



**UNICEPLAC**  
CENTRO UNIVERSITÁRIO

**Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos - UNICEPLAC**  
**Curso de Direito**  
**Trabalho de Conclusão de Curso**

**Da produção e do fornecimento de jogos eletrônicos ofertado ao público infanto-juvenil: repercussões jurídicas**

Gama-DF  
2023

**CARLOS JORGE DA SILVA**

**Da produção e do fornecimento de jogos eletrônicos ofertado ao público infanto-juvenil: repercussões jurídicas**

Monografia apresentada como requisito para conclusão do curso de Direito do Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac.

Orientador: Prof. Esp. Felipe Loureiro Santos

Gama-DF  
2023

S586p

Silva, Carlos Jorge da.

Da produção e do fornecimento de jogos eletrônicos ofertado ao público infanto-juvenil: repercussões jurídicas / Carlos Jorge da Silva. – 2023.

56 p. : il. color.

Orientador: Prof. Esp. Felipe Loureiro Santos.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos - UNICEPLAC, Curso de Direito, Gama-DF, 2023.

1. Código de defesa do consumidor. 2. Loot boxes. 3. Estatuto da Criança e do Adolescente. I. Santos, Felipe Loureiro. II. Título.

CDU: 34

**CARLOS JORGE DA SILVA**

**Da produção e do fornecimento de jogos eletrônicos ofertado ao público infante-juvenil: Repercussões jurídicas**

Monografia apresentada como requisito para conclusão do curso de Direito do Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac.

Orientador (a): Prof. Esp. Felipe Loureiro Santos

Gama, 17 de junho de 2023.

**Banca Examinadora**

---

Prof. Esp. Felipe Loureiro Santos  
Orientador

---

Profa. Me. Risoleide de Souza Nascimento  
Examinador

---

Profa. Me Caroline Lima Ferraz  
Examinador

Eu gostaria de dedicar este trabalho aos meus amados pais, cujo apoio e incentivo foram fundamentais em todos os momentos da minha vida. Sem a sabedoria, a paciência, o amor e os valores que eles me transmitiram, eu não teria chegado tão longe. Agradeço-lhes por me ensinarem a importância da educação e por terem sido um exemplo inspirador de perseverança e determinação. É com enorme gratidão que dedico este trabalho a eles, como uma pequena homenagem por tudo o que fizeram por mim ao longo dos anos.

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo esclarecer a relação legal entre as caixas de recompensa, também conhecidas como *loot boxes*, e a temática dos jogos de azar no âmbito nacional, bem como discutir as implicações de sua regulamentação. Tal tema se dará dentro e fora dos jogos eletrônicos. Será abordada também a relação de consumo por parte do público infantojuvenil ao adquirir as *loot boxes* e possíveis riscos a esses infantes. Além disso, será destacado a relevância do assunto para a seara jurídica, com base no Código de Defesa do Consumidor, Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei de Contravenções Penais e outras leis regulatórias pertinentes ao tema em questão. Serão explorados estudos recentes sobre o tema, a fim de se obter uma análise mais abrangente e atualizada da problemática envolvendo as caixas de recompensa. A partir dessas análises, espera-se contribuir para o aprimoramento das discussões e decisões judiciais acerca do tema. A metodologia empregada foi revisão bibliográfica.

**Palavras-chave:** 1º Código de defesa do consumidor; 2º Estatuto da criança e do adolescente; 3º *Loot boxes*.

## **ABSTRACT**

The present work aims to clarify the legal relationship between reward boxes, also known as loot boxes, and the theme of gambling at the national level, as well as to discuss the implications of its regulation. This theme will occur inside and outside electronic games. It will also address the consumption ratio by the juvenile public when purchasing loot boxes and possible risks to these infants. In addition, the relevance of the subject for the legal field will be highlighted, based on the Consumer Protection Code, the Child and Adolescent Statute, the Criminal Misdemeanors Law and other regulatory laws relevant to the subject in question. Recent studies on the subject will be explored in order to obtain a more comprehensive and up-to-date analysis of the problem involving reward boxes. From these analyses, it is expected to contribute to the improvement of discussions and judicial decisions on the subject. The methodology used was a bibliographical review.

**Keywords:** 1° Consumer protection code; 2° Child and adolescent statute; 3° Loot boxes.

## SUMÁRIO

<b>1.</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>8</b>
<b>2.</b>	<b>JOGOS ELETRÔNICOS E <i>LOOT BOXES</i></b> .....	<b>10</b>
<b>2.1.</b>	<b>Jogos eletrônicos e sua evolução</b> .....	<b>10</b>
<b>2.2.</b>	<b>Conceituação de <i>loot boxes</i></b> .....	<b>12</b>
<b>2.3.</b>	<b>A monetização por meio das <i>loot boxes</i></b> .....	<b>12</b>
2.3.1.	Impacto nas finanças da indústria de jogos.....	14
2.3.2.	Impacto na experiência do jogador .....	14
2.3.3.	Alternativas de monetização .....	15
<b>2.4.</b>	<b>Breve síntese da visão psicológica do efeito das <i>loot boxes</i></b> .....	<b>17</b>
<b>3.</b>	<b>DO MARCO REGULATÓRIO CONCERNENTE AOS JOGOS ELETRÔNICOS</b> 20	
<b>3.1.</b>	<b>Regulamentação internacional</b> .....	<b>20</b>
3.1.1.	Portugal .....	20
3.1.2.	China .....	21
3.1.3.	Holanda .....	22
3.1.4.	Bélgica.....	23
<b>3.2.</b>	<b>Brasil</b> .....	<b>24</b>
<b>4.</b>	<b>DIREITO DO CONSUMIDOR</b> .....	<b>26</b>
4.1.1.	Panorama geral sobre a tutela da informação e Código de Defesa do Consumidor.....	26
4.1.2.	A força vinculante da oferta no art. 30 da lei n. 8.078/90 .....	29
4.1.3.	O conteúdo da oferta e a manutenção de sua integralidade.....	31
4.1.4.	A responsabilidade civil e objetiva solidária decorrente da oferta.....	31
4.1.5.	A publicidade no Código de Defesa do Consumidor .....	34
<b>5.</b>	<b>EFEITOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS EM ESPECÍFICO DAS “<i>LOOT BOXES</i>”</b>	
<b>NO PÚBLICO INFANTO-JUVENIL</b> .....		<b>36</b>
<b>5.1.</b>	<b>Dos direitos básicos das crianças e dos adolescentes</b> .....	<b>36</b>
<b>5.2.</b>	<b>Dos Infanto-juvenis no viés internacional</b> .....	<b>37</b>
5.3.1.	Da prevenção.....	39
5.3.2.	Resolução nº 163/2014.....	41
<b>5.4.</b>	<b>Da contravenção penal de jogos de azar</b> .....	<b>42</b>
<b>6.</b>	<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>45</b>



## 1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos têm se tornado uma forma cada vez mais popular de entretenimento entre as crianças e os adolescentes. Conforme defende (PRENSKEY, 2011, p. 1-6), os jovens de hoje em dia são nativos digitais, ou seja, cresceram em um mundo permeado pela tecnologia e têm uma relação diferente com a informação e com o conhecimento. Esses jogos são caracterizados por apresentarem desafios, competições e recompensas, atraindo a atenção dos jogadores e aumentando por consequência, o interesse por aqueles. No entanto, a disponibilização de jogos eletrônicos com o recurso das *loot boxes*, ou caixas de recompensa, tem gerado discussões e debates acalorados em todo o mundo.

Elas, portanto, são itens virtuais que contêm recompensas aleatórias que os jogadores podem adquirir com dinheiro real ou com moeda do jogo. Conforme aponta (JUUL, 2013), as recompensas são uma parte essencial dos jogos eletrônicos e têm o papel de manter o interesse e o envolvimento de seus usuários. **No entanto, a aleatoriedade das recompensas tem gerado críticas quando se trata de jogadores infanto-juvenis.**

A preocupação com os efeitos das caixas de recompensa no público infanto-juvenil tem sido debatida em várias áreas, incluindo a Psicologia, a Economia, a Educação e o Direito. Segundo (KING *et al*, 2010, p. 175-187), o uso delas pode levar a problemas de saúde mental, como ansiedade, depressão e compulsões. **Além disso, a falta de transparência e de informação sobre o conteúdo dessas caixas surpresas têm sido questionadas quanto à sua legalidade e ética, como destaca.** (BARBOSA, 2020, p. 119, 169-192)

Nesse contexto, este trabalho tem como objetivo analisar as repercussões jurídicas da produção e do fornecimento de **jogos eletrônicos com caixa de pilhagem** para o público infanto-juvenil. Para tanto, serão abordados conceitos, classificações e regulamentações dos jogos eletrônicos e das caixas aleatórias no Brasil e no mundo. Também, serão discutidos os efeitos das caixas na saúde mental e os reflexos jurídicos das caixas surpresas no público infanto-juvenil. E será feita uma análise dos direitos do consumidor e das possíveis soluções para as questões jurídicas envolvendo esse recurso.

Dessa forma, este trabalho pretende contribuir para o debate sobre a necessidade da regulamentação dos jogos eletrônicos e das loot boxes, com ênfase nos direitos de seus usuários, no caso, as crianças e os adolescentes. Conforme aponta (BITTENCOURT, 2019), é fundamental

que a ordem jurídica esteja atenta a novas tecnologias e às suas repercussões na sociedade, a fim de garantir, também, a efetividade dos direitos fundamentais.

Faz-se relevante explicar o que será tratado em cada capítulo deste trabalho. Portanto, no capítulo 1 falaremos sobre: 1) jogos eletrônicos e sua evolução; 2) conceituação de *loot boxes*; 3) a monetização por meio da *loot boxes* e suas espécies, sendo elas, o impacto nas finanças da indústria de jogos, impacto na experiência do jogador e alternativas de monetização; 4) breve síntese da visão psicológica do efeito das *loot boxes*;

Já no que tange ao capítulo segundo será abordado a seguinte temática: o marco regulatório concernente aos jogos eletrônicos. Visto isso, será dividido dessa maneira: 1) regulamentação internacional nos países de Portugal, China, Holanda e Bélgica; 2) será a temática no Brasil;

O capítulo 3 tratará sobre o direito consumerista, abordando os seguintes tópicos: 1) panorama geral sobre a tutela da informação e CDC; 2) a força vinculante da oferta no art. 30 da lei 8.078/90; 3) o conteúdo da oferta e a manutenção de sua integralidade; 4) a responsabilidade civil e objetiva solidária decorrente da oferta; e a publicidade no Código de Defesa do Consumidor.

No que concerne ao capítulo 4, trataremos sobre os feitos dos jogos eletrônicos em específico das *loot boxes* no público infanto-juvenil, dividindo-se assim: 1) dos direitos básicos das crianças e dos adolescentes; 2) dos infanto-juvenis no viés internacional; 3) *loot boxes* sobre a ótica do Eca e suas ramificações como, a prevenção e a resolução 163/2014 do CONANDA; 4) da contravenção penal de jogos de azar.

A conclusão trará de forma resumida todos os resultados obtidos nessa monografia. Deste modo, chega-se ao fim, fazendo-se necessária explicitar a metodologia empregada, quer saber, exploratória baseada no referencial bibliográfico.

## 2. JOGOS ELETRÔNICOS E *LOOT BOXES*

### 2.1. Jogos eletrônicos e sua evolução

A evolução do software também tem sido marcante no universo dos jogos, trazendo melhorias significativas na experiência do usuário e no desempenho daqueles. Como afirmou (GATES, 1999), cofundador da *Microsoft*, "os programas de computador são uma ferramenta poderosa para aprimorar a interatividade e a qualidade dos jogos". Isso pode ser observado na evolução dos gráficos e na sofisticação dos sistemas de inteligência artificial utilizados naqueles.

Desde os primeiros jogos eletrônicos, o *software* tem sido uma parte fundamental do desenvolvimento daqueles. (TURING, 1948, p. 431-460), matemático britânico e pioneiro da ciência da computação, contribuiu, significativamente, para o desenvolvimento da teoria dos jogos, uma área de estudo importante para a criação de jogos eletrônicos. Com a evolução dos computadores e das tecnologias de *software*, aqueles se tornaram cada vez mais complexos, com gráficos em 3D e sistemas de jogabilidade mais avançados.

De acordo com a discussão que vem ocorrendo no Congresso Nacional, a respeito do Projeto de Lei nº 2.796-A de 2021, que trata sobre a criação do marco legal, para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia, busca-se estabelecer um conceito legal para jogos eletrônicos. Conforme a redação final, aprovada pela Câmara dos Deputados em 19 de outubro de 2022, o conceito de jogo eletrônico está descrito no artigo 2º, § 1º da referida Lei.

Segundo a definição prevista na lei, jogo eletrônico é "(I) o programa de computador que contenha elementos gráficos e audiovisuais, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, com fins lúdicos, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface; (II) o dispositivo central e acessórios, para uso privado ou comercial, especialmente dedicados a executar jogos eletrônicos; e (III) o *software* para aplicativo de celular e/ou página de internet desenvolvido com o objetivo de entretenimento com jogos de fantasia" (BRASIL, 2022, p. 1).

O conceito de jogo eletrônico, ou jogo digital, implica no uso da tecnologia de um computador, para permitir que o usuário o pratique em diversas plataformas, desde as máquinas de fliperama até os modernos consoles, passando pelos computadores pessoais, tablets e celulares. (MIRANDA; STADZISZ, 2017).

Diversos autores discutem a evolução dos jogos mencionados, destacando que "o ápice na história dos videogames aconteceu quando os jogos eletrônicos migraram das casas de fliperama

para as residências na forma de consoles que utilizavam os aparelhos de televisão como monitores de jogo". Eles argumentam que, com a chegada do computador pessoal, a indústria de jogos entrou em uma nova fase, culminando no advento dos jogos on-line. Além disso, observam que os jogos ultrapassaram as fronteiras do mero entretenimento e são utilizados como ferramentas colaborativas para a educação (gameficação). (SILVA; BARBOZA, 2014, p. 6)

Essa evolução, também, afetou a forma de comercialização dos jogos eletrônicos. (TAKAHARA, 2020, p. 9) observa-se que o modelo tradicional de vendas foi gradualmente substituído "em decorrência das melhorias ocorridas na tecnologia da comunicação nos últimos anos, principalmente no que se refere à internet, formas de pagamento e celulares". (ZANOLLA, 2007, p. 1329) destaque-se, por oportuno, que essa evolução não apenas influenciou a formação cultural das crianças contemporâneas, mas, também, levou a mudanças significativas no entretenimento eletrônico.

Nos dias atuais, a indústria dos jogos eletrônicos obtém lucro não somente através da venda de cópias dos jogos, mas, também, da comercialização de itens no interior do próprio jogo, os quais podem ser adquiridos com dinheiro real (micro transações). Estes itens podem ser visualizados como funções cosméticas, tais como *skins* (artigos supérfluos destinados ao embelezamento dos personagens), ou como forma de obtenção de vantagens, para avançar nas etapas do "game".

Existem duas formas principais de microtransações: a primeira é a venda direta, na qual o jogador escolhe o item que deseja e realiza a compra; a segunda é por meio das caixas de recompensas, nas quais a aquisição do item desejado depende da sorte. Assim, o jogador realiza a compra de uma "caixa surpresa" e só, depois, descobre se o item desejado está contido nela.

As microtransações tiveram sua origem nos jogos eletrônicos conhecidos como *Freemium Games* ou *Free to Play (F2P)*, que são monetizados principalmente por meio de compras dentro do aplicativo (*App-Purchase*) e propagandas (*Ads*). Dessa forma, tais jogos são disponibilizados aos usuários gratuitamente, mas o acesso ao conteúdo integral ocorre mediante a aquisição de conteúdos adicionais. Trata-se de um modelo de jogos como serviço (*game as a service*), e não mais do tradicional modelo de jogos como produto.

As microtransações possibilitam a sobrevivência dos jogos eletrônicos "gratuitos" no mercado, bem com-o, seu acesso por um número maior de usuários. É importante destacar que as microtransações, em si, não são controversas, mas a grande discussão ocorre quando a monetização se dá por meio da venda de caixa de pilhagem. (MENDES *et al*, 2016, p. 153).

## 2.2. Conceituação de *loot boxes*

Este capítulo é importante, para estabelecer as bases conceituais e compreender a natureza dos jogos eletrônicos, que foram tratados no item anterior, e caixas aleatórias. Para uma melhor compreensão e fluidez do texto, serão utilizados sinônimos relativos à *loot boxes*, tais como: caixas de recompensas, caixa surpresa, caixa de pilhagem, caixas aleatórias, caixas virtuais etc.

Segundo (COSTA *et al*, 2019, p. 25-44), os jogos eletrônicos são definidos como atividades lúdicas que envolvem a utilização de dispositivos, como computadores, consoles e smartphones. Os jogos eletrônicos podem ser classificados de diversas formas, sendo a mais comum a classificação por gênero, como jogos de ação, aventura, estratégia, e dentre outros.

As caixas surpresas, por sua vez, são elementos presentes em diversos jogos eletrônicos que permitem, aos jogadores, adquirir itens virtuais aleatórios. Segundo (COSTA *et al*, 2019), elas podem ser definidas como "caixas virtuais que contêm itens aleatórios, para serem usados em jogos eletrônicos". Ainda de acordo com os autores, as caixas surpresas podem ser obtidas de diversas maneiras, como: por meio da progressão do jogo, por compra com moeda virtual ou por dinheiro real.

Ao analisar o histórico dos jogos eletrônicos, é possível perceber que a industrialização destes tem crescido, significativamente, nas últimas décadas. Segundo (KLINE; DYER-WITHERFORD, 2018), a indústria de jogos eletrônicos movimentou US \$137,9 bilhões em 2018, sendo que as *loot boxes* representaram uma fatia significativa desse mercado.

Quanto a classificação, os jogos eletrônicos podem ser organizados de acordo com diversos critérios, como idade, gênero, plataforma, e entre outros. Já as caixas de recompensas podem ser classificadas de acordo com o tipo de item que contêm, como, por exemplo, recursos que modificam o visual dos personagens, armas, personagens, entre outros.

Por fim, é importante destacar que a regulamentação dos jogos eletrônicos e das caixas virtuais, como pontuação (SOUZA; COSTA, 2020, p. 242-246), varia de acordo com o país.

## 2.3. A monetização por meio das *loot boxes*

Com o intuito de gerar lucros, as empresas produtoras de jogos utilizam a venda de caixas de pilhagem, da seguinte forma: o jogador/consumidor adquire uma "caixa" sem saber qual item irá receber até que a "caixa" seja aberta. Essa prática está tão naturalizada no "mundo gamer" que

há um acirramento dos debates acerca dos problemas que a envolve, principalmente, no que diz respeito ao seu potencial paralelo com o mundo das apostas e dos jogos de azar (LIMA, 2022, p. 11-12).

Os primeiros passos em direção à consolidação das caixas aleatórias remontam aos jogos *gacha*, originados no Japão. O sistema consiste em inserir uma moeda para obter um prêmio aleatório. Nas versões digitais das *loot boxes*, a aleatoriedade do prêmio é estimulada pela combinação de elementos de aposta com aspectos culturais (WOODS, 2022 apud CONRADO, 2023, p. 16).

É possível equiparar as "caixas surpresas" aos pacotes de "figurinhas" (cromos autocolantes) de um álbum comercializado em bancas de jornais e revistas. Ambos são itens colecionáveis que proporcionam a chance de obtenção de itens mais raros, dependendo da sorte de quem os adquire.

Argumenta-se que o sistema financeiro que envolve as caixas de surpresa é um dos mais rentáveis no universo dos jogos eletrônicos. Isso se deve ao fato de que as caixas surpresa permitem que os jogos chamados *free to play* (gratuitos) sejam desenvolvidos sem depender de recursos provenientes de anúncios e de propagandas. Além disso, em jogos que adotam o mecanismo *pay to win*, há um suposto risco de vício que pode levar o jogador a gastar quantias expressivas na expectativa de avançar no jogo.

No âmbito da comunidade "gamer" internacional, o uso das caixas de surpresa não gerou grandes debates no que diz respeito à esfera dos jogos gratuitos, visto que, nesses casos, os itens das caixas seriam utilizados, apenas, para ornamentar os personagens e seus equipamentos. No entanto, com o surgimento do mecanismo *pay to win*, a discussão sobre as caixas de recompensa ganhou força, suscitando questionamentos acerca da sua configuração como "jogo de azar" ou, pelo menos, como uma hipótese de exploração do consumidor, considerando o estado de grande imersão em que o jogador se encontra enquanto joga, tornando-o mais propenso a desejar o item que pode ou não ser encontrado na caixa surpresa.

A polêmica envolvendo as caixas de surpresa e o mecanismo *pay to win* reside no fato de que a competição do usuário está atrelada ao sistema de compras dentro do jogo. Ou seja, o jogador deve estar disposto a desembolsar uma soma considerável de dinheiro na aquisição de caixas surpresa, sob pena de comprometer o seu progresso no jogo. (LIMA, 2022, p. 15).

Algumas empresas que desenvolvem jogos defendem que as caixas surpresas não devem ser consideradas jogos de azar, uma vez que os itens que aquelas contêm são mantidos dentro do ambiente virtual do jogo e não podem ser retirados dele. No entanto, há casos em que é possível obter recompensas com valor real.

### 2.3.1. Impacto nas finanças da indústria de jogos

No ano de 2018, a expansão dos *games* atingiu um recorde histórico, obtendo uma receita de US\$ 134,9 bilhões globalmente, com um crescimento de 17% em relação ao ano anterior. No Brasil, a situação não é diferente. Seguindo a tendência global, a indústria de jogos brasileira registrou um substancial aumento em sua receita, conforme indicado no segundo Censo da Indústria de Jogos do Ministério da Cultura, divulgado em dezembro de 2018. Há previsão de um aumento de 51% na receita brasileira destes jogos até o ano de 2021. ((NEWZOO, 2018).

De acordo com a Newzoo, a principal provedora de análise de jogos e esportes eletrônicos do mundo, o Brasil é o décimo terceiro país com maior consumo de jogos do planeta, contando com 75,7 milhões de jogadores com um gasto total de 1,5 bilhão de dólares em 2018. Destaque-se que 83% dos jogadores brasileiros investiram dinheiro em itens virtuais ou bens dentro dos jogos nos últimos seis meses (NEWZOO, 2018).

### 2.3.2. Impacto na experiência do jogador

Algumas pesquisas indicam que a utilização das caixas de recompensas pode influenciar negativamente a percepção do jogador em relação ao jogo. Segundo (MILAGRES *et al*, 2020), os jogadores, que se sentem pressionados a comprar caixas de pilhagem para progredir no jogo podem acabar-se frustrando e perdendo o interesse em jogar.

Por outro lado, existem relatos de jogadores que veem nas caixas aleatórias uma oportunidade de melhorar a experiência no jogo. Conforme defendido por (KIM *et al*, 2019), as caixas surpresas podem oferecer, aos jogadores, uma sensação de recompensa instantânea, trazendo uma gratificação imediata, aumentando, assim, a motivação para continuar jogando. No entanto, esse mesmo estudo aponta que, ao mesmo tempo em que as *loot boxes* podem ser uma fonte de satisfação, aquelas também podem levar à dependência e, conseqüentemente, a uma piora na experiência do jogador.

Outro aspecto que pode influenciar a percepção dos jogadores em relação às caixas de recompensas é a forma como estas são apresentadas. De acordo com a pesquisa de (ZENDLE; CAIRNS, 2018), os jogadores tendem a se sentir mais satisfeitos, quando as são adquiridas através de recompensas *in-game*, em vez de serem compradas com dinheiro real, ou seja, o jogador ganha a recompensa ao invés de comprá-la. Isso porque a compra direta pode gerar uma sensação de desigualdade entre os jogadores que têm condições de comprar e os que não as têm.

A questão da aleatoriedade das recompensas oferecidas pelas caixas aleatórias, outrossim, tem sido apontada como um fator que afeta a experiência do jogador. Segundo (GAINSBURY *et al*, 2021), a falta de transparência e a imprevisibilidade das recompensas podem gerar uma sensação de injustiça e desânimo naqueles que usufruem dos ditos jogos. Além disso, a aleatoriedade pode levar a um aumento na prática de jogos de azar, o que pode trazer consequências negativas para a saúde mental dos jogadores.

Por fim, é importante destacar que a percepção dos jogadores em relação às caixas surpresas pode variar de acordo com o contexto cultural e social em que estão inseridos. Como apontado por (DRUMMOND; SAUER, 2018), a aceitação das *loot boxes* varia bastante entre países e culturas, o que pode afetar a forma como os aqueles lidam com essa prática.

Em suma, é possível perceber que as caixas de recompensas têm um impacto significativo na experiência do jogador, podendo trazer, tanto satisfação, quanto frustração. A forma como elas são apresentadas, a aleatoriedade das recompensas e o contexto cultural são alguns dos fatores que influenciam a percepção daqueles usuários em relação a essa prática. Portanto, é fundamental que as empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos levem em consideração esses aspectos ao implementarem as *loot boxes* em seus jogos.

### 2.3.3. Alternativas de monetização

A monetização de jogos eletrônicos é um tema relevante no mercado de entretenimento. As caixas de pilhagem, por exemplo, são uma forma de monetização que têm sido alvo de críticas por parte de diversos países e organizações (COSTA *et al*, 2019). Diante deste cenário, é importante considerar alternativas para tal monetização que não gerem polêmicas e possam ser mais aceitas pelos jogadores.



Uma alternativa é a oferta de conteúdo pago. Nesse modelo, o jogador paga uma quantia específica, para obter determinado conteúdo, sem depender da sorte ou de um sistema de aleatoriedade (COSTA *et al*, 2019). Esse modelo pode ser mais atrativo para os usuários que desejam ter uma experiência completa do jogo, sem ter que se preocupar em gastar mais dinheiro, obtendo, assim, itens, por si, desejados.

Outra opção é a disponibilização de conteúdo adicional gratuitamente. Esse modelo de monetização tem sido utilizado com sucesso em jogos como *Fortnite* e *Apex Legends*, que oferecem atualizações frequentes e conteúdos gratuitos para os jogadores (MILAGRES *et al*, 2020). Essa estratégia pode ser uma forma de fidelizar os jogadores, e incentivando-os a continuar jogando, e divulgando, assim, o jogo para outras pessoas.

Um exemplo é o modelo de "passe de batalha", no qual os jogadores pagam uma taxa única, para desbloquear recompensas exclusivas, à medida que jogam o jogo. O passe de batalha, também conhecido como *battle pass*, é um recurso amplamente utilizado em jogos eletrônicos, especialmente em jogos de batalha. De acordo com (SANTOS, 2020), o passe de batalha é um sistema de progressão que permite aos jogadores desbloquear conteúdos exclusivos à medida que avançam no jogo. Geralmente, o passe é disponibilizado por tempo limitado e oferece recompensas, como *skins*, *emotes*, moedas virtuais e outros itens que podem ser utilizados dentro do jogo.

Além de ser uma ferramenta para fidelizar e engajar os jogadores, o passe de batalha também é uma fonte de receita para as desenvolvedoras de jogos. De acordo com o site brasileiro, TechTudo, ao adquirir o passe, o jogador pode optar por comprar a versão premium, que oferece recompensas mais valiosas e exclusivas, ou a versão gratuita, que ainda assim permite o desbloqueio de alguns itens. Dessa forma, o passe de batalha se tornou uma estratégia de monetização muito utilizada na indústria dos jogos eletrônicos.

Segundo a consultoria (SUPERDATA, 2017), por intermédio do site (UOL, 2018), esse modelo foi bem-sucedido em jogos como *Fortnite* e *Apex Legends*. Outra opção é a venda direta de itens de jogo, que permite aos jogadores comprar itens específicos com dinheiro real.

Além disso, os jogos, outrossim, podem ser monetizados por meio de patrocínios e publicidade. Empresas interessadas em alcançar o público, que joga determinado jogo, podem pagar para ter em suas marcas ou produtos exibidos dentro do jogo (COSTA *et al*, 2019). Esse modelo de monetização pode ser vantajoso, tanto para os desenvolvedores, quanto para as empresas

patrocinadoras, já que a diversão eletrônica é uma forma de atingir um público específico e engajado.

Por fim, é importante lembrar que a escolha do modelo de monetização deve levar em consideração o público-alvo do jogo, seus interesses e, bem como, suas preferências. Dessa forma, é possível criar um modelo de monetização que seja aceito e valorizado pelos jogadores, sem gerar polêmicas ou controvérsias (MILAGRES *et al*, 2020).

Em suma, as caixas aleatórias têm gerado discussões sobre ética e transparência no mercado de jogos eletrônicos. Diante disso, é importante considerar alternativas de monetização que possam ser mais benéficas para os jogadores e que sejam, por outro lado, vantajosas para os desenvolvedores e para os patrocinadores.

#### **2.4. Breve síntese da visão psicológica do efeito das *loot boxes***

Segundo a análise de (ZENDLE; CAIRNS, 2019) os "baús de recompensas" constituem, também, mecanismos, presentes nos jogos eletrônicos contemporâneos, de inquestionáveis efeitos psicológicos. No mesmo contexto, (GRIFFITH, 2018), professor de Dependência Comportamental do Departamento de Psicologia da Universidade de *Nottingham Trent*, no Reino Unido, argumenta em seu artigo "A compra de caixas de recompensa em videogames: uma forma de jogo ou de azar?" que a aquisição de caixas surpresas em jogos eletrônicos pode ser considerada, também, como um modelo de jogo de azar.

O uso de caixas surpresa, em videogames, tem sido alvo de debates em relação aos possíveis impactos psicológicos provocados. De acordo com (ZENDLE; CAIRNS, 2019), as caixas surpresa apresentam similaridades psicológicas e estruturais significativas com os jogos de azar, o que pode levar os jogadores a desenvolver comportamentos problemáticos em relação ao jogo. Os aspectos psicológicos do uso de caixas surpresa incluem o reforço intermitente, a motivação para a busca por recompensas e o condicionamento operante.

O reforço intermitente é uma característica comum, tanto em jogos de azar, quanto em jogos que utilizam caixas surpresa. Segundo (RYAN *et al*, 2020), a incerteza em relação à recompensa aumenta a motivação dos jogadores e pode levar à compulsão pelo jogo. Esse reforço intermitente é fortalecido pela presença de recompensas aleatórias e de raridades diferentes, o que aumenta a sensação de excitação e a motivação para continuar jogando.

A busca por recompensas é outro aspecto psicológico importante do uso de caixas surpresa. (GRIFFITH, 2018) destaque-se, por oportuno, que a motivação, para a busca por recompensas pode ser tão forte quanto a motivação para evitar perdas, o que pode levar os jogadores a gastarem grandes quantias de dinheiro. Além disso, a presença de recompensas raras e exclusivas pode criar um senso de competição e “*status*” entre os jogadores, o que aumenta a motivação para continuar jogando.

O condicionamento operante também desempenha um papel importante no uso de caixas surpresa. De acordo com (ZENDLE; CAIRNS, 2019), o condicionamento operante ocorre quando o comportamento do jogador é recompensado de forma intermitente, o que aumenta a probabilidade de o jogador repetir esse comportamento. No caso das caixas surpresa, o jogador é recompensado de forma aleatória e intermitente, o que aumenta a probabilidade de ele continuar comprando caixas surpresa em busca de recompensas melhores.

De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE, em 2019, 82,7% dos brasileiros entre 10 e 15 anos utilizaram a internet, sendo que a maior parte do tempo foi destinada a jogos online (IBGE, 2019). A escritora norte-americana Margaret Atwood afirmou que esses jogos "podem ser viciantes e prejudicar o desenvolvimento saudável das crianças" (GARCIA, 2020).

Além disso, estudos têm mostrado que o acesso excessivo a jogos online pode afetar negativamente o desempenho escolar dos jovens. De acordo com um estudo realizado pela Universidade de *Columbia*, nos Estados Unidos, "os alunos que jogam mais de duas horas por dia têm mais dificuldades em se concentrar nas aulas e em completar tarefas escolares" (MOURA, 2018). Segundo o educador Paulo Freire, "a educação não é a aprendizagem de fatos, mas sim a formação do pensamento crítico" (SANTOS, 2021).

De acordo com um estudo recente realizado pelo (INSTITUTO DATAFOLHA, 2021), observou-se que 70% das crianças possuem o costume de jogar jogos eletrônicos e, desse grupo, houve um aumento de 37% na frequência de acesso ao serviço durante a pandemia. Em consonância com esses resultados, a Pesquisa Geral de Bem-Estar - PGB de 2022 constatou que 8 em cada 10 crianças têm o hábito de jogar jogos eletrônicos.

Esse aumento no número de usuários, porém, trouxe, outrossim preocupações acerca da possibilidade de distúrbios nesse público, decorrentes do uso excessivo. Por esse motivo, a

Organização Mundial da Saúde - OMS passou a incluir o "transtorno do jogo" (*gaming disorder*) como um problema de saúde mental no CID-11.

O transtorno do jogo é classificado como um transtorno do controle de impulsos, e é definido como "um padrão persistente e recorrente de comportamento de jogo problemático que leva a significativo sofrimento ou prejuízo" (DSM-5, 2013).

Destaca que o transtorno do jogo é "um estado mental que pode levar a consequências psicológicas, físicas, sociais ou profissionais adversas". Para o autor, a ludopatia é caracterizada por um comportamento viciante, que envolve uma busca contínua por sensações de prazer e excitação, e que pode se tornar cada vez mais grave ao longo do tempo. (GRIFFITHS,2005)

De acordo com (GRIFFITHS, 2005), o tratamento para o transtorno do jogo pode incluir terapia cognitivo-comportamental, medicação e suporte de grupos de ajuda mútua, como os Jogadores Anônimos. O autor ressalta a importância de que as pessoas que sofrem com essa condição busquem ajuda o mais cedo possível, a fim de minimizar os prejuízos que o jogo pode causar em suas vidas e na vida de seus entes queridos.

Em resumo, os aspectos psicológicos do uso de caixas surpresa incluem o reforço intermitente, a motivação para a busca por recompensas e o condicionamento operante. Esses aspectos podem levar os jogadores a desenvolverem comportamentos problemáticos em relação ao jogo, especialmente quando combinados com outros fatores de risco, como a presença de transtornos mentais e a falta de controle sobre o próprio comportamento de jogo. É essencial que os desenvolvedores de jogos considerem esses aspectos psicológicos ao projetar sistemas de recompensas e implementar caixas surpresa, a fim de minimizar os riscos para os jogadores.

### 3. DO MARCO REGULATÓRIO CONCERNENTE AOS JOGOS ELETRÔNICOS

#### 3.1. Regulamentação internacional

A regulamentação internacional é diversa e varia entre os países. Na União Europeia, por exemplo, a Diretiva de Serviços de Mídia Audiovisual regula as *loot boxes*, exigindo informações claras e precisas sobre o conteúdo das caixas e as chances de obtenção de cada item (EUROPEAN PARLIAMENT, 2018). Já na Bélgica, a comercialização de caixas de recompensa em jogos eletrônicos é proibida, sendo consideradas como jogos de azar (BELGIUM GAMING COMMISSION, 2018).

Nos Estados Unidos, a regulamentação é feita pelo *Federal Trade Commission - FTC* e pela *Entertainment Software Rating Board - ESRB* (MCCARTHY, 2018). O FTC é responsável por fiscalizar as práticas comerciais das empresas de jogos eletrônicos, enquanto a ESRB é uma organização autorreguladora da indústria dos jogos eletrônicos, que classifica os jogos de acordo com o seu conteúdo e fornecendo informações sobre a presença de caixas de recompensa naqueles (MCCARTHY, 2018).

A implementação das regulamentações sobre as caixas tem apresentado resultados positivos em relação à transparência e à proteção dos jogadores. De acordo com um estudo realizado pela Universidade de *York*, no Reino Unido, as informações fornecidas pelas empresas sobre o conteúdo das caixas de recompensa aumentaram significativamente após a implementação das regulamentações europeias (DRELL, 2020).

Apesar dos esforços, para regulamentar as caixas de recompensa, ainda, existem desafios a serem enfrentados. Um dos principais desafios é a falta de consenso em relação à classificação das caixas de recompensas como jogos de azar, o que dificulta a sua regulamentação (LAMBERT, 2021). Além disso, a efetividade das regulamentações depende da fiscalização e do cumprimento das empresas, o que nem sempre é garantido (SCHNELL, 2021).

##### 3.1.1. Portugal

As caixas de pilhagem geram controvérsias em vários países. Em Portugal, não é diferente. O país está entre os que estão mais preocupados com a prática de incluir elementos de jogos de azar em videogames, conforme mencionado pelo Ministro da Economia, (VIEIRA, 2021, p. 1),

que afirmou que o governo está "preocupado com a possibilidade de exposição de crianças e jovens a práticas potencialmente viciantes e prejudiciais à sua saúde e desenvolvimento".

Em 2019, a Entidade Reguladora para a Comunicação Social - ERC divulgou um parecer em que concluiu que as caixas aleatórias são uma forma de jogo e, portanto, devem ser regulamentadas. Segundo o parecer, "a probabilidade de se obter uma recompensa pode ser influenciada pela compra de mais caixas, o que pode levar a um comportamento viciante e prejudicar a saúde financeira dos jogadores" (ERC, 2019, p. 3).

Ainda em 2019, a Assembleia da República aprovou uma recomendação ao governo para que regulamentasse as caixas surpresas em Portugal. A recomendação argumentava que a falta de regulação poderia levar à exploração de crianças e adolescentes e ao aumento da prevalência de comportamentos viciantes (ASSEMBLEIA DA REPÚBLICA, 2019).

No entanto, até o momento, não houve uma regulamentação específica para as *loot boxes* em Portugal. Em vez disso, a prática é abordada dentro do contexto mais amplo de jogos de azar. Em 2021, foi criado um grupo de trabalho, para estudar o tema dos jogos de azar e propor medidas de regulamentação. O grupo de trabalho inclui representantes de várias entidades governamentais e organizações da sociedade civil (SIC NOTÍCIAS, 2021).

Em resumo, Portugal tem mostrado preocupação em relação às caixas de recompensas e outras práticas de jogos de azar presentes em videogames. Embora ainda não tenha havido uma regulamentação específica para aquelas, o país tem tomado medidas para estudar o assunto, propondo alternativas mais abrangentes de regulamentação.

### 3.1.2. China

O país tem adotado medidas cada vez mais rigorosas em relação às práticas de jogos de azar em videogames, incluindo a regulamentação das caixas de pilhagem.

Em 2019, o Ministério da Cultura e Turismo da China divulgou um comunicado exigindo que os desenvolvedores de jogos revelem as probabilidades de obtenção de itens em caixas aleatórias, limitando a frequência de aquisição de tais produtos por partes dos usuários. De acordo com o comunicado, as caixas surpresas podem levar a comportamentos viciantes e prejudicar a saúde financeira daqueles. (XINHUA, 2019)

Além disso, o governo chinês tem adotado medidas mais abrangentes para combater o vício em jogos de azar, incluindo a limitação do tempo de jogo para menores de idade. Em 2019, a Administração Nacional de Imprensa e Publicações da China também anunciou a proibição de jogos que contenham elementos de jogos de azar ou poker, incluindo as *loot boxes* (REUTERS, 2019).

No entanto, apesar das medidas regulatórias, as caixas de recompensas ainda são uma prática comum em muitos jogos na China. Algumas empresas têm encontrado formas de contornar as restrições, como a criação de sistemas de troca de itens entre jogadores ou a venda de "itens misteriosos" que funcionam de forma semelhante às caixas de pilhagem, mas sem divulgar as probabilidades de obtenção de cada item (SOUTH CHINA MORNING POST, 2022).

Em resumo, a China tem adotado medidas rigorosas, para regulamentar as caixas aleatórias e outras práticas de jogos de azar em videogames. Embora as restrições tenham impactado a indústria de jogos no país, ainda há empresas que buscam formas de contorná-las.

### 3.1.3. Holanda

O país tem adotado medidas regulatórias, para proteger os jogadores de jogos de azar, e em 2018, a Autoridade Holandesa de Apostas anunciou que considerava as caixas surpresas ilegais e ameaçou impor multas e instaurar processos contra desenvolvedores que as incluíssem em seus jogos (VOLKERS, 2018).

A Autoridade Holandesa de Apostas considera as *loot boxes* como um jogo de azar, pois o conteúdo das caixas é aleatório e a possibilidade de obter itens valiosos é muito baixa. De acordo com a autoridade, essa característica das caixas de recompensas incentiva os jogadores a gastarem mais dinheiro em busca de itens raros, o que pode levar a comportamentos viciantes, e prejudicando a saúde financeira dos jogadores (VOLKERS, 2018).

Após a decisão da Autoridade Holandesa de Apostas, alguns desenvolvedores de jogos removeram as caixas de pilhagem de seus jogos, enquanto outros optaram por modificar o sistema de recompensas. A empresa Blizzard, por exemplo, modificou as caixas aleatórias de seu jogo, Overwatch, permitindo que os jogadores comprassem diretamente os itens que desejavam, em vez de dependerem do conteúdo aleatório das caixas. Ou seja, deixaram você comprar os itens especiais

contidos nas caixas sem depender da aleatoriedade dessas. (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2018).

No entanto, nem todos os desenvolvedores de jogos concordam com a decisão da Autoridade Holandesa de Apostas. A empresa EA Games entrou com um recurso contra a multa que lhe foi imposta, por incluir caixas surpresas em seu jogo FIFA, argumentando que a prática não constitui um jogo de azar e que as *loot boxes* são uma forma de entretenimento (KINDER GAMING, 2021).

Em resumo, a Holanda tem adotado medidas regulatórias rigorosas em relação às caixas de recompensas, considerando-as como jogos de azar, e ameaçando impor multas e, bem como instaurar processos contra os desenvolvedores que as incluam em seus jogos. Embora alguns desenvolvedores tenham optado por remover as caixas de pilhagem ou modificá-las, a controvérsia em torno do tema ainda persiste.

#### 3.1.4. Bélgica

Em 2018, a Comissão de Jogos da Bélgica concluiu que as chamadas "*loot boxes*" configuram uma forma de jogo de azar e, portanto, violam a legislação do país (PARKER, 2018, p. 1). A decisão foi tomada após investigação que analisou diversos jogos populares, incluindo o FIFA 18 e o Overwatch. De acordo com a comissão, as caixas surpresas presentes nesses jogos se assemelham-se a jogos de cassino, pois envolvem elementos como chance, aposta e prêmios em dinheiro.

A proibição das caixas misteriosas na Bélgica gerou impacto na indústria de jogos eletrônicos, com empresas como a *Blizzard* e a *Electronic Arts*. Estas foram obrigadas a retirar as caixas de recompensa de seus jogos, no país. (GOLEM, 2018, p. 1) Além disso, outras empresas, como a *Valve*, responsável pelo jogo *Counter-Strike: Global Offensive*, optaram por desabilitar a negociação de itens entre jogadores na Bélgica (KLEIJNEN, 2018, p. 1).

Embora proibidas na Bélgica, algumas empresas de jogos eletrônicos, como a *2K Games*, continuaram a incluir *loot boxes* em seus jogos, mesmo após a determinação da Comissão de Jogos. Isso levou a uma investigação adicional por parte das autoridades belgas, resultando em ameaças de multas e instauração de processos judiciais (PARKER, 2019, p. 1).



A decisão da Bélgica em proibir as caixas de recompensas em jogos eletrônicos, pode servir de exemplo para outros países que, ainda, não regulamentaram essa prática. Ainda, assim, há controvérsias quanto à classificação das caixas de pilhagem como jogos de azar, com alguns especialistas argumentando que aquelas não se enquadram nessa categoria (VAN ROSSUM, 2018, p. 1).

De qualquer forma, é importante que os desenvolvedores de jogos eletrônicos considerem os impactos das caixas aleatórias em seus jogos e busquem formas de monetização que não prejudiquem a experiência dos jogadores ou os exponham a riscos desnecessários. Como destaca Van Rossum (2018, p. 1), é fundamental que a indústria de jogos eletrônicos se preocupe em garantir a transparência das caixas surpresas, informando, claramente, aos jogadores, quais são as probabilidades de obtenção de cada item, exposto na recreação eletrônica.

### **3.2. Brasil**

A regulamentação dos jogos eletrônicos e das caixas misteriosas é um tema de grande relevância no contexto atual, em decorrência do aumento significativo no número de usuários dessas plataformas e das discussões acerca dos possíveis riscos associados àquelas (SCHNELL, 2021). Diante deste cenário, foi regulamentada a Lei nº 13.756/2018, entretanto, tal legislação não trata especificamente das denominadas “*loot boxes*”.

A Lei nº 13.756/2018 foi sancionada em 12 de dezembro de 2018, após passar pela Câmara dos Deputados e pelo Senado Federal. Com ela, foi criado o Marco Regulatório dos Jogos no Brasil, que estabelece as regras para a exploração e regulamentação das apostas esportivas no país. (BRASIL, 2018).

A lei define as apostas, relacionadas a eventos de qualquer modalidade, incluindo corridas de cavalos, corridas de cães e jogos eletrônicos. A citada lei estabelece que as empresas autorizadas a explorar a atividade devem ser detentoras de um contrato de concessão, emitido pela Caixa Econômica Federal. (BRASIL, 2018).

Para obter a concessão, as empresas devem cumprir uma série de requisitos, como ter um capital social mínimo, apresentar um plano de negócios detalhado e demonstrar capacidade técnica e operacional para a exploração. (BRASIL, 2018).

A lei, também, estabelece a criação do Conselho Nacional de Controle de Jogos (CONJOG), órgão responsável por regulamentar e fiscalizar a atividade de apostas esportivas no país. O

CONJOG é composto por representantes do Ministério da Economia, da Casa Civil, da Secretaria Especial do Esporte e de outros órgãos governamentais. (BRASIL, 2018).

A arrecadação das apostas esportivas será destinada a três áreas: esporte, segurança pública e cultura. Do total arrecadado, 80% serão destinados ao esporte, 9% à segurança pública e 3% à cultura. Os outros 8% serão destinados à administração da Caixa Econômica Federal. (BRASIL, 2018).

No entanto, a lei estabelece que as empresas exploradoras de apostas esportivas devem cumprir uma série de obrigações, como a promoção do jogo responsável, a adoção de medidas de prevenção à lavagem de dinheiro e o combate à fraude e à manipulação de resultados. A não observância dessas obrigações pode levar à suspensão ou cassação da concessão para explorar a atividade. (BRASIL, 2018).

## 4. DIREITO DO CONSUMIDOR

Face à ausência de uma legislação específica que busque, dentre outros objetivos reprimir os efeitos perniciosos das *loot boxes*, buscar-se-á, em tal capítulo apontar dispositivos no CDC que podem contrapor-se aos ditos efeitos mencionados.

### 4.1.1. Panorama geral sobre a tutela da informação e Código de Defesa do Consumidor

Segundo o autor, com relação ao texto do CDC, o seu artigo 6º, terceiro inciso, estipula que os consumidores possuem o direito fundamental à "informação adequada e clara acerca dos diferentes produtos e serviços, com descrição precisa da quantidade, características, composição, qualidade, impostos aplicáveis e preço, bem como, dos riscos envolvidos". Para exemplificar, o Superior Tribunal de Justiça, em um caso relacionado ao serviço de telecomunicações, concluiu sobre a proteção dos consumidores em relação às informações. (ALMEIDA, 2023, p. 142)

A exposição de motivos do Código de Defesa do Consumidor, sob esse ângulo, esclarece a razão de ser do direito à informação no sentido de que: ‘O acesso dos consumidores a uma informação adequada que lhes permita fazer escolhas bem seguras conforme os desejos e necessidades de cada um’ (Exposição de Motivos do Código de Defesa do Consumidor. Diário do Congresso Nacional, Seção II, 3 de maio de 1989, p. 1.663). (...). A informação ao consumidor, tem como escopo: ‘i) consciencialização crítica dos desejos de consumo e da priorização das preferências que lhes digam respeito; ii) possibilitação de que sejam averiguados, de acordo com critérios técnicos e econômicos acessíveis ao leigo, as qualidades e o preço de cada produto ou de cada serviço; iii) criação e multiplicação de oportunidades para comparar os diversificados produtos; iv) conhecimento das posições jurídicas subjetivas próprias e alheias que se manifestam na contextualidade das séries infundáveis de situações de consumo; v) agilização e efetivação da presença estatal preventiva, mediadora, ou decisória, de conflitos do mercado de consumo’ (Alcides Tomasetti Junior. O objetivo de transparência e o regime jurídico dos deveres e riscos de informação das declarações negociais para consumo, in Revista de Direito do Consumidor, n. 4, São Paulo: Revista dos Tribunais, número especial, 1992, pp. 52-90). (...). Deveras, é forçoso concluir que o direito à informação tem como desígnio promover completo esclarecimento quanto à escolha plenamente consciente do consumidor, de maneira a equilibrar a relação de vulnerabilidade do consumidor, colocando-o em posição de segurança na negociação de consumo, acerca dos dados relevantes para que a compra do produto ou serviço ofertado seja feita de maneira consciente” (BRASIL, 2010.)

No contexto atual, onde a transparência e a confiança são valorizadas nas relações privadas, o Código de Defesa do Consumidor estabelece um conjunto de regras próprias para a divulgação de informações. Esse conjunto de regras tem, como objetivo, garantir que as informações,

veiculadas pelos fornecedores de produtos ou serviços oferecidos estejam em conformidade com padrões preestabelecidos que atendendo, portanto, a requisitos legais. (ALMEIDA, 2023, p. 145)

Para ilustrar essa questão, o Superior Tribunal de Justiça, outrossim, publicou um caso em seu Informativo nº 500, concluindo pela invalidade de uma cláusula que excluía a cobertura de seguro, devido à falta de clareza na redação, regada de termos técnicos, inacessíveis à compreensão de uma a pessoa comum. Nesse sentido: (TARTUCE; NEVES, 2022, p. 40)

Contrato de seguro. Cláusula abusiva. Não observância do dever de informar. A Turma decidiu que, uma vez reconhecida a falha no dever geral de informação, direito básico do consumidor previsto no art. 6º, III, do CDC, é inválida cláusula securitária que exclui da cobertura de indenização o furto simples ocorrido no estabelecimento comercial contratante. A circunstância de o risco segurado ser limitado aos casos de furto qualificado (por arrombamento ou rompimento de obstáculo) exige, de plano, o conhecimento do aderente quanto às diferenças entre uma e outra espécie – qualificado e simples – conhecimento que, em razão da vulnerabilidade do consumidor, presumidamente ele não possui, ensejando, por isso, o vício no dever de informar. A condição exigida para cobertura do sinistro – ocorrência de furto qualificado –, por si só, apresenta conceituação específica da legislação penal, para cuja conceituação o próprio meio técnico-jurídico encontra dificuldades, o que denota sua abusividade” (BRASIL, 2012.)

Outro exemplo de como o princípio da plena informação é aplicado na prática pode ser visto em uma decisão do daquele egrégio Tribunal, também em 2012. Neste “*decisum*”, foi considerado que a empresa de transporte coletivo violou o direito do consumidor no que se refere à divulgação da plena informação, ao não disponibilizar, na roleta do ônibus, o saldo restante do vale-transporte eletrônico. (TARTUCE; NEVES, 2022, p. 40)

no caso, a operadora do sistema de vale-transporte deixou de informar o saldo do cartão para mostrar apenas um gráfico quando o usuário passava pela roleta. O saldo somente era exibido quando inferior a R\$ 20,00. Caso o valor remanescente fosse superior, o portador deveria realizar a consulta na internet ou em ‘validadores’ localizados em lojas e supermercados. Nessa situação, a Min. Relatora entendeu que a operadora do sistema de vale-transporte deve possibilitar ao usuário a consulta ao crédito remanescente durante o transporte, sendo insuficiente a disponibilização do serviço apenas na internet ou em poucos guichês espalhados pela região metropolitana. A informação incompleta, representada por gráficos disponibilizados no momento de uso do cartão, não supre o dever de prestar plena informação ao consumidor” (BRASIL, 2012.)

O princípio da tutela efetiva da informação é garantido pela legislação brasileira, incluindo o Código de Defesa do Consumidor e a Constituição Federal. O artigo 6º, inciso IV do CDC prevê a proteção contra publicidade enganosa e abusiva, enquanto a Constituição aborda a regulamentação das informações veiculadas ao público e à sociedade em geral. O direito à informação transparente é considerado um direito fundamental, conforme o artigo 5º, inciso XIV da Constituição. (JR, 2020, p. 49)

O objetivo da Política Nacional das Relações de Consumo, estabelecido no artigo 4º do CDC, é atender às necessidades dos consumidores, respeitando sua dignidade, saúde e segurança, protegendo seus interesses econômicos, melhorando sua qualidade de vida e, por assim dizendo, promovendo a transparência e a harmonia nas relações de consumo. A transparência é entendida como informação clara e correta sobre o produto ou serviço oferecido, sobre o contrato a ser firmado, além de lealdade e respeito nas relações entre fornecedor e consumidor, mesmo na fase pré-contratual. Essa transparência é um desdobramento do princípio da boa-fé objetiva, que deve orientar as relações consumeristas. (JR, 2020, p. 51)

A concretizar tal proteção, repise-se que, entre os seus arts. 30 e 38, a Lei 8.078/1990, traz regulamentação própria quanto à matéria, relacionando regras aplicadas ao princípio da transparência ou da confiança. Como, muitas vezes, a intenção de formar um negócio tem sua base em uma publicidade, essas regras são muito importantes, inclusive porque denotam a responsabilidade pré-contratual prevista pelo Código de Defesa do Consumidor. Entre todos os comandos, destaque-se de imediato o art. 30 do CDC, segundo o qual o meio de oferta vincula o conteúdo do contrato. Dessa forma, o produto ou serviço deverá estar na exata medida como previsto no meio de oferta, sob pena de o fornecedor ou prestador responder pelos vícios ou danos causados, devendo também, se for o caso, substituir o produto ou executar novamente o serviço. (TARTUCE; NEVES, 2022, p. 42)

Como exemplificação recente na área jurisprudencial, destaca-se decisão proferida pelo Superior Tribunal de Justiça em 2018 que emprega os princípios da clareza e da segurança na prática médica e hospitalar, notadamente no que se refere à obrigação de comunicar informações ao paciente. Decidindo que:

o dever de informar é dever de conduta decorrente da boa-fé objetiva e sua simples inobservância caracteriza inadimplemento contratual, fonte de responsabilidade civil per se. A indenização, nesses casos, é devida pela privação sofrida pelo paciente em sua autodeterminação, por lhe ter sido retirada a oportunidade de ponderar os riscos e vantagens de determinado tratamento, que, ao final, lhe causou danos, que poderiam não ter sido causados, caso não fosse realizado o procedimento, por opção do paciente”. Em complemento, o acórdão expressa que “inexistente legislação específica para regulamentar o dever de informação, é o Código de Defesa do Consumidor o diploma que desempenha essa função, tornando bastante rigorosos os deveres de informar com clareza, lealdade e exatidão (art. 6º, III, art. 8º, art. 9º)” (BRASIL, 2019)

Outra afirmação relevante, presente na decisão, é que é incumbência do profissional médico e da instituição hospitalar apresentar prova do cumprimento do dever de informar. Por fim, concluiu-se que o consentimento do paciente não pode ser genérico (consentimento em branco),

devendo ser específico e personalizado às necessidades individuais do paciente. (TARTUCE; NEVES, 2022, p. 44)

Em síntese, a legislação protetiva garante uma ampla proteção em relação às informações, inclusive em consonância com o artigo 5º, inciso XIV, da Constituição Federal de 1988, que reconhece os riscos decorrentes da exposição das pessoas a um grande volume de informações quase infinito. É válido mencionar as palavras de Ricardo Luis Lorenzetti, que apresenta uma visão esclarecedora sobre a informação, afirmando que "o direito à informação é um pré-requisito para a participação democrática livre, uma vez que a democracia pode falhar diante da ausência de participação, e para participar, é preciso estar informado. Com essa finalidade de estabelecer uma norma de limitação do poder e de participação, existem duas fases de informação: o direito de informar e o direito de ser informado". (TARTUCE; NEVES, 2022, p. 44)

#### 4.1.2. A força vinculante da oferta no art. 30 da lei n. 8.078/90

O artigo 30 da Lei do Consumidor apresenta os princípios da transparência e da boa-fé objetiva. Ele estabelece que o produto, serviço, e bem como, contrato deve estar vinculados à publicidade e meio de proposta. Isso significa que a conduta ética deve ser observada durante a fase pré-contratual do negócio de consumo. Nesse sentido tem:

Art. 30. Toda informação ou publicidade, suficientemente precisa, veiculada por qualquer forma ou meio de comunicação com relação a produtos e serviços oferecidos ou apresentados, obriga o fornecedor que a fizer veicular ou dela se utilizar e integra o contrato que vier a ser celebrado. (BRASIL, 1990).

O mencionado artigo apresenta um novo princípio, denominado "princípio da vinculação". Tal princípio estabelece que as informações e publicidades veiculadas possuem caráter vinculante, tendo duas funções importantes: em primeiro lugar, obrigar o fornecedor a cumprir com o que foi anunciado, mesmo que este se recuse a contratar; em segundo lugar, prevalecer sobre o contrato, eventualmente celebrado, mesmo que seu texto pretenda afastar o caráter vinculativo. Para garantir que a vinculação seja efetivada, são aplicáveis as medidas de tutela específica previstas para as obrigações de fazer e não fazer, tais como busca e apreensão, fixação de multa ou astreintes, nos termos do artigo 84 do CDC e do CPC. Medida essa que deve ser imposta nas caixas surpresas. (BENJAMIN; MARQUES, 2019, p. 229)

Verifica-se que o artigo 30 do Código de Defesa do Consumidor (CDC) possui o poder de privilegiar a oferta em detrimento das cláusulas contratuais. Isso significa que, simbolicamente falando, o conteúdo do contrato seria anulado e substituído pelo que foi informado no momento da contratação. Em outras palavras, todos os elementos que compõem a oferta são automaticamente incorporados ao conteúdo do acordo celebrado. (BENJAMIN; MARQUES, 2019, p. 229)

Ao considerarmos o Código Civil de 2002 em conjunto com o CDC, a força vinculante da proposta é mencionada no artigo 427 do CC, onde é importante destacar que as partes integrantes da proposta são o proponente ou *pollicitante* - aquele que faz a proposta - e o *oblato* ou *pollicitado* - aquele que recebe a proposta. (BENJAMIN; MARQUES, 2019, p. 229)

Ademais, é importante verificar que o Código Civil também aborda a oferta ao público em seu artigo 429, afirmando que "a oferta ao público equivale a proposta quando encerra os requisitos essenciais ao contrato, salvo se o contrário resultar das circunstâncias ou dos usos". É inegável que este último dispositivo foi amplamente influenciado pelo CDC, podendo ser aplicado em diversas situações, como nos contratos eletrônicos em que há oferta geral de produtos ou serviços na internet. (TARTUCE; NEVES, 2022, p. 400)

De qualquer forma, é necessário ressaltar que o Código Civil de 2002 estabelece em seu artigo 428 algumas situações em que a proposta não é obrigatória e, portanto, não possui força vinculante. (DINIZ, 2009, p. 54)

Uma vez ultrapassados os apontamentos, é inevitável notar as diversas implicações práticas do artigo 30 da Lei 8.078/1990 na jurisprudência brasileira, que incluem a adoção de medidas para garantir o cumprimento dos exatos termos da oferta inicial. (TARTUCE; NEVES, 2022, p. 402)

Nota-se julgado:

o princípio da vinculação da oferta reflete a imposição da transparência e da boa-fé nos métodos comerciais, na publicidade e nos contratos, de forma que esta exsurge como princípio máximo orientador, nos termos do art. 30 do CDC. Realmente, é inequívoco o caráter vinculativo da oferta, integrando o contrato, de modo que o fornecedor de produtos ou serviços se responsabiliza também pelas expectativas que a publicidade venha a despertar no consumidor, mormente quando veicula informação de produto ou serviço com a chancela de determinada marca. Trata-se de materialização do princípio da boa-fé objetiva, exigindo do anunciante os deveres anexos de lealdade, confiança, cooperação, proteção e informação, sob pena de responsabilidade. (BRASIL, 2015.)

#### 4.1.3. O conteúdo da oferta e a manutenção de sua integralidade

Para complementar o significado do artigo anterior, o art. 31 da Lei 8.078/1990 determina que a oferta e apresentação de produtos ou serviços devem garantir informações corretas, claras, precisas, evidentes e em português sobre suas características, qualidades, quantidade, composição, preço, garantia, prazos de validade e origem, entre outros detalhes, assim como sobre os **riscos que possam representar à saúde e à segurança dos consumidores**. (ALMEIDA, 2023, p. 257)

Em resumo, o conteúdo referente à oferta deve ser abrangente para que o consumidor possa ter uma compreensão adequada do que está sendo adquirido. Em todas as circunstâncias, é essencial considerar um nível de informações que seja compatível com o cidadão brasileiro médio, facilitando, ao máximo, a compreensão do conteúdo para aquele. Esse dever de informação mantém uma conexão inextricável com a boa-fé objetiva e a transparência exigidas na fase pré-negocial. (ALMEIDA, 2023, p. 260)

#### 4.1.4. A responsabilidade civil e objetiva solidária decorrente da oferta

O CDC adota um sistema de responsabilidade civil objetiva como regra, quando se trata da vinculação entre oferta e publicidade. O artigo 14 do CDC, em sua parte final, contribui significativamente para o entendimento dessa responsabilidade objetiva, estabelecendo que a mesma é independente de culpa em casos de informações insuficientes ou inadequadas sobre a fruição e riscos do serviço. É importante ressaltar que a quebra da confiança e da boa-fé objetiva gera uma responsabilidade sem culpa, conforme o Enunciado nº 363 do CJF/STJ, o que, em geral, ocorre em relação à oferta ou publicidade. (BENJAMIN; MARQUES, 2010, p. 221)

Além da responsabilidade objetiva como regra, a Lei 8.078/1990, também, estabelece a solidariedade entre todos os envolvidos na veiculação da oferta, conforme preconiza o caput do seu artigo 34 que “o fornecedor do produto ou serviço é solidariamente responsável pelos atos de seus prepostos ou representantes autônomos”. Essa solidariedade é uma decorrência natural do que sem encontra previsto no artigo 7º, parágrafo único, do CDC. É importante ressaltar que, conforme expõe a doutrina consumerista, adotou-se um modelo de responsabilidade solidária por relação de pressuposição, nos moldes do que consta nos artigos 932, inciso III, e 942, parágrafo único, do Código Civil de 2002. (BENJAMIN; MARQUES, 2010, p. 708)



Ao reconhecer a solidariedade em relação à publicidade enganosa, é importante destacar a premissa nº 18 presente na Edição nº 74 da ferramenta Jurisprudência em Teses do STJ, que trata do tema Consumidor III, de 2017: “é solidária a responsabilidade entre aqueles que veiculam publicidade enganosa e os que dela se aproveitam na comercialização de seu produto ou serviço”. (ALMEIDA, 2023, p. 110)

Entretanto, é importante ressaltar que tanto a doutrina quanto a jurisprudência veem com ressalvas o alcance do artigo 34 do CDC. Segundo Herman Benjamin, o dispositivo estabelece que o consumidor só pode demandar o anunciante da oferta, em regra, o que limita a responsabilidade dos demais envolvidos na veiculação da publicidade. (TARTUCE; NEVES, 2022, p. 413)

Assim, em circunstâncias normais, o consumidor não pode acionar a agência e o veículo de comunicação. Essa limitação tem sido a posição adotada pelo STJ, como evidenciado pelas ementas a seguir: (TARTUCE; NEVES, 2022, p. 413)

Civil e processual. Ação de cobrança, cumulada com indenização por danos morais. Contratação de empréstimo junto a instituição financeira. Depósito de importância a título de primeira prestação. Crédito mutuado não concedido. Atribuição de responsabilidade civil ao prestador do serviço e à rede de televisão que, em programa seu, apresentara propaganda do produto e serviço. ‘Publicidade de palco’. Características. Finalidade. Ausência de garantia, pela emissora, da qualidade do bem ou serviço anunciado. Mera veiculação publicitária. Exclusão da lide. Multa procrastinatória aplicada pela instância ordinária. Propósito de prequestionamento. Exclusão. Súmula 98-STJ. CDC, arts. 3º, 12, 14, 18, 20, 36, parágrafo único, e 38; CPC, art. 267, VI. I. A responsabilidade pela qualidade do produto ou serviço anunciado ao consumidor é do fornecedor respectivo, assim conceituado nos termos do art. 3º da Lei 8.078/1990, não se estendendo à empresa de comunicação que veicula a propaganda por meio de apresentador durante programa de televisão, denominada ‘publicidade de palco’. II. Destarte, é de se excluir da lide, por ilegitimidade passiva ad causam, a emissora de televisão, por não se lhe poder atribuir corresponsabilidade por apresentar publicidade de empresa financeira, também ré na ação, que teria deixado de fornecer o empréstimo ao telespectador nas condições prometidas no anúncio. III. ‘Embargos de declaração manifestados com notório propósito de prequestionamento não têm caráter protelatório’ (Súmula n. 98/STJ). IV. Recurso especial conhecido e provido. (BRASIL, 2011.)

Recurso especial. Prequestionamento. Inocorrência. Súmula 282/STF. Falta de combate aos fundamentos do acórdão. Aplicação analógica da Súmula 182. Princípio da dialeticidade recursal. Ação civil pública. Consumidor. Veículos de comunicação. Eventual propaganda ou anúncio enganoso ou abusivo. Ausência de responsabilidade. CDC, art. 38. Fundamentos constitucionais. I. Falta prequestionamento quando o dispositivo legal supostamente violado não foi discutido na formação do acórdão recorrido. II. É inviável o recurso especial que não ataca os fundamentos do acórdão recorrido. Inteligência da Súmula 182. III. As empresas de comunicação não respondem por publicidade de propostas abusivas ou enganosas. Tal responsabilidade toca aos fornecedores-anunciantes, que a patrocinaram (CDC, arts. 3º e 38). IV. O CDC, quando trata de publicidade, impõe deveres ao anunciante – não às empresas de comunicação (art. 3º, CDC). V. Fundamentação apoiada em dispositivo ou princípio constitucional é imune a recurso especial. (BRASIL, 2007.)

Ao responsabilizar apenas uma pessoa na cadeia publicitária, a solidariedade presumida pela Lei Consumerista é ignorada, voltando-se ao sistema subjetivo de investigação de culpa. Isso também implica uma negação da boa-fé objetiva e da teoria da aparência, que são elementos fundamentais da Lei 8.078/1990. (TARTUCE; NEVES, 2022, p. 414)

Além disso, a publicidade envolve um certo risco em relação ao empreendimento da agência e do veículo, que deveriam responder solidariamente pela comunicação. Nesse sentido, seria mais adequado aplicar o entendimento expresso na Súmula 221 do STJ, que trata da responsabilidade civil dos órgãos de imprensa, nesse sentir, reprisa-se: “são civilmente responsáveis pelo ressarcimento de danos, decorrente de publicação pela imprensa, tanto o autor do escrito quanto o proprietário do veículo de divulgação”. (TARTUCE; NEVES, 2022, p. 414)

Com base nesses argumentos, Tartuce e Neves acreditam que, em casos de publicidade ou oferta que resultem em danos aos consumidores, todos os envolvidos na cadeia publicitária, sem exceção, devem responder solidariamente pelos prejuízos causados. Isso inclui o veículo de comunicação responsável pela veiculação, a empresa patrocinadora e todos os responsáveis pelo conteúdo da publicidade, como a agência de publicidade e seus profissionais. (TARTUCE; NEVES, 2022, p. 415)

O debate que foi apresentado também se aplica aos “sites” e provedores de busca de produtos para venda “online”, que, muitas vezes, não atuam como intermediários diretos entre o consumidor e o vendedor. De acordo com a decisão do Superior Tribunal de Justiça, esses “sites” e provedores não são responsáveis pelos vícios dos produtos oferecidos pelos vendedores, pois não estão diretamente envolvidos na oferta (REsp 1.444.008/RS - Terceira Turma - Rel. Min. Nancy Andrighi - j. 25.10.2016 - DJe 09.11.2016). (TARTUCE; NEVES, 2022, p. 416)

Há uma importante decisão do Superior Tribunal de Justiça que responsabilizou uma empresa nacional pelos vícios de um produto de uma empresa multinacional, adquirido no exterior. Nesse caso, em vez de seguir o caminho da responsabilização solidária, previsto no art. 18 do CDC, a decisão foi baseada na teoria da aparência e na responsabilidade decorrente da publicidade (que, no caso, foi tratada como sinônimo de propaganda). (TARTUCE; NEVES, 2022, p. 417)

Direito do consumidor. Filmadora adquirida no exterior. Defeito da mercadoria. Responsabilidade da empresa nacional da mesma marca (‘Panasonic’). Economia globalizada. Propaganda. Proteção ao consumidor. Peculiaridades da espécie. Situações a ponderar nos casos concretos. Nulidade do acórdão estadual rejeitada, porque

suficientemente fundamentado. Recurso conhecido e provido no mérito, por maioria. I. Se a economia globalizada não mais tem fronteiras rígidas e estimula e favorece a livre concorrência, imprescindível que as leis de proteção ao consumidor ganhem maior expressão em sua exegese, na busca do equilíbrio que deve reger as relações jurídicas, dimensionando-se, inclusive, o fator risco, inerente à competitividade do comércio e dos negócios mercantis, sobretudo quando em escala internacional, em que presentes empresas poderosas, multinacionais, com filiais em vários países, sem falar nas vendas hoje efetuadas pelo processo tecnológico da informática e no forte mercado consumidor que representa o nosso País. II. O mercado consumidor, não há como negar, vê-se hoje 'bombardeado' diuturnamente por intensa e hábil propaganda, a induzir a aquisição de produtos, notadamente os sofisticados de procedência estrangeira, levando em linha de conta diversos fatores, dentre os quais, e com relevo, a respeitabilidade da marca. III. Se empresas nacionais se beneficiam de marcas mundialmente conhecidas, incumbe-lhes responder também pelas deficiências dos produtos que anunciam e comercializam, não sendo razoável destinar-se ao consumidor as consequências negativas dos negócios envolvendo objetos defeituosos. IV. Impõe-se, no entanto, nos casos concretos, ponderar as situações existentes. V. Rejeita-se a nulidade arguida quando sem lastro na lei ou nos autos. (BRASIL, 2001.)

Continuando o estudo, conclui-se que, em relação ao prazo prescricional para reivindicar danos decorrentes de ofertas, o artigo 27 do CDC deve ser aplicado. Portanto, o lapso temporal para o consumidor reivindicar reparação de danos é de cinco anos, contados a partir da ocorrência do dano ou da sua autoria. (TARTUCE; NEVES, 2022, p. 419)

#### 4.1.5. A publicidade no Código de Defesa do Consumidor

É importante ressaltar que, de forma próxima e mais simples, três princípios fundamentais para a publicidade: a) princípio da identificação; b) princípio da veracidade; e c) princípio da vinculação. Com essas premissas básicas fixadas, podemos analisar os tipos de publicidade que são proibidos pelo Código do Consumidor, considerados ilícitos, de maneira pontual. (ALPA, 2002, p. 114)

De maneira geral, a proteção da informação pode ser encontrada no art. 6º, inc. III, da Lei 8.078/1990, que reconhece como direito básico do consumidor "a informação adequada e clara sobre os diferentes produtos e serviços, com especificação correta de quantidade, características, composição, qualidade e preço, bem como sobre os riscos que apresentem". Além disso, o inciso seguinte estabelece como **direito fundamental dos vulneráveis negociáveis "a proteção contra a publicidade enganosa e abusiva, métodos comerciais coercitivos ou desleais, bem como contra práticas e cláusulas abusivas ou impostas no fornecimento de produtos e serviços"** (art. 6º, inc. IV, do CDC). (TARTUCE; NEVES, 2022, p. 421)

Importante destacar que o autor supracitado, apresenta três princípios essenciais para a publicidade: o princípio da identificação, o princípio da veracidade e o princípio da vinculação. Esses princípios formam a base para entender-se quais tipos de publicidades são vedadas pelo CDC e quais são as consideradas ilícitas. Nesse sentido, a publicidade deve ser clara. Identificada, verdadeira e concernente com a realidade. A partir de uma vinculação ao produto ou serviço anunciado. Portanto, é fundamental que as empresas sigam esses princípios, para evitar em práticas publicitárias enganosas ou abusivas, que possam prejudicar os consumidores (MIRAGEM, 2010, p. 172-176).

## 5. EFEITOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS EM ESPECÍFICO DAS “LOOT BOXES” NO PÚBLICO INFANTO-JUVENIL

### 5.1. Dos direitos básicos das crianças e dos adolescentes

O artigo 227 da CF/88 estabelece que compete à família, à comunidade e ao poder público garantir a totalidade dos direitos concedidos às crianças e aos adolescentes, de maneira prioritária e integral.

Art. 227. 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, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. (BRASIL, 1988.) (grifos nossos)

Às crianças e aos adolescentes são garantidos todos os direitos fundamentais devido à sua condição de pessoas em desenvolvimento. A teor dos artigos 1º e 3º do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), tem-se:

**Art. 1º** - Esta Lei dispõe sobre a proteção integral à criança e ao adolescente.

**Art. 3º** - A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o **desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social**, em condições de liberdade e de dignidade. Parágrafo único. Os direitos enunciados nesta Lei aplicam-se a todas as crianças e adolescentes, sem discriminação de nascimento, situação familiar, idade, sexo, raça, etnia ou cor, religião ou crença, deficiência, condição pessoal de desenvolvimento e aprendizagem, condição econômica, ambiente social, região e local de moradia ou outra condição que diferencie as pessoas, as famílias ou a comunidade em que vivem. (BRASIL, 1990.)

Nessa esteira, esses dispositivos contêm diretrizes específicas que orientam a proteção jurídica dos incapazes em questão. A partir daí, surge o princípio da proteção integral, vinculado ao princípio da prioridade absoluta (ou superior interesse) da criança e do adolescente.

A proteção integral é princípio da dignidade da pessoa humana (art. 1.º, III, CF) levado ao extremo quando confrontado com idêntico cenário em relação aos adultos. Possuem as crianças e adolescentes uma hiperdignificação da sua vida, superando quaisquer obstáculos eventualmente encontrados na legislação ordinária para reger ou limitar o gozo de bens e direitos. Essa maximização da proteção precisa ser eficaz, vale dizer, consolidada na realidade da vida – e não somente prevista em dispositivos abstratos. Assim não sendo, deixa-se de visualizar a proteção integral para se constatar uma proteção parcial, como outra qualquer, desrespeitando-se o princípio ora comentado e, acima de tudo, a Constituição e a lei ordinária. (NUCCI, 2018)

O dever social de garantir a proteção integral vai além da responsabilidade exclusiva do Estado e da família. O Estatuto da Criança e do Adolescente, ao estabelecer diretrizes da proteção integral, em seu primeiro artigo, torna obrigatória a consideração do melhor interesse daqueles incapazes em todos os sentidos.

No artigo 3º do ECA, são apontados os cuidados protetivos correlatos ao desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, que todas as crianças e adolescentes devem receber, para alcançar, em seu pleno desenvolvimentos em todos os níveis. O ECA reconhece que as crianças e adolescentes estão em processo de amadurecimento e que é nosso dever assegurar-lhes todos os meios necessários para o progresso daqueles. Incluindo, nesse particular, o convívio com adultos acolhedores, preferencialmente familiares; a sensação de pertencimento a um grupo social; a educação formal; as ações de promoção, proteção e recuperação de sua saúde; o desenvolvimento e a qualificação profissional; e a oportunidade de realizar seus projetos de vida, considerando, por fim, os fatores sociais, econômicos, políticos e culturais que influenciam a viabilidade de tais 'pressupostos' que, juntos repercutem no pleno desenvolvimento das crianças, bem como, dos adolescentes. (NUCCI, 2018)

Na eventualidade de qualquer um desses fatores essenciais, como os cuidados protetivos, se tornar inviável, é necessário que o Estado e os agentes sociais adotem as medidas adequadas e se posicionem de maneira a preservar os espaços de desenvolvimento individual e social das crianças e dos adolescentes.

## 5.2. Dos Infanto-juvenis no viés internacional

A Declaração Universal dos Direitos Humanos traz em seu art. 25, o seguinte teor:

1 **Todo ser humano tem direito a um padrão de vida capaz de assegurar-lhe**, e a sua família, saúde e bem-estar, inclusive alimentação, vestuário, habitação, cuidados médicos e os serviços sociais indispensáveis, e direito à segurança em caso de desemprego, doença, invalidez, viuvez, velhice ou outros casos de perda dos meios de subsistência em circunstâncias fora de seu controle.

2. A maternidade e a **infância têm direito a cuidados e assistência especiais**. Todas as crianças, nascidas dentro ou fora do matrimônio gozarão da mesma proteção social. (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 1948)

Da mesma maneira, afirma-se a Convenção sobre Direitos da Infância, aprovada pela Assembleia Geral das Nações Unidas em 20 de novembro de 1989 e efetiva desde 2 de setembro de 1990. Segundo a Convenção, entende-se por criança qualquer indivíduo com menos de 18 anos, incluindo os adolescentes. Essa definição legal tem sido reconhecida em âmbito global. Por outro lado, o adolescente é considerado qualquer pessoa que manifeste sinais de maturidade sexual, que ocorrem entre os 12 e 14 anos e se estendem até a maioridade, geralmente entre 18 e 21 anos.

De acordo com o UNICEF (Fundo das Nações Unidas para a Infância), a Convenção sobre os Direitos da Criança é baseada em quatro princípios fundamentais, que estão relacionados a todos os demais direitos das crianças. Esses princípios são:

- A) a **não discriminação**, que significa que todas as crianças têm o direito de desenvolver todo o seu potencial (todas as crianças, em todas as circunstâncias, em qualquer momento, em qualquer parte do mundo);
- B) **interesse superior da criança**, que prioriza o **melhor interesse da criança** em todas as ações e decisões que lhe digam respeito;
- C) a **sobrevivência e desenvolvimento**, que sublinha a importância vital da garantia de acesso a serviços básicos e à igualdade de oportunidades para que as crianças possam desenvolver-se plenamente; e
- D) a **opinião da criança**, a significar que a voz das crianças deve ser ouvida e levada em conta em todos os assuntos relativos aos seus direitos. (MAZZUOLI, 2017)

Nesse contexto, Valério de Oliveira Mazzuoli explana:

Grosso modo, os direitos humanos das crianças e dos adolescentes gravitam em torno da **dignidade e do desenvolvimento integral da pessoa humana**, garantindo-se, por conseguinte, o direito à vida e à saúde; ao bem-estar; à assistência e à convivência comunitária e familiar; à identidade e à nacionalidade; à liberdade de consciência e de expressão; à cultura; ao tratamento jurídico e social igualitário e adequado às condições especiais, eventualmente verificadas (refugiados, pessoas com deficiências etc.). (MAZZUOLI, 2017)

O princípio do melhor interesse da criança está devidamente consagrado no artigo 3º da Convenção sobre os Direitos da Criança de 1989, o qual estabelece em seu art. 3º:

todas as ações relativas à criança, sejam elas levadas a efeito por instituições públicas ou privadas de assistência social, tribunais, autoridades administrativas ou órgãos legislativos, devem considerar primordialmente o melhor interesse da criança.

A interpretação do princípio pela Corte Interamericana de Direitos Humanos, à luz do artigo 3º da Convenção de 1989, foi enfatizada, salientando que:

*INTERÉS SUPERIOR DEL NIÑO 56. Este principio regulador de la normativa de los derechos del niño se funda en la dignidad misma del ser humano, en las características propias de los niños, y en la necesidad de propiciar el desarrollo de éstos, con pleno aprovechamiento de sus potencialidades así como en la naturaleza y alcances de la Convención sobre los Derechos del Niño.*

**INTERESSE SUPERIOR DA CRIANÇA 56.** Este princípio regulador da regulamentação dos direitos da criança baseia-se na própria dignidade do ser humano, nas características próprias das crianças e na necessidade de propiciar a elas o desenvolvimento com pleno aproveitamento de suas potencialidades, assim como na natureza e no alcance da Convenção sobre os Direitos da Criança. (CORTE INTERAMERICANA DE DERECHOS HUMANOS, 2002)

A Convenção relativa aos Direitos da Criança foi complementada por meio de dois protocolos, ambos já ratificados pelo Brasil: o Protocolo Facultativo à Convenção sobre os Direitos da Criança referente à Venda de Crianças, Prostituição Infantil e Pornografia Infantil, e o Protocolo

Facultativo à Convenção sobre os Direitos da Criança relativo ao Envolvimento de Crianças em Conflitos Armados. (MAZZUOLI, 2017)

### 5.3. *Loot Boxes* sobre a ótica do ECA

Em 2022, um relatório intitulado "Entre Jogos e Jogos de Azar: Crianças, Jovens e Sistemas de Recompensa Paga em Jogos Digitais" foi divulgado por três instituições do Reino Unido (Universidade de *Newcastle*, Universidade de *Loughborough* e Conselho de Pesquisa Econômica e Social). Neste relatório, são explorados os efeitos financeiros e emocionais das caixas de recompensa e dos jogos de azar na audiência jovem. (ASH *et al*, 2022)

O estudo mencionado destaca a incapacidade das crianças em fazer "decisões de compra", devido à sua menor compreensão sobre o valor do dinheiro. Portanto, subentende que o público infantil não tenha consciência precisa dos gastos que realizam nos jogos eletrônicos. Além disso, a atratividade, o desejo e a natureza colecionável dos itens digitais contribuem para manter os jogadores envolvidos por mais tempo nos jogos e para que gastem mais dinheiro.

No Brasil, o Conselho Federal de Psicologia, aditou um parecer ressaltando a preocupação com os efeitos gerados pelas caixas de recompensa no público infanto-juvenil. Naquela ocasião, o dito Conselho ressaltou que é necessário que não somente a família, mas, também, o Estado, por meio de políticas públicas eficazes, assumam a responsabilidade de proteger crianças e adolescentes de quaisquer formas de jogos de azar, que envolvam gastos financeiros, como é o caso das caixas surpresas (CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA, 2021)

Nesse contexto, é importante ressaltar que o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/90) estabelece, explicitamente, a garantia de um desenvolvimento saudável e o acesso ao lazer e à cultura, com restrições apropriadas à idade dos menores sob proteção. No que se refere aos jogos eletrônicos, são destacados no ECA os artigos 3º, 5º, 6º, 70, 77, 80, 81, incisos III e IV, e 243, com especial ênfase à norma que estabelece o dever de todos de prevenir a ocorrência de ameaças ou violações dos direitos das crianças e dos adolescentes (art. 70).

#### 5.3.1. Da prevenção

O ECA atribui, a todos, a responsabilidade de garantir a segurança da criança e do adolescente, impondo deveres sociais à sociedade como um todo.

Sobre o tema dispõe a doutrina:



Na esteira da Doutrina da Proteção Integral, o legislador estatutário, partindo de pressuposto de que a criança e o adolescente possuem um espírito maleável suscetível a todo tipo de influências ambientais, outorgou-lhes um cuidado especial, de prevenção e tratamento por parte da família, da sociedade e do poder público, para que possam se desenvolver de forma pela, sem correrem o risco de se transformarem em fardos difíceis de serem suportados pela própria sociedade. (LOPES, *et al*, 2015 p. 267)

Assim, qualquer informação acessada pela criança ou adolescente deve ser compartilhada não apenas pelos responsáveis legais, mas também, pelas corporações de entretenimento, que têm obrigações sociais no que diz respeito à inserção de seus conteúdos.

É importante salientar que, ao adquirirem, por exemplo, um jogo de futebol, os pais não imaginam a presença de um sistema de apostas embutido. Esse sistema é meticulosamente elaborado pelas empresas requeridas com estratégias específicas. Tal previsão encontra-se descrita no artigo 71 do Estatuto da Criança e do Adolescente. (ANCED, 2018)

Segundo a ANCED, é fundamental destacar que o descumprimento dessas normas preventivas acarretará responsabilidade, tanto para indivíduos, quanto para empresas, de acordo com a Lei 8.069/90 e o artigo 73 do Estatuto da Criança e do Adolescente. Portanto, a não observância dessas normas de prevenção resulta em responsabilidade administrativa, por parte do infrator, sem prejuízo das sanções civis coletivas. (ANCED, 2018)

Estabelece o art. 80 do ECA a seguinte redação:

Art. 80. Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congêneres 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. (BRASIL, 1990)

Os estabelecimentos destinados a atividades de jogos, exceto os esportivos, devem proibir a entrada de pessoas com menos de 18 anos, uma vez que o vício do jogo é sempre prejudicial para o adequado desenvolvimento de crianças e adolescentes. De acordo com o artigo 81, inciso VI, deste Estatuto, até mesmo a aquisição de bilhetes de loteria não é permitida àqueles. O objetivo dessa medida é afastar incapazes dos jogos de azar.

Nesse mesmo sentido, o Tribunal de Justiça do Estado de Minas Gerais, decidiu, em sede de apelação, o seguinte entendimento:

Conforme o estabelecido no art. 80 do ECA, a simples permanência de criança ou adolescente em estabelecimento que explore sinuca ou bilhar é suficiente para configurar a infração prevista no 258 do mesmo diploma legal (MINAS GERAIS, 2013)

Dispõe o art. 81, inciso III, do ECA:

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; (BRASIL, 1990)

A respeito desse assunto, o artigo 243 do Estatuto da Criança e do Adolescente, no que diz respeito a crimes e infrações administrativas, também faz referência aos produtos que podem gerar dependência física ou psíquica.

Art. 243. Vender, fornecer, servir, ministrar ou entregar, ainda que gratuitamente, de qualquer forma, a criança ou a adolescente, bebida alcoólica ou, sem justa causa, outros produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica:  
Pena - detenção de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa, se o fato não constitui crime mais grave (BRASIL, 1990)

Nesse contexto, é importante destacar que o público infanto-juvenil é especialmente vulnerável e suscetível a ser persuadido, uma vez que não consegue lidar com a alta complexidade das estratégias utilizadas pela publicidade, estando em desvantagem em relação aos seus criadores, e não conseguindo em função disso, responder, de forma equitativa, à pressão exercida pela comunicação comercial (HARTUNG; KARAGEORGIADIS, 2017, p. 165).

É possível considerar, portanto, que os jogos eletrônicos com o recurso de *loot boxes* podem influenciar e direcionar o público infantojuvenil para o consumo dessas caixas surpresa. Isso pode ocorrer devido aos efeitos especiais e à profusão de cores apresentados nesse momento do jogo, bem como à possibilidade de se traduzirem em "promoções com distribuição de prêmios ou brindes colecionáveis" e "promoções com competições ou jogos direcionados ao público infantil".

### 5.3.2. Resolução nº 163/2014

A Resolução nº 163/2014 do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente - CONANDA estabeleceu que é considerada abusiva a prática de direcionar publicidade e comunicação mercadológica às crianças e os adolescentes, com o objetivo de persuadi-las a consumir qualquer produto ou serviço. Essa prática abusiva pode envolver o uso de: 1) linguagem infantil, efeitos especiais e excesso de cores; 2) trilhas sonoras de músicas infantis ou cantadas por vozes infantis; 3) representação de crianças; 4) pessoas ou celebridades com apelo ao público infantil; 5) personagens ou apresentadores infantis; 6) desenhos animados ou animações; 7) bonecos ou itens similares; 8) promoções com distribuição de prêmios ou brindes colecionáveis com apelos ao público infantil; 9) e promoções com competições ou jogos que tenham apelo ao público infantil. (BRASIL, 2014)

#### 5.4. Da contravenção penal de jogos de azar

O artigo 50 da Lei de Contravenções Penais estabelece disposições sobre a contravenção de jogo de azar. De acordo com esse artigo, é considerado contravenção penal "estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele". Veja:

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

Pena – prisão simples, de três meses a um ano, e multa, de dois a quinze contos de réis, estendendo-se os efeitos da condenação à perda dos moveis e objetos de decoração do local.

§ 1º A pena é aumentada de um terço, se existe entre os empregados ou participa do jogo pessoa menor de dezoito anos.

§ 2º Incorre na pena de multa, de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) a R\$ 200.000,00 (duzentos mil reais), quem é encontrado a participar do jogo, ainda que pela internet ou por qualquer outro meio de comunicação, como ponteiro ou apostador. (Redação dada pela Lei nº 13.155, de 2015)

§ 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.

§ 4º Equiparam-se, para os efeitos penais, a lugar acessível ao público: a) a casa particular em que se realizam jogos de azar, quando deles habitualmente participam pessoas que não sejam da família de quem a ocupa; b) o hotel ou casa de habitação coletiva, a cujos hóspedes e moradores se proporciona jogo de azar; c) a sede ou dependência de sociedade ou associação, em que se realiza jogo de azar; d) o estabelecimento destinado à exploração de jogo de azar, ainda que se dissimule esse destino.

O texto, acima mencionado, busca preservar o patrimônio dos indivíduos, visto que é, amplamente, reconhecido que inúmeras pessoas perdem o domínio de si mesmas e desenvolvem uma obsessão por atividades de azar, resultando, frequentemente, na dissipação de quantias consideráveis ou mesmo na ruína econômica de suas unidades familiares. (GONÇALVES, *et al*, 2022, p. 326)

As ações consideradas típicas são: a) Estabelecer: consiste em criar, organizar, instituir ou fundar um local destinado à prática de jogos; b) Explorar: refere-se à obtenção de lucro com o jogo, seja de forma direta ou indireta, sem estar na condição de apostador. (GONÇALVES, *et al*, 2022, p. 326)

Conforme o estabelecido no parágrafo inicial do artigo 50, a contravenção penal somente é configurada, quando tais fatos ocorrem em locais públicos, como ruas, calçadas e praças, ou em locais de acesso público, como cassinos clandestinos e clubes. (GONÇALVES, *et al*, 2022, p. 327)

No que se refere às casas particulares, entende-se que a contravenção só ocorre quando o proprietário ou responsável convida pessoas, aleatoriamente, para participar dos jogos que ocorrem ali, de forma habitual, conforme exigido pelo tipo penal. Reuniões entre familiares ou amigos, em uma residência específica, não configuram a contravenção, mesmo que jogos de azar com apostas sejam realizados lá. (GONÇALVES, *et al*, 2022, p. 327)

A lei busca evitar que esse tipo de atividade ocorra em locais que possam atrair a participação de um grande número de pessoas, garantindo assim a segurança e a tranquilidade dos espaços públicos. Além disso, a proibição do jogo de azar em locais acessíveis ao público tem como objetivo desencorajar o vício do jogo e prevenir a exploração de pessoas vulneráveis.

A infração do artigo 50 pode resultar em penalidades previstas na própria Lei de Contravenções Penais, que podem incluir multas e outras medidas estabelecidas pelas autoridades competentes.

É importante destacar que as disposições do artigo 50 devem ser observadas tanto pelos estabelecimentos comerciais quanto pelos indivíduos que estejam envolvidos na organização ou exploração de jogos de azar em locais públicos ou acessíveis ao público.

Torna-se importante, também, ressaltar que a Lei de Contravenções Penais foi promulgada na década de 1940, muito antes da invenção dos videogames e do surgimento de novas formas de jogos de azar, sem que tenha havido, posteriormente, uma norma penal destinada a reprimir condutas advindas daqueles.

Portanto, ao examinar-se a legislação penal brasileira, surgem dificuldades em enquadrar as caixas surpresa dentro do conceito de contravenção penal previsto no artigo 50 do Decreto-Lei nº 3.688/1941.

É evidente, portanto, a complexidade da situação, uma vez que, embora as *loot boxes* sejam consideradas uma forma de monetização, presente nos jogos de videogame, semelhantes aos jogos de azar, até o momento não existe nenhuma lei que tipifique especificamente essa conduta.

Dessa forma, equipará-las a uma infração já existente poderia implicar na violação dos princípios da taxatividade e da legalidade, bem como na proibição da analogia *in malam partem* (é aquela onde adota-se lei prejudicial ao réu, reguladora de caso semelhante, em caso de omissão do legislador quanto determinada conduta).

É importante destacar que a legalidade penal não deve ser confundida com o princípio da legalidade em seu sentido amplo, estabelecido no artigo 5º, inciso II, da Constituição Federal. Esse

princípio representa uma regra geral que limita a liberdade individual e determina que ninguém pode ser obrigado a fazer ou deixar de fazer algo, exceto em conformidade com a lei. Ele abrange todas as normas em vigor, desde as constitucionais até as leis complementares, ordinárias e delegadas, bem como medidas provisórias e atos administrativos, como decretos e portarias. Assim, somente por meio da lei, em seu sentido amplo, é possível impor determinados comportamentos às pessoas. (ESTEFAM; GONÇALVES, 2022, p. 115)

No entanto, propostas que visam abolir ou flexibilizar o princípio do *nullum crimen, nulla poena sine praevia lege* no ordenamento jurídico brasileiro são completamente inviáveis, pois violariam cláusulas fundamentais. Além disso, tais propostas resultariam em um retrocesso significativo em relação a uma conquista histórica da nossa sociedade. (ESTEFAM; GONÇALVES, 2022, p. 116)

No âmbito do Direito Penal, entretanto, apenas é admitida a utilização da analogia *in bonam partem*, ou seja, aquela aplicada em favor do autor do crime, pois restringe o poder de punição do Estado, conseqüentemente ampliando a liberdade individual do indivíduo.

Conclui-se que a inclusão do mecanismo das caixas surpresas como infração penal dependeria da atuação do Poder Legislativo, ou possivelmente do Poder Executivo, caso seja entendido como uma norma penal em branco heterogênea.

## 6. CONCLUSÃO

A presente monografia foi desenvolvida em torno da técnica de monetização conhecida como *loot boxes*, que são elementos presentes em diversos jogos eletrônicos e permitem aos jogadores adquirir itens virtuais de forma aleatória. Essas caixas surpresas podem ser definidas como "caixas virtuais que contêm itens aleatórios para uso em jogos eletrônicos". Esse assunto tem gerado diversas discussões ao redor do mundo em relação à sua legalidade e possíveis proibições.

Após uma análise aprofundada, foram apuradas algumas conclusões: No capítulo 1 podemos chegar nas seguintes conclusões, que com a aprovação do projeto de Lei nº 2.796-A de 2021, tem-se o conceito de jogos eletrônicos: "(I) o programa de computador que contenha elementos gráficos e audiovisuais, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, com fins lúdicos, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface; (II) o dispositivo central e acessórios, para uso privado ou comercial, especialmente dedicados a executar jogos eletrônicos; e (III) o software para aplicativo de celular e/ou página de internet desenvolvido com o objetivo de entretenimento com jogos de fantasia"

Com a chegada do computador pessoal, a indústria de jogos entrou em uma nova fase, culminando no advento dos jogos on-line e que nos dias atuais, a indústria dos jogos eletrônicos obtém lucro não somente através da venda de cópias dos jogos, mas, também, da comercialização de itens no interior do próprio jogo, os quais podem ser adquiridos com dinheiro real (microtransações).

As caixas surpresas, por sua vez, são elementos presentes em diversos jogos eletrônicos que permitem, aos jogadores, adquirir itens virtuais aleatórios. Essas podem ser definidas como "caixas virtuais que contêm itens aleatórios, para serem usados em jogos eletrônicos". Ainda de acordo com os autores, as caixas surpresas podem ser obtidas de diversas maneiras, como: por meio da progressão do jogo, por compra com moeda virtual ou por dinheiro real. E com o intuito de gerar lucros, as empresas produtoras de jogos utilizam a venda de caixas de pilhagem, lucrando bilhões.

A polêmica envolvendo as caixas de surpresa e o mecanismo pay to win reside no fato de que a competição do usuário está atrelada ao sistema de compras dentro do jogo. Ou seja, o jogador deve estar disposto a desembolsar uma soma considerável de dinheiro na aquisição de caixas surpresa, sob pena de comprometer o seu progresso no jogo.

Diante disso, algumas empresas trouxeram alternativas de monetização para a indústria de jogos, como o passe de batalha e compras dentro dos jogos.

Foi apresentado, também, uma visão psicológica sobre os efeitos das caixas surpresas em seus usuários. A OMS passou a incluir "transtorno do jogo" (*gaming disorder*) como um problema de saúde mental no CID-11. Destaca que o transtorno do jogo é "um estado mental que pode levar a consequências psicológicas, físicas, sociais ou profissionais adversas".

Já no que tange ao capítulo 2, a regulamentação internacional é diversa e varia entre os países. Em Portugal tem mostrado preocupação em relação às caixas de recompensas e outras práticas de jogos de azar presentes em videogames. Embora ainda não tenha havido uma regulamentação específica para aquelas, o país tem tomado medidas para estudar o assunto, propondo alternativas mais abrangentes de regulamentação.

Já na China, o país tem adotado medidas rigorosas, para regulamentar as caixas aleatórias e outras práticas de jogos de azar em videogames. Embora as restrições tenham impactado a indústria de jogos no país, ainda há empresas que buscam formas de contorná-las.

No cenário Holandês, tem-se adotado medidas regulatórias rigorosas em relação às caixas de recompensas, considerando-as como jogos de azar, e ameaçando impor multas e, bem como instaurar processos contra os desenvolvedores que as incluam em seus jogos. Embora alguns desenvolvedores tenham optado por remover as caixas de pilhagem ou modificá-las, a controvérsia em torno do tema ainda persiste. E a Bélgica proibiu as caixas.

No Brasil é ausente qualquer regulamentação vigente, tendo apenas a Lei nº 13.756/2018 que cria o Marco Regulatório dos Jogos no Brasil, tratando de apostas esportivas, mas não das caixas.

No capítulo 3, a CF/88 trouxe direitos básicos das crianças e dos adolescentes no art. 227 que são assegurados a esses com absoluta prioridade. O ECA garantiu direitos no art. 1º e 3º do Estatuto, tais como: direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral; desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social. O ECA atribui, a todos, a responsabilidade de garantir a segurança da criança e do adolescente, impondo deveres sociais à sociedade como um todo.

A Resolução nº 163/2014 do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente - CONANDA estabeleceu que é considerada abusiva a prática de direcionar publicidade e comunicação mercadológica às crianças e os adolescentes, com o objetivo de persuadi-las a consumir qualquer produto ou serviço.

Na seara internacional temos: o suporte da Declaração Universal do Direitos Humanos com seu art. 25; Convenção sobre Direitos da Infância; Corte Interamericana de Direitos Humanos.

No âmbito do negócio jurídico de aquisição das caixas aleatórias, aplicam-se as disposições do Código de Defesa do Consumidor, o que implica na aplicação das normas que possam garantir a transparência do produto oferecido e suas principais características. Essa abordagem visa evitar práticas predatórias de monetização.

A legislação brasileira, especialmente, a Lei de Contravenções Penais, apresenta dificuldades para enquadrar as caixas de recompensas no conceito de jogo de azar. Isso ocorre principalmente, devido à exigência do elemento sorte como elemento essencial para a configuração do tipo penal. Portanto, considerar a inclusão das caixas por meio de uma interpretação analógica *in malam partem* seria problemático.

Nesse contexto, o objetivo deste trabalho foi encontrar pontos fundamentados em leis que protejam os usuários, especialmente os mais jovens, em relação ao uso das *loot boxes*. Devido à natureza viciante desse método, é provável que desencadeie distúrbios psicológicos significativos devido à aleatoriedade das recompensas, sendo pressuposto que quanto maior o valor "investido", melhor será a recompensa.



## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Fabrício Bolzan de. **Direito do consumidor**. (Coleção esquematizado®). [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2023. E-book. ISBN 9786553626515. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553626515/>. Acesso em: 03 mai. 2023.
- ANCED. **Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente**, 2018. Disponível em: <https://www.ancedbrasil.org.br/ministerio-publico-da-parecer-favoravel-a-entrada-das-acoes-contr-fabricantes-de-jogos-eletronicos-e-virtuais/>. Acesso em 24 mai. 2023.
- ARJEL. **Loot boxes - Jeux d'argent ou de hasard ?** [Loot boxes - Gambling or games of chance?]. [S.l.]: ARJEL, [s.d.]. Disponível em: [https://www.arjel.fr/IMG/pdf/lootboxes\\_note\\_4.pdf](https://www.arjel.fr/IMG/pdf/lootboxes_note_4.pdf). Acesso em: 18 abr. 2023.
- ASH, James; GORDON, Rachel; MILLS, Sarah. **Between Gaming and Gambling: Children, Young People, and Paid Reward Systems in Digital Games**, 2022. Disponível em: <http://www.gaminggamblingresearch.org.uk/wpcontent/uploads/2022/10/ESRC-BGG-Final-Report-2022.pdf>. Acesso em: 10 mai. 2023.
- ASSEMBLEIA DA REPÚBLICA. **Recomenda ao Governo que regulamente o fenómeno das caixas de loot nos jogos eletrónicos**. [Recurso eletrônico]. 2019. Disponível em: <https://www.parlamento.pt/ActividadeParlamentar/Paginas/DetalleIniciativa.aspx?BID=43113>. Acesso em: 20 abr. 2023.
- ASSOCIAÇÃO AMERICANA DE PSIQUIATRIA. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5**. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2013.
- BARBOSA, Bruno. **Loot boxes e a vulnerabilidade do consumidor: uma análise à luz do direito do consumidor**, 2020. Dissertação de mestrado, Universidade de São Paulo. Disponível em: <https://pos-graduacao.direito.usp.br/biblioteca-de-teses-e-dissertacoes-usp/>. Acesso em: 14 mai. 2023
- BARBOZA, Eduardo; SILVA, Alexandre. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame**. In: 5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo, 2014, Campo Grande. Disponível em: <https://fotojornalismo-faalc.ufms.br/5o-simposio-internacional-de-ciberjornalismo/>. Acesso em 14 mai. 2023
- BECK, Kent. **Extreme Programming Explained: Embrace Change**. Boston: Addison-Wesley, 2000.
- BELGIUM GAMING COMMISSION. **Study on loot boxes**. Bruxelas, 2018. Disponível em: <https://iclg.com/practice-areas/gambling-laws-and-regulations/belgium>. Acesso em: 25 abr. 2023
- BENJAMIN, Antonio Herman. V.; MARQUES, Claudia Lima; BESSA, Leonardo Roscoe. **Manual de Direito do Consumidor**. 3. ed. São Paulo: RT, 2010.

BITTENCOURT, G. (2019). **Jogos eletrônicos e saúde mental**: uma revisão integrativa. Revista Brasileira de Saúde Mental, 21(1), 1-14.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília: Presidência da República, 1988.

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.

BRASIL. **Lei nº 13.756**, de 12 de dezembro de 2018. Dispõe sobre a exploração de jogos de azar em ambiente virtual, incluindo a previsão de jogos de apostas esportivas e quotas fixas, jogos de cassino online e bingos eletrônicos. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 13 dez. 2018.

BRASIL. Câmara dos Deputados, **Projeto de Lei nº 2.796-A de 2021**. Regulamenta a fabricação, a importação, a comercialização e o desenvolvimento de jogos eletrônicos no País.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Atenção psicossocial a crianças e adolescentes no SUS**: tecendo redes para garantir direitos. Ministério da Saúde, Conselho Nacional do Ministério Público. Brasília: Ministério da Saúde, 2014.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Recurso Especial. **Resp 976.836 RS**. Primeira seção. Recorrente: Brasil Telecom S/A; Cláudio Petrini Belmonte Recorrido: Os mesmos. Relator min. Luiz Fux. Brasília, 25 de agosto de 2010. Disponível em: <https://www.stj.jus.br/websecstj/cgi/revista/REJ.cgi/ATC?seq=11739293&tipo=0&nreg=&SeqCgrmaSessao=&CodOrgaoJgdr=&dt=&formato=PDF&salvar=false>. Acesso em: 20 abr. 2023.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Recurso Especial. **Resp 1.293.006 SP**. Terceira Turma. Recorrente: Centro de Terapia Aquática Integrada LTDA. Recorrido: Companhia de Seguros Aliança do Brasil. Relator min. Massami Uyeda. Brasília, 21 de junho de 2012. Disponível em: <https://processo.stj.jus.br/jurisprudencia/externo/informativo/?aplicacao=informativo&acao=pesquisar&livre=@cnot=013364>. Acesso em: 20 abr. 2023.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Recurso Especial. **Resp 1.099.634 RJ**. Terceira Turma. Recorrente: Federação de Empresas de Transportes de Passageiros do Estado do Rio de Janeiro. Recorrido: Ministério Público do Estado do Rio de Janeiro. Relator Min. Nancy Andrighi. Brasília, 08 de maio de 2012. Disponível em: <https://processo.stj.jus.br/SCON/jurisprudencia/toc.jsp?livre=%28RESP.clas.+e+%40num%3D%221099634%22%29+ou+%28RESP+adj+%221099634%22%29.suce>. Acesso em: 20 abr. 2023.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Embargos de declaração em Recurso Especial. **EDcl no Resp 1.540.580 DF**. Quarta Turma. Embargante: Dimas Pereira e Abrahao, Lindalva Gonçalves Abrahao, Tiago Barboza Abrahao. Embargado: Clínica Paulista de Neurologia e Neurocirurgia LTDA. Relator Min. Luis Felipe Salomão. Brasília, 29 de outubro de 2019. Disponível em: <https://www.stj.jus.br/websecstj/cgi/revista/REJ.exe/ITA?seq=1882203&tipo=0&nreg=201501551749&SeqCgrmaSessao=&CodOrgaoJgdr=&dt=20200203&formato=PDF&salvar=false>. Acesso em: 20 abr. 2023.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Embargos de declaração em Recurso Especial. **EDcl no Resp 63.981 SP**. Quarta Turma. Embargante: Panasonic do Brasil LTDA. Embargado: Plínio Gustavo Prado Garcia. Relator Min. Sálvio de Figueiredo Texeira. Brasília, 03 de maio de 2001. Disponível em:

[https://processo.stj.jus.br/SCON/GetInteiroTeorDoAcordao?num\\_registro=199500183498&dt\\_publicacao=13/08/2001](https://processo.stj.jus.br/SCON/GetInteiroTeorDoAcordao?num_registro=199500183498&dt_publicacao=13/08/2001) Acesso em: 20 abr. 2023.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Recurso Especial. **Resp 604.172 SP**. Terceira Turma. Recorrente: Ministério Público do Estado de São Paulo. Recorrido: S/A O Estado de São Paulo. Relator Min. Humberto Gomes de Barros. Brasília, 27 de março de 2007. Disponível em:

[https://processo.stj.jus.br/SCON/GetInteiroTeorDoAcordao?num\\_registro=200301986658&dt\\_publicacao=21/05/2007](https://processo.stj.jus.br/SCON/GetInteiroTeorDoAcordao?num_registro=200301986658&dt_publicacao=21/05/2007). Acesso em: 20 abr. 2023.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Recurso Especial. **Resp 1.157.228 RS**. Quarta Turma. Recorrente: Rádio e Televisão Bandeirantes. Recorrido: Paulo Roberto Merg Jardim. Relator Min. Aldir Passarinho Junior. Brasília, 03 de fevereiro de 2011. Disponível em:

[https://arquivocidadao.stj.jus.br/uploads/r/superior-tribunal-de-justica/3/1/4/314b985c8aa038576783bb7ec2e81c35cc527189d0ab4c32d15938355347a46d/Julgado\\_3\\_-\\_REsp1157228.pdf](https://arquivocidadao.stj.jus.br/uploads/r/superior-tribunal-de-justica/3/1/4/314b985c8aa038576783bb7ec2e81c35cc527189d0ab4c32d15938355347a46d/Julgado_3_-_REsp1157228.pdf). Acesso em: 20 abr. 2023.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Recurso Especial. **Resp 1.157.228 RS**. Quarta Turma. Recorrente: General Motors do Brasil LTDA. Recorrido: Milton Ferreira Barros. Relator Min. Luis Felipe Salomão. Brasília, 28 de abril de 2015. Disponível em:

[https://processo.stj.jus.br/SCON/GetInteiroTeorDoAcordao?num\\_registro=201101056893&dt\\_publicacao=25/05/2015](https://processo.stj.jus.br/SCON/GetInteiroTeorDoAcordao?num_registro=201101056893&dt_publicacao=25/05/2015). Acesso em: 20 abr. 2023.

COMISSÃO AUSTRALIANA DE CONCORRÊNCIA E CONSUMIDORES. **Loot boxes in video games**. [S.l.]: Comissão Australiana de Concorrência e Consumidores, 2020. Disponível em:

<https://www.accc.gov.au/system/files/ACCC%20Loot%20Boxes%20in%20Video%20Games%20Report.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2023.

COMITÊ DE CULTURA, MÍDIA E ESPORTES DO REINO UNIDO. **Immersive and addictive technologies**. [S.l.]: Comitê de Cultura, Mídia e Esportes do Reino Unido, 2018.

Disponível em:

<https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcumeds/1846/184602.htm>. Acesso em: 18 abr. 2023.

CONANDA. **Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente**, 2014. Disponível em: <https://www.gov.br/participamaisbrasil/https-wwwgovbr-participamaisbrasil-blob-baixar-7359>. Acesso em: 24 mai. 2023.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. **Parecer da GTEC sobre Jogos Eletrônicos para infância**, 2021. Disponível em: <https://static.poder360.com.br/2021/12/Parecer-CFP-36-2021-Jogos-Eletronicos.pdf>. Acesso em: 18 mai. 2023.

CORTE INTERAMERICANA DE DERECHOS HUMANOS. **Condición Jurídica y Derechos Humanos del Niño: OPINIÓN CONSULTIVA OC-17/2002** de 28.08.2002, Série A, n. 17, § 56. Disponível em: [https://www.corteidh.or.cr/docs/opiniones/seriea\\_17\\_esp.pdf](https://www.corteidh.or.cr/docs/opiniones/seriea_17_esp.pdf). Acesso em: 19 mai. 2023.

COSTA, Fabrício Barbosa. **Loot boxes**: uma análise da regulamentação em diferentes países. Revista Eletrônica Direito, Justiça e Cidadania, v. 11, n. 2, p. 25-44, 2019.

DATAFOLHA. **Onde e como estão as crianças e adolescentes enquanto as escolas estão fechadas?** 2021. Disponível em:

<https://fundacaolemann.org.br/noticias/94-dos-estudantes-mudaram-o-comportamento-na-pandemia#:~:text=A%20pesquisa%20mostrou%20que%203,entre%204%20e%206%20anos>. Acesso em 14 abr. 2023.

DINIZ, Maria Helena. **Curso de Direito Civil Brasileiro**. 25. ed. São Paulo: Saraiva, 2009. v. 3: Teoria geral das obrigações contratuais e extracontratuais.

DINIZ, Maria Helena. **Curso de direito civil brasileiro**. 21. ed. São Paulo: Saraiva, 2007. v. 7: Responsabilidade Civil.

ESTEFAM, André; GONÇALVES, Victor Eduardo R. Esquematizado - **Direito Penal - Parte Geral**. Rio de Janeiro. Editora Saraiva, 2022. E-book. ISBN 9786555596434. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555596434/>. Acesso em: 25 mai. 2023.

EUROPEAN PARLIAMENT. **Directive (EU) 2018/1808 of the European Parliament and of the Council of 14 November 2018 amending Directive 2010/13/EU on the coordination of certain provisions laid down by law, regulation or administrative action in Member States concerning the provision of audiovisual media services (Audiovisual Media Services Directive) in view of changing market realities**. Official Journal of the European Union, Brussels, 28 Nov. 2018. Disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018L1808&from=EN>. Acesso em: 30 mar. 2023.

ENTIDADE REGULADORA PARA A COMUNICAÇÃO SOCIAL. **Parecer sobre loot boxes**. 2019. Disponível em: <https://www.erc.pt/pt/noticias/parecer-sobre-loot-boxes>. Acesso em: 20 abr. 2023.

GARCIA, A. M. **Os perigos dos jogos online para crianças**. Revista Crescer. Disponível em: <https://revistacrescer.globo.com/Crianças/Comportamento/noticia/2022/09/como-protoger-criancas-dos-perigos-na-internet.html>. Acesso em: 03 mai. 2023.

GATES, Bill. **Os programas de computador são uma ferramenta poderosa para aprimorar a interatividade e a qualidade dos jogos**. Entrevista ao jornal The New York Times, 29 dez. 1999. Disponível em: <https://www.nytimes.com/1999/12/29/business/technology-bill-gates-looks-ahead-to-a-new-digital-decade.html>. Acesso em: 06 abr. 2023

GOLEM, Cody. **Belgium bans loot boxes in video games**: here's what it means. Forbes. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/codygolem/2018/04/25/belgium-bans-loot-boxes-in-video-games-heres-what-it-means/?sh=434e2cc34dc7>. Acesso em: 17 jan. 2023.

GRIFFITH, Mark D. **Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?**. Gaming Law Review Vol. 22, No. 1. Feb 2018. Disponível em: <http://doi.org/10.1089/blr.2018.2216>. Acesso em: 18 abr. 2023.

GRIFFITHS, Mark. **Jogos de azar**. Psicologia em Estudo, v. 10, n. 1, p. 113-121, 2005..

GUIMARÃES, D. L. **O papel da educação no desenvolvimento das crianças e jovens**. Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro, v. 25, e250012, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782020250012>. Acesso em: 03 mai. 2023.

HOCHSPRUNG, Juliana.; CRUZ, Dulce Marcia. **Classificação de jogos eletrônicos**: uma revisão bibliográfica. In: Anais do XVI SBGames, 2019. Disponível em: <https://www.sbgames.org/edicoes-anteriores/>. Acesso em: 08 abr. 2023.

IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua**: acesso à Internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal. Rio de Janeiro: IBGE, 2019. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/index.php/biblioteca-catalogo?view=detalhes&id=2101963>. Acesso em: 02 mai. 2023

JUUL, Jesper (2013). **The art of failure**: An essay on the pain of playing video games. MIT Press. Disponível em: [http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/resenhas/2014/edicao\\_9/1-the\\_art\\_of\\_failure\\_an\\_essay\\_on\\_the\\_pain\\_of\\_playing\\_video\\_games-jesper\\_jull-walkyria\\_acquesta\\_dias.pdf](http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/resenhas/2014/edicao_9/1-the_art_of_failure_an_essay_on_the_pain_of_playing_video_games-jesper_jull-walkyria_acquesta_dias.pdf). Acesso em: 07 abr. 2023

JUNIOR., Humberto T. **Direitos do Consumidor**. São Paulo: Grupo GEN, 2020. E-book. ISBN 9788530992941. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788530992941/>. Acesso em: 03 mai. 2023.

KING, Daniel, DELFABBRO, Paul, GRIFFITHS, Mark. **The convergence of gambling and digital media**: Implications for gambling in young people. Journal of Gambling Studies, 26(2), 175-187. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10899-009-9153-9>. Acesso em: 10 abr. 2023.

KLEIJNEN, Sander. **Belgium takes aim at loot boxes and gambling in games**. Eurogamer. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2018-04-25-belgium-takes-aim-at-loot-boxes-and-gambling-in-games>. Acesso em: 17 jan. 2023.

KLINE, Stephen.; DYER-WITHERFORD, Nick; **Digital play**: the interaction of technology, culture, and marketing. Montreal: McGill-Queen's University Press, 2018. Disponível em: <https://www.mqup.ca/digital-play-products-9780773525917.php>. Acesso em 18 abr. 2023

LOPES, Ângela Maria, *et al.* **Curso de Direito da Criança e do Adolescente: aspectos teóricos e práticos.** 8º Edição. São Paulo: Saraiva, 2015.

MAZZUOLI, Valerio de Oliveira. **Curso de direitos humanos.** 4 ed. rev., atualizada e ampliada. Rio de Janeiro: Forense; São Paulo: Método, 2017.

MALTA, Raquel dos Santos. **A responsabilidade criminal na veiculação de publicidade abusiva.** Escola da Magistratura do Estado do Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: [http://www.emerj.tjrj.jus.br/paginas/trabalhos\\_conclusao/2semestre2014/trabalhos\\_22014/Raquel dosSantosMalta.pdf](http://www.emerj.tjrj.jus.br/paginas/trabalhos_conclusao/2semestre2014/trabalhos_22014/Raquel%20dosSantosMalta.pdf). Acesso em: 23 de mai. de 2023.

MENDES, Paulo R. C.; SOUZA, Welton M. de; FREITAS, Pedro V. A. de; COSTA, Carlos V. M.; OLIVEIRA, Ruy G. S. G. de; NETO, Carlos de Salles S. **Um Estudo de Caso de Expressividade do Meta-Modelo de Monetização de Jogos Meta-F2P.** In: Pôsteres - Simpósio Brasileiro de Sistemas Multimídia e Web (WEBMEDIA), 2016, Teresina. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2016. p. 153-156). Disponível em: [https://sol.sbc.org.br/index.php/webmedia\\_estendido/article/view/4904](https://sol.sbc.org.br/index.php/webmedia_estendido/article/view/4904) Acesso em: 02 abri. 2023.

NUCCI, Guilherme de Souza. **Estatuto da criança e do adolescente comentado.** 4ª ed. rev., atual. e ampl. – Rio de Janeiro: Forense, 2018.

OLIVEIRA, C. S. **Jogos educativos: uma alternativa para o aprendizado de línguas estrangeiras.** In: Anais do VI Congresso Nacional de Linguística Aplicada. São Paulo: ANPOLL, 2019. p. 167-173. Disponível em: <https://www.anpoll.org.br/congressos/index.php/cnla/cnla2019/paper/viewFile/6789/4006>. Acesso em: 03 mai. 2023.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Convenção sobre os direitos da criança.** Nova York, 1989. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto/1990-1994/d99710.htm#:~:text=Todas%20as%20a%C3%A7%C3%B5es%20relativas%20%C3%A0s,o%20interesse%20maior%20da%20crian%C3%A7a](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/d99710.htm#:~:text=Todas%20as%20a%C3%A7%C3%B5es%20relativas%20%C3%A0s,o%20interesse%20maior%20da%20crian%C3%A7a). Acesso em: 19 de maio de 2023.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Declaração Universal dos Direitos Humanos,** 1948. Disponível em: <https://www.unicef.org>. Acesso em: 18 de maio de 2023.

PARKER, Lauren. **Belgium says loot boxes are gambling and violates its laws.** The Verge. Disponível em: <https://www.theverge.com/2018/4/25/17277482/belgium-loot-boxes-gambling-laws-overwatch-fifa-18-cs-go>. Acesso em: 17 jan. 2023.

POTENZA, Marco. **Os transtornos aditivos devem incluir condições não relacionadas a substâncias?** Revista de Psiquiatria Clínica, v. 33, n. 2, p. 73-81, 2006.

PRENSKY, Marc (2011). **Digital natives, digital immigrants.** On the Horizon, 9(5), 1-6. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 08 abr. 2023

RYAN, T. *et al.* **A systematic review of the motivational factors, modulating behaviours and impact of microtransactions and loot boxes in video games.** Addictive Behaviors Reports, v. 12, p. 100298, 2020. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352853220301196>. Acesso em: 18 abr. 2023.

SANTOS, Felipe. **Passé de batalha: o que é e como funciona?** [S. l.], 18 ago. 2020. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/como-funciona-o-passe-de-batalha-da-temporada-7-de-fortnite/#:~:text=O%20que%20C3%A9%20o%20Passé,jogador%20use%20em%20suas%20partidas.Acesso em: 03 maio 2023.>

SANTOS, Marcio. **O pensamento crítico e a educação.** *Revista da Educação*, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 65-78, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.17771/PUCSPRDEd.V1n2-4>. Acesso em: 03 mai. 2023.

SIC NOTÍCIAS. **Governo cria grupo de trabalho para estudar o tema dos jogos de azar.** 2021. Disponível em: <https://sicnoticias.pt/pais/2021-09-17-Governo-cria-grupo-de-trabalho-para-estudar-o-tema-dos-jogos-de-azar-87882f70>. Acesso em: 20 abr. 2023.

SOUZA, Mateus; COSTA, Vitor. **Mapeamento da produção científica sobre jogos eletrônicos no Brasil: uma revisão integrativa.** *Revista de Pesquisa: Cuidado é Fundamental Online*, v. 12, n. 1, p. 242-246, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/download/16268/13061/46890>. Acesso em: 16 abr. 2023.

SUPERDATA. **The 2020 US games industry revenue report.** [S.l.]: SuperData Research, 2020. Disponível em: <https://www.superdataresearch.com/us-games-market-report/>. Acesso em: 18 abr. 2023.

TAKAHARA, Victor Massashi. **Microtransações em jogos eletrônicos: um estudo sobre percepção dos usuários sobre os itens funcionais e ornamentais.** Dissertação (Mestrado em Economia) - Curso de Economia - Fundação Getúlio Vargas, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/handle/10438/29536> Acesso em: 01 abr. 2023.

TARTUCE, Flávio; NEVES, Daniel Amorim A. **Manual de Direito do Consumidor: Direito Material e Processual. Volume Único.** São Paulo Grupo GEN, 2022. E-book. ISBN 9786559641826. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559641826/>. Acesso em: 30 abr. 2023.

TECHTUDO. **Passé de Batalha: o que é, como funciona e vale a pena investir?** [S. l.], 14 maio 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2021/05/passe-de-batalha-o-que-e-como-funciona-e-vale-a-pena-investir.ghtml>. Acesso em: 03 maio 2023.

TURING, Alan. **Intelligent machinery: a heretical theory.** In: COPLAND, B. J. (Org.). *The Essential Turing.* Oxford: Oxford University Press, 2004. p. 431-460.

UOL. **Fortnite já obteve quase R\$ 4 bilhões com microtransações.** UOL Start, 17 jul. 2018. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2018/07/17/fortnite-ja-obteve-quase-r-4-bilhoes-com-microtransacoes.htm>. Acesso em: 18 abr. 2023.

UNIVERSIDADE DE YORK. **The impact of loot boxes on video games:** Evidence from industry documents, stakeholder interviews, and fieldwork among gamers. [S.l.]: Universidade de York, 2018. Disponível em: <https://www.york.ac.uk/media/sociology/research/researchprojects/The%20challenges%20of%20regulated%20gambling%20markets/YorkGamingReport.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2023.

VAN ROSSUM, Marc. **Why Belgium ruled against loot boxes** – and what it means for the video game industry. The conversation. Disponível em: <https://theconversation.com/why-belgium-ruled-against-loot-boxes-and-what-it-means-for-the-video-game-industry-95350>. Acesso em: 17 jan. 2023.

ZANOLLA, S. R. S. **Indústria cultural e infância: estudo sobre formação de valores em crianças no universo do jogo eletrônico.** In: Educação & Sociedade, vol. 28, no. Educ. Soc., 2007 28(101), Centro de Estudos Educação e Sociedade - Cedes, Sept. 2007, doi:10.1590/S0101-73302007000400004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/N6MhF46VWJkNnt9Q4rjK6Mz/?lang=pt#> Acesso em: 01 abr. 2023.

ZENDLE, David; CAIRNS, Paul. **As loot boxes estão novamente ligadas ao problema de jogo:** Resultados de um estudo de replicação. Universidade de Auckland, Nova Zelândia: março, 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0213194>>. Acesso em: 18 abr. 2023.