

REGULAÇÃO DAS *LOOT BOXES*: UMA ANÁLISE DAS QUESTÕES LEGAIS RELACIONADAS À IMPLEMENTAÇÃO DE CAIXAS DE RECOMPENSAS ALEATÓRIAS EM JOGOS ELETRÔNICOS

Pedro Henrique Knaip Castilho

Graduado pelo Centro Universitário La Salle
Rio de Janeiro (Unilasalle-RJ). Advogado

Resumo – o texto aborda o sistema de *loot boxes*, caixas de recompensas aleatórias presentes na indústria de jogos eletrônicos, destacando sua controvérsia e impacto nos consumidores. Essas *loot boxes* oferecem aos jogadores a chance de adquirir itens virtuais mediante pagamento em dinheiro, suscitando preocupações sobre proteção ao consumidor devido à falta de regulamentação. A popularidade dessas caixas se deve à experiência viciante que proporcionam, estimulando gastos significativos, especialmente entre os jogadores mais jovens. A falta de transparência e as probabilidades questionáveis de obtenção dos melhores itens levantam questões éticas e de proximidade com jogos de azar. O texto argumenta a necessidade de regulamentação para garantir transparência, justiça e proteção aos consumidores, buscando um equilíbrio entre a inovação da indústria e a proteção dos interesses dos jogadores. Propõe-se uma abordagem em três capítulos: análise do funcionamento das *loot boxes*, análise jurídica considerando sua semelhança com jogos de azar, e defesa da implementação de regulamentação para promover uma indústria de jogos mais segura e equitativa.

Palavras-chave – Direito do Consumidor; Proteção ao Consumidor; Lei nº 8.078/1990; Vulnerabilidade; Jogos de Azar

Sumário – Introdução. 1. Caixas de recompensas em jogos eletrônicos: o que são as chamadas *loot boxes* e como funcionam esses sistemas de microtransações on-line. 2. Análise jurídica da utilização das *loot boxes*: a ausência de regramento específico no direito brasileiro e o enquadramento das caixas de recompensas no conceito de jogos de azar 3. A necessidade de regulamentação das *loot boxes* no ordenamento jurídico brasileiro e a proteção normativa suficiente dos consumidores. Conclusão. Referências.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho científico analisa o sistema das caixas de recompensas aleatórias conhecidas como *loot boxes*, amplamente disseminadas na indústria dos jogoseletrônicos. As *loot boxes* surgiram como uma prática comercial controversa, que oferece aos jogadores a chance de adquirir itens virtuais aleatórios mediante pagamento em dinheiro. No entanto, a ausência de regulamentação desse mecanismo tem gerado uma série de questionamentos críticos relativos à proteção dos consumidores de *videogames*.

A crescente popularidade das *loot boxes* se deve, sobretudo, à sua capacidade de criar uma experiência viciante, constantemente geradora de grandes expectativas. A promessa de se obter itens valiosos, muitas vezes associada a uma sensação de sorte, estimula jogadores a gastarem quantias significativas. Isso tudo se desenvolve num contexto em que as



recompensas obtidas tendem a ter um impacto desproporcionalmente negativo especialmente sobre jogadores mais jovens, incapazes de discernir as implicações financeiras de suas escolhas.

Além disso, a falta de transparência dessas caixas virtuais e as probabilidades (ir)reais de obtenção dos melhores itens disponíveis invocam questões relativas à honestidade e à ética das políticas comerciais das grandes companhias do ramo, e à proximidade dessa sistemática com os chamados jogos de azar, notoriamente proibidos no Brasil.

Nesse contexto, é fundamental que os parlamentares do Congresso Nacional considerem a implementação de normas direcionadas à regulamentação das *loot boxes*, que incluam, entre outros pontos de suma relevância social, a exigência de uma política de transparência, boas formas de fiscalização por parte dos órgãos e associações de defesa dos direitos consumidores, e eventuais hipóteses de limitações aos gastos dos jogadores mais vulneráveis.

Em resumo, a mecânica ora analisada retrata uma questão complexa, que exige uma abordagem cuidadosa por parte do legislador brasileiro. A regulação é, sem dúvidas, necessária para proteger os consumidores e garantir que as práticas comerciais do setor sejam justas, transparentes e éticas. É fundamental, portanto, para o sadio desenvolvimento dessa área do entretenimento, que se encontre um equilíbrio entre a criatividade e a inovação atrativa da indústria, e a necessidade de proteger os interesses dos consumidores, suscetíveis por natureza a influências negativas das grandes corporações.

Então, objetiva-se, neste estudo, discutir o desenvolvimento e o papel desse sistema nas referidas relações consumeristas, bem como a melhor forma de regular as caixas de recompensas aleatórias frente aos interesses tutelados, à luz da legislação já vigente e de propostas normativas que podem e devem vir a ser adotadas.

Para tanto, pretende-se, no primeiro capítulo, analisar o funcionamento das chamadas *loot boxes* em jogos eletrônicos, compreendendo como esses mecanismos são implementados pelas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e influenciam o comportamento dos seus jogadores;

Em seguida, no capítulo segundo, tenta-se analisar juridicamente a utilização dessa sistemática comercial exploratória, perquirindo-se o funcionamento dessas caixas de recompensas também sob o prisma dos jogos de azar, já regulados, há muito tempo, pelo ordenamento jurídico pátrio, em que o ganho ou a perda depende de elementos relacionados à sorte e à incerteza;

Por fim, no terceiro e último capítulo, defende-se a implementação de uma regulação normativa que efetivamente promova a transparência, a justiça e a responsabilidade por parte

da indústria dos *videogames*, com o objetivo fundamental de melhor de proteger os jogadores consumidores e garantir uma experiência de entretenimento mais justa, segura e equitativa.

O estudo será conduzido seguindo-se o método hipotético-dedutivo, uma vez que o pesquisador planeja selecionar um conjunto de proposições hipotéticas que considera viáveis e apropriadas para analisar o objeto em análise, com o intuito de confirmá-las ou refutá-las, por meio de argumentação estruturada e coerente.

Para alcançar esse propósito, a abordagem utilizada para investigar o tópico de pesquisa jurídica será essencialmente qualitativa. O pesquisador planeja utilizar a literatura relevante relacionada ao tema em análise - coletada e catalogada na fase inicial da pesquisa (incluindo legislação, teorias acadêmicas e decisões judiciais) - como base para sustentar sua tese.

1. CAIXAS DE RECOMPENSAS ALEATÓRICAS EM JOGOS ELETRÔNICOS: O QUE SÃO AS CHAMADAS *LOOT BOXES* E COMO FUNCIONAM ESSES SISTEMAS DE MICROTRANSAÇÕES *ON-LINE*

Os jogos eletrônicos, mais popularmente chamados de *videogames*, são formas de entretenimento interativo que envolvem a participação ativa dos jogadores por meio de dispositivos eletrônicos, como consoles de *videogame* – são conhecidos exemplos o PlayStation e o Xbox –, computadores pessoais – denominado simplesmente de “PC” pelos usuários – e aparelhos móveis – tais como de *tablets* e *smarphones*.

Desde suas primeiras versões, surgidas lá nos idos da década de 1970 e aprimoradas ao longo da década seguinte, os jogos eletrônicos se difundiram e angariaram um crescimento exponencial em sua popularidade, principalmente entre crianças e adolescentes, tornando-se nos dias atuais um dos seguimentos do entretenimento mais consumidos e lucrativos de todo o planeta¹.

No Brasil, com não poderia deixar de ser, essa tendência percebida a nível global também se faz bastante presente. Com uma cultura vibrante de *gamers* – termo popularmente usado para fazer referência aos jogadores dos jogos virtuais – e uma crescente acessibilidade aos mais variados dispositivos eletrônicos, os *videogames* conquistaram uma base de fãs considerável por todos os quatro cantos do país, que vem se consolidando como o maior

¹ SOLLITTO, André. **Mudou de fase:** mercado de games já fatura mais que o de cinema. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema>. Acesso em: 20 mar. 2024.



mercado consumidor desse ramo na América Latina, região em que é referência para as desenvolvedoras, e um dos dez maiores no mundo.

Seja por meio de competições de *eSports* – modalidades competitivas e profissionais de esportes eletrônicos –, transmissões ao vivo em plataformas de *streaming* – as conhecidas *lives* –, ou mesmo pelo entretenimento casual de jogadores simplesmente amadores, os jogos virtuais se tornaram uma parte integrante da cultura contemporânea nacional, gerando localmente à indústria dos *games* uma receita de, aproximadamente, R\$ 12,66 bilhões – U\$ 2,6 bilhões – somente no ano de 2023², cifra essa considerável que só aumentando com o passar do tempo.

E é justamente nesse cenário, bastante favorável, que, na última década, as chamadas *loot boxes*, também conhecidas, em português, como caixas de recompensas aleatórias, emergiram como uma prática muito controversa e, nos dias de hoje, já consolidada entre as grandes produtoras do ramo. Tratam-se, pois, esses mecanismos virtuais, de uma sistemática randomômica que oferece aos consumidores jogadores a oportunidade de eles adquirirem itens dentro do jogo que variam de simples adereços cosméticos a elementos que afetam diretamente a competitividade das partidas, como facilidades na progressão das narrativas, armas e equipamentos mais rápidos e poderosos, personagens mais fortes e exclusivos, entre outros.

No entanto, a implementação e, a cada vez maior, ocorrência dessas obscuras caixas de recompensas fizeram surgir, simultaneamente, importantes preocupações sobre seu potencial de induzimento a comportamentos de jogo e de consumo problemáticos entre os usuários das plataformas de *videogames*, particularmente no que se refere às crianças e aos adolescentes, que formam o público-alvo e, por isso, a maior parcela dos consumidores dessa área da indústria do lazer.

O funcionamento das *loot boxes*, como facilmente percebido, é caracterizado pela sua natureza aleatória. Os jogadores podem obter essas caixas de recompensas por meio das moedas virtuais de cada título ou até mesmo com dinheiro real – sendo essa segunda a modalidade mais recorrente – e, ao abri-las, são-lhe apresentadas seleções indiscriminadas de itens que podem ser usados – inclusive, é comum a possibilidade de obtenção de moedas virtuais através da compra com dinheiro real.

Ocorre, todavia, que a raridade e o valor desses itens, prévia e sigilosamente selecionados pelo jogo, são determinados por algoritmos de probabilidade que, na grande maioria das vezes, mostram-se de difícil compreensão aos próprios jogadores.

² ASSUMPCÃO, Adriano. **Brasil é o maior mercado gamer da América Latina e Top 10 mundial em 2023**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/11/brasil-e-o-maior-mercado-gamer-da-america-latina-e-top-10-mundial-em-2023-esports.ghtml>. Acesso em: 20 mar. 2024.

Pode-se dizer, então, analisando-se o funcionamento dessa sistemática, que a aleatoriedade intrínseca a esses sistemas é projetada propositalmente para criar uma experiência de surpresa e excitação concomitantes ao se abrir as mencionadas caixas virtuais, de modo a incentivar os consumidores a gastarem sempre mais tempo e dinheiro em uma busca incessante pelos itens por eles mais desejados. Dessa maneira, esse fácil e perigoso apelo das *loot boxes* tem-se revelado particularmente influente sobre os jogadores das mais baixas faixas hetárias.

Diferentes estudos vêm demonstrando que crianças e adolescentes constituem a parcela de usuários mais suscetível a uma adesão desmedida a esse tipo de mecânica de jogo, devido sobretudo a sua falta de compreensão realista sobre o valor do dinheiro e a sua maior propensão à busca de sensações instantâneas de gratificação e satisfação pessoais.

Como demonstra uma pesquisa de 2021 da organização não governamental GambleAware, do Reino Unido, que promove atividades de conscientização da comunidade e combate aos vícios em jogos de azar e apostas, a natureza imprevisível das recompensas encontradas nas caixas de *loot boxes* tende a levar pessoas principalmente mais jovens, entre 18 e 25 anos de idade, e, especialmente, do sexo masculino, a desenvolverem comportamentos compulsivos, dos quais decorrem o dispêndio de grandes somas de dinheiro em uma expectativa incessante por itens raros e valiosos.

Assim diz o mencionado estudo, referindo-se àqueles usuários que exercem, através das microtransações – um sistema de compras real implementado dentro dos jogos –, o papel de serem a principal fonte de renda de determinados jogos – chamados *whales*:

[...] a tendência entre os consumidores de *loot boxes* - particularmente enviesado para aqueles que são jovens e do gênero masculino - é particularmente preocupante quando enquadrada junto da descoberta que 'whales' que gastam muito tendem a ser jogadores com vício, ao invés de indivíduos com alto poder aquisitivo [...]³.

Além disso, em adendo, denota-se que a presença desses elementos impactantes da jogabilidade, dentro das caixas de recompensa, invariavelmente resulta na criação de uma espécie de divisão injutsta e desproporcional entre os jogadores que investem nos *games* e aqueles que não o fazem. Tal circunstância, não raro, acaba por gerar uma pressão competitiva significativa sobre os usuários mais novos, o que também deságua no incentivo a eles gastarem dinheiro para manterem-se em condições ao menos equilibradas de disputa ou para se destacarem entre seus adversários *on-line*, nos jogos de sua predileção.

Em consequência, por todos esses fatores, o debate em torno desse agressivo sistema de

³ FERREIRA, Victor. **Novo estudo reforça ligação entre loot boxes e vícios em jogos de azar**. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/loot-boxes-vicio-pesquisa-reino-unido>. Acesso em: 20 mar. 2024.



microtransações e a certeza da necessidade de regras sobre essa questão começaram a levar muitos países a considerarem a imposição de medidas regulatórias rígidas para proteger seus consumidores jogadores.

Nessa direção, alguns governos, como o da Alemanha, já implementaram restrições à disponibilização de caixas de recompensas aos menores de idade, enquanto outros, como o dos Países Baixos, pioneiro nesse tipo de normatização, optaram por simplesmente banir a prática das *loot boxes* em seus domínios⁴. Essas medidas visam, sem dúvidas, a aumentar a transparência e a proteção dos consumidores nacionais, vulneráveis por natureza, para quem se revela indispensável o efetivo conhecimento sobre a sistemática das recompensas oferecidas.

Ademais dessas ações governamentais, que vêm sendo adotadas pelos mais diferentes países, as multibilionárias corporações de jogos também têm – ou, ao menos, deveriam ter, claro – um papel fundamental na proteção dos jogadores de *videogames*.

Algumas dessas empresas até que têm demonstrado começar a reavaliar, ainda que timidamente – e, até aqui, apenas para efeitos de aparência – suas práticas de monetização, com a adoção de medidas para supostamente tornar as *loot boxes* mais claras e menos predatórias. É o caso, por exemplo, da tão criticada pela comunidade *gamer* EA Sports, responsável pelo sucesso mundial de vendas “EA FC” – sucessor da antiga franquia de futebol “FIFA” –, que, garantindo todos os anos bilhões de dólares aos seus confres⁵, decidiu dar uma prévia de quais itens poderiam ser obtidos pelos usuários que adquirissem determinadas caixas de recompensas disponibilizadas virtualmente.

Porém, em que pese esses pequenos avanços encontrados, dada a gravidade dos riscos a que estão expostos os usuários dos jogos eletrônicos, pode-se afirmar com tranquilidade que tudo que foi feito até aqui é ainda muito pouco especialmente no Brasil, em que a adoção de qualquer norma protetiva específica ainda está engatinhando.

É urgente, nesse sentido, a atuação e o debate, entre os órgãos e entidades estatais de proteção do consumidor, e a parcela da sociedade civil que se dedica a essa causa, sobre a imposição de medidas de regulamentação dos mecanismos de recompensas virtuais, que incluam, entre outras possibilidades, a limitação do valor que os jogadores podem despender em *loot boxes*, o fornecimento de informações claras e precisas sobre as probabilidades de

⁴ CAETANO, Ricardo. **Como a Inglaterra, Bélgica e Alemanha lidam com os problemas trazidos pelos loot boxes em games**. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8517963/como-a-inglaterra-belgica-e-alemanha-lidam-com-os-problemas-trazidos-pelos-loot-boxes-em-games. Acesso em: 20 mar. 2024.

⁵ POVOLERI, Bruno. **FIFA 22: pré-visualização de pacotes será mantida; entenda**. Disponível em <https://ge.globo.com/esports/fifa/noticia/fifa-22-pre-visualizacao-de-pacotes-sera-mantida-entenda.ghtml>. Acesso em: 20 mar. 2024.



obtenção de cada item fornecido, e o oferecimento de opções para a fácil e rápida desativação das compras internas nos jogos.

Por fim, percebe-se, então, que as *loot boxes* representam uma questão nova, complexa e multifacetada apresentada pela indústria dos *videogames*. Enquanto a prática estudada oferece uma fonte de receita muito lucrativa para as fornecedoras dos mais diversificados tipos de jogos eletrônicos, também constituem riscos significativos para os consumidores em geral dessa indústria, o que inclui o desenvolvimento de comportamentos problemáticos e compulsivos relativos ao consumo *on-line*.

É crucial que sejam discutidas e implementadas o quanto antes medidas regulatórias e de autorregulação responsáveis, com o intuito de mitigar esses riscos e de proteger os jogadores, especialmente os mais vulneráveis, contra potenciais danos emocionais, psicológicos, sociais ou financeiros.

2. ANÁLISE JURÍDICA DA UTILIZAÇÃO DAS *LOOT BOXES*: A AUSÊNCIA DE REGRAMENTO ESPECÍFICO NO DIREITO BRASILEIRO E O ENQUADRAMENTO DAS CAIXAS DE RECOMPENSAS NO CONCEITO DE JOGOS DE AZAR

No âmbito do direito brasileiro, até o presente momento, não existe uma regulamentação específica que trate da implementação das caixas de recompensas aleatórias nos jogos eletrônicos. Essa lacuna normativa, embora notável, não deve ser interpretada como uma total ausência de amparo jurídico para a análise do funcionamento dessas práticas. Na verdade, é perfeitamente viável examinar o funcionamento das caixas de recompensas sob diversas perspectivas jurídicas já estabelecidas, como as que se referem aos direitos das obrigações, às normas contratuais, à proteção dos consumidores, bem como à tutela dos direitos das crianças e dos adolescentes. Assim, ainda que não haja uma regulamentação específica, o arcabouço jurídico existente oferece ferramentas para interpretar e regular, de forma indireta, as implicações e os impactos dessas práticas dentro do ordenamento jurídico brasileiro.

Conforme mencionado na Nota Técnica nº 9 do Centro de Inteligência da Justiça do Distrito Federal – CIJDF, em referência à classificação estabelecida pela pesquisa de Matthaus de Freitas Glowaski Barroso, o contrato celebrado no momento da aquisição de *loot boxes* pelos usuários possui características específicas que merecem destaque. Primeiramente, esse contrato é de natureza aleatória, uma vez que se fundamenta na incerteza presente para ambas as partes envolvidas quanto à viabilidade e/ou à extensão da prestação de, pelo menos, um dos contratantes. Além disso, trata-se de um contrato bilateral, visto que impõe obrigações a todos



os envolvidos na transação. Por fim, é importante salientar que, em regra, este contrato se apresenta como oneroso, considerando que as *loot boxes* são, na maioria das vezes, adquiridas mediante pagamento por parte dos usuários. Assim, essas características conferem ao contrato de aquisição de caixas virtuais uma complexidade jurídica que deve ser analisada com atenção no contexto do direito brasileiro.

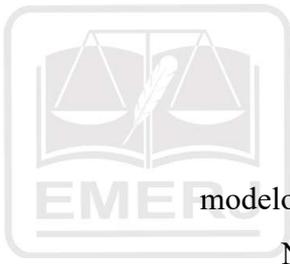
Dessa forma, é evidente que devem incidir sobre esses peculiares negócios jurídicos, ainda que de maneira geral e não específica, todas as regras compatíveis previstas no Código Civil que se aplicam às obrigações decorrentes desses novos tipos contratuais. Contudo, embora essa constatação seja fundamental, ela não se revela suficiente para proporcionar a melhor regulação atualmente possível sobre o tema. Na verdade, a complexidade e a novidade dessas questões exigem uma abordagem mais detalhada e específica para garantir uma regulação adequada e eficaz, que atenda às demandas e peculiaridades desses contratos emergentes no cenário jurídico contemporâneo.

Conforme a citada Nota Técnica, ainda sobre o trabalho de Barroso⁶:

[...] após tecer considerações sobre algumas situações recorrentes, tais como falha na informação sobre o produto (p. Ex., possibilidade de se obter o item desejado na caixa surpresa) e dificuldade para o reembolso de quantias despendidas pelo jogador (tendo em vista a existência de cláusulas de não reembolso, reembolso indireto ou com prazos inferiores aos estabelecidos no Código de Defesa do Consumidor), BARROSO (2022) conclui apontando a possibilidade de violação ao disposto nos artigos 6º, inciso III; 31; 39, incisos I, IV e V; 49, parágrafo único; e 51, inciso II, todos do CDC [...].

Da leitura do trecho acima colacionado, depreende-se que, mesmo que as medidas existentes não se revelem, na prática, suficientemente protetivas, os princípios e as regras de proteção estabelecidos no Código de Defesa do Consumidor ainda assim incidem sobre a comercialização de *loot boxes*. Isso significa que, apesar das limitações evidentes na eficácia protetiva dessas normas, elas ainda têm aplicabilidade e devem ser consideradas no contexto das transações envolvendo *loot boxes*. Portanto, a comercialização dessas caixas de recompensas deve ser analisada à luz das disposições consumeristas, que buscam, de maneira geral, resguardar os direitos dos consumidores, mesmo que o atual arcabouço legal necessite de aprimoramentos para lidar de forma mais adequada com as especificidades desses novos

⁶ CENTRO DE INTELIGÊNCIA DA JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL E DOS TERRITÓRIOS. **Nota Técnica nº 9/2023**. *Loot Boxes: Análise do mecanismo de monetização de jogos eletrônicos sob a ótica da legislação brasileira e de seus reflexos jurídicos e sociais sobre o público infanto-juvenil*. Disponível em <https://www.tjms.jus.br/storage/cms-arquivos/8788a6805202d26fd5200450d8d95273.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2024.



modelos de negócio.

Noutro giro, do ponto de vista da tutela das crianças e dos adolescentes, público particularmente afetado pelos mecanismos ora examinados, encontra-se encartada na Constituição Federal, em seu artigo 227, a celebrada doutrina da proteção integral, que atribui a todos, Estado, família e sociedade, o dever de proteger, em todos os aspectos e com a máxima prioridade possível, essas pessoas que vivenciam uma condição especial de desenvolvimento.

Em decorrência dessa diretriz, no Estatuto da Criança e do Adolescente, também podem ser encontradas diversas normas de fundamental aplicação no âmbito dos *gamers* mais jovens, em especial nos seguintes dispositivos⁷:

[...] Art. 5º Nenhuma criança ou adolescente será objeto de qualquer forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão, punido na forma da lei qualquer atentado, por ação ou omissão, aos seus direitos fundamentais.

[...]

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

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

III - produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica

Por fim, considerando todas as características inerentes ao funcionamento das caixas de recompensas surpresas, é natural que, de imediato, essas práticas de monetização sejam associadas ao conceito de jogos de azar, que constituem infrações penais no ordenamento jurídico brasileiro.

A definição de jogos de azar é estabelecida pela Lei das Contravenções Penais, que os define como todos aqueles jogos que dependem exclusiva ou principalmente da sorte, não sendo necessária qualquer habilidade ou destreza por parte do respectivo jogador⁸.

Sob essa ótica, parece evidente que as *loot boxes* devam ser interpretadas como uma forma de jogo de azar, uma vez que, ao adquirirem essas caixas virtuais, os consumidores investem dinheiro na esperança de obterem recompensas puramente aleatórias, sem qualquer garantia de um retorno que, se não de sucesso, seja, ao menos, satisfatório.

Essa interpretação ganha relevância diante das preocupações crescentes com a proteção desses usuários, presumidamente vulneráveis pela própria imposição legal. Como já reiterado neste trabalho, sobretudo em relação aos menores, a exposição precoce a práticas similares aos

⁷ BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1990. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm. Acesso em: 20 mar. 2024.

⁸ BRASIL. **Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941**. Lei das Contravenções Penais. Rio de Janeiro, DF: Presidência da República, 1942. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em: 20 mar. 2024.

jogos de azar pode contribuir para o desenvolvimento de comportamentos problemáticos e compulsivos.

Por outro lado, a Comissão de Justiça do Distrito Federal, na supracitada NT N° 9/2023, faz importante ponderação a respeito do assunto, contextualizando a mecânica das loot boxes, o conceito dos jogos de azar e os princípios da taxatividade e da legalidade⁹:

[...] no ordenamento jurídico brasileiro, “jogos de azar” são aqueles que dependem exclusiva ou principalmente da sorte. Isso é o que se depreende da redação contida no art. 50, § 3º, alínea “a”, da Lei das Contravenções Penais (Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941).

Trata-se de conceito aberto para se chegar à conclusão de que as *loot boxes* estariam por ele englobadas. A amplitude do conceito, associada à falta de regulamentação, seja ela legal ou infralegal, reafirma a discussão sobre quais práticas realmente estariam incluídas no tipo penal.

Considerar apenas o critério “sorte” poderia trazer situações inusitadas, como, p. ex., a inclusão no mencionado tipo penal da conduta de comercializar pacotes de figurinhas para álbuns.

Assim, percebe-se que a ausência de uma regulamentação específica sobre as *loot boxes* no direito brasileiro torna o debate ainda mais urgente. É necessário promover uma discussão ampla e inclusiva sobre o tema, considerando não apenas as implicações legais, mas, também, os aspectos éticos, sociais e de saúde pública envolvidos. Somente por meio de uma abordagem integrada será possível delimitar-se a extensão dessa prática no ordenamento pátrio, e encontrar soluções para a efetiva proteção dos consumidores.

3. A NECESSIDADE DE REGULAMENTAÇÃO DAS *LOOT BOXES* NO ORDENAMENTO JURÍDICO PÁTRIO E A PROTEÇÃO NORMATIVA SUFICIENTE DOS CONSUMIDORES

Diante de todo o exposto, torna-se evidente a necessidade urgente de intensificar o debate acerca da regulamentação das *loot boxes* dentro do ordenamento jurídico brasileiro. Essa urgência se justifica pelas preocupações inerentes à natureza dessas mecânicas e pelos potenciais efeitos negativos que podem gerar sobre os consumidores do segmento de jogos eletrônicos. É essencial, ao se considerar essa regulamentação, que se tenha em mente, de forma

⁹ CENTRO DE INTELIGÊNCIA DA JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL E DOS TERRITÓRIOS. **Nota Técnica nº 9/2023.** Loot Boxes: Análise do mecanismo de monetização de jogos eletrônicos sob a ótica da legislação brasileira e de seus reflexos jurídicos e sociais sobre o público infanto-juvenil. Disponível em <https://www.tjms.jus.br/storage/cms-arquivos/8788a6805202d26fd5200450d8d95273.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2024.

primordial, o metaprincípio da proporcionalidade, de caráter constitucional, especialmente em sua vertente relativa à vedação à proteção deficiente. A aplicação desse princípio exige um equilíbrio cuidadoso entre a proteção dos consumidores e a liberdade de mercado, garantindo que a regulamentação seja suficientemente robusta para prevenir abusos, mas também justa e adequada ao contexto específico dos jogos eletrônicos.

Nesse contexto, para assegurar a proteção dos jogadores e garantir que práticas éticas sejam seguidas na indústria dos jogos eletrônicos, é fundamental que as autoridades legislativas brasileiras tomem medidas decisivas. Inspirando-se no que já vem sendo implementado em outros países, torna-se imprescindível que os legisladores empreguem esforços substanciais na criação de normas que sejam efetivamente protetivas. Essas normas devem ser capazes de responder às particularidades do mercado de jogos eletrônicos, estabelecendo diretrizes claras e rigorosas para evitar abusos e promover um ambiente mais seguro e transparente para os consumidores. A elaboração de tais normas não só contribuirá para a defesa dos direitos dos jogadores, mas também servirá para fortalecer a confiança na indústria, alinhando-a com padrões internacionais de responsabilidade e ética.

Em primeiro lugar, é fundamental discutir a possibilidade de proibição direta da comercialização de *loot boxes* para menores de idade, garantindo que apenas adultos possam ter acesso a esses mecanismos que envolvem elementos de chance e sorte. Embora essa medida possa parecer, à primeira vista, um tanto quanto radical, ela se mostra coerente com a já existente proibição de menores apostarem em casas lotéricas. Além disso, essa restrição teria o benefício adicional de evitar que crianças e adolescentes sejam expostos aos possíveis riscos associados ao jogo de azar. Ao impedir o acesso dos menores a essas práticas, é certo que se estaria promovendo um ambiente mais seguro e alinhado com as preocupações éticas e de proteção que já orientam outras áreas reguladas pelo ordenamento jurídico. Assim, essa medida se apresenta não apenas como uma precaução lógica, mas também como uma forma de assegurar a integridade e o bem-estar das gerações mais jovens.

Ademais, é igualmente interessante considerar a possibilidade de permitir que os jogadores estabeleçam seus próprios limites de gastos on-line, uma prática que já é comum entre os usuários de sites de apostas esportivas. Implementar essa medida teria o objetivo de evitar excessos relacionados às compras de caixas de recompensas virtuais, promovendo um maior controle financeiro e uma conscientização sobre os riscos potenciais dessas transações. Ao capacitar os jogadores a definir limites personalizados, estar-se-ia incentivando um comportamento mais responsável e reduzindo a probabilidade de gastos impulsivos ou desmedidos. Essa abordagem preventiva contribuiria para mitigar os impactos negativos que o



consumo desenfreado de *loot boxes* pode gerar, criando um ambiente de jogo mais equilibrado e sustentável.

Por outro lado, impor restrições à publicidade de *loot boxes* em plataformas amplamente frequentadas por menores de idade, como redes sociais e aplicativos de jogos, constitui uma medida igualmente crucial. Essa ação seria essencial para reduzir a exposição desse público jovem e altamente influenciável, diminuindo a pressão exercida sobre eles por campanhas de marketing que incentivam o consumo desses produtos. Ao limitar a veiculação de anúncios de *loot boxes* em espaços acessíveis a crianças e adolescentes, essa medida protegeria esse grupo etário de estímulos que podem induzi-los a comportamentos de consumo desmedidos ou prejudiciais. Tal medida reforçaria o compromisso de proteger os menores de práticas comerciais potencialmente nocivas, alinhando-se a esforços mais amplos de regulação que visam criar um ambiente digital mais seguro e responsável.

A adoção de condutas ativas por parte da indústria, visando aumentar a transparência e a responsabilidade dos fornecedores, também deve ser uma exigência. Isso inclui a implementação de requisitos que obriguem as empresas desenvolvedoras de jogos a monitorar e relatar suas práticas relacionadas às *loot boxes* aos órgãos competentes. Tais requisitos poderiam abranger a apresentação de informações detalhadas sobre vendas, taxas de sucesso na obtenção de itens e feedback dos jogadores. Ao exigir essas práticas, promover-se-ia um nível mais elevado de responsabilidade corporativa e garantindo que os consumidores tenham acesso a informações claras e precisas sobre os mecanismos de *loot boxes*. Essa abordagem não apenas contribuiria para a transparência no mercado, mas também permitiria uma fiscalização mais eficaz e uma intervenção mais direcionada por parte das autoridades reguladoras, ajudando a proteger os interesses dos jogadores e a promover práticas comerciais mais justas.

Na mesma linha de pensamento, deve-se impor às empresas a obrigação de oferecer uma opção de resgate ou troca para itens duplicados adquiridos por meio de recompensas aleatórias. Essa medida visaria evitar que os consumidores desperdiçassem dinheiro ao receber itens repetidos, proporcionando uma forma justa e prática de lidar com a frustração que pode advir de tal situação. Ao permitir que os jogadores possam trocar ou resgatar itens duplicados, estaria sendo promovida uma experiência de consumo mais equitativa e satisfatória, além de incentivar uma maior transparência e responsabilidade por parte das empresas desenvolvedoras. Essa prática não só ajudaria a mitigar os impactos financeiros negativos sobre os consumidores, mas também contribuiria para uma relação mais positiva e de confiança entre os jogadores e a indústria de jogos eletrônicos.

Além disso, seria extremamente útil exigir que as empresas realizem avaliações



regulares do impacto das *loot boxes* na saúde mental dos jogadores. A implementação de medidas para mitigar quaisquer efeitos negativos identificados se torna fundamental para proteger a saúde e o bem-estar dos consumidores. Essas avaliações poderiam envolver a análise contínua dos efeitos psicológicos e emocionais que as *loot boxes* têm sobre os usuários, com o objetivo de identificar problemas potenciais e tomar ações corretivas apropriadas. Isso poderia incluir o desenvolvimento de recursos de suporte especializados, bem como a implementação de intervenções direcionadas para lidar com a presença de jogadores que estejam excessivamente afetados. Ao adotar essas práticas, certamente estaria-se construindo um ambiente de jogo mais responsável e acolhedor, assegurando que as empresas assumam um papel ativo na proteção da saúde mental dos seus consumidores e contribuindo para uma experiência de jogo mais segura e equilibrada.

Por último, é essencial garantir que os jogos que contenham caixas aleatórias sejam classificados de maneira adequada, com base em seu conteúdo, incluindo a presença e a frequência de elementos relacionados a jogos de azar. Estabelecer classificações claras e precisas desempenha um papel crucial ao fornecer informações inequívocas aos jogadores, ajudando-os a avaliar os riscos associados ao conteúdo do jogo. Essa transparência permite que os consumidores tomem decisões de compra mais informadas e conscientes, promovendo um ambiente de jogo mais transparente e responsável. Ao assegurar que essas classificações reflitam com precisão o caráter e os riscos dos jogos, estar-se-ia contribuindo para a proteção dos jogadores e para a promoção de práticas de consumo mais responsáveis dentro da indústria dos jogos eletrônicos.

À luz do exposto sobretudo nas conclusões da Nota Técnica sopramencionada¹⁰, essas normas protetivas inequivocamente poderiam ajudar a regulamentar as *loot boxes* no ordenamento jurídico brasileiro, promovendo a transparência, a responsabilidade e a proteção dos consumidores. É primordial que essas medidas sejam implementadas em conjunto com uma abordagem colaborativa entre autoridades reguladoras, empresas de jogos, organizações de defesa do consumidor e outras partes interessadas relevantes.

¹⁰ CENTRO DE INTELIGÊNCIA DA JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL E DOS TERRITÓRIOS. **Nota Técnica nº 9/2023**. Loot Boxes: Análise do mecanismo de monetização de jogos eletrônicos sob a ótica da legislação brasileira e de seus reflexos jurídicos e sociais sobre o público infanto-juvenil. Disponível em <https://www.tjms.jus.br/storage/cms-arquivos/8788a6805202d26fd5200450d8d95273.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2024.

CONCLUSÃO

Conforme o estudo realizado, chega-se à conclusão de que a análise abrangente das *loot boxes* nos jogos eletrônicos revela uma realidade complexa e multifacetada, que demanda uma resposta regulatória cuidadosa e abrangente por parte do Estado brasileiro.

Ao se examinar essa sistemática predatória, torna-se evidente como esses sistemas de microtransações podem oferecer uma experiência ao mesmo tempo viciante e emocionante para seus jogadores, na mesma medida em que apresentam sérios riscos a esses usuários, especialmente para os mais jovens.

Nessa toada, a ausência de transparência e as probabilidades ocultas de obtenção de itens valiosos trazem à tona questões éticas e de proteção ao consumidor, ao passo em que se constata a perigosa proximidade das caixas virtuais aleatórias com os jogos de azar.

Na esfera jurídica, o exame da atual conjuntura no Brasil destaca a lacuna regulatória existente no direito brasileiro em relação às *loot boxes*, apontando para a urgência de aplicação das leis de proteção ao consumidor e à infância e adolescência, bem como da normatização de medidas e meios capazes de suprir as brechas ainda encontradas nesse microsistema jurídico de proteção dessas pessoas vulneráveis.

Contudo, observa-se, de qualquer forma, que a ausência de regras específicas não exime as empresas de sua responsabilidade em garantir a transparência e a segurança dos jogadores, especialmente em um mercado tão lucrativo e influente quanto o dos jogos eletrônicos.

Diante desse cenário desafiador, a conclusão é clara: é imperativo que as autoridades legislativas e reguladoras ajam para implementar normas que protejam os consumidores e promovam práticas éticas na indústria dos jogos eletrônicos.

A proibição da venda para menores, a limitação de gastos, as restrições à publicidade direcionada a esse público e a exigência de transparência por parte das empresas são medidas cruciais para mitigar os riscos associados às *loot boxes*.

No entanto, é essencial que essas medidas sejam adotadas de forma colaborativa e inclusiva, envolvendo não apenas as autoridades governamentais, mas também as empresas de jogos, organizações de defesa do consumidor e outros interessados. Somente assim será possível encontrar um equilíbrio entre a inovação na indústria e a proteção dos consumidores, garantindo uma experiência de entretenimento segura, justa e equitativa para todos os envolvidos.



REFERÊNCIAS

ASSUMPÇÃO, Adriano. **Brasil é o maior mercado gamer da América Latina e Top 10 mundial em 2023**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/11/brasil-e-o-maior-mercado-gamer-da-america-latina-e-top-10-mundial-em-2023-esports.ghtml>. Acesso em: 20 mar. 2024.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941**. Lei das Contravenções Penais. Rio de Janeiro, DF: Presidência da República, 1942. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em: 20 mar. 2024.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1990. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 20 mar. 2024.

CAETANO, Ricardo. **Como a Inglaterra, Bélgica e Alemanha lidam com os problemas trazidos pelos loot boxes em games**. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8517963/como-a-inglaterra-belgica-e-alemanha-lidam-com-os-problemas-trazidos-pelos-loot-boxes-em-games. Acesso em: 20 mar. 2024.

CENTRO DE INTELIGÊNCIA DA JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL E DOS TERRITÓRIOS. **Nota Técnica nº 9/2023**. Loot Boxes: Análise do mecanismo de monetização de jogos eletrônicos sob a ótica da legislação brasileira e de seus reflexos jurídicos e sociais sobre o público infanto-juvenil. Disponível em <https://www.tjms.jus.br/storage/cms-arquivos/8788a6805202d26fd5200450d8d95273.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2024.

FERREIRA, Victor. **Novo estudo reforça ligação entre loot boxes e vícios em jogos de azar**. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/loot-boxes-vicio-pesquisa-reino-unido>. Acesso em: 20 mar. 2024.

POVOLERI, Bruno. **FIFA 22: pré-visualização de pacotes será mantida; entenda**. Disponível em <https://ge.globo.com/esports/fifa/noticia/fifa-22-pre-visualizacao-de-pacotes-sera-mantida-entenda.ghtml>. Acesso em: 20 mar. 2024.

SOLLITTO, André. **Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o de cinema**. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema>. Acesso em: 20 mar. 2024.