentação das *loot boxes* deve, portanto, assegurar que essas práticas não comprometam o bem-estar dos menores. Além disso, os artigos 4º e 71º do ECA garantem que crianças e adolescentes têm direito ao lazer, o qual deve ser protegido contra práticas que possam comprometer seu desenvolvimento psíquico.

Por fim, o artigo 227 da Constituição Federal estabelece que é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, 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. A exploração dessa ferramenta em jogos virtuais pode ser vista como uma violação deste princípio, pois expõe crianças e adolescentes a práticas de jogo de azar que podem prejudicar seu desenvolvimento saudável.

Sendo assim, no Brasil, a regulamentação das *loot boxes* não precisa ser excessivamente restritiva para os desenvolvedores de jogos, mas deve responsabilizá-los pelo modelo de monetização predatória que explora os consumidores. Em vez de medidas extremas, como a retirada do jogo do mercado brasileiro, é essencial reconhecer que o sistema atual das caixas de *loot* se assemelha a jogos de azar. Uma primeira medida seria a aplicação do Código de Defesa do Consumidor (Lei 8.078/90) para garantir transparência nas transações e evitar práticas abusivas. Conforme citado no artigo de Eduardo P. C., Felipe Garroch e Laiane Fantini. Os autores também propõem a inclusão delas na lista de jogos de azar proibidos, conforme estabelecido pelo Decreto-lei 3.688/41 (Lei das Contravenções Penais).

Além disso, a regulamentação das *loot boxes* deve incluir uma fiscalização rigorosa por órgãos competentes, como o Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA), para garantir a proteção efetiva do público infanto-juvenil. O CONANDA, com seu papel de zelar pelos direitos das crianças e adolescentes, seria fundamental na implementação e supervisão dessas medidas regulatórias, assegurando que as práticas de monetização dos jogos eletrônicos não causem danos físicos, psicológicos ou morais aos menores. Adicionalmente, é imperativo propor a criação de campanhas educativas destinadas a alertar pais e responsáveis sobre os riscos associados às *loot boxes*. Essas campanhas devem fornecer informações claras sobre como essas práticas funcionam e os potenciais efeitos prejudiciais, promovendo uma conscientização ampla e criando um ambiente mais seguro para as crianças e adolescentes no contexto dos jogos eletrônicos.

### **3 CONCLUSÃO**

Este estudo investigou os impactos das *loot boxes* sobre crianças e adolescentes, destacando tanto os efeitos psicológicos quanto financeiros. A análise revelou que a ausência de regulamentação adequada no Brasil expõe este público vulnerável a riscos significativos. Essas práticas assemelham-se aos jogos de azar, podendo levar ao desenvolvimento de comportamentos de jogo patológico e problemas de saúde mental, como ansiedade e depressão. Além disso, resultam em perdas financeiras substanciais para as famílias.

A revisão da literatura mostrou que a exposição precoce a jogos de azar pode ter consequências duradouras no desenvolvimento psicológico e social dos jovens, evidenciando a necessidade urgente de uma intervenção regulatória eficaz. Crianças e adolescentes são especialmente suscetíveis a esses mecanismos devido ao seu estágio de desenvolvimento cognitivo e emocional, o que agrava os riscos associados a eles.

A ausência de regulamentação das *loot boxes* em videogames viola os direitos fundamentais das crianças e adolescentes, ao não oferecer proteção adequada contra práticas de monetização predatórias que se assemelham a jogos de azar. Isso é especialmente crítico no contexto dos princípios constitucionais de proteção dos menores, previstos na Constituição Federal de 1988 e no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que garantem o direito à proteção integral e priorizam o bem-estar físico, psicológico e moral das crianças e adolescentes.

Para regulamentar as microtransações em jogos eletrônicos de forma eficaz, é necessário adotar uma abordagem multifacetada que inclua a aplicação do Código de Defesa do Consumidor (Lei 8.078/90) para garantir transparência nas transações e evitar práticas abusivas. Além disso, a inclusão das *loot boxes* na lista de jogos de azar proibidos pelo Decreto-lei 3.688/41 (Lei das Contravenções Penais) é essencial. A fiscalização rigorosa por órgãos competentes, como o Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA), e a criação de campanhas educativas para alertar pais e responsáveis sobre os riscos associados a elas são medidas complementares que podem ajudar a proteger os direitos dos menores e assegurar um ambiente de jogo mais seguro e saudável.

## REFERENCIAS

ALVES, Paulo. **iPhone: médico vende carro para pagar compras do filho de sete anos em jogo**. Canal TechTudo, 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/07/iphone-medico-vende-carro-parapagar-compras-do-filho-de-sete-anos-em-jogo.ghtml>. Acesso em: 03 de abril 2024.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941.** Lei das Contravenções Penais. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 3 out. 1941.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990.** Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Seção 1, p. 13563.

BRASIL. **Lei Nº 8.078, de 11 de setembro de 1990.** Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 1990.

COTONHOTO, L. A.; ROSSETTI, C. B. **Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes?** Revista Psicopedagogia, São Paulo, v. 33, n. 102, 2016.

Derevensky, J. L.; Gupta, R. **Gambling and Gaming Addictions in Adolescence.** Oxford University Press, 2014.

FANTINI, Laiane Maris C.; FANTINI, Eduardo P. C.; GARROCHO, Luís Felipe. **A Regulamentação das Loot Boxes no Brasil: Considerações Éticas e Legais acerca das Microtransações e dos Jogos de Azar.** SBC – Proceedings of SBGames, Belo Horizonte, p. 1-10, 2019.

FARIAS FILHO, Sérgio Gonçalves. **A Necessária Regulamentação das Loot Boxes no Brasil para Proteger a Criança e o Adolescente.** Revista Direito Unifacs, p. 1-34, 2023.

FISHER, Sue; GRIFFITHS, Mark. **Current trends in slot machine gambling: Research and policy issues.** Journal Of Gambling Studies, [s.l.], v. 11, n. 3, p. 239-247, set. 1995.

GOMES, S. S. **Brincar em tempos digitais.** Presença Pedagógica, v. 19, n. 113, set./out., 2013.

JOHNSON, Erica; IVANY, Kimberly. **Video game giant EA steering players into lootbox option in popular soccer game, insider says.** CBC News, 2021. Disponível em: <https://www.cbc.ca/news/gopublic/fifa21-loot-boxes-electronic-arts-1.5996912>. Acesso em: 7 de abril de 2023.

KIM, Hyoun S.; HOLLINGSHEAD, Samantha; WOHL, Michael J. A. **Who Spends Money to Play for Free? Identifying Who Makes Micro-transactions on Social Casino Games (and Why).** Journal of Gambling Studies, [S.l.], v. 33, n. 2, p. 525-538, 2016.

LIMA, Ramon Richardson Torres. **Possibilidades de Regulação das Loot Boxes no Brasil.** 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) – Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2022.

PETRY, Pedro Henrique; AZEVEDO, Fernando Costa de. **A (in)compatibilidade do modelo de “loot boxes” com o ordenamento jurídico brasileiro.** Universidade Federal de Pelotas, 2021.