A NECESSIDADE DE REGULAMENTAR OS JOGOS *ONLINE* E COMPRAS *IN-APP* PARA A PROTEÇÃO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE CONTRA PRÁTICAS PREDATÓRIAS

Isabella Martins Ribeiro Rodrigues [1]

RESUMO: Este artigo discute a necessidade de regulamentar de forma mais estrita a compra *in-app* dos jogos online que visem à população infantojuvenil, com o objetivo de evitar gastos excessivos e desnecessários. Além disso, visa expor as práticas abusivas de empresas que utilizam do mecanismo chamado "*loot box*", também conhecido como "jogos de azar infantil", em seus aplicativos, para atrair as crianças e adolescentes a adquirirem itens virtuais, mediante transações com dinheiro real. Entretanto, os itens são de natureza variada e serão sorteados de forma aleatória. É nessa aleatoriedade que reside o problema, pois as recompensas são incertas e incentivará a compra excessiva. Para a apresentação de tal tema, será abordado o conceito do direito digital, decorrente da popularização da internet, a partir da visão de diversos posicionamentos e legislações, tanto brasileiros quanto internacionais. Assim, para tal análise foram utilizados como metodologia: pesquisas em livros, artigos, documentários e entrevistas sobre o assunto.

Palavras-chaves: Direito digital. Crianças e adolescentes. Jogos online. Aplicativos. Loot box. Jogos de azar infantil. Compras *in app.*

Abstract: This article discusses the need for stricter regulation of in-app purchases in online games aimed at the youth population, with the goal of preventing excessive and unnecessary spending. Furthermore, it aims to expose the abusive practices of companies that use the mechanism called "loot box," also known as "children gambling," in their applications, to attract children and adolescents to acquire virtual items through transactions with real money. However, the items are of varied nature and will be drawn randomly. It is in this randomness that the problem lies, as the rewards are uncertain and will encourage excessive purchasing. For the presentation of this topic, the concept of digital law, resulting from the popularization of the internet, will be addressed from the perspective of various positions and legislations, both Brazilian and international. Thus, for this analysis, the methodology used included: research in books, articles, documentaries, and interviews on the subject.

Keywords: Digital Law. Children and teenagers. Online games. Applications. Loot box. Children's gambling. In-app purchases.

INTRODUÇÃO

[1] Aluna da graduação da Faculdade de Direito de São Bernardo do Campo e integrante de 2023 do grupo de estudos Cidadania Plena da Criança e do Adolescente da FDSBC, coordenado pela Professora Doutora Denise Auad.

Inicialmente, antes da promulgação da Constituição Federal de 1988, as pessoas não possuíam seus direitos fundamentais garantidos, uma vez que o Brasil enfrentava um longo período repressivo de Ditadura Militar, no qual os direitos humanos eram suprimidos. Após a promulgação da Lei Maior, esse fato muda, pois os direitos fundamentais passam a ser protegidos juridicamente e garantidos a todos. Entretanto, tal ideia não abrangia totalmente a população infantojuvenil, visto que o Código de Menores ainda estava em vigência no país.

O Código de Menores tratava as crianças e adolescentes como “alguém incapaz”, que precisava ser controlado pelo Estado. Além disso, era direcionado apenas aos “menores em situação irregular”. Mas como era definido que a criança ou adolescente pertencia a tal grupo? Era definido a partir de estereótipos, isto é, a partir do julgamento ético e da situação socioeconômica.

Tudo muda com o surgimento, em 13 de julho de 1990, de um regulamento próprio a eles, chamado Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). O ECA trouxe uma nova perspectiva ao mundo infantojuvenil: eles são sujeitos de direitos, criadores e protagonistas da sua própria história. Assim, alguns princípios aparecem, como: o protagonismo, o melhor interesse e a alteridade. Eles são extremamente importantes para a efetiva aplicabilidade do art.227 da CF/88:

> 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.

No mesmo período de divulgação do ECA, outro fenômeno se populariza no Brasil: a internet. A partir disso, a tecnologia vem evoluindo e se desenvolvendo, aumentando cada vez mais o número de usuários e transformando a forma de viver no mundo. As gerações mais velhas precisaram se adaptar nessa transição ao mundo virtual, uma vez que suas vidas eram “separadas” entre a “realidade” e o “mundo virtual”. No mundo real, elas trabalhavam, saíam com os amigos, brincavam na rua. No mundo virtual, mantinham contato com os outros, ouviam música, assistiam a filmes.

Entretanto, atualmente está-se vivenciando as primeiras gerações nascidas e criadas em um contexto de hiper digitalização, no qual houve a fusão entre o mundo

real e o virtual. [2]Todas as relações giram em torno da internet: o lazer, as redes sociais, o estudo, o trabalho. Tudo se transformou profundamente. As crianças e adolescentes se divertem vendo vídeos em aplicativos, jogando em plataformas online, postando fotos em redes sociais. Até mesmo os adultos tiveram seus ambientes de trabalho presenciais transformados em *home office*.

Tal consequência da popularização da internet pode ser vista de forma positiva, visto que há a possibilidade de desenvolver habilidades e expor a criatividade. Porém, ela também pode ser um instrumento de violação de direitos. Então, surge a necessidade de um direito digital. Assim, para evitar que tais violações ocorram, foi preciso desenvolver uma legislação específica que tratasse do assunto.

Por isso, em 14 de agosto de 2018, surge a Lei Nº 13.709, conhecida como Lei Geral de Proteção de Dados (entrou em vigência agosto de 2020). O art. 14 da LGPD diz: “O tratamento de dados pessoais de crianças e de adolescentes deverá ser realizado em seu melhor interesse, nos termos deste artigo e da legislação pertinente”. É possível inferir que esse tema de proteção digital no âmbito dos jogos não é aprofundado na Lei, o que permite que algumas empresas tenham certas práticas predatórias.

Dentre elas, pode-se destacar as “*loot boxes*”. Esse mecanismo consiste em adquirir itens virtuais mediante a compra, com dinheiro real, em jogos online. Tais itens se classificam em “comuns”, “raros” ou super raros” (essa classificação pode variar dependendo do jogo), mas ao comprá-los, a recompensa será incerta. Caso seja um item “comum”, incentivará o usuário a comprar outra *loot box*, criando um ciclo vicioso. Esse ciclo possui como base a falsa ilusão de que para ser um “bom jogador” é preciso de itens super raros, pois eles são vistos como elementos chaves para ganhos e perdas no jogo. Essa ideia é transmitida e aceita pelo público infantojuvenil.

Portanto, é preciso que haja uma regulamentação específica que trate sobre esse assunto, a fim de proteger as crianças e adolescentes dessas empresas que lucram a partir de mecanismos baseados na aleatoriedade. Atualmente, a Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente (ANCED) iniciou vários processos contra algumas empresas do mercado de videogames. Durante o decorrer

[2] ANGELINI, Kelli. **Segredos da internet que crianças e adolescentes ainda não sabem.** 2.ed. Curitiba. Editora Verso, 2023. Prefácio de Marina Feferbaum.

deste artigo, serão abordados argumentos que defendem a regularização desse ramo do entretenimento.[3]

1 O QUE SÃO JOGOS DE AZAR?

O jogo de azar é considerado uma atividade que envolve apostar dinheiro ou algo de valor em eventos cujo resultado é determinado pelo acaso, ou seja, o ganho ou a perda do apostador depende mais da sua sorte do que de suas habilidades ou estratégias. Eles são uma forma de entretenimento, mas também trazem uma série de consequências legais e sociais, que têm implicações significativas no direito.

A regulamentação dos jogos de azar varia amplamente entre os países. Algumas jurisdições proíbem totalmente essas atividades, enquanto outras as permitem sob estritas condições legais. No Brasil, eles são regulamentados pelo Decreto-Lei 3.688/41, que trata sobre as contravenções penais. [4]

Para operar legalmente, casas de jogos, cassinos e sites de apostas precisam obter licenças específicas das autoridades governamentais competentes. Essas licenças frequentemente incluem requisitos rigorosos em termos de transparência, equidade e proteção ao consumidor.

Adicionalmente à problemática, os jogos de azar podem estar associados a atividades criminais, incluindo lavagem de dinheiro, fraude e evasão fiscal. Também traz prejuízos ao jogador, como a dependência ao jogo, atrelada às implicações graves para a saúde mental e financeira dos indivíduos afetados. Em relação a participação de menores de idade em jogos de azar, é proibida e sujeita a penalidades severas.

Os governos e organizações não governamentais frequentemente desenvolvem programas de prevenção e tratamento para lidar com os efeitos negativos do jogo compulsivo. Campanhas de conscientização pública e programas de tratamento são essenciais para ajudar indivíduos afetados a recuperar suas vidas.

---

[3] ANCED. **Ministério Público dá parecer favorável a entrada das ações contra fabricantes de jogos eletrônicos e virtuais.** 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: 01/03/2024.

[4] BRASIL. Decreto-Lei nº 3.688 (Lei das Contravenções Penais) de 03 de outubro de 1941.

Entretanto, a eficácia das leis de jogos de azar depende da capacidade dos órgãos reguladores de fiscalizar e aplicar essas leis. Investimentos em tecnologia e treinamento são essenciais para garantir que as atividades de jogos de azar sejam conduzidas de maneira justa e legal.

1.1 INFLUENCIADORES MIRINS E OS JOGOS DE AZAR

Na introdução do artigo, foram citadas algumas consequências relacionadas ao avanço da internet na vida das pessoas. Outro resultado decorrente desse fato é o surgimento do *shareting*, que por sua vez, também está atrelado a vários problemas. Dentre eles: a existência de influenciadores mirins.

A palavra "*shareting*" é uma aglutinação de "*share*", que significa compartilhar, e "*parenting*", que seria o exercício do poder familiar. Dessa forma, o *sharenting* é o conjunto de dados compartilhados pelos pais nas redes sociais.[5]

Antes, tais registros eram feitos em cadernos e diários, de maneira manuscrita. Com o advento da internet, eles passaram a ser feitos de forma online, com a possibilidade de interação entre os usuários (curtidas e comentários). Entretanto, uma vez que "cai" na internet, não é possível apagar, visto que as informações ficam registradas dentro de uma rede mundial de computadores e formam um rastro digital, chamado *"digital footprint*" (em português "pegada digital"). A Internet Society, uma organização que coordena a evolução da tecnologia, diz:

> Sua pegada digital é tudo o que você deixa para trás ao usar a Internet. Comentários nas redes sociais, chamadas do Skype, uso de aplicativos e registros de e-mail - fazem parte do seu histórico online e podem ser vistos por outras pessoas ou rastreados em um banco de dados.

Logo, todas as publicações feitas, mesmo aquelas em perfis privados, caem na pegada digital e podem ser acessadas por qualquer um. Isso implica que as escolhas feitas pelos pais terão um impacto duradouro na vida das crianças, sendo impossível desfazê-las.

Entretanto, alguns estudiosos afirmam que o *sharenting* pode ser visto de maneira benéfica. Eles argumentam que as redes sociais oferecem um suporte aos

[5] WAGNER, Bianca Louise & VERONESE, Josiane Rose Petry. **Sharenting:** imperioso falar em direito ao esquecimento. Caruaru/PE: Editora ASCES, 2022. Disponível em https://cpgd.paginas.ufsc.br/files/2022/10/Sharenting-FINALIZADO-24-10-22.pdf. Acesso em 1° nov. 2024.

pais, por meio de relatos e experiências compartilhadas, para lidar com determinadas circunstâncias, como no caso de questões médicas. Por outro lado, há mais defensores contrários a essa tese, que afirmam que o *sharenting* traz mais prejuízos do que benefícios ao desenvolvimento infantojuvenil. Entre os prejuízos, destacam-se: bullying, cyberbullying, transtornos psicológicos e furtos de identidade.

Um outro fato atrelado ao *sharenting* é a existência de "influenciadores mirins" na internet. Um influenciador digital é uma pessoa que acumula uma grande quantidade de seguidores em suas redes sociais. Com essa exposição das crianças, desde pequenas são induzidas a fazerem parte do meio digital. Por consequência, na adolescência tornam-se ainda mais populares.

Entretanto, tal popularização os tornam alvos vulneráveis das empresas responsáveis pelos jogos de azar, que tomam proveito da situação utilizando o poder de influência de crianças e adolescentes. Atualmente, a principal rede de disseminação desses jogos é o Instagram, configurando 36%, segundo a pesquisa *Tic Kids Online* 2023.[6] Assim, por meio de *stories* (postagens temporárias no perfil), as empresas pedem para os influenciadores mirins (entre 6 e 17 anos) divulgarem os jogos, simulando o ganho de prêmios.

Essa prática é danosa tanto para o próprio adolescente, que está sendo uma vítima de exploração econômica, quanto para o público-alvo, que por sua vez, também é infantojuvenil. É comum crianças em situações de pobreza entrarem nesses jogos virtuais e tentarem obter ganhos a fim de ajudar sua família. Porém, acabam entrando em um ciclo vicioso de perdas e prejuízos.

Atualmente há institutos procurando combater essa prática. A exemplo, o Instituto Alana, que por meio do programa Criança e Consumo, denunciou a empresa Facebook Serviços Online do Brasil Ltda (Meta) ao Ministério Público do Estado de São Paulo (MPSP) e constatou a identificação de dez perfis de influenciadores mirins que promovem sites de apostas para crianças e adolescentes. [7]

Concluindo esse ponto, no início da denúncia é trazida uma notícia: segundo o Jornal Diário da Manhã, Rafael Mendes, de apenas 17 anos, cometeu suicídio em

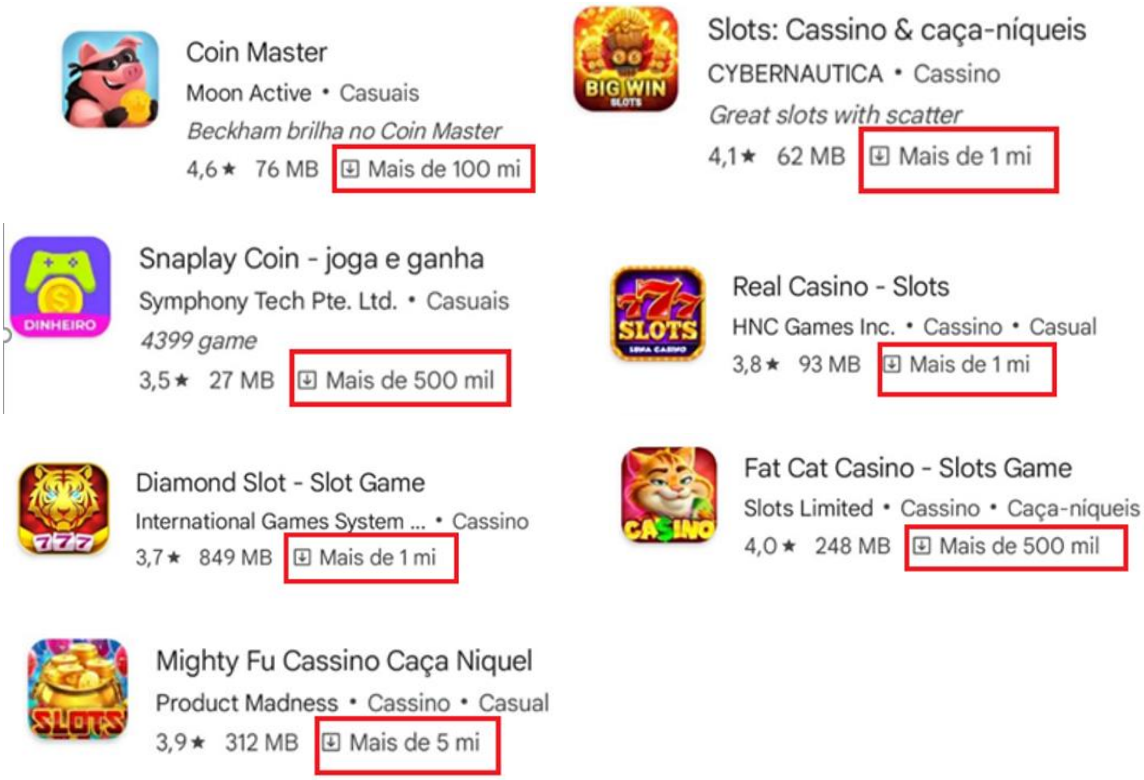
---

[6] TIC KIDS ONLINE BRASIL 2023. **C3A – criança e adolescentes, por principal rede social utilizada.** Disponível em: https://cetic.br/pt/tics/kidsonline/2023/criancas/C3A/ >. Acesso em: 14/08/2024.

[7] INTITUTO DE TECNOLOGIA & SOCIEDADE DO RIO, INSTITUTO ALANA. **Proteção de crianças e adolescentes em ambiente digital.** Disponível em: https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2021/12/relatorio-workshop-its-alana-1.pdf. Acesso em: 01/03/2024.

Formosa da Serra Negra, interior do Maranhão, após perder uma herança de R$50 mil no “jogo do tigre” online, adquirida devido ao falecimento de sua mãe. O “jogo do tigre” é um exemplo de cassino *online*. Esse é apenas um dos casos que o vício em que o vício por jogos de azar pode causar[8].

As imagens abaixo foram retiradas da *Google Play Store*, aplicativo responsável pelo *download* de jogos, livros etc. Nela, há vários jogos considerados cassinos *online* e é possível inferir a quantidade de downloads realizadas pelos usuários. Assim, observando o grande número, chega-se à conclusão de que é necessária uma legislação específica para tratar desse assunto.



1.2 A RELAÇÃO ENTRE OS JOGOS DE AZAR E AS *LOOT BOXES.*

A cada ano, a indústria dos jogos eletrônicos aumenta seus lucros, não apenas por meio das vendas físicas e digitais dos jogos, mas também por outras estratégias de monetização. Atualmente, os jogos eletrônicos representam o maior segmento do

[8] GUEDES, Ismael. **Jovem é encontrado sem vida após perder R$50mil em “Jogo do Tigre”.** Disponível em: https://www.dm.com.br/brasil/jovem-e-encontrado-sem-vida-apos-perder-r-50-mil-em-jogo-do-tigre-128617. Acesso em: 14/08/2024.

entretenimento global e no Brasil gera grandes lucros. Os gráficos abaixo ilustram tal fato.

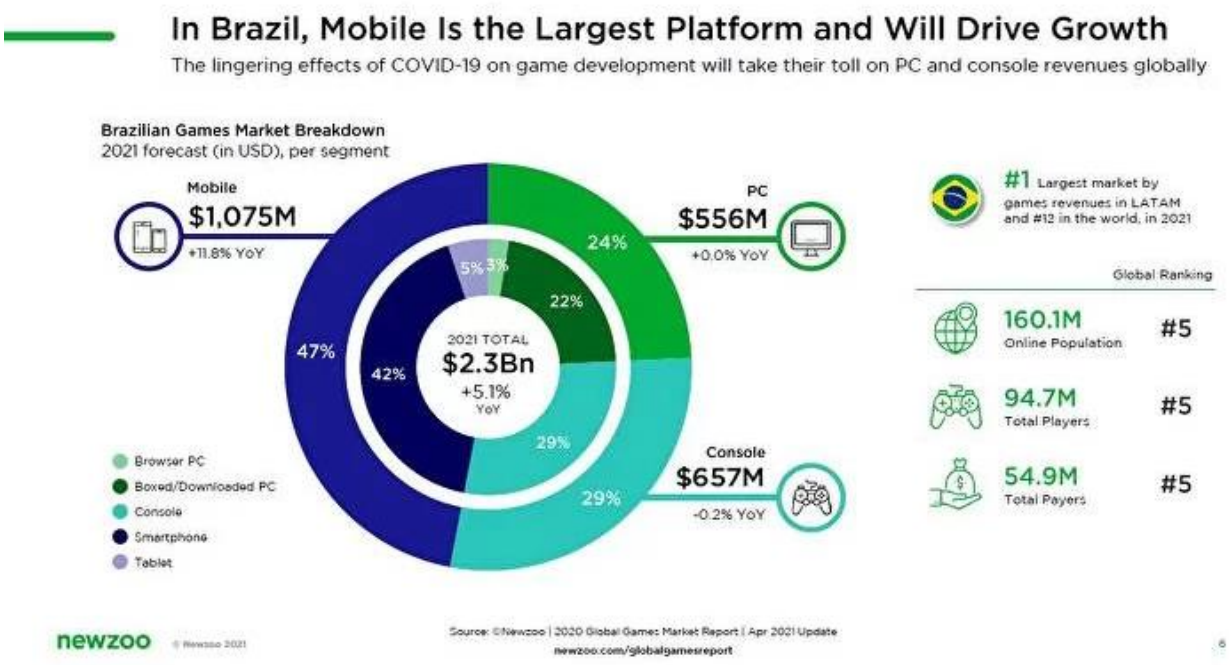
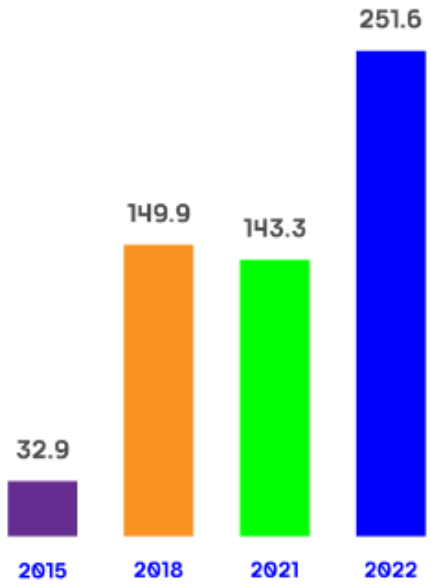


Figura 40: Faturamento Geral Estimado 2015-2022 (em Milhões/US$)



Fonte: Pesquisa Capacidade de Produção da Indústria Brasileira de Games (2023)

Para a indústria de *games* ter um grande faturamento, foi preciso a implementação de novas formas de se obter lucro. Dentre elas, pode-se citar as microtransações realizadas para comprar itens de jogo. Até nesse ponto não há tantos

problemas. Os desafios se iniciam quando as empresas se aproveitam de práticas predatórias para incentivar as compras *in-app*[9], por meio de mecanismos não confiáveis, como as *loot boxes.*

O termo *"loot"*, em português, significa pilhar, roubar ou saquear, referindo-se a bens. Nos videogames, *"loot"* se refere a tesouros ou riquezas que são encontrados ou saqueados durante o jogo. Embora a expressão *"loot box"* seja mais comum internacionalmente, no Brasil, tem-se adotado o termo "caixa surpresa" devido à sua característica de aleatoriedade.

No entanto, essa expressão não reflete plenamente o verdadeiro significado dessa estratégia de negócios. O sistema de *"loot boxes"* ou caixas surpresa é um termo utilizado para descrever a integração de um ou mais elementos em um jogo de videogame, permitindo que o jogador adquira itens, de forma onerosa ou gratuita, aparentemente ao acaso. Vale ressaltar que, os itens dos “bons jogadores” são quase sempre adquiridos mediante a compra. Ademais, os jogadores não conseguem ver o conteúdo das caixas ou pacotes antes de efetuar a transação.

Os jogos acabam se tornando um verdadeiro cassino e possuem várias estratégias para que a compra se conclua. Há alguns jogos que simulam uma roleta (semelhante à de um cassino real) em que a criança ou adolescente deve girá-la várias vezes, para tentar cair no item desejado. Um exemplo seria o jogo PUBG Mobile, pertencente à sociedade *Tencent Holdings Limited*.[10] Ele chama o giro da roleta de “*Lucky Spin*” (Roleta da Sorte). Para incentivar o consumo, é oferecido desconto ao girar a primeira vez (“primeira do dia”) e também quando se compra dez rodadas de uma vez. A imagem abaixo, retirada do próprio jogo, permite verificar a semelhança dita:

[9] Compras *in-app:* transações realizadas em um aplicativo, cujo objetivo é obter uma assinatura ou conteúdo extra.

[10] DEOLINDO, Breno. **Fire Emblem Heroes e Animal Crossing:** Pocket Camp serão desativados na Bélgica. Disponível em: https://www.theenemy.com.br/nintendo/fire-emblem-heroes-e-animal-crossing-pocket-camp-serao-desativados-na-belgica. Acesso em: 14/08/2024.





Outro ponto importante é que na roleta é possível observar quais itens são possíveis de serem adquiridos. Embora “diminua” a aleatoriedade, visto que é possível ver, isso incentiva a compra, pois para conseguir os itens considerados “valiosos”, é preciso girar várias vezes, e assim, isso gerará mais lucro a empresa.

Outro jogo que utiliza de um mecanismo parecido, também envolvendo as *loot boxes,* é o *Free Fire*, da sociedade *Garena Internacional*. Como demonstrado na imagem abaixo, o *Free Fire* também utiliza uma espécie de roleta para “distribuir” os itens, permitindo ainda, que o jogador tenha uma “rodada grátis”. Nessa “roletada gratuita”, as chances de se conseguir um item “valioso” são mínimas, incentivando que o usuário rode mais vezes, e para isso, precisa realizar microtransações. [11]



Na imagem abaixo, o jogo realizou um evento no qual os usuários utilizam a roleta para conseguir descontos na compra dos itens. Novamente utilizam do recurso de um “giro grátis” e como exposto anteriormente, incentivam o consumo da população infantojuvenil. Os itens mais valiosos são aqueles que custam 1499 diamantes e o desconto seria praticamente insuficiente para consegui-los de forma

[11] POVOLERI, Bruno. **Free Fire: novo Diamante Royale inclui skin Eremita Arcana.** Disponível em: https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/free-fire-novo-diamante-royale-inclui-skin-eremita-arcana.ghtml. Acesso em: 14/08/2024.

gratuita. Assim, configura uma prática predatória, que obtém vantagens econômicas a partir da exploração de vulneráveis, no caso, crianças e adolescentes.



Por fim, trazendo mais um exemplo da prática de *loot boxes,* é o jogo *Brawl Stars*, lançado mundialmente em 2018, pela *Supercell.* O jogo eletrônico é *mobile* e centrado nos estilos de: arena de batalha, multijogador e online[12]. Durante o jogo, são oferecidos *"starr drop"* (imagem abaixo), que funcionam como uma espécie de sorteio para se ganhar itens do jogo. O *starr drop* se divide em: raro, super raro, épico, mítico e lendário. A ordem colocada implica na raridade de se conseguir os objetos e personagens do jogo. Vale ressaltar que o *starr drop* é aleatório, isto é, o jogador não sabe qual a raridade que irá ter.



[12] SUPERCELL SUPPORT. **Starr Drop chances.** Disponível em: https://support.supercell.com/brawl-stars/en/articles/starr-drops-3.html. Acesso em: 14/08/2024.

No site da *Supercell,* é demonstrado as chances de se conseguir um Starr Drop[13]. Observe a imagem:

STARR DROP RARITIES

When you get a random Starr Drop, tapping it can upgrade its rarity for better rewards!

- **Rare:** 50% chance
- **Super Rare:** 28% chance
- **Epic:** 15% chance
- **Mythic:** 5% chance
- **Legendary:** 2% chance

Além disso, o jogo possui "passes", que configuram uma forma do usuário conseguir mais prêmios. Os passes se dividem em: "*Brawl Pass*" e *"Brawl Pass Plus".* Ambos se diferenciam no valor e na quantidade de ganhos. O "plus" é mais caro, recebe mais itens valiosos e o jogador recebe um "título" que fica visível a todos os outros jogadores, demonstrando uma espécie de superioridade em relação aos demais.

Diferença entre os passes:



[13] SUPERCELL SUPPORT. **Starr Drop chances.** Disponível em: https://support.supercell.com/brawl-stars/en/articles/starr-drops-3.html. Acesso em: 14/08/2024.

Traduzindo: "Quando você recebe um Starr Drop aleatório, ao clicar, é possível aumentar a raridade para ganhar prêmios melhores.

- Raro: 50% de chance.
- Super raro: 28% de chance.
- Épico: 15% de chance.
- Mítico: 5% de chance.
- Lendário: 2% de chance."

Na figura abaixo, a seta vermelha são os itens do passe e a seta azul, os itens gratuitos.



Nesta figura, a seta branca indica o último quadrado da linha de cima, o qual representa o título do jogador (“vândalo”).



Assim, pode-se concluir que a indústria dos jogos desempenha um papel importante na vida das crianças e adolescentes, proporcionando o lazer. Porém, as empresas acabam por priorizar o lucro, explorando-o de maneira predatória. Dessa forma, ressalta-se que é necessária a criação de uma legislação específica que trate sobre esse assunto.

2 A REGULAMENTAÇÃO DAS *LOOT BOXES* NO PANORAMA GLOBAL

O mundo digital está sempre em constante evolução e, muitas das vezes, torna-se difícil que o legislativo acompanhe e desenvolva normas referentes ao assunto. É o que acontece no Brasil. Embora o mecanismo da *loot box* já esteja sendo utilizado há alguns anos, o Estado brasileiro ainda se encontra imaturo sobre o assunto e não

criou uma forma específica e expressa para regulamentá-la. Entretanto, há vários países que já se encontram em situações avançadas sobre tal fato[14].

O Japão, por exemplo, foi o primeiro país a adotar medidas que regularizam as *loot boxes*, no ano de 2012. A Agência de Assuntos do Consumidor do Japão declarou que os "jogos gacha", semelhantes às *loot boxes,* são ilegais. Nessa modalidade de jogo os indivíduos pagam para obter alguma recompensa aleatória, que é fundamental para que o jogador evolua.

A China, por sua vez, permite o uso das *loot boxes,* mas aprovou uma lei que determinou como essa prática poderia funcionar no país. De acordo com a lei, jogos com loot boxes têm: 1- revelar o nome de todas as recompensas possíveis; 2- a probabilidade de o jogador receber essas recompensas; 3- não utilizar dinheiro real nas compras, visto que isso foi vedado pela norma (entretanto, os jogos passaram a utilizar moedas fictícias); 4- são proibidas as microtransações para menores de oito anos.

A Bélgica e a Holanda consideram as *loot boxes* uma forma ilegal de jogo de azar. A decisão teve amplas implicações, parte dos desenvolvedores tentam reverter essa decisão, a fim de continuar explorando o mecanismo, mesmo que com restrições. Porém, outra parte busca adaptar-se, como a *Valve*, que alterou seus jogos para removê-las (retirou as caixas de seu jogo criado, chamado *CS:GO)*; a Nintendo retirou a venda de dois jogos mobile na Bélgica (*Animal Crossing – Pocket Camp e Fire Emblem Heroes*) e a *Blizzard Entertainment*, que optou por remover qualquer opção de compra de *loot boxes* com dinheiro (nos jogos Overwatch e Heroes of the Storm), também para cumprir o que foi proposto na legislação belga.

Na Austrália, um Projeto de Lei visa restringir o acesso de jogadores menores a jogos que contenham as *loot boxes*. Além disso, a proposta sugere a obrigatoriedade de inserir avisos em todos os títulos que utilizem esse tipo de mecanismo, alertando sobre sua semelhança com jogos de azar.

Também há países que aceitam as *loot boxes*, alegando que não são semelhantes aos jogos de azar. É o caso da França e do Reino Unido, que alegam ser apenas um mecanismo que garante uma surpresa ao jogador, já que as transações ocorrem fora do âmbito do jogo.

---

[14] FREITAS, Bruna Castanheira de. **Precisamos falar sobre Loot box.** Disponível em: https://baptistaluz.com.br/loot-box/. Acesso em: 14/08/2024.

Ademais, há países que não possuem uma legislação específica que trate sobre o assunto, mas dizem ser necessário que as empresas coloquem avisos para alertar o jogador de que a compra faz referência a uma *loot box.* Como exemplo, pode-se citar: Estados Unidos, Coréia do Sul, Rússia e Canadá[15].



2.1 REGULAMENTAÇÃO DAS *LOOT BOXES* NO PANORAMA BRASILEIRO

Embora, como dito anteriormente, não haja uma legislação específica sobre esse assunto, pode-se aplicar algumas áreas do Direito para regular o tema. Dentre elas: Código de Defesa do Consumidor (CDC), Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Marco Civil da Internet, Lei do Comércio Eletrônico, Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), Lei de Contravenções Penais.

Em relação ao Código de Defesa do Consumidor (CDC), no art. 4º, I, é mencionado o princípio da vulnerabilidade, no qual, o consumidor se encontra em uma situação mais frágil do que a empresa fornecedora. Paralelo às *loot boxes,* os usuários estão em um patamar vulnerável e desigual, pois estão norteados em apenas tornar-se um bom jogador por meio da compra dos itens. Enquanto do outro lado, há um fornecedor explorando um mecanismo que estimula o vício no consumo,

[15] TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL E TERRITÓRIOS (TJDFT). **Nota técnica CIJDF Nº 9/2023.** Disponível em: https://www.tjdft.jus.br/consultas/notas-tecnicas/nt_loot_boxes_-aprovada.pdf. Acesso em: 14/08/2024.

proporcionando onerosidades exorbitantes, no qual, vale ressaltar, são vedados pelo art. 6º, IV, do CDC. [16]

Relacionado ao Estatuto da Criança e do Adolescente, a aplicação é evidente, uma vez que o público-alvo dos jogos eletrônicos é majoritariamente composto por crianças e adolescentes. A população infantojuvenil é extremamente vulnerável quando comparada aos adultos. Em vista disso, observando os artigos 3º, 5º, 70 do ECA, as crianças e adolescentes gozam de direitos fundamentais e não devem ser vítimas de exploração. Logo, devem ser protegidas pela população no geral, incluindo a família e o Estado, como também disposto no art. 227, CF/88. [17]

Além disso, nos arts. 80 e 81, III, do ECA, é mencionada a vedação do envolvimento das crianças e adolescentes no que diz respeito ao assunto de jogos de azar. Partindo da tese de que as *loot boxes* podem ser consideradas jogos de azar, bem como cassinos digitais, tais artigos podem ser aplicados a esse mecanismo. O texto legal diz:

> Art. 80. Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congênere ou por casas de jogos, assim entendidas as que realizem apostas, ainda que eventualmente, cuidarão para que não seja permitida a entrada e a permanência de crianças e adolescentes no local, afixando aviso para orientação do público.
> Art. 81. É proibida a venda à criança ou ao adolescente de:
> III - produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica ainda que por utilização indevida;

Dada a própria definição de jogos eletrônicos, é inevitável que as regras relacionadas à internet e ao comércio eletrônico sejam aplicadas. Sendo assim, é possível a aplicação da Lei nº 12.965/2014 (Marco Civil da Internet) e do Decreto nº

---

[16] Art. 6º São direitos básicos do consumidor: IV - a proteção contra a publicidade enganosa e abusiva, métodos comerciais coercitivos ou desleais, bem como contra práticas e cláusulas abusivas ou impostas no fornecimento de produtos e serviços;

[17] Art. 3º A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-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.

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

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

Art. 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.

7.962/2013 (Lei do Comércio Eletrônico), considerando que o consumidor pode ser mais suscetível a fraudes no ambiente digital.

A Lei Geral de Proteção de Dados em seu art. 14 diz: “O tratamento de dados pessoais de crianças e de adolescentes deverá ser realizado em seu melhor interesse, nos termos deste artigo e da legislação pertinente”. Assim, é possível inferir que a lei trata apenas da coleta indiscriminada de dados pessoais, que se tratando de menores de idade, deve ser realizada com autorização de um responsável legal. Logo, a proteção digital no âmbito dos jogos não é aprofundada na Lei, o que permite que algumas empresas tenham certas práticas predatórias, já que ultrapassam os limites do texto legal.

Por fim, é possível aplicar o Decreto-Lei nº 3.688/1941 (Lei de Contravenções Penais), uma vez que as *loot boxes* podem ser consideradas jogos de azar infantil. No art. 50, § 3º, a, está disposto: “§ 3º Consideram-se, jogos de azar: a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte”. Dessa forma, observando que as “caixas surpresas” são baseadas na aleatoriedade do ganho dos itens virtuais, é possível a aplicação do Decreto-Lei e do consequente artigo.

CONCLUSÃO

Portanto, diante do que foi exposto, conclui-se que com a constante evolução da tecnologia, cada vez mais está atrelada ao cotidiano, novos mecanismos de lucro são utilizados pelas empresas. Dentre eles, no ramo dos jogos, há as *loot boxes,* que consistem em microtransações para se obter caixas surpresas, cujo objetivo é ganhar itens valiosos e importantes para o desempenho do jogador. Elas são consideradas jogos de azar infantis, pois são baseadas na aleatoriedade e estimulam o vício em comprar.

Assim, é preciso que haja uma regulamentação específica sobre esse assunto, uma vez que é dever da sociedade proteger aqueles que são vulneráveis, como a população infantojuvenil. Por isso, algumas soluções que proponho seriam:

1- Semelhante à legislação chinesa, as *loot boxes* poderiam ser desbloqueadas a partir de moedas virtuais. Entretanto, os preços devem ser razoáveis e possíveis de serem adquiridos no jogo, isto é, não devem ser valores exorbitantes a ponto de o

jogador precisar realizar microtransações com dinheiro real para obter moedas virtuais.

2- As *loot boxes* poderiam conter somente itens que envolvam a estética do jogador, como as *skins* (“roupas” dos personagens). Sendo assim, não haveria prejuízo nas habilidades do usuário e, consequentemente, tais itens não acompanhariam a ideia de serem necessários para tornar-se um “bom jogador”.

3- Reduzir as estratégias de propagação das *loot boxes*, tornando-as mecanismos secundários dos jogos, e não essenciais para a garantia de ganhos fundamentais. Além disso, poderiam impor um limite diário de compras de caixa surpresas, diminuindo o risco de gerar vícios de consumo.

4- Semelhante ao que acontece nos Estados Unidos, Canadá, Coréia do Sul e Rússia, os jogos deveriam alertar os usuários quando adquirirem *loot boxes.* Acrescentando a isso, poderiam exigir, dependendo da idade do jogador (exemplo: menores de 12 anos), a autorização de responsáveis legais, obrigando a leitura de “termos de responsabilidade”. Caso o responsável não permitisse, o jogo poderia bloquear a opção do jogador de obter alguma *loot box.*

REFERÊNCIAS

ALCÂTARA, Luana Nobrega de. **A necessidade de regulamentação da disposição da lei geral de proteção de dados referente ao consentimento para tratamento de dados de crianças e adolescentes.** TCC da Universidade Federal do Rio de Janeiro, edição 2022. Disponível em: https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/18690/1/LNAlcantara.pdf>. Acesso em: 01/03/2024.

ANCED. **Ministério Público dá parecer favorável a entrada das ações contra fabricantes de jogos eletrônicos e virtuais.** 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: 01/03/2024.

ANGELINI, Kelli. **Segredos da internet que crianças e adolescentes ainda não sabem.** 2.ed. Curitiba. Editora Verso, 2023.

AUAD, Denise. A importância dos princípios para a efetivação dos Direitos Fundamentais da Criança e do Adolescente, em especial do princípio da dignidade humana sob o enfoque da alteridade. *In* AUAD, Denise & OLIVEIRA, Bruno Batista da Costa de (org.). **Direitos Humanos, Democracia e Justiça Social**: Uma

homenagem à Professora Eunice Prudente – da militância à academia. São Paulo: Ed. Letras Jurídicas, 2017.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 01/03/2024.

BRASIL. Decreto nº 7.962 (Lei do Comércio Eletrônico) de 15 de março de 2013. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/decreto/d7962.htm. Acesso em: 14/08/2024.

BRASIL. Decreto-Lei nº 3.688 (Lei das Contravenções Penais) de 03 de outubro de 1941. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em: 14/08/2024.

BRASIL. Lei Federal nº 8.069 (Estatuto da Criança e do Adolescente) de 13 de julho de 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 01/03/2024.

BRASIL. Lei Federal nº 8.078 (Código de Defesa do Consumidor) de 11 de setembro de 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm. Acesso em: 14/08/2024.

BRASIL. Lei Federal nº 12.965 (Marco Civil da Internet) de 23 de abril de 2014. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm. Acesso em: 14/08/2024.

BRASIL. Lei Geral de Proteção de Dados. Disponível em: https://www.gov.br/esporte/pt-br/acesso-a-informacao/lgpd. Acesso em: 01/03/2024.

BRASIL PAÍS DIGITAL. **Segunda edição da Pesquisa Nacional da Indústria de Games revela crescimento de 3,2% no número de estúdios brasileiros.** Disponível em: https://brasilpaisdigital.com.br/segunda-edicao-da-pesquisa-nacional-da-industria-de-games-revela-crescimento-de-32-no-numero-de-estudios-brasileiros/. Acesso em: 14/08/2024

CRIANÇA E CONSUMO. **Alana denuncia Meta por publicidades de apostas para crianças e adolescentes.** Disponível em: https://criancaeconsumo.org.br/noticias/alana-denuncia-meta-jogos-de-aposta/. Acesso em: 14/08/2024.

DEOLINDO, Breno. **Fire Emblem Heroes e Animal Crossing**: Pocket Camp serão desativados na Bélgica. Disponível em: https://www.theenemy.com.br/nintendo/fire-emblem-heroes-e-animal-crossing-pocket-camp-serao-desativados-na-belgica. Acesso em: 14/08/2024.

DIAS, Thiago Penido. **A modalidade loot box em jogos eletrônicos sob a ótica do direito do consumidor e do Decreto Lei nº 9.215/46**. Repositório Universitário da Ânima (RUNA). Edição 2022. Disponível em: https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/26006. Acesso em: 14/08/2024.

FREITAS, Bruna Castanheira de. **Precisamos falar sobre Loot box.** Disponível em: https://baptistaluz.com.br/loot-box/. Acesso em: 14/08/2024.

GUEDES, Ismael. **Jovem é encontrado sem vida após perder R$50mil em "Jogo do Tigre".** Disponível em: https://www.dm.com.br/brasil/jovem-e-encontrado-sem-vida-apos-perder-r-50-mil-em-jogo-do-tigre-128617. Acesso em: 14/08/2024.

INTITUTO DE TECNOLOGIA & SOCIEDADE DO RIO, INTITUTO ALANA. **Proteção de crianças e adolescentes em ambiente digital.** Disponível em: https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2021/12/relatorio-workshop-its-alana-1.pdf. Acesso em: 01/03/2024.

MARCHERI, Pedro Lima; NETO, Mário Furlaneto. Direito ao esquecimento: reflexões sobre a proteção da intimidade dos menores na internet. **Ponto-e-Vírgula: Revista de Ciências Sociais**, n. 16, 2014.

MORI, Letícia. **"Jogo do tigrinho' e outros cassinos online contratam influenciadores mirins e direcionam propaganda para crianças no Instagram".** Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/articles/c033r0p2z76o. Acesso em: 14/08/2024.

Petição inicial da ANCED. Disponível em: https://s3.meusitejuridico.com.br/2021/04/0b29536a-peticao-inicial-electronic-arts-e-nintendo.pdf. Visto em: 01/03/2024.

Petição inicial do Instituto Alana e Criança e Consumo. Disponível em: https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2024/06/Denuncia-MPSP-Instagram.pdf. Acesso em: 14/08/2024

POVOLERI, Bruno. **Free Fire:** novo Diamante Royale inclui skin Eremita Arcana. Disponível em: https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/free-fire-novo-diamante-royale-inclui-skin-eremita-arcana.html. Acesso em: 14/08/2024.

SUPERCELL SUPPORT. **Starr Drop chances.** Disponível em: https://support.supercell.com/brawl-stars/en/articles/starr-drops-3.html. Acesso em: 14/08/2024.

TIC KIDS ONLINE BRASIL 2023. **C3A – criança e adolescentes, por principal rede social utilizada.** Disponível em: https://cetic.br/pt/tics/kidsonline/2023/criancas/C3A/. Acesso em: 14/08/2024.

TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL E TERRITÓRIOS (TJDFT). **Nota técnica CIJDF Nº 9/2023.** Disponível em: https://www.tjdft.jus.br/consultas/notas-tecnicas/nt_loot_boxes_-aprovada.pdf. Acesso em: 14/08/2024.

TUNHOLI, Murilo. **Ação judicial para banir loot boxes no Brasil tem apoio do Ministério Público.** Disponível em: https://tecnoblog.net/noticias/2021/04/06/acao-judicial-para-banir-loot-boxes-no-brasil-tem-apoio-do-ministerio-publico/#:~:text=Al%C3%A9m%20da%20Garena%2C%20a%20ANCED,R%24%204%20milh%C3%B5es%20por%20dia. Acesso em: 01/03/2024.

WAGNER, Bianca Louise & VERONESE, Josiane Rose Petry;. **Sharenting: imperioso falar em direito ao esquecimento**. Caruaru/PE: Editora ASCES, 2022. Disponível em: https://cpgd.paginas.ufsc.br/files/2022/10/Sharenting-FINALIZADO-24-10-22.pdf. Acesso em 1° nov. 2024.