



**UNIVERSIDADE
FEDERAL DO
MARANHÃO**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS DE IMPERATRIZ
COORDENAÇÃO DO CURSO DE DIREITO**

JÚLIA DA SILVA SOUSA

OS RISCOS DAS “LOOT BOXES” À LUZ DA LEI Nº 14.852/2024:
análise da vulnerabilidade do público infanto-juvenil diante da mecânica predatória

Imperatriz – MA

2025

JÚLIA DA SILVA SOUSA

OS RISCOS DAS “LOOT BOXES” À LUZ DA LEI Nº 14.852/2024:

análise da vulnerabilidade do público infanto-juvenil diante da mecânica predatória

Monografia apresentada ao Curso de Direito da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Direito.

Orientador(a): Prof.^a Dra. Camila de Cecchi Sevilhano

Imperatriz – MA

2025

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Sousa, Júlia da Silva.

Os riscos das Loot Boxes à luz da Lei Nº 14.852/2024 :
análise da vulnerabilidade do público infanto-juvenil
diante da mecânica predatória / Júlia da Silva Sousa. -
2025.

51 f.

Orientador(a): Camila de Cecchi Sevilhano.

Monografia (Graduação) - Curso de Direito, Universidade
Federal do Maranhão, Imperatriz, 2025.

1. Jogos Eletrônicos. 2. Loot Boxes. 3. Consumidor
Hipervulnerável. 4. Marco Legal da Indústria de Jogos
Eletrônicos. 5. Crianças e Adolescentes. I. Sevilhano,
Camila de Cecchi. II. Título.

JÚLIA DA SILVA SOUSA

OS RISCOS DAS “LOOT BOXES” À LUZ DA LEI Nº 14.852/2024:

análise da vulnerabilidade do público infanto-juvenil diante da mecânica predatória

Monografia apresentada ao Curso de Direito da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Direito.

Orientador(a): Prof.^a Dra. Camila de Cecchi Sevilhano

Imperatriz/MA, 30 de julho de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Camila de Cecchi Sevilhano
Universidade Federal do Maranhão

Prof. Paula Regina Pereira dos Santos
Universidade Federal do Maranhão

Prof. Ricardo Cavalcante Moraes
Universidade Federal do Maranhão

AGRADECIMENTOS

Este trabalho representa a etapa final de uma jornada repleta de desafios e que já dura mais de cinco anos. Além de satisfeita, estou feliz que eu tenha conseguido vencer as dificuldades que surgiram ao longo da minha graduação. Gostaria de agradecer a minha família, que foram meu principal apoio durante todo esse tempo e estiveram junto comigo em todos os momentos. Os 12 últimos meses foram turbulentos, mas graças ao acolhimento de vocês foi possível enfrentar essas dificuldades com mais tranquilidade.

Em especial, gostaria de agradecer minha mãe, Jakeline, por acreditar em mim e na minha capacidade de superar todos os obstáculos, por me incentivar quando eu estava desanimada e duvidando que poderia conseguir me formar neste curso.

Também sou imensamente grata aos amigos e colegas que estenderam a mão para mim, me considero sortuda por contar com tantas pessoas maravilhosas que me ajudaram ao longo do processo. Sou grata ao Gustavo, Mafê, Sávio, Isa e muitos outros, que à sua maneira foram importantes para esse trabalho.

Por fim, agradeço à Professora Ellen Pantoja e à Professora Camila pela paciência, compreensão e orientação. Como aluna, sou imensamente privilegiada pela oportunidade de aprender com vocês. Este trabalho de conclusão é um momento de realização meu, mas gostaria de compartilhar a minha alegria com todos os já mencionados.

Onde há grande propriedade, há grande desigualdade. Para um muito rico, há no mínimo quinhentos pobres, e a riqueza de poucos presume da indigência de muitos.

Adam Smith.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar como a exposição às mecânicas de captação de renda predatórias nos jogos eletrônicos pode afetar crianças e adolescentes, um grupo demográfico de alta vulnerabilidade enquanto consumidor, à luz das medidas de proteção estabelecidas pelo Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024). As loot boxes, mecanismos de monetização que oferecem recompensas aleatórias mediante microtransações, têm sido criticadas por sua semelhança com jogos de azar e pelo potencial de causar comportamentos compulsivos, especialmente em consumidores jovens. O estudo examina a capacidade da legislação brasileira de enfrentar os desafios das novas dinâmicas de consumo no meio digital e combater práticas abusivas contra hipervulneráveis. Foi adotada uma abordagem qualitativa, baseada em revisão bibliográfica e análise documental, utilizando fontes como artigos científicos, legislações nacionais e internacionais, jurisprudência e relatórios de mercado. Os resultados indicam que, apesar da expansão da indústria de jogos eletrônicos no Brasil ter ensejado a promulgação da Lei nº 14.852/2024, ainda não há norma de regulamentação específica para prevenir os problemas atrelados ao uso das loot boxes, em contraste com outros países em posição semelhante que já implementaram medidas rigorosas para proteger os seus cidadãos. Conclui-se que a falta de arcabouço legal no Brasil para enfrentar a problemática das loot boxes representa um desafio significativo para a proteção dos direitos de crianças e adolescentes, o que demanda uma revisão legislativa que promova maior transparência e segurança no emprego desses mecanismos em jogos eletrônicos.

Palavras-chave: jogos eletrônicos; loot boxes; consumidor hipervulnerável; Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos; crianças e adolescentes.

ABSTRACT

This study aims to analyze how exposure to predatory monetization mechanics in electronic games affects children and adolescents, a demographic group exhibiting high consumer vulnerability, under the protective measures established by the Legal Framework for the Electronic Games Industry (Lei nº. 14.852/2024). Loot boxes, monetization mechanisms offering randomized rewards through microtransactions, have been criticized for their resemblance to gambling and potential to induce compulsive behaviors, particularly among young consumers. The research examines Brazilian legislation's capacity to address challenges posed by new digital consumption dynamics and combat abusive practices targeting hypervulnerable individuals. A qualitative approach was adopted, based on bibliographic review and documentary analysis, drawing on sources such as scientific articles, national and international legislation, case law, and market reports. The results indicate that despite the expansion of Brazil's electronic games industry prompting the enactment of Lei nº. 14.852/2024, no specific regulatory standards exist to prevent loot box-related issues. This contrasts with peer nations that have already implemented rigorous measures to protect their citizens. In conclusion, the absence of a legal framework addressing loot boxes poses a significant challenge to safeguarding children's and adolescents' rights, necessitating legislative revisions to ensure greater transparency and security in deploying these mechanics within electronic games.

Keywords: video games; loot boxes; hypervulnerable consumers; Legal Framework for the Videogame Industry; children and adolescents.

GLOSSÁRIO

E-games - Neologismo estrangeiro sinônimo de jogos eletrônicos.

Free-to-play - "Grátis para jogar" na tradução literal. Um tipo de jogo eletrônico disponível gratuitamente por meio de um contrato de licença com empresas desenvolvedoras.

Gamers - Neologismo estrangeiro para denominar pessoas que têm jogos como atividade recreativa principal.

Loot boxes - Uma mecânica de microtransações baseada em itens consumíveis que geram recompensas aleatórias e podem ser compradas com moedas específicas de jogos, seja de maneira onerosa ou não.

Payers - "pagadores", em tradução literal. São jogadores que gastam certa quantia, com frequência mensal, em conteúdos pagos presentes em jogos eletrônicos.

Pop-up - um tipo de janela que se abre no navegador ao visitar uma página web ou acessar uma hiperligação específica.

Software - um conjunto de instruções codificadas que permite que dispositivos eletrônicos realizem tarefas.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Captura de tela da página de download do jogo eletrônico “Genshin Impact”	p. 35
Figura 2 - Captura de tela do pop-up informativo sobre conteúdo gráfico do jogo.....	p. 36
Figura 3 - Captura de tela em dispositivo móvel que mostra loja digital vendendo moeda virtual.....	p. 37
Figura 4 - Captura de tela em dispositivo móvel mostrando ofertas disponíveis ao usuário.....	p. 38

LISTA DE SIGLAS

CC - Código Civil

CIJDF - Comissão de Inteligência e Justiça do Distrito Federal

CDC - Código de Defesa do Consumidor

ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente

MJSP - Ministério da Justiça e Segurança Pública

STJ - Supremo Tribunal de Justiça

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
2. OS JOGOS ELETRÔNICOS E AS LOOT BOXES.....	15
2.1 Os Jogos Eletrônicos: origem e contexto histórico do mercado no Brasil.....	15
2.2 O comércio de Jogos Eletrônicos e as Loot Boxes.....	18
2.3 Breve análise da legislação e regulamentação internacional de Loot Boxes.	21
3. AS LOOT BOXES DIANTE DO ORDENAMENTO JURÍDICO.....	23
3.1 Lei nº 9.906/1998 e o Código Civil.....	23
3.2 Similaridades com Jogos de Azar e Atipicidade.....	27
4. COMÉRCIO DIGITAL E A PROTEÇÃO INTEGRAL DOS MENORES DE IDADE...	30
4.1 Código de Defesa do Consumidor e o Estatuto da Criança e do Adolescente..	30
4.2 Marco Civil da Internet.....	33
4.3 O Marco Legal dos Jogos Eletrônicos.....	40
5. CONCLUSÃO.....	45
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	47

1. INTRODUÇÃO

A indústria de jogos eletrônicos já se consolidou como uma das mais lucrativas no mercado de entretenimento mundial e está em constante expansão. De acordo com dados divulgados ao público pela Pesquisa Games Brasil (2024, pág. 13), a maioria da população consome jogos eletrônicos no país, demonstrando que a indústria dos jogos digitais tem notoriedade em território nacional.

Uma das consequências da popularização dos jogos eletrônicos foi a interação de usuários com as loot boxes, mecanismos de arrecadação de renda que oferecem recompensas aleatórias em troca de microtransações feitas dentro dos jogos.

Atualmente, existem algumas discussões sobre a legalidade desta mecânica de monetização e as consequências da constante interação entre consumidor e loot box. Em que pese o crescimento do mercado de jogos eletrônicos tenha possibilitado a criação da Lei nº 14.852/2024, uma norma regulamentadora para comportar os desdobramentos da indústria de jogos, ainda há escassez na legislação para tratar das repercussões negativas da interatividade com as loot boxes.

Ao observar similaridades com jogos de azar e a possibilidade de lesão à integridade mental dos usuários, especialmente ao bem-estar dos consumidores menores de idade, o Conselho Federal de Psicologia publicou um parecer técnico repressivo que critica a exposição de crianças e adolescentes a qualquer tipo de mecânica de natureza parecida com jogos de azar e que envolvam transações monetárias.

O documento também destaca que a responsabilidade não deve ser exclusiva da família, mas também responsabilidade comum ao Estado. A falta de uma abordagem específica na legislação brasileira difere do posicionamento proativo de outros países, como Japão, Bélgica e China, que já formularam estratégias para resguardar os seus cidadãos.

Em um contexto de constante evolução do comércio e da sociedade, especialmente com o avanço das tecnologias e a imersão da sociedade no espaço cibernético, é incumbência do Estado resguardar os direitos constitucionais dos cidadãos brasileiros diante dos conflitos provocados pelo desenvolvimento tecnológico. Práticas comerciais como o uso das loot boxes nos jogos eletrônicos trazem desafios jurídicos significativos, sobretudo quanto ao equilíbrio entre a livre iniciativa e a proteção de consumidores vulneráveis.

Este trabalho justifica-se pela necessidade de investigar como o Direito brasileiro tem enfrentado os desafios impostos pelas novas dinâmicas de consumo em ambientes digitais, com foco na indústria de videogames e nas loot boxes. A discussão apresentada tem mérito, pois a regulamentação das mecânicas de arrecadação de renda é necessária e oportuna para superar uma lacuna no arcabouço legal do país.

As crianças e adolescentes estão sendo protegidos integralmente pelo ordenamento jurídico brasileiro enquanto consumidoras e público alvo dos jogos virtuais? A recém-promulgada Lei nº 14.852/2024, conhecida como Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos, desempenha adequadamente o seu papel de conciliar o melhor interesse da criança e do adolescente, direitos consumeristas e o desenvolvimento do comércio de videogames?

O objetivo geral do estudo é analisar os riscos associados ao uso de loot boxes em jogos eletrônicos, diante da vulnerabilidade de crianças e adolescentes, à luz do Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos e da legislação correlata voltada à proteção de menores de idade.

Este estudo visa contextualizar a evolução do mercado de jogos eletrônicos no Brasil e analisar, de forma breve, as práticas internacionais de proteção ao consumidor relacionadas a loot boxes. Ainda, também tem como finalidade observar as características dessa mecânica e identificar os possíveis efeitos nocivos ao comportamento dos consumidores. Por fim, avaliar a eficácia da Lei nº 14.852/2024 e da legislação correlata na proteção de consumidores hipervulneráveis expostos à mecânica das loot boxes.

Foi adotada uma abordagem qualitativa e uso do método descritivo-explicativo, baseada em revisão bibliográfica e análise documental, com

consultas a artigos científicos, legislações nacionais, jurisprudência, relatórios de mercado, pareceres técnicos e pesquisas demográficas para obtenção de dados relevantes ao trabalho.

Esta obra acadêmica está dividida em cinco capítulos. O primeiro capítulo aborda a origem e o contexto histórico dos jogos eletrônicos, seguido por análise do mercado brasileiro e breve exploração da legislação estrangeira. O segundo capítulo examina a legalidade das loot boxes diante do Código Civil Brasileiro, com foco nas características gerais do negócio jurídico, discussão da licitude do objeto e os impactos que as loot boxes causam no comportamento de consumidores. O terceiro capítulo faz uma análise da legislação nacional vigente que aborda o comércio digital e a proteção dos direitos das crianças e adolescentes no contexto do espaço cibernético. Por fim, o último capítulo apresenta as considerações finais, destacando as principais conclusões e sugestões para continuidade da exploração do assunto.

2. OS JOGOS ELETRÔNICOS E AS LOOT BOXES

Nos últimos anos, a indústria dos jogos eletrônicos está em expansão no mercado brasileiro. Após análise dos hábitos de consumo de mais de 13 (treze) mil participantes do questionário da Pesquisa Games Brasil (2024, página 13 e 14), o estudo de mercado estimou que cerca de 73,9% da população brasileira tem o hábito de consumir jogos eletrônicos. O número é expressivo, mas não surpreende, pois o Brasil segue uma tendência mundial.

Apesar do crescimento constante do mercado de jogos virtuais nas últimas três décadas, apenas recentemente entrou em vigor a Lei n.º 14.852/2024, a qual foi denominada o Marco Legal da Indústria de jogos eletrônicos no país. Contudo, a legislação carece de aperfeiçoamento para lidar com as complexidades criadas pelo emprego de loot boxes, um mecanismo predatório de arrecadação de renda.

É necessário analisar cuidadosamente o contexto histórico e social dos jogos eletrônicos para compreender a importância desta discussão. Para tanto, este capítulo examina a evolução histórica no Brasil e no mundo, explora a conexão entre as loot boxes e o consumo interno desses jogos, e investiga de forma pontual experiências de outros países na regulamentação das loot boxes.

2.1 Os Jogos Eletrônicos: origem e contexto histórico do mercado no Brasil

Os jogos são elementos básicos do entretenimento comuns ao indivíduo e a sociedade, e segundo o historiador Johan Huizinga (2000, página 5-6), eles estavam presentes desde os primórdios da civilização e são naturais a todos os seres vivos, sendo anteriores à própria cultura. Ainda que sejam recentes na história da

humanidade, os jogos eletrônicos têm a mesma finalidade de seus antecessores analógicos.

O termo “jogo eletrônico” tem alguns sinônimos, como “jogo virtual”, “jogo digital” e “*videogame*”, este último também usado para os consoles que transmitem os jogos. Todos estes vocábulos fazem referência ao conceito de jogo interativo e operado por sistemas eletrônicos. A legislação brasileira dispõe de um rol taxativo no artigo 5º do Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos, o qual define as obras audiovisuais interativas, *softwares* e dispositivos dedicados a executar jogos virtuais como equivalentes a jogos eletrônicos.

Ainda que existam controvérsias sobre qual foi o primeiro jogo eletrônico, há um consenso de que o primeiro videogame surgiu no período pós-Segunda Guerra Mundial, durante o momento em que Estados Unidos da América e União Soviética competiam entre si pela hegemonia política e militar. Na época, os EUA tentavam se sobrepôr como uma potência tecnológica e passar a frente dos soviéticos na corrida espacial (1957-1975), criando um ambiente propício para pesquisa e desenvolvimento científico.

Diante desse cenário favorável, a partir da década de 1960, surgiram três dos jogos eletrônicos considerados predecessores dos modelos contemporâneos: o Spacewar (1962), o Computer Space (1971) e o Pong (1972), os primeiros do formato. Ademais, também em 1972, surgiu o primeiro console, Odyssey, e a Atari foi fundada, uma empresa de referência mundial e predominante no ramo durante os anos 1970.

Para Senra e Vieira (2022, pág. 10 e 11), a relação do indivíduo com os jogos eletrônicos é um fenômeno de consumo multifacetado e que não deve ser observado de forma isolada, uma vez que para ser compreendido deve-se considerar em qual o recorte de tempo ocorre e com qual sociedade interage. O consumo dos jogos eletrônicos é um evento complexo e está sob forte influência de um contexto histórico, cultural e social.

Em conformidade a este apontamento, nas próximas décadas, a indústria se expandiu e se diversificou graças ao surgimento de novas tecnologias. Takahara (2020) e Diniz (2024) entendem que o mercado de jogos eletrônicos se consolidou

no fim dos anos 1980, sendo um dos mais rentáveis do ramo do entretenimento no presente e com potencial para continuar prosperando.

No Brasil, houve significativo atraso para popularização do mercado de jogos eletrônicos. Durante a expansão do mercado internacional de consumidores nos anos 1980 e 1990, o país passava por um período de perturbações tanto no campo político e institucional, quanto na economia interna. Findou-se o período da Ditadura Militar, o qual foi seguido pelo enfrentamento dos retrocessos de direitos sociais e uma crise econômica causada pelo aumento desenfreado da inflação.

Gavioli Diniz (2024) aponta que o mercado brasileiro não era atraente para as empresas estrangeiras e a indústria de jogos eletrônicos lutou para se estabelecer até o começo do século XXI. No início da década de 2000, os jogos eletrônicos ficaram mais acessíveis para o consumidor médio brasileiro, de forma que a indústria de videogames no território nacional começou a florescer.

A plataforma Newzoo (2021) estimou que, dentre os 101 milhões de brasileiros que consumiam videogames, seis a cada dez pessoas jogavam por smartphones. Em média, estes mesmos jogadores passavam 4h31min (quatro horas e trinta e um minutos) por semana jogando. Nesse sentido, Rodrigo Gavioli Diniz e Felipe Gavioli Diniz comentam a relação entre poder de compra e popularidade dos aparelhos móveis para acessar jogos:

Os smartphones, por outro lado, são dispositivos que podem ser adquiridos no mercado por um preço mais acessível em comparação a média dos consoles da atual geração. Também, estão mais difundidos entre as pessoas em virtude das inúmeras possibilidades de uso, o que inclui trabalho, comunicação diária, acesso à internet e às informações, jogos eletrônicos etc. Os games para essa plataforma podem ser encontrados facilmente em lojas virtuais, como a Google Play e a Apple Store, muitos deles são menos sofisticados – não necessitam de um hardware tecnicamente mais avançado – e disponibilizados de maneira gratuita. (Diniz e Diniz, 2024, página 163).

Tendo em vista esse perfil de consumidor, surgiram novos formatos de jogos eletrônicos para aparelhos móveis e maneiras de torná-los atrativos, dando origem

aos jogos *free-to-play*, jogos eletrônicos disponíveis por um contrato de licença com empresas desenvolvedoras e populares pela sua gratuidade (Takahara, 2020).

Esta popularidade dentre os consumidores foi cultivada pela indústria dos jogos eletrônicos, que buscou atrair este novo perfil de jogadores que não utilizavam os *smartphones* exclusivamente para jogar e que entendem a atividade como uma função secundária do aparelho.

Assim, de acordo com Takahara (2020), esses jogos eletrônicos procuraram obter receita de maneiras indiretas, como venda de conteúdo adicional, apresentação de propaganda patrocinada ou negociação de dados dos consumidores com outras empresas. É possível correlacionar a necessidade de arrecadação de lucro alternativa com o frequente emprego de mecânicas de monetização em jogos eletrônicos por seus desenvolvedores.

Uma vez que os jogos virtuais foram banalizados no cotidiano da sociedade contemporânea e o comércio desse meio de entretenimento tem inaugurado novas dinâmicas de consumo, surgem discussões em diferentes âmbitos do Direito, as quais justificam a necessidade de regulamentar a indústria de jogos eletrônicos e seus dispositivos de captação de lucro.

2.2 O comércio de Jogos Eletrônicos e as Loot Boxes

Conforme apurado na Pesquisa da indústria brasileira de games 2022 (Fortim, 2022, página 15-16), o Brasil era o maior mercado de jogos eletrônicos da América Latina, e no mesmo período, era estimado que o comércio na região gerou 2,3 bilhões de dólares em receita. Esse faturamento não é exclusivamente derivado da produção, distribuição e venda de jogos eletrônicos, mas também resultado das microtransações feitas pelos consumidores.

O termo “microtransação” é a denominação dada ao modelo de negócios em que as vendas de conteúdo digital adicional feitas nas plataformas de jogos eletrônicos são pagas com moeda virtual disponibilizada pelo desenvolvedor.

Semelhante ao sistema de fichas adotado em fliperamas ou parques de diversão, o usuário pode converter dinheiro real em moedas fictícias para que possa comprar o acesso ao conteúdo adicional (Cardoso, 2022; Takahara, 2020.).

As loot boxes (“baú de recompensas”, “caixas de saque” ou “caixas de recompensa”, em tradução livre) são uma forma de arrecadação de renda que opera através de microtransações. A mecânica funciona da seguinte maneira: é ofertado ao usuário um sorteio de itens aleatórios dentro de um baú de recompensas, os quais são apelativos pela oportunidade de conseguir prêmios raros e limitados, ainda que exista pouca transparência sobre a probabilidade de ganhar.

Para participar do sorteio, o jogador deve realizar microtransações na plataforma do jogo eletrônico para obter uma moeda virtual, que a partir do gasto de certa quantidade irá conceder ao usuário uma tentativa no sorteio, mas não necessariamente garante o acesso a itens desejados.

No país, a ascensão das vendas de conteúdo virtual em jogos ocorreu logo após o período em que a internet e aparelhos eletrônicos se tornaram mais acessíveis ao consumidor de classe média. Diante da explanação de Takahara (2020, página 17), é razoável associar a popularização das microtransações à democratização do acesso aos *smartphones*:

Já no Brasil, as microtransações começaram a ter notoriedade a partir de jogos free-to-play para navegadores de internet, como Travian (2004), ou jogos que estavam presentes nas redes sociais, como Mafia Wars (2009) e FarmVille (2009) da rede social Facebook, mas sem dúvida o crescimento relevante na utilização das microtransações, tanto no âmbito local quanto no global, foi com a popularização dos smartphones, com um grande destaque ao jogo Candy Crush Saga.

A Newzoo (2021, pág. 14) batizou como “*Payers*” os jogadores brasileiros que gastam certa quantia, com frequência mensal, em jogos eletrônicos para comprar presentes, baixar conteúdo, fazer assinaturas ou outras microtransações. Em uma análise feita pelo período de seis meses, cerca de 43% dos jogadores no país podiam ser identificados como *payers*.

É importante observar quais seriam os maiores motivadores que levam os *gamers* brasileiros a gastarem nas plataformas de jogos eletrônicos para PC, consoles e dispositivos móveis. O estudo determinou que aproximadamente cerca

de 40% dos *payers* quer ter acesso a conteúdo jogável extra ou exclusivo; 35% do mesmo grupo é influenciado a gastar em itens de personalização; e 30% deste tipo de jogadores é persuadido a investir em facilitadores ou avanço de progresso nos jogos digitais.

Outrossim, tratando-se de loot boxes, são utilizadas uma série de estratégias para atrair esse grupo de usuários e maximizar o número de vendas, a maioria baseada em táticas de engajamento e incentivo a gastos contínuos utilizando de fatores psicológicos (Cardoso, 2023, página 47-48). Diante dessas características, diversas discussões sobre a semelhança com jogos de azar¹ e a legalidade das loot boxes² insurgiram contra a mecânica antes que o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos entrasse em vigência.

Quando entrevistados, mais de 87% dos pais afirmam que seus filhos têm o hábito de consumir jogos digitais (Pesquisa Games Brasil, 2024, página 56), o que destaca a exposição significativa de menores de idade a este ambiente carregado de conteúdo com potencial prejudicial. Em parecer, o Conselho Federal de Psicologia (2021, página 9) posicionou-se sobre o assunto de forma cristalina, argumentando que tanto a família quanto o Estado, através de políticas públicas, devem proteger menores de idade de qualquer tipo de jogo que envolvam gastos monetários como as caixas de saque.

Com a promulgação da Lei Federal nº 14.852/2024, além dos programas de incentivo estatais, diretrizes para regulamentar o comércio de jogos digitais foram lançadas com foco na defesa do consumidor, na manutenção da privacidade dos usuários, e na proteção integral da criança e do adolescente. No entanto, o Marco Legal não enfrentou diretamente a questão do emprego das loot boxes por desenvolvedores de jogos.

¹“MINISTÉRIO Público dá parecer favorável a entrada das ações contra fabricantes de jogos eletrônicos e virtuais”. Associação Nacional Dos Centros De Defesa Da Criança E Do Adolescente, 2021. Disponível em: <<https://www.ancedbrasil.org.br/ministerio-publico-da-parecer-favoravel-a-entrada-das-acoes-contra-fabricantes-de-jogos-eletronicos-e-virtuais/>>. Acesso em 20/10/2024.

²HIGÍDIO, José. “Advogados rejeitam proibição de loot boxes, mas defendem ajustes”. Consultor Jurídico, 2021. Disponível em: <<https://www.conjur.com.br/2021-abr-19/advogados-rejeitam-proibicao-loot-boxes-defendem-ajustes>>. Acesso em: 30/10/2024.

2.3 Breve análise da legislação e regulamentação internacional de Loot Boxes

Enquanto a legislação do Brasil timidamente avança para regulamentar a indústria de *e-games*, outros países já promovem discussões acerca do comércio de jogos eletrônicos há mais tempo e tem posicionamentos consolidados sobre as loot boxes. Neste estudo, destacamos as abordagens do Japão, da Bélgica e da China às complicações criadas pelo mecanismo.

É possível extrair da pesquisa de Cardoso (2023, página 68-70) que a iniciativa japonesa de legislar sobre as loot boxes é consequência de uma necessidade de regular o fenômeno de jogos com *gacha*, um modelo de loot box inspirado em máquinas físicas de vendas automatizadas de brindes em cápsulas denominados “*gachapon*”, que se popularizou rápido em jogos de celular no Japão.

O advogado especialista em Tecnologia da Informação Toki Kawase (2022) explica que a partir de 2012, após uma investigação, a Agência Japonesa de Assuntos do Consumidor determinou como ilegal o uso de sistemas “gachas completos” e obrigou os desenvolvedores de jogos a serem mais transparentes com os consumidores. A Lei contra Prêmios Injustificáveis e Representações Enganosas determina que empresas suspeitas serão investigadas e estão sujeitas a sofrer sanções se comprovada a exploração do sistema *gacha* para captação de renda.

Além disso, o governo decidiu monitorar periodicamente o comportamento dos jogadores com objetivo de proteger e conscientizar o público japonês (Cardoso, 2023, página 69). Assim, as penalidades impostas aos que violam a lei japonesa somadas à vigilância constante de um órgão competente para garantir o bem-estar social formam um conjunto de medidas de prevenção contra práticas abusivas de desenvolvedores de jogos eletrônicos.

Mais recentemente, Bélgica e a China também buscaram sanar os problemas de regulamentação de mecânicas de arrecadação de renda (Distrito Federal, 2023; Cardoso, 2023, página 69-74), embora as soluções encontradas para prevenir práticas abusivas variem em sua tolerância à conduta das empresas desenvolvedoras que utilizam a loot box para lucrar.

Na China, o foco principal da legislação se concentrou na transparência e no controle de microtransações. As principais medidas tomadas obrigam os desenvolvedores a tornarem públicas as probabilidades de obter itens aludidos na publicidade das caixas de recompensa, criaram limitações de uso para menores de idade e proibiram a aquisição direta das loot boxes com uso de dinheiro real.

Enquanto isso, a Bélgica demonstrou maior intolerância ao perigo que as loot boxes representavam para seus consumidores. Em 2018, a Comissão Belga de Jogos apresentou um relatório em que apontava que 75% das loot boxes presentes nos jogos eletrônicos investigados eram compatíveis com a caracterização de jogos de azar dada na Lei Belga de Jogos. O mesmo relatório concluiu que poderiam desencadear o vício em jogos de azar, especialmente no público jovem (Distrito Federal, 2023, págs. 19-20).

Cardoso (2023, página 73) explana que, em uma tentativa de fazer cumprir a lei e proteger os consumidores vulneráveis, o governo da Bélgica determinou aos desenvolvedores de jogos eletrônicos que modificassem ou removessem as loot boxes de seus jogos, sob pena de multa e/ou prisão. A demanda do país foi aceita pelos desenvolvedores, que fizeram as alterações necessárias para continuar operando na região.

Considerando as lideranças estrangeiras empenhadas em mitigar as possíveis complicações do emprego de loot boxes nos jogos eletrônicos, em sua maioria utilizando uma abordagem direta para resguardar os direitos consumeristas dos usuários, o Brasil estaria se alinhando aos países com posicionamento garantista ao apresentar a Lei 14.852/2024 com deliberações para proteger seus consumidores vulneráveis de mecânicas predatórias e abusivas.

3. AS LOOT BOXES DIANTE DO ORDENAMENTO JURÍDICO

A Loot Box, assim como outras estratégias e mecânicas aplicados pelos desenvolvedores de jogos digitais, é ofertada como um produto e/ou serviço para os jogadores e é um método efetivo de captação de lucro. Diante do ordenamento jurídico, as loot boxes podem ser compreendidas como um acordo celebrado entre as empresas que fornecem os jogos eletrônicos e os jogadores, ainda que apresente características que levantam o debate sobre a validade do negócio jurídico.

Outrossim, sua semelhança com uma infração penal prevista pela legislação brasileira insurge contra a aplicação da mecânica em jogos virtuais e amplia as discussões sobre a legalidade da mecânica de arrecadação de renda.

Neste capítulo, serão observadas as problemáticas que insurgem contra o emprego de loot boxes a partir da Lei nº 9.906/98, o Código Civil e do Decreto-Lei Nº 3.688/1941 (Lei de Contravenções Penais).

3.1 Lei nº 9.906/1998 e o Código Civil

Para compreender a natureza jurídica das loot boxes, é necessário entender que estas são *softwares* acessórios e acessíveis através de um *software* principal, o jogo eletrônico. Os *softwares* são programas de computador, e portanto, objetos de contrato de licença pela Lei nº 9.609/1998, conforme indicado pela legislação nos seus artigos 1º e 9º, *in verbis*:

Art. 1º Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para

fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.

[...] Art. 9º O uso de programa de computador no País será objeto de contrato de licença.

Parágrafo único. Na hipótese de eventual inexistência do contrato referido no caput deste artigo, o documento fiscal relativo à aquisição ou licenciamento de cópia servirá para comprovação da regularidade do seu uso.

Tarcisio Teixeira (2022, páginas 251-255) compreende que os contratos realizados pela internet não constituem um novo tipo de contrato, tampouco desviam da função social preconizada pelo Código Civil de 2022. Para o jurista, as partes meramente expressam suas vontades por um meio alternativo, sem prejuízo do acordo firmado entre elas.

Assim, depreende-se que as loot boxes são programas de computador, e portanto, um objeto de contrato de licença celebrado de forma telemática. De acordo com as classificações apontadas por Maria Helena Diniz, a loot box também pode ser vista como um negócio jurídico bilateral acessório, não solene e constitutivo.

É acessório pois depende de um negócio jurídico principal, o qual seria o contrato de licenciamento de uso de jogo eletrônico; não solene, pois não há previsão legal ou impedimento em lei; e constitutivo porque tem efeito *ex nunc*, com eficácia após a conclusão da microtransação.

Corroboram Barroso (2022) e Cardoso (2023) ao determinar que as loot boxes são sistemas de distribuição aleatória de licença, a qual pode ou não ser onerosa, e que premia o usuário com uma permissão para consumir outro bem dentro do jogo eletrônico. O propósito da mecânica é oferecer um contrato de adesão (acesso a um sorteio de itens selecionados) que dá ao usuário uma licença de uso dentro de um grupo de licenças pré-definidas (permissão para usar vantagem ou item cosmético consumível dentro do jogo eletrônico).

Assim como qualquer contrato celebrado na realidade, aqueles realizados via meio telemático (denominados “contratos eletrônicos”) estão sujeitos às normas e princípios impostos pelo ordenamento jurídico brasileiro, incluindo as disposições do artigo 421 e seguintes no Código Civil (Teixeira, 2022).

Dentre os elementos elencados pelo Código Civil como essenciais e comuns ao negócio jurídico estão: a capacidade do agente; o objeto lícito e possível; e o consentimento (artigo 104, incisos I, II e III do CC). Estes requisitos devem ser exauridos pelo licenciado e licenciante, que no caso em comento seriam, respectivamente, usuário e empresa.

Uma vez que os elementos mencionados são obrigatórios, é possível encontrar problemáticas do uso de loot boxes em jogos eletrônicos acessíveis ao público infanto-juvenil.

A capacidade do agente é fundamental para a validade do negócio jurídico, de forma que os absolutamente incapazes necessitam de representação dos seus responsáveis e os relativamente incapazes devem ser auxiliados conforme indicado pela lei, salvo quando o ordenamento determinar que não há necessidade de serem assistidos. Caso celebrem acordos em desconformidade com a norma, o negócio jurídico é nulo ou será anulável.

Uma quantidade significativa de jogos eletrônicos tem classificação indicativa que permite o acesso de crianças e adolescentes apesar de ter compras online, e em virtude do controle parental ser uma ferramenta de uso facultativo para os pais e responsáveis, o público infanto-juvenil poderá ser exposto a estratégias predatórias de arrecadação de renda presente nos jogos digitais sem vigilância adequada.

No Brasil, o estudo conduzido pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (2020) observou que cerca de 72% dos pais e responsáveis declararam que seus filhos utilizam a internet com segurança, enquanto as crianças e adolescentes alegaram que 48% de seus responsáveis têm conhecimento mediano ou nenhum conhecimento sobre suas atividades online. Esta discrepância entre os dados corrobora a ascensão de um fenômeno jurídico: o abandono digital.

O abandono digital consiste na omissão dos responsáveis quanto à segurança de menores de idade e exposição destes a conteúdo com efeitos prejudiciais em um ambiente virtual (Alves *et al*, 2022, página 459-462). Para Maruco e Rampazzo (2020), o abandono digital tem correlação com a parentalidade distraída, que nada mais é do que a supervisão mal executada de menores de idade por seus responsáveis, que estão fisicamente presentes e emocionalmente ausentes, muitas vezes pelo uso excessivo de aparelhos eletrônicos.

Em conformidade aos argumentos de Alves e Rampazzo, combinados com a interpretação dos dados estatísticos aludidos acima, embora os pais declarem supervisionar corretamente crianças e adolescentes, este monitoramento das atividades pode estar sendo executado de maneira superficial. A convicção dos responsáveis de que sua abordagem seja eficiente é uma percepção prejudicada e limitada da realidade.

Dessa forma, o elemento da capacidade do agente fica prejudicado, visto que se um responsável está presente apenas simbolicamente e não atua para assistir diretamente os menores na compra de loot boxes, o grupo demográfico não tem capacidade civil para celebrar contrato com as empresas licenciantes.

Para Sheila do Rocio Cercal Santos Leal (2007), a validade do consentimento no contrato eletrônico também tem extrema importância para a celebração do negócio. No entendimento da especialista, não é suficiente o consentimento livre de vícios, pois uma quantidade significativa de contratos via internet é feita de forma massificada ou por adesão, tornando necessário o consentimento informado e consciente do consumidor.

O negócio jurídico não terá validade se o contratante ignorar riscos ou obrigações impostas pelo contratado, o que ocorre na relação contratual entre menores de idade, figura de alta vulnerabilidade na posição de consumidor licenciado, e as empresas desenvolvedoras de jogos, que atuam como fornecedores licenciantes. Não há como equiparar o discernimento de crianças e adolescentes com o de uma pessoa adulta e o consentimento informado não será alcançado plenamente.

Ademais, quanto ao elemento do objeto possível e lícito, é necessária uma análise mais detalhada das características das loot boxes. De fato, o objeto (a licença acessória para ingressar nos sorteios) é possível, e no entanto, existem dúvidas sobre a licitude da coisa diante da semelhança das mecânicas de loot box com jogos de azar.

3.2 Similaridades com Jogos de Azar e Atipicidade

Após ajuizadas oito ações civis públicas na Vara de Infância e Juventude do Tribunal de Justiça do Distrito Federal, o Centro de Inteligência de Justiça do Distrito Federal (CIJDF) apresentou a Nota Técnica Nº 9/2023 com intuito de coletar dados e analisar de forma adequada as possíveis complicações que as loot boxes poderiam representar, bem como entender se há compatibilidade do mecanismo de arrecadação de receita com um dos ilícitos previstos na Lei de Contravenções Penais.

Como um método habitual usado pelas empresas desenvolvedoras para arrecadar de renda nos jogos *free-to-play*, um dos gêneros mais queridos por jogadores cuja plataforma principal de acesso a jogos eletrônicos são os aparelhos celulares, a presença das loot boxes é comum na interface dos videogames apesar de amplamente discutida e criticada. As semelhanças entre a mecânica de monetização e jogos de azar são apontadas por diversos estudiosos e interessados no mercado de games, a exemplo de Cardoso (2023) e Takahara (2020).

Isto ocorre porque uma das características principais da mecânica, que é a distribuição aleatória em seus sorteios de vantagens ou itens que favorecem a performance do usuário. As loot boxes oferecem uma probabilidade de obter um item que serve como um trunfo para jogadores, o que atrai os já anteriormente mencionados *payers*.

No entanto, ao investir nesse tipo de microtransação, esses jogadores podem ser mal vistos por outros usuários em jogos com caráter competitivo e ficam sujeitos a falta de transparência das empresas sobre qual a chance estatística de receber o privilégio (Takahara, 2020, página 26).

Conforme disposto pela Lei de Contravenções Penais no artigo 50, *caput*, a exploração de jogo de azar de forma acessível ao público é infração penal, que pode ser majorada pela participação de menores de dezoito anos (art. 50, parágrafo §1º). O mesmo dispositivo determina que serão considerados 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.

As ações públicas contra as empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos sustentavam argumentos de que os jogos virtuais se enquadravam na descrição generalista da primeira alínea. Além disso, a característica da aleatoriedade da recompensa a ser recebida pelas loot boxes provoca nos jogadores comportamentos típicos do vício na dinâmica de aposta, que podem ser prejudiciais aos menores de idade.

Uma vez que os adolescentes ainda não têm discernimento e controle emocional como de adultos, eles são mais vulneráveis à mecânica similares a jogos de azar e comportamentos estimulados pelas caixas de saque. Drummond e Sauer (2018, página 1) atestam que o estímulo funciona da seguinte maneira:

À primeira vista, as loot boxes apresentam uma série de semelhanças impressionantes com jogos de azar do mundo real. Os jogadores geralmente compram loot boxes por dinheiro e recebem recompensas de valor variável com base em probabilidade. Assim, em várias compras, os jogadores receberão um item de alto valor em média a cada X vezes que abrirem uma caixa (onde X representa um número de aberturas determinado por um algoritmo predefinido). Por exemplo, um jogo com 10% de chance de um item de alto valor em uma loot box pode resultar em sucesso, em média, uma vez para cada dez caixas compradas. No entanto, criticamente, devido à natureza aleatória das recompensas, o número exato de caixas que exigem compra para obter um item valioso varia. Esse tipo de estrutura de recompensa é denominado esquema de reforço de proporção variável e sustenta muitas formas de jogo. O reforço de proporção variável resulta em pessoas adquirindo rapidamente comportamentos e repetindo esses comportamentos com frequência na esperança de receber uma recompensa.

Conforme apurado por Cardoso (2023), a influência do denominado “vício na dinâmica de apostas” pode prejudicar a saúde mental, os relacionamentos pessoais, o desempenho escolar e o desenvolvimento de menores de idade.

Também é necessário pontuar que o estímulo constante de comportamentos problemáticos envolvendo a simulação de jogos de azar e moedas fictícias obtidas por microtransações poderia escalar para usuários migrando para jogos de azar com gasto monetário direto (Drummond e Sauer, 2018, página 1).

Embora desencadeie um comportamento com paralelos à ludomania e corresponda a definição generalista de jogo de azar, após o levantamento de dados

e a análise minuciosa do Centro de Inteligência de Justiça do Distrito Federal (2023, página 37), a conclusão foi de que o emprego de loot boxes não configura contravenção penal apesar das semelhanças com jogos de azar.

A justificativa dada pelo CIJDF é a atipicidade do mecanismo de monetização pela superficialidade e anacronismo da redação usada pelo legislador. Além disso, a impossibilidade de equiparar a mecânica predatória à infração prevista no artigo 50, já que violaria o princípio constitucional da anterioridade da lei penal (artigo 5, inciso XXXIX da Constituição Federal).

Assim, a atipicidade das caixas de recompensa permite que, como um contrato de licença acessória, o objeto seja possível e lícito, ainda que existam discussões sobre esta licitude. Diante da incerteza sobre a validade do contrato realizado em jogos eletrônicos por menores de idade, e da similaridade prática com jogos de azar, surge o questionamento se o melhor interesse da criança e do adolescente está sendo verdadeiramente respeitado.

4. COMÉRCIO DIGITAL E A PROTEÇÃO INTEGRAL DOS MENORES DE IDADE

Conforme a tecnologia avança, tornou-se necessário ampliar a legislação para atender as demandas criadas pelo ciberespaço e criar salvaguardas para usuários mais vulneráveis. A Lei nº 14.852/2024 é o resultado de discussões no campo jurídico brasileiro impulsionadas pelas problemáticas que acompanham o desenvolvimento tecnológico, sobretudo pela evolução do comércio digital e da indústria de games.

Este capítulo busca explorar algumas das principais normativas em vigência relacionadas ao comércio digital e à proteção do consumidor menor de idade no Brasil, bem como observar o que dispõe a Lei nº 14.852/2024 sobre os consumidores com vulnerabilidade agravada pela menoridade.

4.1 Código de Defesa do Consumidor e o Estatuto da Criança e do Adolescente

A Constituição Federal de 1988 celebra o direito à igualdade e tem por objetivo garantir que todos sejam tratados de forma isonômica, de maneira que utiliza uma abordagem semelhante ao aforismo de Aristóteles: trata igualmente os iguais, e desigualmente os desiguais, na medida em que se desigalam. Diante das circunstâncias que expõem os indivíduos a situação de vulnerabilidade, o Estado tem a prerrogativa de agir para promover igualdade formal e material.

A promoção da defesa do consumidor é direito previsto constitucionalmente e a sua normatização foi instituída pela Lei nº 8.078/1990 (Código de Defesa do Consumidor – CDC), a qual delibera os direitos e deveres das partes envolvidas na cadeia de consumo em território nacional. Nos artigos introdutórios da norma, restou

determinado que o consumidor é o destinatário final do produto ou serviço prestado e, portanto, a parte vulnerável na relação de consumo.

O Código de Defesa do Consumidor veda ao fornecedor aproveitar-se da ignorância em razão da idade, conhecimento, condição social ou qualquer outra circunstância em que o indivíduo esteja em desvantagem na venda ou prestação de serviço, considerando uma prática abusiva tirar proveito da fragilidade do consumidor (artigo 39, inciso IV).

Visto que o CDC já pressupõe o consumidor como vulnerável em relação ao fornecedor (art. 4, inciso I), a proibição prevista na redação da lei sugere que certos grupos demográficos têm a vulnerabilidade agravada por condições especiais, e em razão disso tem seus direitos consumeristas tutelados de forma excepcional. Estes indivíduos são considerados “hipervulneráveis” pelo ordenamento jurídico.

No entendimento de Cláudia Lima Marques (2012, página 17), o Estado permite a desigualdade formal entre os indivíduos para promover a igualdade material entre consumidores. Sobre o tema, o Supremo Tribunal de Justiça (STJ) tem posicionamento consolidado, no qual destaca a necessidade de proteger os “hipervulneráveis” nas relações de consumo e alega que estes não deveriam ser lesados pela massificação da cadeia de fornecimento (Brasil, 2007).

Ainda, o STJ reforça que os fornecedores têm obrigação de resguardar os consumidores de vulnerabilidade agravada quanto a práticas que não são desfavoráveis à generalidade da população, mas são prejudiciais aos consumidores de alta vulnerabilidade.

Outrossim, a Constituição Federal de 1988 também estabeleceu que é responsabilidade da coletividade, da família e do Estado assegurar que todos os menores de idade tenham seus direitos fundamentais respeitados, consoante o artigo 227, além de não serem submetidos a qualquer negligência, exploração e discriminação.

Mais tarde, essa disposição foi reiterada e ampliada pela Lei nº 8.069/1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA), a qual trata da proteção integral do menor de idade. De forma mais extensiva, o artigo 71 e seguintes do Estatuto da Criança e do Adolescente estabelece diretrizes para prevenir violações aos direitos

da criança e do adolescente, determinando ser um dever que não está restrito ao pátrio poder ou o Estado, mas uma obrigação estendida também a terceiros.

O ECA criou critérios práticos, ofereceu orientações e esclareceu quais práticas devem ser adotadas em antecipação a eventual exposição de menores a certos cenários. Uma vez que o consumidor pode ter sua vulnerabilidade agravada pela idade (segundo o artigo 39, inciso IV, do CDC), é possível deduzir que crianças e adolescentes devem ser vistos como consumidores hipervulneráveis.

Tanto as disposições do CDC quanto do ECA conduzem ao entendimento de que a venda de produtos e serviços para menores de idade tem requisitos que devem ser atendidos para resguardar os direitos infraconstitucionais deste grupo.

Adicionalmente, o artigo 74 e 81, inciso III, ambos do Estatuto da Criança e do Adolescente, preconizam procedimentos importantes e aplicáveis aos jogos eletrônicos. O primeiro dispositivo legal determina que o Poder Público é responsável por regular as diversões e espetáculos oferecidos aos menores de idade, bem como deve informar sobre a natureza deles, qual a faixa etária não recomendada, e os locais e horários não recomendados.

O artigo 74 do ECA serve de fundamentação jurídica para a regulamentação do Sistema de Classificação Indicativa, atualmente regida pela Portaria do Ministério de Justiça e Segurança Pública (MJSP) Nº 502 de 23 de novembro de 2021. O órgão obriga que obras audiovisuais, incluindo os jogos eletrônicos, considerem previamente os critérios estabelecidos na norma para classificar seu conteúdo e permitir às famílias melhor controle de acesso.

Porém, o Sistema de Classificação Indicativa não impede a exposição dos menores de idade ao conteúdo adequado por si, sendo apenas uma ferramenta auxiliar no controle parental fornecida pelo Poder Público.

Ademais, o artigo 81, inciso III, do ECA dispõe sobre a proibição da venda de produtos que possam causar dependência física ou psicológica aos menores, mesmo que por utilização indevida.

É importante reiterar que a mecânica de loot boxes presente em jogos eletrônicos já teve reconhecido seu potencial lesivo para o público infanto-juvenil pelo Conselho Federal de Psicologia no Parecer Nº 36/2021/GTEC/CG. O documento destaca o formato ambíguo que por vezes aproveita da falta de

discernimento dos jovens para lucrar com microtransações e que influencia o gasto repetitivo através de recompensas, induzindo os consumidores ao vício.

O parecer é corroborado pelo estudo realizado por Drummond e Sauer (2018), que aponta a possibilidade de desenvolvimento de um comportamento análogo à ludomania. De acordo com Cardoso (2023, página 64), quando expostos às mecânicas de caixa de saque, o público infanto-juvenil demonstra dificuldades na socialização com familiares e conhecidos, ter desempenho escolar prejudicado e lidar com problemas na saúde mental envolvendo ansiedade, depressão e baixa autoestima.

Diante deste contexto, depreende-se que existe um risco concreto à saúde daqueles expostos às caixas de saque e a ausência de ferramentas diretas para moderação de acesso à microtransação é uma omissão grave. Nesta esteira, a falta de regulamentação das loot boxes demonstra inércia por parte do Poder Público, ferindo direitos constitucionais e infraconstitucionais dos menores de idade.

4.2 Marco Civil da Internet

Assim como ocorreu com a popularização dos videogames, a democratização do acesso à internet também aconteceu no final da década de 1990 e início dos anos 2000, por meio dos estabelecimentos populares, por vezes informais e com estrutura voltada para acesso temporário à rede, como as lan houses (Senra e Vieira, 2022).

Segundo o levantamento feito pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC), no ano de 2008 quase metade da população tinha como ponto primário de acesso à internet os centros públicos de acesso pago (lan houses e similares). O mesmo estudo apontou que, na sua maioria, os frequentadores eram pessoas menos instruídas, de classes mais pobres e os jovens até 24 anos.

À época, não havia legislação específica para tratar das celeumas decorrentes do uso e do comércio pela internet, embora já houvesse um projeto de lei em tramitação para constituir um Marco Regulatório Civil da Internet. Por vezes, o Código Civil e normas avulsas foram aplicados de forma genérica para resolver litígios e promover regulamentação, visto que havia ausência de uma norma adequada no ordenamento jurídico brasileiro com essa finalidade.

No presente, o acesso à rede de internet foi popularizado e muitas vezes é realizado por dispositivos pessoais. Em 2023, mais de 80% da população brasileira acima de 10 anos tinha telefone celular de uso pessoal e 88% utilizaram a internet no período da pesquisa feita pelo IBGE. Estes números são resultado da melhora no poder de compra que permite obter aparelhos pessoais com conectividade à internet e democratizou o acesso a rede, uma realidade muito diferente do início do milênio.

Atualmente, os cidadãos, empresas e o comércio no âmbito virtual estão submetidos aos fundamentos e princípios do Direito Digital norteados pela Lei 12.965/2014. Denominada como o “Marco Civil da Internet”, este é o texto normativo basilar nesse campo jurídico no país, ainda que não seja a primeira ou mais complexa norma sobre regulamentação do uso da internet, de dados e tecnologia.

É importante salientar que o Marco Civil da Internet dialoga diretamente com a Constituição Federal de 1988, conforme os artigos 4 e 7 da referida lei, em que incentiva a proteção dos direitos fundamentais dos usuários, tendo como objeto de maior interesse o direito à dignidade, à privacidade, à transparência do tratamento de dados pessoais, e de livre iniciativa.

Outrossim, as relações sociais, contratuais e de consumo que ocorrem no ambiente virtual estão subordinadas tanto às determinações do Marco Civil quanto às outras leis do Direito Civil, Direito Tributário, Código de Defesa do Consumidor e demais normas do ordenamento jurídico brasileiro (Araújo, 2017), visto que continuam sendo fatos jurídicos relevantes ao Direito e que produzem efeitos independentemente do espaço em que acontecem.

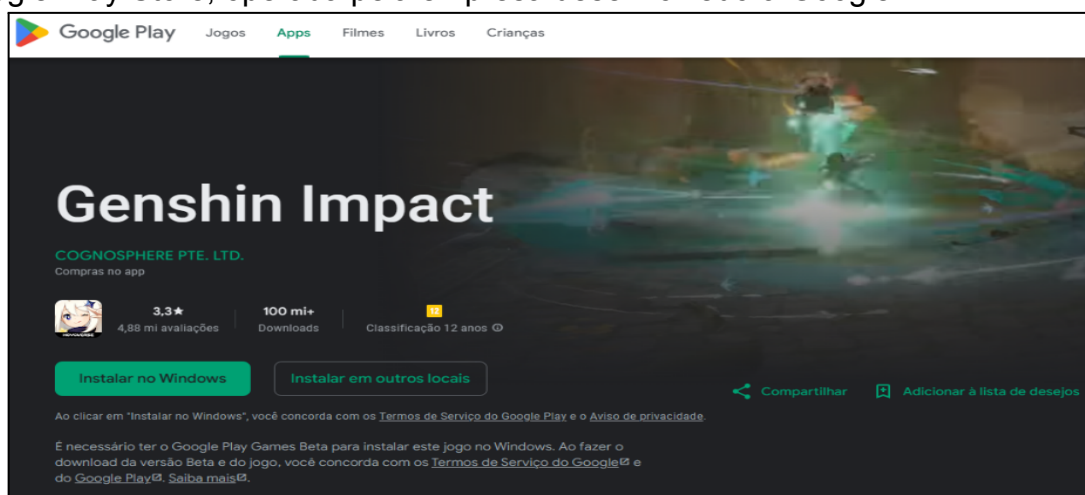
Ainda, em suas disposições finais, o texto normativo determina que o usuário terá livre escolha para escolher se empregará ou não o controle parental e decidir quais conteúdos são impróprios para o consumo de seus filhos, desde que

respeitando as diretrizes do Estatuto da Criança e do Adolescente e os princípios do próprio dispositivo legal.

Em que pese a inclusão digital seja um direito dos menores de idade que não pode ser cerceado, existem ressalvas para quais produtos e conteúdos poderão ser acessados pelo grupo demográfico. O Marco Civil da Internet especifica que a família poderá interferir para controlar o acesso à rede de internet, mas não inseriu abordagens diretas para prevenir que o público menor seja exposto a mecânicas predatórias.

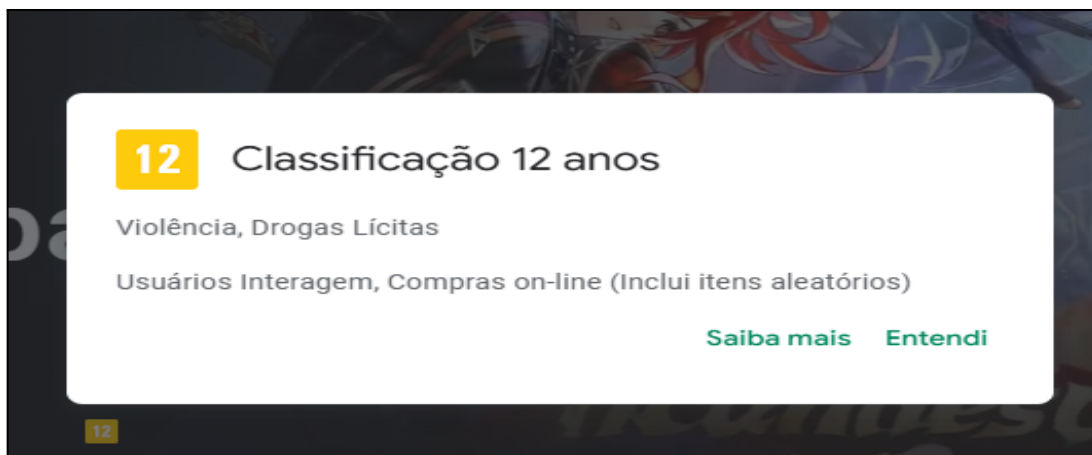
A exemplo disto, acessando plataformas online para compra e download gratuito de jogos eletrônicos, é possível constatar que a classificação indicativa permite usuários maiores de 13 anos jogarem o título “Genshin Impact” em dispositivos móveis, um popular jogo eletrônico licenciado pela empresa Cognosphere PTE. LTD. que contém microtransações diversas, dentre as quais estão as loot boxes.

Figura 1- Página de download do jogo eletrônico “Genshin Impact” na loja virtual Google Play Store, operada pela empresa desenvolvedora Google.



Fonte: Google Play Store (2025), captura de tela realizada pela autora.

Figura 2 - Pop-up informativo sobre conteúdo gráfico do jogo, bem como alertas obrigatórios sobre a possibilidade de interação entre usuários e de compras on-line com alusão às loot boxes.



Fonte: Google Play Store (2025), captura de tela realizada pela autora.

Na plataforma da loja digital Google Play Store, via navegador web, é facilmente identificado na página de exibição do jogo eletrônico para download as informações quanto ao número de vezes que o jogo foi baixado, avaliações de usuários, e a Classificação Indicativa obrigatória para mídias audiovisuais, de acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente e a Portaria Nº 502/2021 do Ministério da Justiça e da Segurança Pública.

Na imagem da Figura 1 é identificável a sinalização da Classificação Indicativa do jogo eletrônico, a qual não recomenda o uso para menores de 12 anos. Além disso, na Figura 2 constam informações sobre quais os eixos temáticos e elementos interativos presentes no jogo virtual justificam a restrição para o público menor de 12 anos. O descritor de elemento interativo “compras online (inclui itens aleatórios)” serve de alerta para a exposição de jogadores à loja virtual e ao conteúdo vendido nela.

Segundo o Guia Prático da Classificação Indicativa (Secretária Nacional de Justiça, 2021), a presença do elemento interativo mencionado indica a possibilidade de realizar transações no jogo, com dinheiro real ou com moedas virtuais (obtidas com dinheiro real), para comprar bens ou prêmios distribuídos de forma randômica.

A loja virtual Google Play Store oferece meios para que os pais e responsáveis exerçam controle parental sobre o conteúdo disponibilizado aos menores, mas o bloqueio do acesso a aplicativos e de compras na plataforma é facultativo, e depende que os responsáveis tenham conhecimento prévio sobre as funções disponíveis e configurem adequadamente para monitorar as atividades dos menores dentro da loja.

Como explorado anteriormente, os pais e tutores brasileiro não recorrem frequentemente aos aplicativos ou softwares de controle parental com frequência e não têm ciência de todas as atividades dos menores de idade na rede de internet. Quanto às operações dentro do jogo eletrônico em comento, não foi possível localizar em dispositivo móvel funções nativas do programa de computador que exijam que o usuário informe sua idade ou impeça efetivamente que menores de idade acessem.

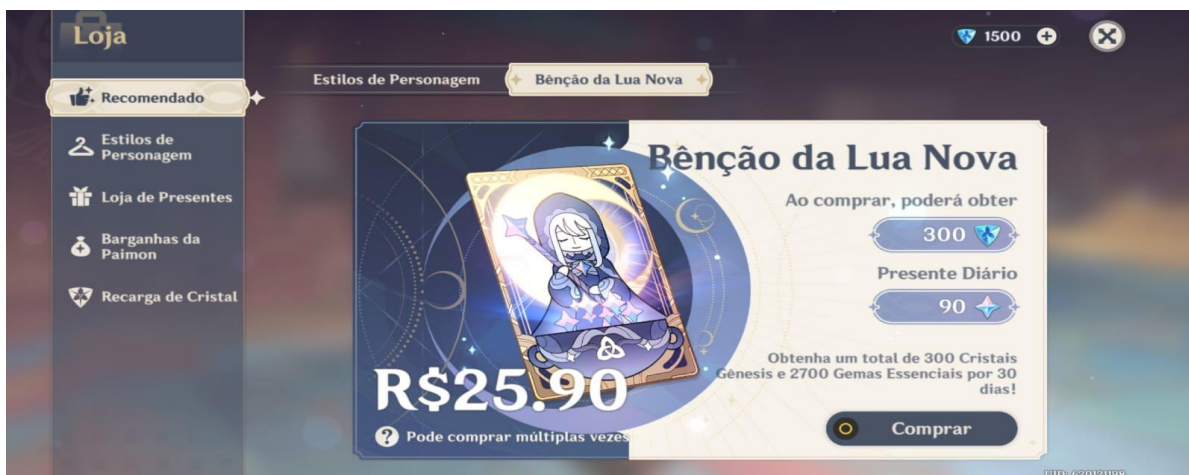
Em contrapartida, existem recursos de propaganda e publicidade que incentivam o consumo em Genshin Impact. Há uma loja virtual integrada na interface do jogo eletrônico e disponível a todos os usuários, não sendo possível localizar nenhuma funcionalidade de controle parental do jogo que modere o acesso de crianças e adolescentes.

Figura 3 - Loja digital disponível na interface do jogo eletrônico, com exposição de venda da moeda virtual utilizada nas microtransações realizadas em Genshin Impact.



Fonte: *Genshin Impact* (2025), captura de tela realizada pela autora.

Figura 4 - Ofertas disponíveis ao usuário que concede moedas virtuais para microtransações e outras vantagens.



Fonte: *Genshin Impact* (2025), captura de tela realizada pela autora.

O estudo de caso de Souza (2023) explica o funcionamento das mecânicas que estimulam transações em *Genshin Impact*: constantemente, novos conteúdos são disponibilizados por tempo limitado e oferecem vantagens ou assistência ao usuário, que necessita de uma variedade deles para ter uma experiência agradável a cada atualização. Se o usuário optar por ignorar os novos conteúdos e evitar as microtransações, sua performance como jogador poderá ser prejudicada.

A experiência dos usuários do jogo *Genshin Impact* é semelhante a experiência dos jogadores de outros jogos digitais com as mecânicas que incentivam o consumo. Takahara (2020) destaca que embora empreguem mecanismos similares, os jogos podem ser mais ou menos agressivos nas suas estratégias de arrecadação dependendo do formato utilizado pelos desenvolvedores.

Uma vez que não há na lei obrigatoriedade de identificar menores e limitar a acessibilidade deles às microtransações, as empresas evitam utilizar qualquer moderação que embarace o processo de realizar compras online para não desestimular os jogadores, amparadas por princípio fundamental previsto no Marco Civil da Internet:

Art. 3º A disciplina do uso da internet no Brasil tem os seguintes princípios:
[...]

VIII - liberdade dos modelos de negócios promovidos na internet, desde que não conflitem com os demais princípios estabelecidos nesta Lei.

Os casos em que crianças e adolescentes gastam valores significativos em jogos eletrônicos começaram a ser expostos e ganhar popularidade. Em 2024, a notícia de que um garoto brasileiro de 8 anos de idade gastou cerca de 40 mil reais num curto espaço de tempo e em diversos jogos eletrônicos, sem que o pai percebesse as várias transações realizadas no seu cartão, ficou conhecida rapidamente nas mídias sociais³. A facilidade com que a criança conseguiu realizar as transações surpreendeu o responsável, que teve dificuldades em negociar o reembolso com uma das empresas que fizeram as cobranças.

Destaca-se no Marco Civil o parágrafo único do artigo 29, o qual reforça que a responsabilidade de utilizar boas práticas é compartilhada entre o Poder Público e coletividade, para garantir que os menores de idade não tenham seus direitos lesados no espaço cibernético.

A utilização de Classificação Indicativa é uma das práticas benéficas para alcançar esse objetivo. Contudo, analisando o caso de Genshin Impact, é possível concluir que a imposição governamental do Sistema de Classificação Indicativa para apontar a possibilidade de transações reais não é salvaguarda suficiente para evitar que menores sejam submetidos a situações problemáticas.

Ademais, a omissão de empresas desenvolvedoras quanto a moderação do acesso às lojas demonstra que a intenção de arrecadar receita prevalece sobre a obrigação de proteger crianças e adolescentes. Diante desse contexto, resta demonstrado que o Marco Civil da Internet e normas complementares são normativas que tangenciam a problemática do comércio no âmbito do mercado dos jogos eletrônicos, mas são muito genéricas para discussão do uso das loot boxes.

Com a instituição de uma norma especializada para regulamentação da indústria de jogos eletrônicos, surge a oportunidade de criar métodos mais eficazes e diretos para resguardar os usuários menores de idade e hipervulneráveis. Embora

³FRANCISCO, Gabriela; CARVALHO, Iza. Menino gasta pequena fortuna no cartão do pai em jogos de celular. Metrôpoles, [s. l.], 27 set. 2024. Disponível em: <https://www.metrôpoles.com/vida-e-estilo/menino-gasta-pequena-fortuna-no-cartao-do-pai-em-jogos-de-celular>. Acesso em: 10 fev. 2025.

a ocasião tenha se apresentado com a concepção da Lei nº 14.852/2024, as medidas preventivas criadas são escassas.

4.3 O Marco Legal dos Jogos Eletrônicos

A Lei nº 14.852/2024 representa uma grande conquista para a indústria de jogos eletrônicos brasileira. Antes da promulgação desta legislação, o mercado se valia de leis análogas que poderiam ser aplicadas para dirimir litígios, regulamentar as relações empresariais e consumeristas, e leis que ofereciam investimento estatal e incentivo fiscal, a exemplo da Lei de Audiovisual (Lei nº 8.685/1993).

A princípio, o Projeto de Lei nº 2.796/2021 foi proposto pelo deputado federal Kim Kataguiri visando fortalecer o mercado nacional de jogos eletrônicos no país, reduzir a carga tributária, formalizar o registro de propriedade intelectual, estimular a formação de profissionais e permitir o uso educacional dos jogos no ambiente escolar. Conforme tramitou na Casa Legislativa, sua redação foi revisada e ajustada para ser compatível com o propósito de regulamentação da indústria de videogames.

De acordo com a introdução da norma, o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos foi promulgado para tratar da fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento e do uso comercial dos jogos digitais, estabelecendo os princípios e diretrizes fundamentais para a indústria nacional bem como formalizando a regulamentação do mercado.

O Marco Legal também dedicou-se a conceituar o que são os jogos eletrônicos, quem poderá ser considerado profissional e empresa do ramo, quais as ferramentas essenciais do trabalhador desta indústria e quais os usos permitidos para os jogos virtuais.

O artigo 6 da Lei nº 14.852/2024 é imprescindível para aplicação e interpretação dos dispositivos da norma, visto que elencam os direitos e deveres de todos os envolvidos na cadeia de consumo dos jogos eletrônicos. Para a discussão

deste capítulo, cabe apontar a importância dos incisos IV, V e VI do referido artigo, in verbis:

Art. 6º São princípios e diretrizes desta Lei:

[...]

IV – respeito aos direitos fundamentais e aos valores democráticos;

V – defesa do consumidor e educação e informação de fornecedores e consumidores quanto aos seus direitos e deveres;

VI – proteção integral da criança e do adolescente, nos termos do art. 5º da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente);

Os desafios para exercício prático destes preceitos da lei residem em encontrar o equilíbrio entre a expansão e prosperidade desse mercado e a proteção dos mais vulneráveis. Ao estabelecer esses princípios, a redação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos demonstra uma cautela necessária com os direitos infraconstitucionais daqueles que participam da cadeia de consumo dos jogos eletrônicos.

Em sua concepção original, o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos visava o crescimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos, bem como incentivar que o videogame fosse inserido na cultura e no ambiente escolar. Embora tenha se aproximado do intento, a redação preliminar da norma precisou ser alterada e acrescida de maneira que possibilita eventuais entraves para desenvolvedores.

Uma das medidas tomadas foi afastar que jogos de azar, lotéricas ou as casas de apostas com endereço físico ou online (popularmente conhecidas como “*bets*”) se enquadrem como jogo eletrônico e usufruam desses benefícios. O parágrafo único do artigo 5º opera para evitar que outros empreendimentos tentem se beneficiar da lei de modo impróprio:

[...] As promoções comerciais ou as modalidades lotéricas regulamentadas pelas Leis nºs 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e 14.790, de 29 de dezembro de 2023, ou qualquer tipo de jogo que ofereça algum tipo de aposta, com prêmios em ativos reais ou virtuais, ou que envolva resultado aleatório ou de prognóstico, não são considerados jogo eletrônico, vedado às empresas e aos profissionais envolvidos na produção ou na distribuição dessas atividades beneficiar-se de alguma vantagem definida nesta Lei.

O objetivo das mudanças promovidas pela Casa Legislativa não era limitar o lucro de empresários ou prejudicar a produção intelectual dos profissionais do ramo, mas garantir que as atividades exercidas pelas empresas desenvolvedoras não contrariem o que preconiza a própria lei, a Constituição Federal e o ECA.

Ainda que promova a livre iniciativa e fomenta o desenvolvimento da indústria de jogos digitais, a lei ordinária também cuida para que este avanço não ocorra em oposição ao direito do consumidor ou ao melhor interesse da criança e do adolescente. No Capítulo III da norma estão delimitados os dispositivos que devem ser utilizados pelas empresas e profissionais que fornecem os jogos eletrônicos visando o superior interesse dos menores de idade.

Nessa parte do texto, a legislação determina quais os procedimentos devem ser adotados para promover a segurança e conforto do público infanto-juvenil, de forma que define estratégias que observam o princípio da proteção integral da criança e do adolescente.

Ademais, boa parte do Capítulo dá orientações e aponta práticas de criação e gestão dos jogos eletrônicos, aprofundando-se quanto à moderação das interações entre usuários dentro das plataformas de acesso aos games. Estas providências dadas pela lei eram esperadas, uma vez que um ambiente virtual como as plataformas de jogos eletrônicos pode oferecer a possibilidade de interação social entre desconhecidos.

Não raro este recurso é explorado para aliciamento de menores e para a prática de bullying, aproveitando-se da vigilância negligente de responsáveis quanto às atividades online de crianças e adolescentes (Batistela e Radaelli, 2019, página 10-11), de forma que se mostrou necessário deliberar minuciosamente sobre o problema no dispositivo legal.

Do mesmo modo, o Marco Legal discute brevemente as compras nos videogames em três pontos da sua redação, ainda que não tente abordar diretamente as loot boxes. A primeira medida implementada pela legislação para lidar com a problemática é a imposição de que sejam considerados os riscos do uso de microtransações quando realizada a Classificação Indicativa do jogo eletrônico (artigo 3, parágrafo 2º da lei ordinária).

A conscientização dos responsáveis sobre a existência de mecanismos nos jogos eletrônicos que permitem gasto de dinheiro real através do Sistema de Classificação Indicativa é importante para auxiliar na supervisão dos menores, mas sua eficácia é limitada tendo em vista a tendência de comportamento negligente de pais e tutores anteriormente discutida.

Outrossim, a Lei 14.852/2024 não aborda diretamente a questão da responsabilidade civil dos responsáveis ou prevê sanções específicas para os pais que negligenciam os filhos e permitam que sejam expostos a jogos considerados inadequados para sua faixa etária.

No artigo 17, a Lei ordinária obriga que, caso sejam presentes nos jogos eletrônicos, as ferramentas de compra devem restringir a realização de compras e de transações comerciais por crianças, para que sejam possíveis apenas com o consentimento dos responsáveis.

O comando do dispositivo não é complexo ou descreve detalhadamente como deve ser o procedimento adotado pelos desenvolvedores e empresas, mas a imposição de uma restrição obrigatória do acesso de crianças e adolescentes às transações estabelece um método de prevenção contra compras sem prévia permissão de pais e responsáveis.

Na prática, a complexidade da aplicação da medida preventiva se torna aparente. Embora o Marco Legal tenha criado esta exigência, não há previsão de como se dará a fiscalização para o cumprimento das medidas impostas pelo artigo 17, tampouco a lei determina quais são as sanções para profissionais que descumprirem ou mesmo se haverá alguma penalidade.

Através da ausência de medidas que instiguem empresas a empregar o procedimento, o dispositivo pode perder a eficácia em proteger os hipervulneráveis quando fora do campo teórico e abstrato.

Por fim, analisando integralmente o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos, é evidenciado que o Poder Público implementou a lei ordinária 14.852/2024 com o objetivo de reconhecer a importância do mercado nacional de jogos eletrônicos e impulsionar seu desenvolvimento. O texto normativo valida e enfatiza a singularidade da indústria ao criar uma legislação especializada, além de

atentar para criar uma relação harmônica entre o comércio e ordenamento jurídico através da regulamentação.

Todavia, a lei não oferece providências imediatas quanto às loot boxes, de forma que o Brasil permanece inerte no que diz respeito às controvérsias geradas pelo uso da mecânica predatória de arrecadação de receita. As medidas de amparo aos consumidores vulneráveis apresentadas parecem uma reflexão tardia do legislador e abordam de maneira rasa eventuais problemáticas envolvendo o gasto monetário no ambiente virtual.

5. CONCLUSÃO

Este trabalho teve como objetivo analisar o perigos representado pelo uso de loot boxes em jogos eletrônicos diante da recente instituição do Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024), considerando a alta vulnerabilidade de consumidores menores de idade e a proteção integral de seus direitos preconizada pelo ordenamento jurídico brasileiro.

No decorrer da pesquisa, foi possível constatar que as caixas de recompensa, embora sejam um mecanismo eficaz de monetização para a indústria de jogos eletrônicos, apresentam características que as aproximam de jogos de azar e que a exposição à mecânica gera comportamentos análogos à ludomania. Os estudos examinados evidenciam o potencial lesivo para os consumidores que interagem com essas microtransações, especialmente para os menores de idade.

Ao analisar comparativamente as abordagens externas e a nacional, conclui-se que o Brasil ainda carece de melhorias na regulamentação desse mecanismo de arrecadação, diferentemente de países como Japão, Bélgica e China, que já adotaram medidas especializadas e mais rigorosas.

A adoção de providências diretas e específicas para tratamento da problemática seria benéfico para promover defesa aos consumidores vulneráveis, que atualmente estão sujeitos aos riscos com escasso amparo legal.

Diante do exposto, conclui-se que as loot boxes representam um desafio significativo para a devida regulamentação da indústria de jogos digitais. A omissão do legislador quanto ao procedimento para lidar com mecânicas predatórias de arrecadação de renda conflita com os princípios e diretrizes do próprio Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos.

A correção da lacuna normativa atual poderia mitigar os riscos a que estão sujeitos os usuários qualificados como consumidores hipervulneráveis. Uma abordagem específica para as loot boxes garantiria maior transparência e segurança aos usuários menores de idade, alinhando-se às melhores práticas internacionais e

garantistas, de forma proveitosa para complementar a legislação competente já em vigência.

É importante ressaltar que o estudo em comento possui limitações, a exemplo da escassez de dados empíricos sobre a negligência de pais e responsáveis brasileiros quanto ao controle das transações feitas por menores de idade nas plataformas de jogos digitais. Ainda, em razão do Marco Legal de Jogos Eletrônicos ter entrado em vigor a cerca de um ano, não foi possível verificar qual verdadeira extensão dos efeitos práticos da vigência desta legislação.

Posteriormente, uma nova análise do impacto da Lei nº 14.852/2024 na indústria de jogos eletrônicos e as consequências para o público infanto-juvenil poderia acrescentar ao debate e fundamentar propostas de resolução para a celeuma das loot boxes, especialmente se edificadas por dados sobre o procedimento de fiscalização feito aos jogos digitais comercializados no território nacional e como os consumidores foram afetados com as mudanças geradas pela lei.

Este estudo contribui para o debate acadêmico ao evidenciar a necessidade de regulamentar de forma concreta o emprego de loot boxes pela indústria de *videogames*, observando as experiências e os exemplos práticos de outros países. Além disso, amplia a discussão sobre a proteção de crianças e adolescentes no contexto dos jogos eletrônicos, bem como acerca da natureza e licitude da mecânica predatória.

No contexto atual, o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos não vigora de maneira harmônica com o princípio da proteção integral do menor de idade e não é completamente eficaz para salvaguardar os interesses dos consumidores hipervulneráveis. Foi demonstrado certa inércia do Estado, o qual permite livre desenvolvimento do comércio de jogos digitais e a exploração de mecânicas predatórias em detrimento do bem-estar de menores de idade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Letícia dos Santos; SANTANA, Fernanda da Silva Sousa; CEREWUTA, Pollyanna Marinho Medeiros. **ABANDONO DIGITAL INFANTIL: ASPECTOS JURÍDICOS E CONJECTURAS SOCIAIS DA RESPONSABILIZAÇÃO DOS PAIS.** JNT - FACIT BUSINESS AND TECHNOLOGY JOURNAL, [s. l.], v. 2, ed. 36, p. 440-480, 2022. Disponível em: <http://revistas.faculdefacit.edu.br/index.php/JNT/article/view/1582>. Acesso em: 7 fev. 2025.

ARAÚJO, Marcelo Barreto de. **Comércio eletrônico; Marco Civil da Internet; Direito Digital.** Confederação Nacional do Comércio de Bens, Serviços e Turismo. Rio de Janeiro/RJ, 2017.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.** Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm . Acesso em: 10 nov. 2024.

BRASIL. **Lei nº 9.609 de 19 de fevereiro de 1998.** Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9609.htm. Acesso em: 25 jan. 2025.

BRASIL. **LEI Nº 14.852, DE 3 DE MAIO DE 2024.** Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos; e altera as Leis nºs 8.313, de 23 de dezembro de 1991, 8.685, de 20 de julho de 1993, e 9.279, de 14 de maio de 1996. Brasília, DF. Diário Oficial da União, 2024.

BRASIL. **Recurso Especial. Nº 586.316 - MG (2003/0161208-5).** “DIREITO DO CONSUMIDOR. ADMINISTRATIVO. NORMAS DE PROTEÇÃO E DEFESA DO CONSUMIDOR. ORDEM PÚBLICA E INTERESSE SOCIAL. PRINCÍPIO DA VULNERABILIDADE DO CONSUMIDOR. PRINCÍPIO DA TRANSPARÊNCIA. PRINCÍPIO DA BOA-FÉ OBJETIVA. PRINCÍPIO DA CONFIANÇA. OBRIGAÇÃO DE SEGURANÇA. DIREITO À INFORMAÇÃO. DEVER POSITIVO DO FORNECEDOR DE INFORMAR, ADEQUADA E CLARAMENTE, SOBRE RISCOS DE PRODUTOS E SERVIÇOS. DISTINÇÃO ENTRE INFORMAÇÃO-CONTEÚDO E INFORMAÇÃO-ADVERTÊNCIA. ROTULAGEM. PROTEÇÃO DE CONSUMIDORES HIPERVULNERÁVEIS. CAMPO DE APLICAÇÃO DA LEI DO GLÚTEN (LEI 8.543/92 AB-ROGADA PELA LEI 10.674/2003) E EVENTUAL ANTINOMIA COM O ART. 31 DO CÓDIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR. MANDADO DE SEGURANÇA PREVENTIVO. JUSTO RECEIO DA IMPETRANTE DE OFENSA À SUA LIVRE INICIATIVA E À COMERCIALIZAÇÃO DE SEUS PRODUTOS. Supremo Tribunal de Justiça. Relator Ministro Herman Benjamin, Segunda Turma. Julgado em 17.04.2007. Brasília, Distrito Federal.

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

DINIZ, Maria Helena. **Curso de direito civil brasileiro: teoria geral do direito civil** - v. 1. São Paulo/SP: SaraivaJur, 2023.

DINIZ, Rodrigo Gavioli. DINIZ, Felipe Gavioli. **A INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL: UMA BREVE HISTÓRIA E SUAS IMPLICAÇÕES NA ATUALIDADE**. Geoiingá: Revista do Programa de Pós-Graduação em Geografia Maringá, v. 16, n. 1, p. 142-167, 2024.

DISTRITO FEDERAL. **Nota Técnica CIJDF nº 9/2023**. Tribunal De Justiça Do Distrito Federal E Dos Territórios. Primeira Vice-Presidência. Centro de Inteligência da Justiça do Distrito Federal.

DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D. **Video game loot boxes are psychologically akin to gambling**. Nature Human Behaviour, [s. l.], ano 2018, ed. 2, p. 530-532, 18 jun. 2018. DOI <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0360-1>. Disponível em: <<https://www.nature.com/articles/s41562-018-0360-1>>. Acesso em: 2 de fevereiro de 2025.

FORTIM, Ivelise (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2022**. ABRAGAMES: São Paulo, 2022.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo, SP: Editora Perspectiva, 2000.

KAWASABE, Toki. **"An In-depth Explanation of Why 'Comp Gacha' is Illegal and its Relationship with the 'Japanese Prize Display Act'"**. MONOLITH LAW OFFIC, 2023. Disponível em: <<https://monolith.law/en/general-corporate/game-random-complete-illegal>>. Acesso em: 02 de janeiro de 2025.

LEAL, Sheila do Rocio Cercal Santos. **Contratos Eletrônicos: Validade Jurídica dos Contratos Via Internet**. São Paulo: Atlas, 2007.

LOWOOD, Henry E. **"eletronic game"**. **Encyclopedia Britannica**, Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/electronic-game>. Acesso em 12 de dezembro de 2024.

MARUCO, Fábila de Oliveira Rodrigues; RAMPAZZO, Lino. **O ABANDONO DIGITAL DE INCAPAZ E OS IMPACTOS NOCIVOS PELA FALTA DO DEVER DE VIGILÂNCIA PARENTAL**. Revista de Direito de Família e Sucessão, Florianópolis, Brasil, v. 6, n. 1, p. 35-54, 2020. DOI: 10.26668/IndexLawJournals/2526-0227/2020.v6i1.6662. Disponível em:

<https://indexlaw.org/index.php/direitofamilia/article/view/6662>. Acesso em: 6 fev. 2025.

MARQUES, Cláudia Lima. **O novo direito privado e a proteção dos vulneráveis**. São Paulo, SP: Editora Revista dos Tribunais, 2012.

NEWZOO. **Newzoo Global Games Market Report 2021**. [S. l.], 2021. Disponível em:

<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version>. Acesso em: 09 de dezembro de 2024.

PESQUISA GAMES BRASIL. GOGAMERS. SX GROUP. PGB24 - **PESQUISA GAMES BRASIL**. Edição Gratuita. [s.l.: s.n.]. Disponível em: https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2024-painel-gratuito-pgb24?_gl=1*1iekbw*_ga*MTY4OTA4NTMwOC4xNzMzMzY0Mzg0*_ga_RFEK9N8LH4*MTczMzg2MTU2MS4zLjEuMTczMzg2MTY2Mi42MC4wLjA.>. Acesso em 10 de dezembro de 2024.

PESQUISA sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: **TIC Kids Online Brasil 2019**. 1. ed. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2019/>. Acesso em: 6 fev. 2025.

RADAELLI, Bruna Rosado; BATISTELA, Caroline Gassen. **O ABANDONO DIGITAL E A EXPLORAÇÃO SEXUAL INFANTIL**. Anais do 5º Congresso Internacional de Direito e Contemporaneidade: mídias e direitos da sociedade em rede (2019), Santa Maria, RS, ano 2019, ed. 5, 2 set. 2019. Disponível em: <https://www.ufsm.br/cursos/pos-graduacao/santa-maria/ppgd/congresso-direito-anais>. Acesso em: 7 fev. 2025.

SILVA, Daniel Neves. **"Corrida espacial"**; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiag/a-corrida-espacial.htm>. Acesso em 08 de dezembro de 2024.

SENRA, K. B.; VIEIRA; F. G. D. **O consumo de jogos eletrônicos como um fenômeno social, cultural e histórico**. Signos do Consumo, São Paulo, v. 14, n. 2, p. 1-12, jul./dez. 2022.

SOLLITTO, André. **Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o de cinema**. VEJA, [s. l.], ed. 2860, 22 set. 2023. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema>. Acesso em: 10 fev. 2025.

TAKAHARA, Victor Massashi. **Microtransações em jogos eletrônicos: um estudo sobre percepção dos usuários sobre os itens funcionais e ornamentais**. Orientador: Francisco Henrique Figueiredo de Castro Junior. 2020. 80 f. Dissertação (mestrado profissional MPFE) – Fundação Getulio Vargas, Escola de Economia de São Paulo. 2020.

TEIXEIRA, Tarcisio. **Direito Digital e Processo Eletrônico**. 6. ed. São Paulo, SP: SaraivaJur, 2022.