

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS**

**Gabriel Antônio da Silva Rodrigues**

**Loot boxes: A hipervulnerabilidade das Crianças e Adolescentes em face aos vícios**

Governador Valadares

2023

**Gabriel Antônio da Silva Rodrigues**

**Loot boxes:** A hipervulnerabilidade das Crianças e Adolescentes em face aos vícios

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de Bacharel no Curso de Direito da Universidade Federal de Juiz de Fora, campus Governador Valadares.

Orientador: Jean Filipe Domingos Ramos

Governador Valadares

2023

Aos meus pais por toda dedicação e apoio nessa jornada;

Aos meus amigos por todo apoio necessário;

À minha família por todo exemplo.

## RESUMO

Trata o seguinte projeto de pesquisa da problemática das *Loot Boxes* em relação ao público infantojuvenil e suas repercussões na formação social e psicológica deste grupo. O uso dessas caixas como modelo de microtransações em jogos eletrônicos está se tornando mais comum, desencadeando uma série de discussões ao redor do mundo sobre o assunto que só surgiu no Brasil no início da segunda década do século XXI. Como hipótese, foi investigado que as loot boxes são um tipo de jogo de azar e que devido a esse tipo, em conexão com sua falta de regulamentação pelo ordenamento jurídico brasileiro, percebe um elevado potencial nocivo para os consumidores, em especial as crianças e adolescentes. A linha metodológica empregada foi a crítico-metodológica, utilizando como base a investigação que, por meio de artigos e literaturas referentes ao tema, aborda sobre a questão das loot boxes e sua fixação no mercado de jogos eletrônicos e analisando de forma crítica a forma que estas “caixas” podem interferir, tanto socialmente quanto psicologicamente nas crianças e adolescentes, grupos hipervulneráveis.

Palavras-chave: Loot Boxes. Jogos Eletrônicos. Jogos de Azar. Consumidor. Criança e Adolescente/Infantojuvenil.

## SUMÁRIO

|   |    |
|---|----|
| 1 INTRODUÇÃO-----   | 6  |
| 2 A POPULARIDADE DAS LOOT BOXES E SEU IMPACTO NA INDÚSTRIA DOS JOGOS----- | 9  |
| 3 PROBLEMÁTICA: A VULNERABILIDADE DAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES-----        | 13 |
| 4 REGULAMENTAÇÃO: CONSTITUIÇÃO FEDERAL E A QUESTÃO DOS JOGOS DE AZAR----- | 16 |
| 5 CONCLUSÃO-----  | 21 |
| REFERÊNCIAS-----  | 22 |

## 1 INTRODUÇÃO

A indústria de videogames é atualmente o ramo mais rentável do mundo no setor de entretenimento, mas nem sempre foi assim. De acordo com várias pesquisas realizadas ao longo dos anos para identificar o verdadeiro criador dos videogames, têm-se William Higinbotham, um físico que fazia parte do projeto Manhattan, responsável pela produção da primeira bomba atômica. Durante uma apresentação de um de seus projetos, ele criou o que hoje chamamos de *Tennis Programming* ou *Tennis for Two*, que representava o primeiro protótipo de um jogo. Sua premissa era simples, com 'dois traços e uma bola', projetados para simular um jogo de tênis. No entanto, apenas em 1966, o primeiro protótipo de um dispositivo para projetar jogos eletrônicos na televisão, conhecido como "console de jogos", foi desenvolvido. Nessa data, o engenheiro eletrônico Ralph Baer, um alemão refugiado nos Estados Unidos durante a Segunda Guerra Mundial, publicou seu projeto no ano seguinte. Desde então, ocorreu um notável avanço tecnológico que culminou no cenário digital atual dos videogames. (SANTANA, 2023)

Dentre as inovações apresentadas por essa indústria, destaca-se a introdução da função de microtransações internas e vendas de produtos, que permitem aos consumidores utilizar dinheiro real para comprar itens dentro dos jogos. As *Loot Boxes* (caixas de itens ou pilhagem, em tradução literal ou caixas de recompensas) surgiram recentemente e geraram uma grande repercussão no mercado. Estas caixas podem ser adquiridas com dinheiro real e são de uso único, proporcionando ao jogador uma recompensa virtual, geralmente na forma de itens de jogos eletrônicos, com vários níveis de raridade, podendo ser adquiridas por meio de dinheiro real ou moeda virtual obtida no jogo. Essas recompensas podem incluir uma variedade de itens virtuais, como *skins* (alterações visuais de personagens ou objetos), armas, roupas, acessórios, personagens jogáveis, *power-ups* e outros elementos que podem afetar a jogabilidade ou a aparência do jogo. No entanto, para abordar essa temática, é necessário fornecer um contexto histórico sobre como os jogos se tornaram tão influentes e deram origem a um mercado financeiro de alto valor.

A grande controvérsia em torno das *Loot Boxes* está relacionada à sua semelhança com jogos de azar, particularmente com as máquinas caça-níqueis, as quais são proibidas no ordenamento jurídico nacional devido ao artigo 50 do Decreto 3.688/1941. Até a presente data, essa questão não foi devidamente regulamentada no contexto legal brasileiro.

Entretanto, percebe sobre a tentativa de regulação e permissão dos jogos de azar no ordenamento jurídico brasileiro. Por meio de alguns Projetos de Lei, como a PL 441/1991 previamente aprovado na Câmara dos Deputados e o PL 2.648/2019, redigido por Angelo Coronel e enviado ao Senado como uma proposta para a liberação dos jogos de azar, ainda necessita-se de que as alterações textuais sejam feitas, tendo como atuação vigente o Decreto 3.688/1941. Observa-se, então, que houve movimentos referentes à permissibilidade dos jogos de azar, sendo um passo bastante importante para a possível fiscalização e regulamentação dessa modalidade no Brasil, visto que, o principal argumento para o favorecimento desse decreto de lei é que o mercado de jogos e cassinos é um mercado muito rentável e que, se regulado trará muito recurso aos cofres públicos, como a taxação em apostas esportivas, cassinos, jogos do bicho etc.

Vale ressaltar, todavia, que mesmo com toda permissibilidade neste ramo dos jogos de azar e mesmo com toda regulamentação, cai-se no maior dos problemas, até então questionados, que é sobre a questão dos níveis de vício, que é reconhecido como um problema de Saúde Pública a nível mundial. Devido à este fato, percebe-se recentemente que o Tribunal de Justiça do Distrito Federal lançou uma Nota Técnica CIJDF N° 9/2023, que trata sobre a questão das *Loot Boxes*, buscando explicar sobre como funcionam, permissibilidade, atuação e problemática. (TJ-DF.2023)

Analisando por uma ótica menos linear, ao primeiro momento, as *Loot Boxes* podem ser vistas como algo positivo, visto sua importância no mercado de jogos eletrônicos, que é o mercado mais rentável entre os mercados do setor do entretenimento, além de circular alguns bilhões de dólares anualmente em vendas. Entretanto, o principal fator e de maior preocupação é que, de acordo com estudos publicados, além de transtornos referentes aos vícios (os quais serão enfatizados neste trabalho), percebe-se que o padrão de usuário consumidor de *Loot Boxes* em relação aos que não consomem o item tem um aumento

significativo no “transtorno do jogo” - termo citado pela Organização Mundial da Saúde. O transtorno do jogo é caracterizado por um padrão de comportamento de jogo persistente ou recorrente e se manifesta por controle prejudicado sobre o jogo, aumentando a prioridade dada ao jogo na medida em que o jogo tem precedência sobre outros interesses da vida e atividades diárias, e continuação ou escalada do jogo apesar da ocorrência de consequências negativas. Além disso, o jogo é de gravidade suficiente para resultar em prejuízo significativo no funcionamento pessoal, familiar, social, educacional, ocupacional ou em outras áreas importantes (YOKOMITSU, 2021).

Assim, têm-se que a linha metodológica empregada foi a crítico-metodológica, utilizando como base a investigação. Ou seja, por meio de artigos e literaturas referentes ao tema, aborda-se sobre a questão das loot boxes e sua fixação no mercado de jogos eletrônicos e analisando de forma crítica a forma que estas “caixas” podem interferir, tanto socialmente quanto psicologicamente nas crianças e adolescentes, grupos hipervulneráveis. Além destas questões, há uma análise sobre legislações e notícias de países em que houveram proibições sobre as loot boxes, como exemplo da Bélgica, por sua possível associação com os jogos de azar. Quanto aos tipos genéricos de investigação, adotou-se a jurídica explanatória, jurídico-projetiva e prospectiva.

Como objetivos específicos foram estabelecidos a explicação e contextualização do surgimento do modelo de negócio das microtransações e loot boxes, sucedido por uma investigação sobre seus mecanismos de funcionamento, as controvérsias que ela está fomentando em nível global e o exame dos seus impactos no público infantojuvenil. Para isso, foi utilizado, por meio da abordagem multidisciplinar, uma compreensão diante do Direito e sobre a questão do consumidor infantojuvenil em uma perspectiva jurídica, possuindo contato com a psicologia, filosofia, sociologia e economia.

Para melhor investigação, o trabalho foi estruturado da seguinte forma: Inicia-se com uma apresentação sobre a formação dos jogos eletrônicos, de forma breve mas objetiva. De segundo ponto, análise sobre as microtransações e suas associações com os jogos eletrônicos em uma escala global. Posteriormente, será feito um estudo sobre a vulnerabilidade do consumidor diante dessa situação e dos novos modelos que podem adotar ao consumidor. Por

fim, busca-se uma solução para a situação atual, analisando a legislação que proíbe os jogos de azar no Brasil, além de buscar, de forma concomitante ao Direito do Consumidor, meios para evitar um surto de hipervulnerabilidade diante da evolução do e-commerce ou do comércio eletrônico.

## **2 A POPULARIDADE DAS LOOT BOXES E SEU IMPACTO NA INDÚSTRIA DOS JOGOS**

Ao se tratar de Loot Boxes é indiscutível a necessidade de analisar o motivo de ser parte de um mercado de tamanho impacto, principalmente dentro da Indústria de Jogos. De acordo com a Forbes, em sua aba sobre tecnologia, o mercado internacional de videogames foi estimado em US\$174,9 bilhões em 2020, com projeções indicando que alcançará US\$217,9 bilhões até 2023 (PACETE, 2022). Anotando estes valores é evidente que nesse contingente, principalmente em relação ao mercado pré jogos de multiplataformas ou jogos online, observa-se que as microtransações têm atuado de forma principal nessa crescente.

De acordo com David Isaac Zendle, professor do Departamento de Ciência da Computação da Universidade de York e um dos principais estudiosos dessa área de desenvolvimento entre a relação dos Games e seus impactos, tanto sociais quanto econômicos, a previsão dos mercados de game têm-se dado em cima da perspectiva de venda de itens cosméticos, tendo como os jogos mais jogados e com maior circulação de capital financeiro atualmente os jogos gratuitos, destacando entre os principais o CS: Global Offensive, League of Legends e o Dota 2 (ZENDLE, 2018).

Outro jogo que também possui um mercado alto de circulação são os jogos da EA, empresa criadora do FIFA. Mesmo sendo um jogo pago, a compra de pacotes (boxes bônus) potencializa muito o desenvolvimento pessoal no seu principal modo de competitividade online: Ultimate Team. Diferentemente dos outros jogos citados anteriormente, as microtransações nesse estilo de jogo atuam como uma forma de Pay-to-win, ou seja, “pagar para ganhar”. Devido à necessidade de itens cosméticos para atingirem um nível mais alto, há relatos, até de jogadores famosos gastarem valores superiores a U\$10.000 no dia do lançamento, para conseguirem um time mais competitivo (REDAÇÃO DO GE, 2022).

Analisando, então, o principal impacto das Loot Boxes neste mercado, percebe-se que os jogos mais jogados têm sido aqueles com sistema de microtransações. Portanto, a realização de microtransações é algo que atrativamente prende mais as pessoas dentro de um jogo, principalmente pela possibilidade de adquirir itens de raridade alta (YOKOMITSU, 2021). Assim, Sally M. Gainsbury afirma sobre o perfil que mais consome este mercado:

Os jogadores pagantes eram mais propensos a ser mais jovens, do sexo masculino, falar uma língua diferente do inglês e ter uma educação universitária do que os não pagantes. Os jogadores pagantes eram mais propensos a estar mais envolvidos no SCG em termos de frequência de jogo e envolvimento com os jogos e enfatizavam a interação social mais fortemente como uma motivação para jogar. Uma análise de cluster revelou subgrupos distintos de jogadores pagantes; Estes incluíam gastadores moderados mais frequentes que faziam compras para evitar esperar por créditos e dar presentes a amigos, bem como gastadores altos menos frequentes que faziam compras para aumentar o valor de entretenimento do jogo. (GAINSBURY et al, 2017.)

Os jogadores participantes de uma 'comunidade online' de jogo têm propensão a gastar com *Loot Boxes* do que jogadores de jogos com característica offline. Afirma-se que os jogos com tendência ao 'cassino', ou seja, com itens delimitados pela sorte gera uma maior vontade dos jogadores, devido ao fato de possuir a chance de atingir um prêmio alto, mesmo que essa chance seja minúscula.

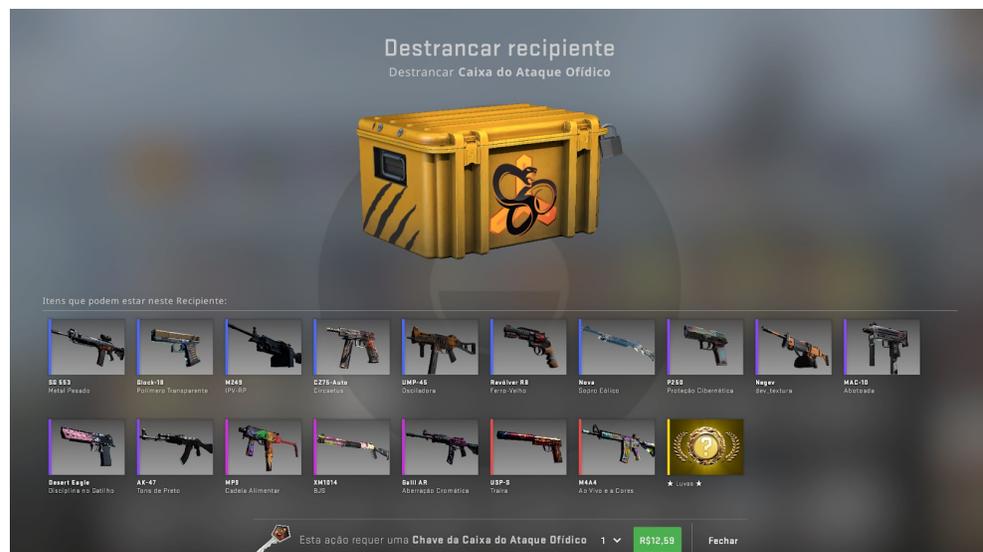
Outro fato importante é ao que diz sobre o percentual de jogadores que gastam ao menos uma vez na vida nesse estilo de jogo. De acordo com várias pesquisas realizadas no Continente Europeu e Norte Americano, observou-se um número entre 46 e 60% dos usuários como ativos na realização de microtransações, sendo que desses, aproximadamente 20% possui gasto mensal com a compra de itens cosméticos nos jogos (YOKOMITSU, 2021).

Diante desses dados, é indiscutível sobre o quão lucrativo pode ser esse mercado, principalmente para as empresas que criam e gerenciam estes jogos. Observa-se isso na frequência em que se tem eventos internos, com itens que posteriormente será considerado raro e pode possuir um valor comercial alto, com duração e tempo limitado para adquiri-los.

Assim, além do mercado de microtransações para a compra de itens genéricos dentro dos jogos, algumas empresas também possibilitaram a interação e venda entre usuários, na compra e venda desses itens, onde os preços variam de acordo com a raridade e a oferta de

determinados itens. Isso significa que os jogadores têm a oportunidade de vender e trocar itens, com valores em moeda real. Uma das empresas mais destacadas nesse contexto é a Valve Corporation, criadora de jogos como CS: Global Offensive, CS: 2 e Dota 2. Além do uso de loot boxes para a obtenção de itens, eles também estabeleceram um mercado para a venda desses itens entre os jogadores. Alguns itens são considerados raros e têm uma baixa taxa de obtenção durante eventos, enquanto outros têm seus valores influenciados por flutuações de mercado, padrões e disponibilidade. Em algumas negociações, esses itens podem alcançar valores superiores a centenas de milhares de reais. Assim, quanto mais rara a chance de um item a ser obtida, mais cobiçada ela poderá ser entre os jogadores, tornando-a então mais valorizada. A título de exemplificação, no jogo CS: Global Offensive, essa raridade pode ser facilmente identificada através das cores que cada item possui, o que tem uma influência direta na chance desse item aparecer em uma caixa aberta, sendo Azul – 79,92% / Roxo – 15,98% / Pink – 3,2% / Vermelho – 0,64% / Amarelo (Faca/Luva) – 0,26% (Vide Figura 1).

Figura 1: Cópia de Tela de item trancado em CS: Global Offensive

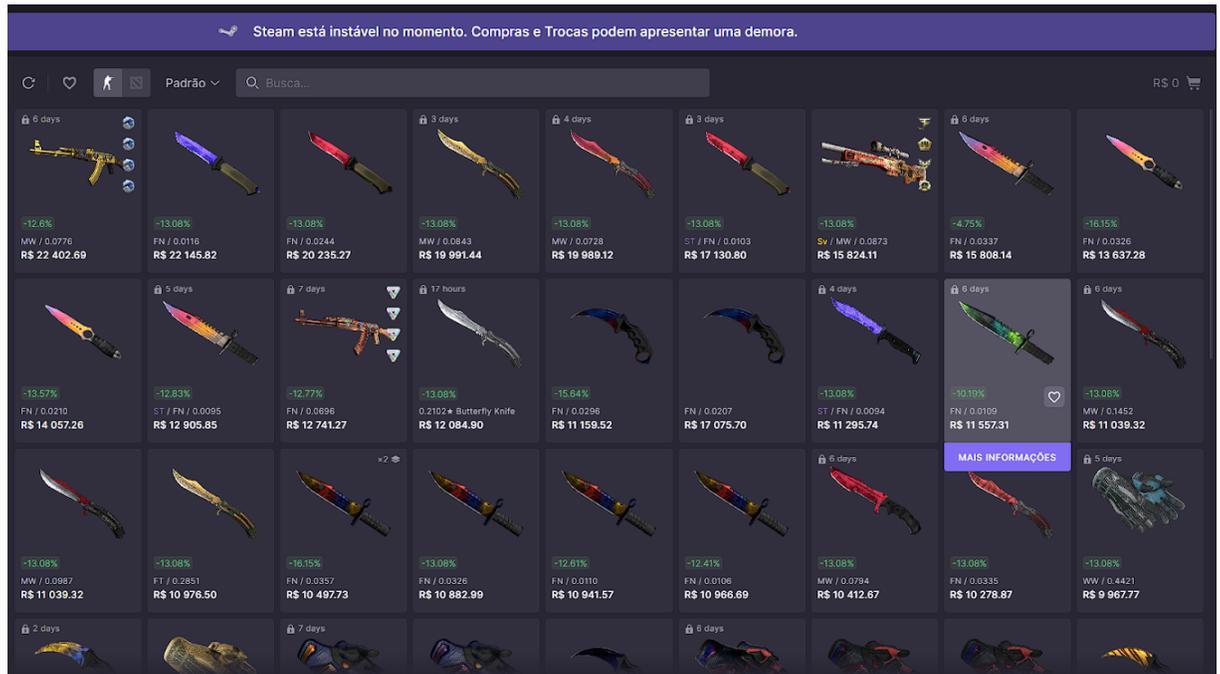


Fonte: Imagem do jogo retirada pelo autor

Assim, percebe-se como exemplo um mercado de microtransações, por meio dos usuários. Ou seja, a possibilidade de venda e troca de itens, com valoração em moeda real corrente. Este mercado é tão apoiado pelas empresas que alguns jogos possuem a própria

plataforma de venda e troca de itens, como o Dota 2, que utiliza a Steam<sup>1</sup> para realização da transação entre jogadores.

Figura 2: Preço itens CS: Go - Mercado entre jogadores.



Fonte: Imagem retirada de <https://tradeit.gg/csgo/trade>, com acesso em 01/10/2023

Atualmente, portanto, pode-se afirmar que esses jogos possuem maior parte das suas rendas provenientes das vendas das *Loot Boxes* para subsistência e manutenção, principalmente de servidores, atualização e criação. O jogo Dota 2, sendo citado como exemplo, é um dos maiores exemplares de como as *Loot Boxes* atuam dentro desse mercado. Todo ano, dentro do Campeonato Mundial de Dota 2, considerado um dos campeonatos do que atualmente abrangem o e-Sports, a empresa criadora vende uma caixa com itens específicos e que não serão redistribuídos novamente e esse valor arrecadado se converte na premiação final do campeonato (RODRIGUES, 2018). Como via de estimativa da importância

<sup>1</sup> Steam é um software de gestão de direitos digitais criado pela Valve Corporation ou Valve L.L.C., de plataformas digitais como jogos e aplicativos de programação e fornece serviços facilitados como atualização automática de jogos e mercado de itens e jogos.

desses itens cosméticos e desse mercado para os jogos, no ano de 2022 a premiação circulou próxima à (atualmente) US\$8.518.822 de dólares (REDAÇÃO DO GE, 2023).

### **3 PROBLEMÁTICA: A VULNERABILIDADE DAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES**

A problemática envolvendo o público infanto-juvenil e as *Loot Boxes* tem sido objeto de intenso debate devido às suas semelhanças com práticas de jogo de azar. Estudos, como o de Drummond e Sauer (2018), e Zendle, Meyer e Over (2019), têm apontado para as semelhanças psicológicas entre as *Loot Boxes* e o jogo de azar, argumentando que a natureza aleatória das recompensas pode criar um padrão comportamental semelhante ao dos jogos de cassino. Além disso, pesquisas, como a de Drummond e Sauer (2021), têm demonstrado uma ligação entre o uso de *Loot Boxes* e comportamentos de jogo problemáticos, sugerindo a necessidade de maior regulamentação e conscientização em relação a esses sistemas em jogos eletrônicos.

Apesar das controvérsias, a discussão sobre *Loot Boxes* envolve diferentes perspectivas. Enquanto alguns argumentam que a compra de *Loot Boxes* é uma forma de expressão pessoal e uma maneira de sustentar o desenvolvimento contínuo de jogos, outros destacam os riscos potenciais, especialmente para adolescentes e indivíduos vulneráveis. Pesquisadores, como Gainsbury et al. (2016), exploraram a exposição e o envolvimento com produtos semelhantes a jogos de azar em jogos eletrônicos, levantando preocupações sobre a normalização dessas práticas entre os jogadores mais jovens. A replicação dos resultados, conforme realizada por Zendle et al. (2020), tem reforçado a associação entre *Loot Boxes* e comportamentos de jogo problemático, ampliando o diálogo sobre a necessidade de regulamentação mais rigorosa e políticas de proteção ao consumidor na indústria de jogos eletrônicos.

Assim, dentro dessa perspectiva de análise, começa-se a relacionar os potenciais riscos das loot boxes, principalmente em relação à sua semelhança com jogos de azar. A forma de obtenção dessas caixas e a disposição de seus itens, incluindo a raridade e a variação de valores, sugerem uma característica semelhante (ou seja, resultados aleatórios baseados no

acaso) entre *Loot Boxes* e jogos de azar. Além disso, o estudo sugeriu que algumas motivações para a compra de caixas de saque, como diversão ou excitação, eram semelhantes às dos comportamentos de jogo. O transtorno do jogo foi o primeiro vício comportamental a ser classificado na seção de "Substâncias e Outros Transtornos Relacionados" da 5ª edição do DSM-5. Da mesma forma, o CID-11 classificou o transtorno do jogo como um transtorno relacionado ao comportamento de dependência.(YOKOMITSU, 2021)

Portanto, é imprescindível a análise da premissa de proteção desse grupo vulnerável. Ao se tratar da Constituição Federal, afirma-se que, embora não seja consenso absoluto, têm-se uma visão medial entre as teorias diretas e indiretas da eficácia horizontal, ou seja, os direitos fundamentais têm eficácia nas relações entre os particulares, devendo esta ser intermediada pelo Poder Judiciário e pelo Poder Legislativo (MORAES, 2017). Dessa forma, mesmo tendo o reconhecimento desta proteção e necessidade de intermediação dos Poderes para a consolidação desses direitos, há certo espaço entre a interpretação e ponderação dos tribunais e legisladores, tendo oscilações entre o que se afirma nesse sentido.

Tal fator é de suma importância para análise pelo fato de que, no ECA (Lei 8.069 de 1990), em seu artigo terceiro, esclarece-se que:

A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade.

Assim, afirma-se que por possuírem os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana por sua totalidade, há uma necessidade de análise de proteção de forma pontual e efetiva neste grupo, devido sua vulnerabilidade e suas incapacidades (como afirma o Direito Civil) Absoluta ou Relativa.

Outro fator a ser analisado é sobre a vulnerabilidade psicológica desse grupo. De acordo com pesquisas realizadas por Alexis Couto e Marcelo de Abreu, devido ao advento da internet ter se dado e ter seu ápice na atual geração de crianças e adolescentes, sendo estes responsáveis por mais de 40% do consumo de aplicativos e afins, muitas empresas têm se aproveitado disso e fazem jogos cada vez com características para prender esse público. Além

disso, percebe-se que, em grande escala, os jogos possuem classificação indicativa apenas para maiores de 3 anos, em sua maioria, oscilando classificações maiores (16 e 18 anos) apenas para jogos com aspectos de drogas, violência e características sexuais.

Marcelo e Alexis então concluem que:

[...] ao analisar as consequências da exposição precoce de crianças e adolescentes às formas de apostas, foi constatado que os adultos considerados problemáticos desenvolveram sua relação com os jogos de azar ainda em sua juventude, o que foi incorporado à rotina deles passando a cada vez apostar mais ao longo dos anos.(DE ABREU, DE BRITO,2021)

De forma complementar, David Zendle tenta analisar sobre os principais problemas desse vício inerte. Assim como muitos estudiosos questionam a problemática do uso excessivo de telas para bebês e crianças menores de 3 anos, o uso da internet tem gerado uma necessidade cada vez maior de informação e mudança imediata, delimitados pela quantidade de informação exposta. Diante disso, analisa-se que, quanto mais cedo esse público tem acesso a essa atmosfera de jogos de azar, mas tendem a desenvolver uma necessidade maior de permanência e realização dessas ações, gerando estímulos que levam para o resto da vida, caso não seja tratado (ZENDLE; CAIRNS, 2018). Diante disso, têm-se percebido que várias empresas de jogos geram o estímulo à compra de *Loot Boxes*, dando algumas de forma gratuita dentro do jogo, entretanto deixando de forma aberta aos jogadores comprarem as de melhor qualidade, para atingirem um possível desempenho superior aos demais durante os jogos.

Portanto é de suma importância uma análise mais rigorosa nesse ponto em especial, buscando entender os mecanismos e, caso seja necessário, uma regularização, controle e mudança nas estruturas de arrecadação dos jogos. É indiscutível que os *Loot Boxes* podem gerar efeitos negativos à boa parte desse público, tendo estudos em desenvolvimento completando aproximadamente duas décadas sem conseguir listar todos os problemas. Logo, devido à preservação e proteção das crianças e adolescentes e visando um controle mais eficaz do Estado, principalmente à luz dos direitos (e necessidades) das crianças e adolescentes.

#### **4 REGULAMENTAÇÃO: CONSTITUIÇÃO FEDERAL E A QUESTÃO DOS JOGOS DE AZAR**

Diante da premissa principal deste trabalho, é de suma importância analisar a situação relacionada à questão ética e da falta da Regulamentação Estatal referente ao tema, principalmente diante da problemática e dos possíveis resultados futuros. Por se tratar de um grupo específico, resguardado tanto na Constituição Federal com garantia da primazia de seus interesses e o respeito à sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento (PIOVESAN, 2006) quanto em legislações internacionais, como por exemplo o Direito da Criança e do Adolescente, de 1959, a necessidade de um estudo mais específico sobre o tema tem que ser prioridade, nessa atual condição. Entretanto, o que será feito, de forma inicial, é uma possível análise dessa problemática dentro das questões éticas e legislativas, tanto no Brasil como em outros países, para possível análise do tema sobre diferentes óticas, mesmo que todas coloquem ele como um problema potencial

Assim, é importante citar quais movimentos foram promissores no estudo da defesa da criança e do adolescente como seres dotados de direitos. Durante o século XX, em sua segunda metade, percebe-se uma melhor articulação relacionada aos direitos da criança e do adolescente. Inicialmente, em âmbito global se percebe a consolidação do Direito Universal da Criança e do Adolescente, em 1959 pela ONU. Posteriormente, no final da década de 80, com a ideologia da Constituição Cidadã, durante a formulação da Constituição Federal de 1988, começaram a perceber maiores movimentos de defesa nesse grupo no Brasil, considerando fatores como a vulnerabilidade, consagrando eles como sujeitos de direitos e deveres. Diante desse fato, no ano seguinte da promulgação do atual texto da Carta Magna, com a Convenção sobre os Direitos da Criança de 1989 e ratificada em 1990 pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, o ECA, que estabelece os direitos e garantias fundamentais das crianças e adolescentes, protegendo-os de qualquer forma de negligência, discriminação, exploração e violência, positivando à criança e o adolescente a necessidade integral de seus direitos, vínculos e desenvolvimentos.

Assim, na Constituição Federal está expresso que:

Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

§ 1º O Estado promoverá programas de assistência integral à saúde da criança, do adolescente e do jovem, admitida a participação de entidades não governamentais, mediante políticas específicas e obedecendo aos seguintes preceitos: [...]

Portanto, visto a necessidade e avaliação do potencial de risco das *Loot Boxes*, principalmente diante do mercado de jogos de azar e cassinos, afirma-se que o Estado deve atuar pontualmente na organização de legislação especial. Ou seja, assim como já citado neste trabalho, mesmo que de forma bem resumida, os direitos fundamentais têm eficácia nas relações entre os particulares, devendo esta ser intermediada pelo Poder Judiciário e pelo Poder Legislativo.

Outro ponto de grande importância é a análise à luz do Direito Digital, por se tratar, principalmente, de uma ferramenta de jogos online. O direito digital desempenha um papel cada vez mais significativo na abordagem da problemática das *Loot Boxes* nos jogos eletrônicos. À medida que a indústria de jogos adota estratégias de monetização complexas, como as *Loot Boxes*, surgem desafios legais relacionados à transparência, ao jogo responsável e à proteção dos consumidores, especialmente dos jovens. São buscadas maneiras de regulamentar as *Loot Boxes* para garantir que não prejudiquem os jogadores, evitem comportamentos de jogo problemáticos e protejam os direitos dos consumidores. Isso inclui a consideração de questões como rotulagem adequada, restrições de idade, limites de gastos e divulgação clara das probabilidades de recompensas. O direito digital está desempenhando um papel vital na busca por um equilíbrio entre a inovação da indústria de jogos e a proteção dos interesses dos consumidores, especialmente das crianças e adolescentes, em um ambiente cada vez mais digital e conectado (PINHEIRO, 2009).

Com cada vez mais vulnerabilidade no que, dentro do Direito Digital se chama de Proteção de Dados, a exposição do risco gerado pela forma em que estão tentando introduzir o e-commerce, itens consumíveis e microtransações online, principalmente dentro dos jogos

eletrônicos buscando cada vez mais esse público, percebe-se a movimentação de vários órgãos, principalmente regulatórios.

Ou seja, percebe-se cada vez mais uma movimentação forçando essa necessidade de regulação Estatal. Nos últimos anos têm percebido vários movimentos contrários, principalmente pelo fato de que a regulamentação ainda é uma das principais dificuldades que se percebe nesse setor. Dentro da dificuldade de regulamentação cita-se no controle, tributação e reposição de capital para esse setor. Relacionado aos jogos de azar, a ANCED (Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente) moveu uma Ação Civil Pública, aceita posteriormente pelo Ministério Público, visando proibir a venda e propagação de uso das *Loot Boxes* no Brasil.

O que se percebe é um movimento mundial analisando os riscos e problemas gerados pela *Loot Boxes*. Como exemplo ao que se adota como principal visão proibitória no Brasil, a Bélgica proibiu as *Loot Boxes* e exigiu que os desenvolvedores de jogos removessem ou ajustassem esses sistemas para se adequarem à legislação local. Por possuir uma política contra jogos de azar, essa decisão, na Bélgica, foi tomada com base na preocupação de que as *Loot Boxes* pudessem contribuir para o desenvolvimento de comportamentos de jogo problemáticos entre os jogadores, especialmente entre os jovens.

O que se percebe, é que essa proibição foi uma das primeiras ações significativas de um governo para regulamentar as *Loot Boxes* em jogos eletrônicos, e ela influenciou discussões semelhantes em outras jurisdições ao redor do mundo. Em resumo, a discussão sobre as *Loot Boxes* em jogos eletrônicos é multifacetada, envolvendo aspectos éticos, psicológicos, legais e de proteção ao consumidor. Assim, destaca-se a necessidade de uma avaliação mais abrangente das *Loot Boxes* à luz do ordenamento jurídico brasileiro e estimula um debate mais amplo sobre como regular essa prática emergente, a fim de garantir uma experiência de jogo responsável e transparente para os consumidores.

Outro ponto de grande relevância é a visão relacionada ao Direito do Consumidor. Assim, têm-se que como principal característica desse direito é buscar a paridade entre as armas, ou seja, tendo o respaldo e resguardando ambas as partes, seus direitos e suas garantias. Por meio da Lei nº 8.078 de 1990 tem-se a promulgação do Código de Defesa do

Consumidor. Assim, no artigo 2º desta lei, observa-se que o consumidor é definido como toda uma coletividade de pessoas , mesmo que indetermináveis, que haja intervindo nas relações de consumo. (MIRAGEM, 2014)

Portanto, relacionando-se à questão da Criança e do Adolescente e sua vulnerabilidade, afirma-se que:

Art. 4º A Política Nacional das Relações de Consumo tem por objetivo o atendimento das necessidades dos consumidores, o respeito à sua dignidade, saúde e segurança, a proteção de seus interesses econômicos, a melhoria da sua qualidade de vida, bem como a transparência e harmonia das relações de consumo, atendidos os seguintes princípios: (Redação dada pela Lei nº 9.008, de 21.3.1995)

I – reconhecimento da vulnerabilidade do consumidor no mercado de consumo;

II – ação governamental no sentido de proteger efetivamente o consumidor:

a) por iniciativa direta;

b) por incentivos à criação e desenvolvimento de associações representativas;

c) pela presença do Estado no mercado de consumo;

d) pela garantia dos produtos e serviços com padrões adequados à qualidade, segurança, durabilidade e desempenho.

A facilidade de acesso a *Loot Boxes*, principalmente relacionada à falta de transparência nas probabilidades de recompensas, levanta preocupações sobre gastos excessivos, riscos de vício em jogos e a integridade do mercado de entretenimento digital, dentro do Direito do Consumidor, visto a necessidade de transparência nas transações comerciais. Por ser um direito que está intrinsecamente ligado à proteção das crianças e adolescentes, dada a popularidade dos jogos eletrônicos entre esse grupo, a proteção contra práticas predatórias em jogos, como a venda de *Loot Boxes*, é uma preocupação crescente na área consumerista. (GALVÃO, 2023)

Por se tratar de um sistema totalmente lucrativo para as empresas, é difícil acreditar que vão mudar, por vontade própria, a forma que lidam com a distribuição das *Loot Boxes*. Portanto, uma possível regulamentação deverá ser realizada ou por órgãos especificamente destinados a esse fim ou pelas plataformas de distribuição de jogos, como o ocorrido pela plataforma de distribuição de jogos e aplicativos *App Store*, da Apple. De acordo com dados da política de privacidade e termos de uso, a Apple atualizou seus termos obrigando que os jogos que fornecem *Loot Boxes* informem as probabilidades de cada item. (HIGA, 2017)

Além disso, como foi registrado no Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais como um transtorno mental de alto risco, pela OMS na CID-11 (YOKOMITSU.2021), a denominada *gaming disorder* que seria o conceito de quando o indivíduo está atrelado por muito tempo nos jogos virtuais, ou em decorrência destes, e abdica de sua vida social profissional, escolar ou da própria saúde.(POZNYAK, 2018)

Portanto, por ser considerado um problema de Saúde Pública, com potencial mundial e risco para, principalmente a nova geração, busca-se uma forma de melhor controlar a situação. Além de políticas de educação e de maior divulgação da problemática, a própria OMS recomenda que as plataformas avisem sobre os potenciais riscos, além da possibilidade de solicitar apresentação de relatórios sobre a gravidade dos problemas, os riscos psicológicos, a vulnerabilidade e potenciais resultados nocivos para o futuro.

Outrossim, visando unificar a visão sobre o tema para todos os países, é necessário que atitudes sejam tomadas perante o caráter mundial, visando corrigir este problema sem afetar diretamente o mercado de entretenimento e jogos eletrônicos, sendo essas medidas perante todas as vertentes, tanto de preservação quando de regulamentação, tendo o Estado e o Direito a função de resguardar esse grupo, por meio da defesa pela Constituição Federal, pelo Código de Defesa do Consumidor e pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, atuando de forma conjunta para possibilidade de resguardo, proteção desse grupo vulnerável e controle do problema.

## **5 CONCLUSÃO**

O presente trabalho, com intenção de enumerar os problemas e demonstrar os possíveis riscos para a população vulnerável, focando no grupo das Crianças e Adolescentes, elenca de forma direta, por meio de apresentação de estudos e trabalhos, a nocividade do mercado de *Loot Boxes*, principalmente no modelo atual.

Portanto, percebe-se que há divergências entre o ideal controle desse mercado, dentro do mercado de entretenimento. Alguns países são contra o controle enquanto outros enumeram os riscos e buscam uma forma de regulamentar. Diante desse problema, é

necessário que algum órgão governamental mundial enumere os problemas, como por exemplo, a Organização Mundial da Saúde que, por meio de relatórios, pode evidenciar sobre a gravidade dos problemas, os riscos psicológicos, a vulnerabilidade e potenciais resultados nocivos para o futuro.

Afirma-se, então, que mesmo que seja uma temática de difícil compreensão, necessita-se de regulamentação e proteção estatal. Como mencionado por Zendle, é muito perigoso formar uma próxima geração completamente viciada e descontrolada perante à imensidão do que é a internet (ZENDLE; MEYER; OVER, 2020).

Como o intuito desse trabalho é a preservação da Criança e do Adolescente, frente à esse vício, é necessário também um controle mais rigoroso sobre as políticas de uso dos aplicativos, sites, principalmente relacionada à compra e venda desses produtos, de forma reguladora, visto que o consumo não é o problema, mas sim o consumo de forma desregulada. Além disso, necessita-se de cobrança sobre a forma em que as empresas de jogos disponibilizam sobre a transparência dos riscos das *Loot Boxes*. Além de retratação, as empresas podem e devem expor a chance de obtenção de cada item, os possíveis valores deles e a utilização apenas de moedas obtidas dentro dos jogos para consumo, evitando assim as microtransações externas e não reguladas, sendo um mercado que pode possuir riscos para o Estado, por ser gerenciado por uma plataforma externa e sem garantia.

## REFERÊNCIAS

BELGIAN GAMING COMMISSION. **Research Report on Loot Boxes**. Bruxelas: [s.i], 2018. **COMO SE ENCONTRA A LEI DOS JOGOS DE AZAR PELO MUNDO?** Disponível em: <<http://www.bookmaker-news.net/casa-apostas/legislacao/como-se-encontra-alei-dos-jogos-de-azar-pelo-mundo.htm> >. Acesso em: 20/10/2023

CENTRO DE INTELIGÊNCIA DA JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL. **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.tjdft.jus.br/consultas/notas-tecnicas/nt\\_loot\\_boxes\\_-aprovada.pdf/view](https://www.tjdft.jus.br/consultas/notas-tecnicas/nt_loot_boxes_-aprovada.pdf/view)>. Acesso em: 31 out. 2023.

DE BRITO, Alexis Couto; DE ABREU, Marcello. **LOOT BOXES E OS JOGOS DE AZAR: UMA ANÁLISE SOB A ÓTICA DA PSICOLOGIA, DIREITO E AÇÕES ESTATAIS**. Duc In Altum-Cadernos de Direito, v. 13, n. 30, 2021. Disponível em: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:248247520> > Acesso: 05/10/2023<

GAINSBURY SM, King DL, Russell AM, Delfabbro P. **Who Pays to Play Freemium Games? The Profiles and Motivations of Players Who Make Purchases Within Social Casino Games**. J Behav Addict. 2016 Jun;5(2):221-30. doi: 10.1556/2006.5.2016.031. Epub 2016 Jun 16. PMID: 27306146; PMCID: PMC5387773. >Acesso: 29/09/2023<

GAINSBURY SM, King DL, Russell AM, Delfabbro P, Hing N. **Virtual addictions: An examination of problematic social casino game use among at-risk gamblers**. Addict Behav. 2017 Jan;64:334-339. doi: doi.org10.1016/j.addbeh.2015.12.007. Epub 2015 Dec 17. PMID: 26739340. Acesso em: 09/10/2023

GALVÃO, Matheus Oba. **"Contratos de licenciamento de software aleatórios: loot boxes e a aplicação do direito do consumidor"**. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/prefix/14370>. Acesso: 19/10/2023

HIGA, Paulo. **Apple obriga jogos na App Store a divulgarem chances de loot boxes**. 2017. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/noticias/2017/12/21/app-store-chances-loot-boxes/#:~:text=No%20item%203.1.1%20das%20regras%20da%20App%20Store%2C,de%20item%20para%20os%20consumidores%20antes%20da%20compra%E2%80%9D.>>>. Acesso em: 21 out. 2023.

MIRAGEM, B. **Curso de direito do consumidor**. 5. ed. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2014.

MORAES, Alexandre de. **Direito Constitucional**. São Paulo: Atlas, 2017.

PACETE, Luiz Gustavo. 2022 promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023. Disponível em:  
<<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassar-a-us-200-bi-ate-2023/>>. Acesso em 11/08/2023.

PINHEIRO, Patrícia Peck Garrido, **Direito digital**, 3a ed., São Paulo, Saraiva, 2009.

PIOVESAN, Flávia. **Direitos humanos e o direito constitucional internacional**. 7ª ed. São Paulo: Saraiva, 2006.

POZNYAK, V. **Inclusion of “gaming disorder” in ICD-11**. Disponível em:  
<<https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11>>. Acesso em: 21 out. 2023.

REDAÇÃO DO GE. **Com R\$ 1,1 bi, esports têm maior premiação média da história em 2022**. 06 de janeiro de 2023. Disponível em:  
<<https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/06/com-r-11-bi-esports-tem-maior-premiacao-media-da-historia-em-2022.ghtml>>. Acesso em: 18 out. 2023.

REDAÇÃO DO GE. **FIFA 22: youtuber gasta mais de R\$62 mil no Ultimate Team**. 21 de janeiro de 2022.  
<https://ge.globo.com/esports/fifa/noticia/fifa-22-youtuber-gasta-mais-de-r-62-mil-no-ultimate-team.ghtml>. >Acesso em: 11/10/2023<

RODRIGUES, Clercio. **The International: entenda a premiação milionária do torneio de Dota 2**. Disponível em:  
<<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/07/the-international-entenda-premiacao-milionaria-do-torneio-de-dota-2-esports.ghtml>>. Acesso em: 18 out. 2023.

SANTANA, Ana Lucia. **História do Videogame**. InfoEscola. Disponível em:  
<https://www.infoescola.com/curiosidades/historia-do-videogame/> >Acesso em: 29/09/2023<

YOKOMITSU, Kengo. **Characteristics of Gamers who Purchase Loot Box: a Systematic Literature Review**. Internet use disorders (HJ RUMPF AND J BILLIEUX, SECTION EDITORS). Published Online: 2021-07-08. Crossref DOI link:  
<https://doi.org/10.1007/s40429-021-00386-4> >Acesso em: 01 out. 2023

ZENDLE, D., MEYER, R., & OVER, H. (2020). **Adolescents and loot boxes: Links with problem gambling and motivations for purchase**. Royal Society Open Science, 7(7), 191545.

ZENDLE, D., & CAIRNS, P. (2018). **Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study.** PLoS One, 13(11), e0206767.