



ESCOLA DA MAGISTRATURA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

LOOT BOXES COMO JOGOS DE AZAR: CONSIDERAÇÕES ACERCA DA
(DES)CONFORMIDADE DA EXPLORAÇÃO DAS CAIXAS DE PILHAGEM NOS
JOGOS ELETRÔNICOS COM O ORDENAMENTO JURÍDICO PÁTRIO

Pedro Antonio Silva de Miranda

Rio de Janeiro
2020

PEDRO ANTONIO SILVA DE MIRANDA

LOOT BOXES COMO JOGOS DE AZAR: CONSIDERAÇÕES ACERCA DA
(DES)CONFORMIDADE DA EXPLORAÇÃO DAS CAIXAS DE PILHAGEM NOS
JOGOS ELETRÔNICOS COM O ORDENAMENTO JURÍDICO PÁTRIO

Artigo científico apresentado como exigência de conclusão de Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* da Escola da Magistratura do Estado do Rio de Janeiro.

Professores Orientadores:

Mônica C. F. Areal

Nelson C. Tavares Junior

Ubirajara da Fonseca Neto

Rio de Janeiro

2020

**LOOT BOXES COMO JOGOS DE AZAR: CONSIDERAÇÕES ACERCA DA
(DES)CONFORMIDADE DA EXPLORAÇÃO DAS CAIXAS DE PILHAGEM NOS
JOGOS ELETRÔNICOS COM O ORDENAMENTO JURÍDICO PÁTRIO**

Pedro Antonio Silva de Miranda

Graduado pela Uniabeu – Centro
Universitário. Técnico de Atividade
Judiciária do Tribunal de Justiça do
Estado do Rio de Janeiro.

Resumo – antes vistos como mero passatempo, os videogames já há muito são o maior ramo do entretenimento no mundo e, à medida que evoluem os recursos tecnológicos, tornam-se os jogos mais sofisticados e inspiram a movimentação ainda maior de dinheiro. A fim de retirar o maior proveito econômico possível desses jogos, diversos instrumentos foram desenvolvidos pelas produtoras, mas nenhum deles causou tamanha controvérsia quanto as *loot boxes*, ante a sua similitude com a mecânica dos jogos de azar. Essa similitude é justamente o objeto deste trabalho, o qual visará a responder se as *loot boxes*, à luz do direito brasileiro, merecem a pecha de jogos de azar, com todas as suas repercussões.

Palavras-chave – Direito Civil. Direito do Consumidor. Direito Eletrônico. Contrato de Jogo e Aposta. Jogo de Azar. Jogos Eletrônicos. *Loot Box*.

Sumário – Introdução. 1. Aspectos elementares e disciplina jurídica dos contratos de jogo e aposta. 2. Microtransações e *loot boxes*: a evolução dos modelos de monetização em jogos eletrônicos, polêmicas e enquadramento na ordem jurídica brasileira. 3. *Loot boxes* como jogos de azar: reflexões necessárias e implicações práticas. Conclusão. Referências.

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa científica visa ao cotejo das *loot boxes*, difundido mecanismo de microtransações inserido em jogos eletrônicos, com o direito brasileiro, de modo a verificar se aquele expediente se subsume ao conceito jurídico de jogo de azar, do que implicaria uma série de reservas à sua exploração.

Em meio à popularização dos jogos virtuais, sobretudo junto ao público infantojuvenil, várias técnicas foram desenvolvidas objetivando não só o aprimoramento dos softwares, mas também a maximização do seu potencial lucrativo. Dentre as práticas empreendidas pelas produtoras dos jogos eletrônicos para aumentar as respectivas receitas está a introdução das *loot boxes* – caixas de pilhagem ou de recompensas, em tradução livre.

Por implicar, em síntese, num mecanismo em que alia prévio investimento em dinheiro a retribuição determinada exclusivamente pela sorte, referida prática, contudo, inspira relevante controvérsia na senda dos jogos eletrônicos sobre a sua caracterização ou não como sendo

Com relação à definição de contrato de jogo e de aposta, Caio Mário da Silva Pereira¹ prelecionava que ambos são contratos, negócios jurídicos bilaterais por excelência, que envolvem uma promessa de pagamento de certa soma a alguém em função de um acontecimento futuro e incerto. Enquanto no jogo a recompensa é paga “àquele que lograr um resultado favorável”, na aposta o prêmio é dado “àquele cuja opinião prevalecer”².

Cleyson de Moraes Mello³, por sua vez, traz as seguintes definições:

O jogo é o contrato pelo qual duas ou mais pessoas se obrigam a pagar ao vencedor uma determinada soma de dinheiro ou objeto determinado.

Já a aposta é o contrato firmado por duas ou mais pessoas, de opiniões divergentes sobre determinada coisa ou matéria, que se obrigam entre si a pagar uma certa soma em dinheiro aquele cuja opinião prevalecer.

Outrossim, Sílvio de Salvo Venosa⁴ salienta que “[...] no jogo, as partes desempenham papel em seu desate. Na aposta, o acontecimento opinativo depende de fatores externos à atividade e à vontade dos partícipes do negócio.”

Dessarte, vê-se que a grande diferença entre os contratos de jogo e de aposta é que, enquanto neste o credor da prestação será aquele que emitir uma declaração consentânea a um fato alheio à sua esfera de ingerência, naquele o credor será aquele que conseguir performar, intelectual ou fisicamente, de acordo com as instruções definidas pelas partes.

De toda forma, os contratos de jogo e de aposta são regulados e estudados sempre em conjunto, na medida em que a ambos toca um elemento essencial comum, qual seja, a álea, que, segundo Carlos Roberto Gonçalves⁵ pode tomar a forma de risco, sorte ou de azar.

O contrato de jogo e aposta pode ser classificado como um contrato bilateral, sendo marcante o aspecto sinalagmático, pois para cada obrigação atribuída a uma parte, assiste à outra um dever correlato. É, ainda, oneroso, porquanto a realização do negócio jurídico envolve sacrifício patrimonial mútuo, e aleatório, porque há incerteza quanto à equivalência das prestações.

Os jogos, ademais, podem ser divididos em jogos lícitos e em jogos ilícitos ou proibidos. Os jogos lícitos, por sua vez, segundo ensina Carlos Roberto Gonçalves, podem ser ou tolerados, ou autorizados.

¹ PEREIRA, Caio Mário da Silva. *Instituições de Direito Civil*. 10. ed. V. III. Rio de Janeiro: Forense, 1997, p. 298.

² Ibid.

³ MELLO, Cleyson de Moraes. *Direito Civil: contratos*. 2. ed. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2017, p. 518.

⁴ VENOSA, Sílvio de Salvo. *Direito Civil: contratos*. 17. ed. São Paulo: Atlas, 2017, p. 434.

⁵ GONÇALVES, Carlos Roberto. *Direito Civil brasileiro: contratos e atos unilaterais*. 14. ed. V. 3. São Paulo: Saraiva, 2017, p. 700.

Os jogos autorizados são aqueles em que, embora prepondere a álea ou azar como fator decisivo do resultado, são, de certo modo, acolhidos pelo direito positivo. É o caso das competições esportivas, do turfe e da loteria – desde que explorada nos termos do Decreto-lei n.º 6.259/1944⁶. Lado outro, são simplesmente tolerados os jogos dirigidos precipuamente ao estímulo das habilidades dos envolvidos e sem qualquer relevância para o direito, não havendo a prevalência da sorte como fator determinante do resultado do contrato.

Por fim, jogos proibidos são aqueles cujo deslinde dependa exclusivamente do acaso e que não estão amparados por aceitação legal. Daí que os jogos proibidos recebem a alcunha de jogos de azar, haja vista a preponderância absoluta da álea como definidor do resultado.

Os principais efeitos jurídicos comuns do jogo e da aposta são a inexigibilidade das prestações e a irrepitibilidade dos pagamentos, nos termos do art. 814 do Código Civil de 2002⁷, de sorte que referidos contratos criam verdadeiras obrigações naturais.

Caio Mário da Silva Pereira dizia que a recusa aos efeitos jurídicos do contrato de jogo e aposta não é exclusiva do direito brasileiro, sendo idêntico o tratamento emprestado pelo direito francês, italiano, argentino, uruguaio, alemão e suíço⁸. Para o jurista, “a razão essencial de que, em princípio, o jogo não cria obrigações exigíveis está na sua inutilidade social”.⁹

Segundo Arnaldo Rizzardo, “a razão deste tratamento está nos efeitos que do jogo emanam. Produz o mesmo a ociosidade, fomenta os vícios e provoca a destruição dos patrimônios, levando as famílias à miséria, quando praticado com abuso.”¹⁰ Arremata o jurista que “o jogo e a aposta, pois, estão colocados numa zona fronteira entre o lícito e o ilícito. Não lhes garante o Código Civil a *actio*, elemento essencial para a tutela do direito. Não vem prevista a propositura de qualquer ação para dar amparo a efeitos jurídicos.”¹¹

Assim, enquanto nos jogos tolerados, a não regulação dos seus efeitos jurídicos corre por conta da sua irrelevância jurídica e social, a aversão aos jogos proibidos decorre do alto grau de inquietação social que são capazes de produzir. Ressalte-se que a exploração de jogos proibidos constitui contravenção penal, na forma dos arts. 50 a 58 da Lei n.º 3.688/1941.¹²

⁶ BRASIL. *Decreto-lei n.º 6.259*, de 10 de fevereiro de 1944. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Decreto-Lei/1937-1946/Del6259.htm>. Acesso em: 10 mai. 2020.

⁷ BRASIL. *Código Civil*. Disponível em: <www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/L10406.htm>. Acesso em: 08 out. 2019.

⁸ PEREIRA, op. cit., p. 299.

⁹ Ibid.

¹⁰ RIZZARDO, Arnaldo. *Contratos*. 15. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2015, p. 1.139.

¹¹ Ibid., p. 1.140.

¹² BRASIL. *Lei n.º 3.688*, de 3 de outubro de 1941. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm>. Acesso em: 08 out. 2019.

Os jogos de azar induzem a dependência do jogador, prejudicam o seu julgamento e trazem consequências nefastas ao patrimônio e à sua saúde, razão pela qual o “jogo patológico” e “mania de jogo e apostas” são reconhecidos como espécies de transtorno dos hábitos e dos impulsos e de problema relacionado com o estilo de vida, respectivamente, conforme a Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde – CID 10, identificados pelos códigos F63.0 e Z72.6, também respectivamente.¹³

Ademais, é reconhecido pela comunidade médica que o engajamento compulsivo em jogos de azar é considerado um transtorno comportamental de mesma categoria da dependência de álcool e drogas, razão pela qual o chamado “transtorno do jogo” foi incluído na quinta edição do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5), da Associação Psiquiátrica Americana.¹⁴

Na realidade brasileira, pode-se dizer que esse fator também é determinante para se impor restrições aos jogos de azar, mormente sob a óptica do dever estatal de assegurar o direito fundamental da coletividade à saúde (art. 196 da Constituição Federal¹⁵), sendo priorizado, no âmbito do Sistema Único de Saúde, a realização de atividades preventivas (art. 198, inciso II, da Constituição Federal). Em última análise, o jogo é uma questão de saúde pública.

Por fim, não se ignora a tendência atual de mitigação da avidez proibitiva dos jogos e apostas, conforme se infere da existência de projetos de lei que visam a regulamentar certos jogos de azar. Destaque-se, entre outros, o Projeto de Lei do Senado n.º 186/2014¹⁶, que dispõe de forma abrangente sobre a exploração dos jogos de azar em território nacional.

Guilherme de Souza Nucci, a propósito, entende ser desnecessária a tipificação penal da exploração de jogos de azar e afirma que “o correto seria regularizar e legalizar os jogos, afinal, inúmeros são aqueles patrocinados pelo próprio Estado, como loterias em geral.”¹⁷ Acresça-se que o Supremo Tribunal Federal reconheceu a repercussão geral sobre o tema da

¹³ BRASIL. Ministério da Saúde. *Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde – CID 10*. Disponível em: <http://www.datasus.gov.br/cid10/V2008/WebHelp/f60_f69.htm#F60>. Acesso em: 08 out. 2019.

¹⁴ YAU, Yvonne H.C.; POTENZA, Marc N. *Gambling disorder and other behavioral addictions: recognition and treatment*. Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4458066/>>. Acesso em: 26 abr. 2020.

¹⁵ BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil*. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm>. Acesso em: 26 abr. 2020.

¹⁶ BRASIL. *Projeto de Lei do Senado n.º 186*, de 2014. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/117805>>. Acesso em: 10 mai. 2020.

¹⁷ NUCCI, Guilherme de Souza. *Leis penais e processuais penais comentadas*. 8. ed. V. 1. Rio de Janeiro: Forense, 2014, p. 151.

tipicidade das condutas de estabelecer e explorar jogos de azar à luz da Constituição Federal, afetando para julgamento o RE n.º 966.177/RS¹⁸.

Porém, o certo é que atualmente a legislação pátria nega acolhida aos efeitos decorrentes dos jogos tolerados e proibidos, atribuindo ao segundo status de infração penal.

Sendo assim, estabelece-se a premissa de que se em determinado jogo ou aposta prepondera a álea ou azar como fator fundamental para a definição do resultado e, concomitantemente, inexistir qualquer autorização legal específica para a sua exploração, estar-se-á diante de um jogo proibido, sujeito às consequências jurídicas que lhe são próprias.

2. MICROTRANSAÇÕES E *LOOT BOXES*: A EVOLUÇÃO DOS MODELOS DE MONETIZAÇÃO EM JOGOS ELETRÔNICOS, POLÊMICAS E ENQUADRAMENTO NA ORDEM JURÍDICA BRASILEIRA

Além de serem difundida forma de entretenimento e gozarem de sensível prestígio entre os mais variados públicos, os jogos eletrônicos são responsáveis por movimentar expressivas cifras em todo o mundo, tratando-se, sem dúvida nenhuma, do maior segmento do ramo do entretenimento¹⁹.

Diferentes práticas foram desenvolvidas ao longo dos tempos para dilatar o potencial lucrativo dos *videogames*. Segundo Tim Fields, pode-se falar em cinco modelos de monetização em jogos eletrônicos, quais sejam, as vendas em varejo, os *downloads* digitais, os modelos de subscrições ou inscrições, a monetização indireta e as microtransações *in-game*.²⁰

Importante ressaltar que os referidos modelos não se excluem, porque é perfeitamente possível – e até mesmo comum – que os jogos eletrônicos, além de serem vendidos em varejo, disponham de sistemas de subscrições e/ou mecanismos de microtransações, de tudo a, repita-se, explorar ao máximo o seu potencial lucrativo.

A mais difundida prática de monetização consolidada pelas distribuidoras de jogos eletrônicos é aquela determinada pelas microtransações. Elas contemplam a comercialização de recursos de um jogo eletrônico dentro da sua própria interface, mediante pagamento em

¹⁸ BRASIL. Supremo Tribunal Federal. RE n.º 966.177/RS. Relator: Ministro Luiz Fux. Disponível em: <<http://stf.jus.br/portal/jurisprudencia/listarJurisprudencia.asp?s1=%28RE%24%2ESCLA%2E+E+966177%2E+NUME%2E%29+OU+%28RE%2EPRCR%2E+ADJ2+966177%2EPRCR%2E%29&base=baseRepercussao&url=http://tinyurl.com/zh9157m>>. Acesso em: 27 abr. 2020.

¹⁹ HARADA, Janaína. *Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games?* Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>. Acesso em: 28 fev. 2020.

²⁰ FIELDS, Tim. *Mobile & social game design: monetization methods and mechanics*. 2. ed. Boca Raton: CRC Press, 2014, p. 21-22.

dinheiro real, isto é, o usuário já possui o software, mas ainda assim despense recursos para aumentar a sua experiência.

A origem das microtransações se confunde com a criação dos modelos de jogos *freemium*, nos quais o jogador, embora adquira o jogo gratuitamente num primeiro momento, paga por cada item ou conjunto de itens para o mesmo jogo, funcionando precipuamente como meio de combate à pirataria²¹. Hoje, as microtransações contemplam expressiva parte das receitas das distribuidoras de jogos eletrônicos, como é o caso da Electronic Arts, que faturou 993 milhões de dólares com microtransações no primeiro quadrimestre de 2020²², e o da Activision Blizzard, que faturou cerca de 4 bilhões de dólares no ano de 2017.²³

Em meio às microtransações, destaca-se a utilização das *loot boxes* como principal – e sem dúvidas mais polêmico – meio de monetizar jogos eletrônicos. As *loot boxes*, caixas de pilhagem ou, ainda, caixas de itens, são componentes inseridos em jogos eletrônicos dos mais variados gêneros e compreende o fornecimento aleatório de um item ou conjunto de itens, em regra mediante retribuição em dinheiro real, que pode ou não representar um ganho técnico para o jogador²⁴. A principal característica das *loot boxes* é o fato de que a qualidade dos itens recebidos é puramente aleatória, não exercendo o jogador qualquer influência sobre o resultado.

Com efeito, as *loot boxes* são uma realidade irremovível no contexto da monetização dos jogos, dada a sua alta rentabilidade e praticidade. Contudo, a deficiente regulamentação tem se revelado um grande entrave para a ampla aceitação das *loot boxes*, mormente diante da vulnerabilidade dos jogadores consumidores, aliada a indícios de práticas abusivas perpetradas pelas fornecedoras, estimulando a aquisição desenfreada de caixas pelos jogadores, sob a promessa de eventual obtenção de uma recompensa distinta ou que garanta alto ganho técnico.

Não são raros os relatos de experiências insólitas, como casos em que crianças, adolescentes e jovens desperdiçam vultosos valores com microtransações à revelia dos pais²⁵.

²¹ FIELDS, op. cit., p. 23.

²² GARCIA, André Luiz. *EA garante quase 1 bilhão de dólares com microtransações em um trimestre*. Disponível em: <<https://www.torcedores.com/noticias/2020/01/ea-garante-quase-1-bilhao-de-dolares-com-microtransacoes-em-um-trimestre>>. Acesso em: 29 fev. 2020.

²³ ALBUQUERQUE, João Victor. *Activision Blizzard lucrou mais de US\$ 4 bilhões com microtransações*. Disponível em: <<https://criticalhits.com.br/games/activision-blizzard-lucrou-mais-de-us-4-bilhoes-com-microtransacoes/>>. Acesso em: 29 fev. 2020.

²⁴ GERKEN, Tom. *Video games loot boxes declared ilegal under Belgium gambling laws*. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/technology-43906306>>. Acesso em: 01 mar. 2020.

²⁵ KLEINMAN, Zoe. *'My son spent £3,160 in one game'*. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/technology-48925623>>. Acesso em: 29 fev. 2020.

Há, ainda, o caso do jogo *Star Wars Battlefront II*, em que a aquisição de *loot boxes* era o único meio hábil de progredir na sua campanha, o que só foi revisto meses após o lançamento²⁶.

Em suma, pode-se dizer que a maior celeuma das *loot boxes* é a instigação dos jogadores, situados em uma posição jurídica de desvantagem, à compra reiterada de pacotes de itens sem garantia de que obterão recompensas efetivamente úteis ou de valor proporcional ao investimento.

No Brasil, a exemplo de boa parte do mercado periférico de jogos eletrônicos, o tema não é objeto de grandes debates ou de regulamentação específica, o que, contudo, não significa dizer que as *loot boxes* podem caminhar à sombra do direito.

Em primeiro lugar, deve-se repisar que ao adquirir as *loot boxes*, os jogadores estabelecem para com as produtoras dos jogos eletrônicos verdadeiros negócios jurídicos, reunindo, a princípio, todas as qualidades necessárias para produção de efeitos. Ora, o jogador e a produtora são partes capazes, os complementos do jogo virtual constituem objeto lícito e o meio eletrônico é uma forma de realização de contratos não defesa em lei. Logo, a princípio atendidos os requisitos do art. 104 do Código Civil, não há dúvidas de que se está diante de um contrato irretocável.

Noutra feita, há entre os jogadores e as produtoras dos jogos eletrônicos verdadeiras relações de consumo, regidas pela Lei n.º 8.078/1990²⁷. Acresça-se que o Marco Civil da Internet²⁸ dispõe, entre outras coisas, que a disciplina do uso da internet no Brasil tem entre os seus fundamentos a defesa do consumidor (art. 2º, inciso V) e que ao usuário dos serviços de internet é assegurada a aplicação das normas de proteção e defesa do consumidor nas relações de consumo realizadas na internet (art. 7º, inciso XIII).

Outrossim, considerando que significativa parcela dos jogadores é composta por crianças e adolescentes, afigura-se viável a submissão do tema das *loot boxes* às normas protetivas estabelecidas pela Constituição Federal, no seu art. 227, e pela Lei n.º 8.069/1990²⁹, as quais reconhecem os infantes como verdadeiros sujeitos de direitos, merecedores de proteção integral e com absoluta prioridade, sendo ainda reconhecida a sua condição peculiar de pessoas em desenvolvimento.

²⁶ DEMARTINI, Felipe. *Progressão de Star Wars Battlefront 2 não vai mais depender de loot boxes*. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/progressao-de-star-wars-battlefront-2-nao-vai-mais-depender-de-loot-boxes-110098/>>. Acesso em: 01 mar. 2020.

²⁷ BRASIL. *Código de Defesa do Consumidor*. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078.htm>. Acesso em: 29 fev. 2020.

²⁸ BRASIL. *Lei n.º 12.965*, de 23 de abril de 2014. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm>. Acesso em: 29 fev. 2020.

²⁹ BRASIL. *Estatuto da Criança e do Adolescente*. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm>. Acesso em: 29 fev. 2020.

Se por um lado, o ordenamento jurídico pátrio consagra o princípio da vulnerabilidade do consumidor (art. 4º, inciso I, do Código de Defesa do Consumidor), e, por outro, a doutrina da proteção integral da criança e do adolescente (art. 227 da Constituição Federal e art. 4º do Estatuto da Criança e do Adolescente), reconhece a doutrina a qualidade da hipervulnerabilidade dos consumidores infanto-juvenis, razão pela qual são eles merecedores de especial proteção jurídica.³⁰

Dessarte, apesar de o Brasil não possuir normas específicas sobre microtransações, tem-se que as regras gerais existentes são suficientes para enfrentar do tema e eventualmente definir os limites das referidas práticas comerciais. A questão de fundo, à luz das normas hoje existentes, é examinar se as *loot boxes* andam em conformidade com o nosso ordenamento.

3. *LOOT BOXES* COMO JOGOS DE AZAR: REFLEXÕES NECESSÁRIAS E IMPLICAÇÕES PRÁTICAS

Como visto, os jogos de azar são caracterizados pela prevalência da álea em detrimento da vontade ou da habilidade das partes envolvidas. As *loot boxes*, por sua vez, implicam o fornecimento aleatório de itens virtuais para o jogador que se disponha a pagar por elas.

É comum entre os jogos de azar e as *loot boxes* a preponderância do risco como fator determinante das obrigações das partes envolvidas. Ora, assim como nos jogos de azar, os jogadores que abrem as caixas não exercem nenhuma influência sobre o resultado da operação. A recompensa é sempre definida pela sorte, que, em termos virtuais, significa uma dentre as probabilidades definidas no algoritmo previamente escrito pelo programador do jogo.

Nesse ponto, vislumbra-se certa semelhança entre as *loot boxes* e as máquinas caça-níqueis, tendo em vista que, em ambos os casos, os jogadores operam uma máquina, cujo funcionamento e formas de interação são previamente arquitetados por um programador. Importante frisar, nesse ponto, que a ilicitude da exploração de máquinas caça-níqueis é há muito reconhecida pela jurisprudência do Superior Tribunal de Justiça, sendo ainda possível subsumir a sua exploração ao tipo do art. 50 da Lei de Contravenções Penais³¹.

De outra banda, há o fator psicológico, que diz respeito aos impactos das *loot boxes* no bem-estar psíquico e mental dos jogadores, sobretudo crianças e adolescentes. Há estudos

³⁰ TARTUCE, Flávio; NEVES, Daniel Amorim Assumpção. *Manual de Direito do Consumidor: direito material e processual*. 7. ed. São Paulo: Método, 2018, p. 69.

³¹ BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. *RMS n.º 13.965/MG*. Relator: Ministro José Delgado. Disponível em: <<https://ww2.stj.jus.br/websecstj/cgi/revista/REJ.cgi/ATC?seq=436830&tipo=5&nreg=200101581720&SeqCgrmaSessao=&CodOrgaoJgdr=&dt=20020909&formato=PDF&salvar=false>>. Acesso em: 27 abr. 2020.

que indicam que as *loot boxes* constituem uma forma de “jogatina simulada”³² e que indivíduos com transtorno do jogo tendem a gastar mais com *loot boxes*, as quais também funcionam como porta de entrada para o jogo compulsivo.³³

Aaron Drummond e James Sauer, em parecer submetido ao Parlamento do Reino Unido, reconhecem que, em regra, a estrutura sobre a qual se apoiam as *loot boxes* é similar à dos jogos de azar em geral e estimula a repetição de comportamentos associados à busca incessante por recompensas, sendo plausível vislumbrar consequências de curto prazo, como gastos imoderados, e de longo prazo, como a migração para outras formas de jogo e aposta³⁴.

Por outro lado, ainda goza de relativa força a tese contrária ao enquadramento das *loot boxes* no conceito de jogo de azar, pois, diferentemente do que ocorre com os jogos de azar tradicionais, as *loot boxes* sempre conferirão algum tipo de recompensa. Esse é o maior traço distintivo entre as figuras ora comparadas. Se num jogo de azar típico – tal como o jogo do bicho, a roleta, o videopôquer ou o bingo – há chance razoável, senão expressiva, de o jogador amargar prejuízo absoluto, nas *loot boxes* há sempre algo a receber.

Posto que as recompensas obtidas sejam indesejadas, quer pela diminuta relevância para o jogador, quer pelo inexpressivo valor econômico, haverá sempre uma retribuição. A álea, nesse caso, reside na qualidade do item obtido, não na sua existência em si, motivo pelo qual as *loot boxes* não se amoldariam na definição de jogo de azar. Essa é a posição adotada, por exemplo, pela *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) – organização responsável pela classificação indicativa de jogos eletrônicos nos Estados Unidos da América e no Canadá.³⁵

Outro fundamento para a não classificação de *loot boxes* como jogos de azar é a impossibilidade de se trocar as recompensas por dinheiro ou por outros bens de expressão econômica. Na maioria dos casos, não é possível que o jogador aufera dinheiro real com as *loot boxes*, estando os seus benefícios restritos aos limites do *videogame*. Hoje, essa é a posição, por exemplo, da Comissão de Jogos de Azar (*Gambling Commission*) do Reino Unido.³⁶

³² LUM, Patrick. *Video game loot boxes addictive and a form of 'simulated gambling', Senate inquiry told*. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/games/2018/aug/17/video-game-loot-boxes-addictive-and-a-form-of-simulated-gambling-senate-inquiry-told>>. Acesso em: 27 abr. 2020.

³³ ZENDLE, David. *Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study*. Disponível em: <<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0213194>>. Acesso em: 27 abr. 2020.

³⁴ DRUMMOND, Aaron; SAUER, James. *Immersive and addictive technologies inquiry*. Disponível em: <<http://data.parliament.uk/writtenevidence/committeeevidence.svc/evidencedocument/digital-culture-media-and-sport-committee/immersive-and-addictive-technologies/written/94835.pdf>>. Acesso em: 01 mar. 2020.

³⁵ SCHREIER, Jason. *ESRB says it doesn't see 'loot boxes' as gambling*. Disponível em: <<https://kotaku.com/esrb-says-it-doesnt-see-loot-boxes-as-gambling-1819363091>>. Acesso em: 27 abr. 2020.

³⁶ REINO UNIDO. Gambling Commission. *Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper*. Disponível em: <<https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Virtual-currencies-eSports-and-social-casino-gaming.pdf>>. Acesso em: 27 abr. 2020.

A par dessas considerações, diga-se que não há uma orientação impositiva a ser cegamente seguida, mas sim uma tendência natural de se prestigiar a soberania de cada país para tratar do tema como melhor convier. O Fórum Europeu de Reguladores de Jogos (GREF, da sigla em inglês)³⁷ e a Comissão Europeia³⁸, por exemplo, já manifestaram preocupação com o assunto, mas salientaram que os Estados devem, individualmente, conferir o tratamento que entenderem mais adequado sob as respectivas ordens internas.

Nesse passo, vale dizer que os Países Baixos, a Bélgica e a Finlândia reputaram as *loot boxes* como formas de jogos de azar e, portanto, passível de controle por meio da legislação correspondente. No caso da Bélgica, em especial, toda e qualquer forma de exploração de *loot boxes* que envolva o pagamento de dinheiro é proibida, por estarem presentes os requisitos definidos na lei local sobre jogos de azar.³⁹ Já no caso dos Países Baixos, é imprescindível que exista a possibilidade de comercialização dos itens obtidos pelas *loot boxes*, ainda que em ambiente estranho ao do próprio jogo, porquanto a definição legal de jogo de azar demanda a existência de prêmio ou recompensa aferível em dinheiro (art. 1º, 1, a, da Lei de Jogos de Azar Neerlandesa).⁴⁰

A Administração para Jogos de Azar do Conselho Nacional de Polícia da Finlândia, entende desde 2018 que as *loot boxes* podem ser reputadas como sendo jogos de azar, desde que atendidos aos seguintes pressupostos: a loot box pode ser aberta mediante pagamento em dinheiro; o jogador ignora o seu conteúdo antes de abri-la; os itens obtidos podem ser convertidos em dinheiro ou vendidos dentro ou fora do ambiente de jogo; a produtora do jogo eletrônico não dispõe de licença para organizar loteria.⁴¹

Em contrapartida e diferentemente de tantos outros países que possuem leis complexas que regulamentam a exploração de jogos de azar, o Brasil ainda possui um sistema pouco flexível e que não dá azo à exploração de loteria por qualquer pessoa que não seja a União

³⁷ GAMING REGULATORS' EUROPEAN FORUM. *Synthesis of the works carried on by GREF1 eGambling Working Group with regard to the implementation of the Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming*. Disponível em: <http://www.gref.net/wp-content/uploads/2019/10/Synthesis_final-draft_v4_clean.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2020.

³⁸ UNIÃO EUROPEIA. Comissão Europeia. *Answer for question E004184/19*. Disponível em: <https://www.euro.parl.europa.eu/doceo/document/E-9-2019-004184-ASW_EN.html>. Acesso em: 27 abr. 2020.

³⁹ BÉLGICA. Comissão de Jogos de Azar. *Onderzoeksrapport loot boxen*. Disponível em: <https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhkswb_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-final-publicatie.pdf>. Acesso em: 28 abr. 2020.

⁴⁰ PAÍSES BAIXOS. *Wet op de kansspelen*. Disponível em: <<https://wetten.overheid.nl/BWBR0002469/2018-07-28>>. Acesso em: 28 abr. 2020.

⁴¹ FINLÂNDIA. Polícia da Finlândia. *Statement of the National Police Board on loot boxes*. Disponível em: <<https://www.arpajaishallinto.fi/news>>. Acesso em: 28 abr. 2020.

Federal (art. 1º, caput, do Decreto-lei n.º 204/1967⁴²) e tipifica como contravenção penal a exploração de jogos de azar (art. 50 da Lei das Contravenções Penais).

No direito brasileiro, o que é essencial na definição de jogo de azar é a presença do fator sorte como de caráter absoluto ou predominante.⁴³ Não há nenhuma exigência legal ou orientação doutrinária no sentido de que só se trataria de jogo de azar ou se houvesse possibilidade de o jogador receber nenhuma retribuição, ou se a retribuição eventualmente auferida fosse economicamente apreciável. Senão, poder-se-ia afastar o rótulo de jogo de azar da roleta, videopôquer ou bingo com a entrega garantida de um prêmio de inexpressivo valor econômico e irrelevante significação para o jogador, o que certamente foge à lógica do razoável.

É importante lembrar que o contrato de jogo é aleatório por definição e, por assim dizer, o que se tem é a incerteza – e apenas isso – quanto às prestações devidas por uma das partes. Segundo Clóvis Beviláqua, o contrato é aleatório “se as vantagens a obter são incertas e vacilantes, podendo ser maiores, iguais ou menores do que as prestações realizadas para obtê-las, ou até absolutamente nulas.”⁴⁴

Noutro giro, o contrato de jogo é oneroso e esse pressuposto resta satisfeito com o simples pagamento feito pelo jogador. Assim é que, pouco importa a recompensa eventualmente recebida; se o jogador despendeu dinheiro e a qualidade do prêmio for determinada unicamente pelo elemento aleatório, estar-se-á diante de um jogo de azar.

Por assim, dizer, as *loot boxes*, à luz do direito brasileiro, devem ser sim reputadas como sendo jogos de azar, na medida em que compreendem um contrato oneroso e aleatório celebrado entre o jogador e a produtora do jogo eletrônico, mediante pagamento de certa quantia em dinheiro, cuja recompensa terá a sua qualidade determinada exclusivamente pela sorte.

Por outro lado, é de se dizer que a proibição das *loot boxes* não deve ser genérica e imoderada, mas deve alcançar somente os casos em que há necessariamente o dispêndio de dinheiro para obtê-las. Caso a aquisição das *loot boxes* se dê exclusivamente por meio do empenho e progresso no *videogame*, sem desembolso direto ou indireto de dinheiro, não há por que as proibir, por se tratar de mero recurso lúdico.

Por fim, consigne-se que tramita no Senado Federal o Projeto de Lei n.º 186/2014, que visa a autorizar a livre exploração de jogos de azar no território nacional, cuja eventual aprovação fatalmente alteraria a sorte das *loot boxes* no Brasil. Sem perder o estatuto de jogo

⁴² BRASIL. *Decreto-lei n.º 204*, de 27 de fevereiro de 1967. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Decreto-Lei/1965-1988/Del0204.htm>. Acesso em: 28 abr. 2020.

⁴³ PEREIRA, op. cit., p. 301.

⁴⁴ BEVILAQUA apud FARIAS, Cristiano Chaves de; ROSENVALD, Nelson. *Curso de Direito Civil*. 7. ed. V. 4. Salvador: JusPodivm, 2017, p. 284.

de azar, eventual sucesso do PLS n.º 186/2014 implicaria a necessidade de as produtoras de jogos, entre outras coisas, procederem a credenciamento prévio junto ao Poder Público e proibirem o acesso de menores de dezoito anos de idade às *loot boxes*.

De qualquer maneira, apesar de praticamente não existir discussões mais densas sobre a questão, as *loot boxes* são uma realidade dos jogos eletrônicos atuais, representam significativa fonte de receita das suas produtoras e cada vez mais instigam jogadores, sobretudo os que integram o espectro da hipervulnerabilidade das relações de consumo, a despenderem imoderadas quantias de dinheiro, sendo comum o desenvolvimento ou agravamento de transtornos psiquiátricos relacionados ao jogo.

Daí porque se torna imprescindível uma resposta imediata e objetiva das autoridades competentes, destacando o Poder Legislativo Federal, no uso da sua competência legislativa privativa (art. 22, I, da Constituição Federal), e o Poder Executivo Federal, por meio do seu aparato regulatório, visando a superar a aparente lacuna jurídica que permite o nefasto convívio das *loot boxes* com a proibição legal dos jogos de azar.

CONCLUSÃO

Por meio do presente trabalho, buscou-se enfrentar a grande controvérsia que gira em torno da qualificação jurídica das *loot boxes*, ante à proximidade de seu funcionamento com a estrutura dos jogos de azar, os quais, estes, são usualmente objeto de severas restrições nos mais diversos ordenamentos.

No direito brasileiro, os contratos de jogo e aposta podem ser definidos basicamente como sendo o ajuste de vontades por meio do qual uma parte se obriga a entregar à outra determinada prestação em função da implementação de acontecimento futuro e incerto, dado essencialmente ao acaso.

Dentre as espécies de jogo, há o que se chama de jogo de azar, porquanto o azar, o risco é o que essencialmente anima o ajuste, não havendo espaço para que o jogador exerça qualquer tipo de influência. Pela repulsa social e diante da nocividade que é peculiar a esse tipo de jogo, é comum que ele sofra grandes restrições, como no caso do Brasil, seja, em regra, proibido.

Paralelamente, viu-se que as *loot boxes*, por sua vez, são formas contemporâneas de monetização de diversos jogos eletrônicos e consistem essencialmente da disponibilização de um arranjo de itens aleatórios para serem utilizados no próprio jogo, mediante pagamento em dinheiro. Na mesma oportunidade, restou esclarecido que, apesar da ausência de normas

específicas, a aquisição de *loot boxes*, por envolver verdadeiro contrato, é merecedora de amparo pelo ordenamento jurídico, até mesmo para realizar os instrumentos jurídicos de proteção dos consumidores, sobretudo os considerados hipervulneráveis.

Diferentemente da simples aquisição de itens para um determinado *videogame*, constatou-se que as *loot boxes* ostentam semelhanças ululantes com a mecânica dos jogos de azar, notadamente no que diz respeito ao fato de que a recompensa entregue ao consumidor não é antevista e é definida exclusivamente pela sorte.

Não obstante as vozes que militam em sentido contrário e ressalvado o teor da legislação comparada, não há como negar que as *loot boxes* são jogos de azar sob o ângulo do direito brasileiro, porque os elementos essenciais para tal definição restam sobejamente satisfeitos.

O simples fato de se estar diante de um negócio jurídico em que uma parte, após receber uma soma em dinheiro, se compromete a entregar uma contraprestação determinada exclusivamente pelo acaso, havendo elevada chance de ela não ser querida pela outra parte, caracteriza uma forma de jogo de azar.

Outrossim, o fato de o adquirente da *loot box* sempre receber algum tipo de recompensa, ao contrário dos jogos de azar tradicionais, em que há chances de o jogador sair “de mãos abanando”, não parece ser suficiente para afastar a subsunção que ora se faz, porque muitas das vezes a recompensa obtida pelo jogador pode representar algo absolutamente irrelevante – notadamente por se tratar de um item desprezível para o jogo ou de natureza comum – de sorte que haveria equiparação com a sensação de perda total.

Dessa forma, não há dúvidas de que, a exemplo do que foi entendido em países como a Bélgica, a Finlândia e os Países Baixos, o Brasil deve adotar formalmente uma postura de repúdio às *loot boxes* da maneira que são exploradas pela indústria dos jogos eletrônicos, na medida em que contrariam a proscrição conferida pelo ordenamento jurídico pátrio.

A adoção dessa posição pelo Brasil é de importância fundamental não só para reafirmar a autoridade das leis nacionais, como também para assegurar a tutela dos direitos dos consumidores expostos a tais práticas, majoritariamente representados por crianças e adolescentes, os quais, estes, são naturalmente mais sensíveis aos agravos causados pelos jogos de azar.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, João Victor. *Activision Blizzard lucrou mais de US\$ 4 bilhões com microtransações*. Disponível em: <<https://criticalhits.com.br/games/activision-blizzard-lucrou-mais-de-us-4-bilhoes-com-microtransacoes/>>. Acesso em: 29 fev. 2020.

BÉLGICA. Comissão de Jogos de Azar. *Onderzoeksrapport loot boxen*. Disponível em: <https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/oderzoeksrapport-loot-boxen-final-publicatie.pdf>. Acesso em: 28 abr. 2020.

BRASIL. *Código Civil*. Disponível em: <www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/L10406.htm>. Acesso em: 08 out. 2019.

_____. *Código de Defesa do Consumidor*. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078.htm>. Acesso em: 29 fev. 2020.

_____. *Constituição da República Federativa do Brasil*. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm>. Acesso em: 26 abr. 2020.

_____. *Decreto-lei n.º 6.259*, de 10 de fevereiro de 1944. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Decreto-Lei/1937-1946/Del6259.htm>. Acesso em: 10 mai. 2020.

_____. *Decreto-lei n.º 204*, de 27 de fevereiro de 1967. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Decreto-Lei/1965-1988/Del0204.htm>. Acesso em: 28 abr. 2020.

_____. *Estatuto da Criança e do Adolescente*. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm>. Acesso em: 29 fev. 2020.

_____. *Lei n.º 3.688*, de 3 de outubro de 1941. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm>. Acesso em: 08 out. 2019.

_____. *Lei n.º 12.965*, de 23 de abril de 2014. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm>. Acesso em: 29 fev. 2020.

_____. Ministério da Saúde. *Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde – CID 10*. Disponível em: <http://www.datasus.gov.br/cid10/V2008/WebHelp/f60_f69.htm#F60>. Acesso em: 08 out. 2019.

_____. *Projeto de Lei do Senado n.º 186*, de 2014. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/117805>>. Acesso em: 10 mai. 2020.

_____. Superior Tribunal de Justiça. *RMS n.º 13.965/MG*. Relator: Ministro José Delgado. Disponível em: <<https://ww2.stj.jus.br/websecstj/cgi/revista/REJ.cgi/ATC?seq=436830&tipo=5&nreg=200101581720&SeqCgrmaSessao=&CodOrgaoJgdr=&dt=20020909&formato=PDF&salvar=false>>. Acesso em: 27 abr. 2020.

_____. Supremo Tribunal Federal. *RE n.º 966.177/RS*. Relator: Ministro Luiz Fux. Disponível em: <<http://stf.jus.br/portal/jurisprudencia/listarJurisprudencia.asp?s1=%28RE%24%2ESCLA%2E+E+966177%2ENUME%2E%29+OU+%28RE%2EPRCR%2E+ADJ2+966177%2EPRC>>. Acesso em: 27 abr. 2020.

R%2E%29&base=baseRepercussao&url=http://tinyurl.com/zh9157m>. Acesso em: 27 abr. 2020.

DEMARTINI, Felipe. *Progressão de Star Wars Battlefront 2 não vai mais depender de loot boxes*. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/progressao-de-star-wars-battlefront-2-nao-vai-mais-depender-de-loot-boxes-110098/>>. Acesso em: 01 mar. 2020.

DRUMMOND, Aaron; SAUER, James. *Immersive and addictive technologies inquiry*. Disponível em: <<http://data.parliament.uk/writtenevidence/committeeevidence.svc/evidencedocument/digital-culture-media-and-sport-committee/immersive-and-addictive-technologies/written/94835.pdf>>. Acesso em: 01 mar. 2020.

FARIAS, Cristiano Chaves de; ROSENVALD, Nelson. *Curso de Direito Civil*. 7. ed. V. 4. Salvador: JusPodivm, 2017.

FIELDS, Tim. *Mobile & social game design: monetization methods and mechanics*. 2. ed. Boca Raton: CRC Press, 2014.

FINLÂNDIA. Polícia da Finlândia. *Statement of the National Police Board on loot boxes*. Disponível em: <<https://www.arpajaishallinto.fi/news>>. Acesso em: 28 abr. 2020.

GAMING REGULATORS' EUROPEAN FORUM. *Synthesis of the works carried on by GREF eGambling Working Group with regard to the implementation of the Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming*. Disponível em: <http://www.gref.net/wp-content/uploads/2019/10/Synthesis_final-draft_v4_clean.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2020.

GARCIA, André Luiz. *EA garante quase 1 bilhão de dólares com microtransações em um trimestre*. Disponível em: <<https://www.torcedores.com/noticias/2020/01/ea-garante-quase-1-bilhao-de-dolares-com-microtransacoes-em-um-trimestre>>. Acesso em: 29 fev. 2020.

GERKEN, Tom. *Video games loot boxes declared illegal under Belgium gambling laws*. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/technology-43906306>>. Acesso em: 01 mar. 2020.

GONÇALVES, Carlos Roberto. *Direito Civil brasileiro: contratos e atos unilaterais*. 14. ed. V. 3. São Paulo: Saraiva, 2017.

HARADA, Janaína. *Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games?* Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>. Acesso em: 28 fev. 2020.

KLEINMAN, Zoe. *'My son spent £3,160 in one game'*. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/technology-48925623>>. Acesso em: 29 fev. 2020.

LUM, Patrick. *Video game loot boxes addictive and a form of 'simulated gambling', Senate inquiry told*. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/games/2018/aug/17/video-game-loot-boxes-addictive-and-a-form-of-simulated-gambling-senate-inquiry-told>>. Acesso em: 27 abr. 2020.

MELLO, Cleyson de Moraes. *Direito Civil: contratos*. 2. ed. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2017.

NUCCI, Guilherme de Souza. *Leis penais e processuais penais comentadas*. 8. ed. V. 1. Rio de Janeiro: Forense, 2014.

PAÍSES BAIXOS. *Wet op de kansspelen*. Disponível em: <<https://wetten.overheid.nl/BWBR0002469/2018-07-28>>. Acesso em: 28 abr. 2020.

PEREIRA, Caio Mário da Silva. *Instituições de Direito Civil*. 10. ed. V. III. Rio de Janeiro: Forense, 1997.

REINO UNIDO. Gambling Commission. *Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper*. Disponível em: <<https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Virtualcurrencies-eSports-and-social-casino-gaming.pdf>>. Acesso em: 27 abr. 2020.

RIZZARDO, Arnaldo. *Contratos*. 15. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2015.

SCHREIER, Jason. *ESRB says it doesn't see 'loot boxes' as gambling*. Disponível em: <<https://kotaku.com/esrb-says-it-doesnt-see-loot-boxes-as-gambling-1819363091>>. Acesso em: 27 abr. 2020.

TARTUCE, Flávio; NEVES, Daniel Amorim Assumpção. *Manual de Direito do Consumidor: direito material e processual*. 7. ed. São Paulo: Método, 2018.

UNIÃO EUROPEIA. Comissão Europeia. *Answer for question E004184/19*. Disponível em: <https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/E-9-2019-004184-ASW_EN.html>. Acesso em: 27 abr. 2020.

VENOSA, Sílvio de Salvo. *Direito Civil: contratos*. 17. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

YAU, Yvonne H.C.; POTENZA, Marc N. *Gambling disorder and other behavioral addictions: recognition and treatment*. Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4458066/>>. Acesso em: 26 abr. 2020.

ZENDLE, David. *Loot boxes are again linked to problem gambling: results of a replication study*. Disponível em: <<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0213194>>. Acesso em: 27 abr. 2020.