

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE MACEIÓ
CURSO DE DIREITO

MARCUS VINÍCIUS TEIXEIRA ALVES DE SOUSA

**UMA ANÁLISE CRÍTICA DA CONSTITUCIONALIZAÇÃO DAS LOOT BOX NO
BRASIL: EXISTE UMA LIMITAÇÃO?**

MACEIÓ
2025

MARCUS VINÍCIUS TEIXEIRA ALVES DE SOUSA

**UMA ANÁLISE CRÍTICA DA CONSTITUCIONALIZAÇÃO DAS LOOT BOX NO
BRASIL: EXISTE UMA LIMITAÇÃO?**

Trabalho de conclusão de curso, apresentado à
Coordenação do Curso de Direito como
requisito parcial para obtenção
do grau de Bacharel em Direito. Trabalho de
conclusão de curso

Orientador(a): Prof.(a) Lara Bringel

Assinatura do(a) Orientador(a)

Alagoas

2025

Catálogo na fonte: Biblioteca do Centro Universitário de Maceió, Unima | Afya

S725a

Sousa, Marcus Vinicius Teixeira Alves de
Uma análise crítica da constitucionalização das Loot box no
Brasil : existe uma limitação? / Marcus Vinicius Teixeira Alves de
Sousa. – Maceió, 2025.
47 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) -Centro
Universitário de Maceió – Unima | Afya, Maceió, 2025.
Orientadora: Lara Livia Cardoso Costa Bringel.

Inclui Bibliografias.

1. Loot Box. 2. Dopamina. 3. Regulamentação. I. Bringel, Lara
Livia Cardoso Costa. (Orient.). II. Centro Universitário de Maceió.
III. Título.

CDU 34

Bibliotecária responsável: Adriele da Silva Lima CRB-4/1898

RESUMO

Este trabalho analisa a constitucionalidade das *loot boxes* no ordenamento jurídico brasileiro, investigando se seu mecanismo de recompensas aleatórias pode ser enquadrado como jogo de azar e quais os limites legais aplicáveis. Partindo de uma contextualização sobre o funcionamento das *loot boxes* em jogos eletrônicos, o estudo examina sua relação com a legislação brasileira sobre apostas, em especial o artigo 50 da Lei de Contravenções Penais (Decreto-Lei nº 3.688/1941). A pesquisa aborda ainda os impactos psicossociais desses sistemas, discutindo seu potencial viciante e as preocupações éticas envolvidas, especialmente quanto à exposição de menores. Por fim, são comparados modelos regulatórios internacionais, para avaliar possíveis diretrizes para o Brasil. Conclui-se com uma reflexão sobre a necessidade de equilíbrio entre inovação no mercado de games e proteção dos consumidores, sugerindo caminhos para uma eventual regulamentação nacional.

Palavras chave: Loot Box. Dopamina. Regulamentação

ABSTRACT

This paper analyzes the constitutionality of loot boxes within the Brazilian legal system, investigating whether their random reward mechanisms can be classified as gambling and what legal limits are applicable. Starting with a contextualization of how loot boxes function in electronic games, the study examines their relation to Brazilian gambling legislation, especially Article 50 of the Law of Criminal Misdemeanors (Decree-Law No. 3,688/1941). The research also addresses the psychosocial impacts of these systems, discussing their addictive potential and the ethical concerns involved, particularly regarding the exposure of minors. Finally, international regulatory models are compared to assess possible guidelines for Brazil. The study concludes with a reflection on the need to balance innovation in the gaming market with consumer protection, suggesting paths for potential national regulation.

Keywords: Loot Box. Dopamine. Regulation.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	5
CAPÍTULO I – O QUE SÃO LOOT BOXES E COMO FUNCIONAM NOS JOGOS ONLINE. 6	
1.1. A História das Loot Boxes: Surgimento e Consolidação no Mercado de Jogos.....	7
1.2. A popularidade das loot boxes na indústria de jogos digitais.....	8
1.3. Exemplos de jogos que utilizam loot boxes e como elas são comercializadas.....	9
1.3.1. League of Legends (Riot Games).....	9
1.3.2. Genshin Impact (miHoYo).....	11
1.3.3. FIFA (Ultimate Team).....	11
1.3.3.1. No que o FIFA Ultimate Team difere de um álbum de figurinhas?.....	13
1.4. A Relação entre Loot Boxes e Outros Mecanismos de Monetização em Jogos (Microtransações).....	14
CAPÍTULO II – JOGOS DE AZAR NA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA.....	17
CAPÍTULO III – ANÁLISE DAS LOOT BOXES COMO JOGOS DE AZAR.....	18
3.1. Loot Boxes e Jogo de Azar: Uma Linha Tênu.....	23
CAPÍTULO IV – CONSTITUCIONALIDADE DAS LOOT BOXES NO BRASIL.....	24
4.1. A Proteção de Crianças e Adolescentes.....	26
CAPÍTULO V – IMPACTOS SOCIAIS E PSICOLÓGICOS DAS LOOT BOXES: UMA ANÁLISE PROFUNDA.....	27
5.1. Pesquisa Estrangeira.....	29
5.2. Cenário Brasileiro.....	31
5.3. Impactos das Loot Boxes em Crianças e Jovens Jogadores.....	32
CAPÍTULO VI – REGULAMENTAÇÃO INTERNACIONAL E COMPARADA.....	36
6.1. Proibição Total: Bélgica e Holanda.....	36
6.2. Controle por Classificação e Autorregulação: Reino Unido e Alemanha.....	37
6.3. Controle por Transparência Obrigatória: Japão e Coreia do Sul.....	39
CAPÍTULO VII – POSSÍVEIS SOLUÇÕES E REGULAMENTAÇÕES PARA LOOT BOXES NO BRASIL.....	40
7.1. Overwatch 2 - Um modelo a ser seguido.....	41
CONCLUSÃO.....	43
REFERÊNCIAS.....	45

INTRODUÇÃO

O avanço tecnológico e a popularização dos jogos eletrônicos trouxeram consigo novas formas de interação e monetização, entre as quais se destacam as *loot boxes*, mecanismos que oferecem recompensas aleatórias em troca de recursos reais ou virtuais. Presentes em diversos títulos de sucesso, essas caixas-surpresa têm gerado intenso debate no Brasil e no mundo, especialmente no que diz respeito à sua classificação jurídica e aos possíveis impactos sociais. A principal questão que surge é se as *loot boxes* podem ser consideradas como uma forma de jogo de azar e, em caso afirmativo, se sua comercialização estaria em conformidade com o ordenamento jurídico brasileiro, que proíbe e criminaliza certas modalidades de apostas.

No âmbito legal, a discussão gira em torno da interpretação do artigo 50 da Lei de Contravenções Penais (Decreto-Lei nº 3.688/1941), que estabelece sobre a proibição de exploração de jogos azar, certos artigos do CDC, bem como da Constituição Federal, que estabelece competências legislativas sobre atividades de sorte e azar. Há quem argumente que as *loot boxes* se assemelham a apostas, pois envolvem pagamento, aleatoriedade e a possibilidade de obtenção de itens valiosos, enquanto outros defendem que se trata de um modelo lúdico-comercial distinto, sem caráter de jogo de azar tradicional. A ausência de uma regulamentação específica no Brasil amplia a controvérsia, deixando desenvolvedores, jogadores e órgãos regulatórios em um cenário de insegurança jurídica.

Além da análise constitucional e legal, o tema também demanda uma reflexão sobre os impactos psicossociais das *loot boxes*. O presente trabalho relaciona estudos que indicam que sua estrutura pode estimular comportamentos compulsivos, especialmente entre jovens, assemelhando-se a mecanismos de *gambling*. A exposição precoce a sistemas que misturam recompensas imprevisíveis com microtransações tem levantado preocupações sobre vício e prejuízos financeiros, motivando países como Bélgica e Holanda a proibi-las em determinados contextos. Nesse sentido, examinar como outras nações têm lidado com o fenômeno pode oferecer subsídios para uma eventual regulamentação no Brasil, equilibrando liberdade econômica e proteção aos consumidores.

Diante desse cenário, o presente trabalho busca investigar a constitucionalidade das *loot boxes* no Brasil, analisando sua natureza à luz da legislação vigente, dos princípios constitucionais e das repercussões sociais. A pesquisa percorrerá desde a conceituação e funcionamento desses mecanismos até uma comparação com modelos regulatórios

internacionais, com o objetivo de contribuir para o debate sobre a necessidade, ou não, de limites legais à sua comercialização. Ao final, espera-se oferecer uma visão abrangente sobre os desafios jurídicos e éticos impostos pelas *loot boxes*, bem como possíveis caminhos para sua adequação ao ordenamento pátrio.

CAPÍTULO I – O QUE SÃO *LOOT BOXES* E COMO FUNCIONAM NOS JOGOS ONLINE

Loot boxes, também conhecidas como "caixas de saque" no português, são itens virtuais presentes em muitos jogos online que, ao serem abertos, concedem ao jogador itens aleatórios. Esses itens podem variar desde skins (aparências visuais para personagens ou objetos) personagens, armas, equipamentos e até moedas virtuais ou outros recursos que podem ser utilizados no jogo. A aleatoriedade dos itens obtidos é o elemento central das *loot boxes*, criando uma sensação de surpresa e, muitas vezes, de expectativa por parte dos jogadores.

¹“What is a loot box? It takes the form of a virtual mystery container that holds randomised in-game items that a gamer can receive either by naturally progressing through the video game or by purchasing it using real currency for the opportunity to open the loot box - taking a chance on its unknown contents. Not all video games have loot boxes and not all loot boxes are the same. Loot boxes are available in various popular games and vary in access and costs, transparency, content and value. In some games, progression is impossible without purchasing loot boxes” (MÜLLER, 2023, p. 5).

O funcionamento das *loot boxes* é simples: o jogador adquire uma caixa, seja através de progressão no jogo ou por meio de compras com dinheiro real e, ao abrir a caixa, o conteúdo é revelado de forma aleatória, sem que o jogador saiba previamente o que receberá. Fica fácil perceber que toda a base de funcionamento das *loot boxes* foi inspirada em jogos de azar, focando em atingir a expectativa do jogador consumidor e gerar nele certo vício, sendo este refletido em mais horas jogando ou, no pior dos casos, em gastos exorbitantes de dinheiro. Ainda, segundo Mark D. Griffiths, psicólogo britânico e Professor Distinto de Adição Comportamental:

¹ tradução livre: O que é uma *loot box*? Uma *loot box* é um contêiner virtual com itens aleatórios que o jogador pode obter jogando ou pagando com dinheiro real. Nem todos os jogos têm *loot boxes*, e elas variam em acesso, custo, conteúdo e valor. Em alguns casos, é impossível progredir sem comprá-las.

²“Loot boxes share key characteristics with gambling, including monetary investment, unpredictability of rewards, and the exploitation of psychological triggers associated with addiction”; “The structural similarities between loot boxes and gambling activities raise concerns about their potential to habituate young people to gambling-like behaviours.” (GRIFFITHS, 2019, p. 6).

Para Griffiths, então, *loot boxes* são inegavelmente uma forma de *gambling*, evidenciando a necessidade de atenção que esse tema deveria estar recebendo no mundo todo.

1.1. A História das *Loot Boxes*: Surgimento e Consolidação no Mercado de Jogos

A indústria de videogames é o ramo do entretenimento mais rentável do mundo, tendo arrecadado em 2019 mais de US\$ 120 bilhões, segundo relatório da SuperData, empresa de inteligência de mercado especializada no setor de jogos eletrônicos. Diante desse cenário ultracompetitivo e da crescente facilitação do acesso à internet, os desenvolvedores buscaram novos métodos para aumentar seus lucros. Um dos principais foi a implementação de microtransações, operações que envolvem dinheiro real dentro do jogo, adicionando novos elementos à experiência do jogador. Entre essas mecânicas, a mais lucrativa e controversa são as *loot boxes*.

Sobre estas, sua origem remonta a junho de 2004, com os chamados *Gachapon Tickets* (Tíquetes Gachapon), introduzidos na versão japonesa do MMORPG *MapleStory*. Esses tíquetes eram vendidos por 100 ienes japoneses (cerca de cinco reais) e inspirados nas máquinas de *Gachapon*, populares no Japão, que distribuem itens aleatórios em troca de moedas.

Ainda, o primeiro grande jogo a popularizar o sistema de *loot boxes* foi *Team Fortress 2*, desenvolvido pela Valve em 2007. A mecânica foi implementada após o jogo se tornar gratuito, como uma forma de manter a monetização sem cobrar pelo acesso. A estratégia foi um sucesso: o número de jogadores aumentou significativamente, enquanto os fãs mais dedicados podiam adquirir *loot boxes* para personalizar seus personagens. O modelo mostrou-se tão eficiente que outras empresas logo perceberam o potencial de lucro desses sistemas, que não exigiam produção física, podiam ser vendidos infinitamente e exploravam aspectos psicológicos para incentivar compras repetidas.

² tradução livre: as *loot boxes* compartilham características com jogos de azar, como investimento financeiro, recompensas imprevisíveis e gatilhos psicológicos ligados ao vício, podendo incentivar comportamentos semelhantes aos de apostas entre jovens.

Em 2009, a Electronic Arts introduziu um dos exemplos mais conhecidos de monetização por aleatoriedade no modo *Ultimate Team* da série *FIFA*. Nele, os jogadores montam times com cartas colecionáveis de atletas, cada uma com diferentes níveis de raridade. Pacotes de cartas sortidas podiam ser comprados com dinheiro real, criando um mercado virtual dentro do jogo e aumentando significativamente a receita da franquia. Desde então, as *loot boxes* se tornaram uma das principais estratégias de monetização na indústria de jogos, gerando bilhões em lucros, mas também debates sobre sua relação com jogos de azar e vício.

Um estudo realizado por Zendle, Meyer e Ballou (2020) analisou a evolução das *loot boxes* na plataforma Steam entre 2010 e 2019, revelando dados significativos. Em 2010, apenas 5,31% dos jogos analisados (75 de 463 títulos) utilizavam esse sistema, número que subiu para 8,34% em 2019. Apesar da porcentagem relativamente baixa de jogos com *loot boxes*, o impacto foi enorme: em 2010, apenas 4,27% dos jogadores estavam expostos a essa mecânica, enquanto em 2019 esse número saltou para impressionantes 71,28%. Isso mostra que, embora poucos jogos tenham adotado o sistema inicialmente, eles eram justamente os títulos mais populares, com maior base de jogadores ativos, o que impulsionou sua disseminação.

Por se tratar de uma mecânica voltada principalmente para o aumento de lucros, as *loot boxes* se tornaram especialmente comuns em jogos gratuitos, que dependem de microtransações para gerar receita. Essa tendência foi mais expressiva nos jogos mobile, onde o modelo ³freemium dominou o mercado e permitiu um crescimento explosivo do segmento. O sucesso foi tão expressivo que até mesmo parcerias com celebridades globais se tornaram comuns, como exemplificado pelas colaborações entre o jogo Garena Free Fire e o jogador de futebol Cristiano Ronaldo ou os DJs internacionais Alok e KSHMR. Essas estratégias de marketing apenas reforçaram a entrada das *loot boxes* na indústria de jogos, consolidando-as como uma das principais formas de monetização no setor.

1.2. A popularidade das *loot boxes* na indústria de jogos digitais

A popularidade das *loot boxes* na indústria de jogos digitais pode ser atribuída a uma combinação de fatores, incluindo sua eficácia como mecanismo de monetização, a psicologia por trás do engajamento do jogador e a adaptação do modelo de negócios da indústria. Com o

³ O termo freemium refere-se a um produto ou serviço oferecido gratuitamente ao público, com funcionalidades básicas, mas que disponibiliza recursos adicionais e exclusivos mediante pagamento."

crescimento dos jogos gratuitos (free-to-play) e do modelo de "jogo como serviço" (jogos com atualizações permanentes), as *loot boxes* se tornaram uma ferramenta essencial para gerar receita contínua após o lançamento de um jogo.

Um dos principais motivos para o sucesso das *loot boxes* é, como mencionado anteriormente, o elemento de aleatoriedade, que cria uma sensação de surpresa no jogador. Esse mecanismo é semelhante ao de máquinas de caça-níquel ou loterias, onde a incerteza do resultado estimula a repetição do comportamento. Estudos psicológicos sugerem que a aleatoriedade ativa os centros de recompensa do cérebro, liberando dopamina e criando uma sensação de prazer que pode levar à compulsão.

Além disso, a indústria de jogos tem investido pesadamente em designs que maximizam o engajamento e os gastos dos jogadores. Por exemplo, muitos jogos utilizam técnicas como "fear of missing out" (Medo de perder oportunidades) para incentivar a compra de *loot boxes* durante eventos limitados ou promoções sazonais. Essas estratégias são particularmente eficazes em públicos jovens, que são mais suscetíveis a impulsos e menos conscientes dos riscos financeiros envolvidos.

A receita gerada por *loot boxes* é impressionante. A Juniper Research, empresa britânica especializada em análise de mercado e relatórios setoriais, constatou que em 2025 o lucro gerado por *Loot boxes* chegará até a marca histórica de US \$25 bilhões, muito além do que era estimado. A exemplo, empresas como a Hoyoverse e a EA Games, amplamente conhecida pelos seus jogos com mecânicas de cassino, tiveram um faturamento aproximado em mais de US \$4 bilhões apenas em 2023.

1.3. Exemplos de jogos que utilizam *loot boxes* e como elas são comercializadas

Cada jogo adapta o sistema de *loot boxes* de acordo com seu público-alvo e modelo de negócios, mas a essência permanece a mesma: a aleatoriedade como motor de engajamento e monetização. Destacam-se alguns exemplos emblemáticos:

1.3.1. League of Legends (Riot Games)

League of Legends, desenvolvido pela Riot Games, é um dos jogos mais populares e influentes do mundo, com uma base de jogadores ativa desde seu lançamento em 2009, estimada de 150 milhões de jogadores mensais. Embora o jogo seja totalmente gratuito, sua

monetização é baseada principalmente na venda de *skins* (aparências visuais para campeões), que não afetam a jogabilidade, mas são altamente valorizadas pela comunidade. Nos últimos anos a Riot Games introduziu um sistema de ⁴*gacha* para *skins* exclusivas, com destaque para as Skins Exaltadas, que se tornaram um dos pilares de sua estratégia de monetização.

Essas *skins* são versões extremamente raras e luxuosas, com designs únicos, efeitos visuais impressionantes e animações exclusivas. Diferente das *skins* comuns, as *skins* exaltadas são obtidas exclusivamente através de mecânicas de *gacha*, o que as torna altamente cobiçadas e simbólicas de status dentro da comunidade.

Para obter uma *skin* exaltada os jogadores precisam participar de eventos especiais e por tempo limitado, com uma chance de 0.5% de se obter o personagem raro em questão. Diferente de outros jogos, as Skins Exaltadas em League of Legends não possuem maneiras gratuitas para serem obtidas, restando ao interessado que queira garanti-la participar do sistema de cassino e gastar, no pior dos casos, cerca de R\$ 925,00 reais para chegar no sistema de ⁵*Pity* e garantir o item ansiado.

Apesar do apelo das skins exaltadas, o sistema de *gacha* associado a elas tem sido alvo de críticas. A comunidade do jogo argumenta que a raridade dessas skins, combinada com a aleatoriedade do sistema, cria uma pressão para gastar dinheiro real em busca de itens que podem nunca ser obtidos. Além disso, a falta de transparência inicial sobre as probabilidades das respectivas skins exaltadas gerou descontentamento na comunidade, levando a Riot Games a divulgar as taxas de drop publicamente, situação essa que não deveria necessitar de comoção pública para acontecer.

Apesar das controvérsias, o sucesso financeiro de League of Legends é inegável. O jogo continua a ser um dos mais lucrativos do mundo, com receitas anuais que ultrapassam US\$ 1,5 bilhão. As skins exaltadas e os sistemas de *gacha*, como o Hextech Crafting, têm se mostrado ferramentas extremamente eficazes para manter os jogadores engajados e gerar receita recorrente. No entanto, seu uso reacende o debate sobre a ética das mecânicas de aleatoriedade em jogos e a necessidade de regulamentação para proteger os consumidores, especialmente em um mercado onde a linha entre entretenimento e apostas pode se tornar tênue.

⁴ *Gacha* é um sistema de recompensas aleatórias em jogos eletrônicos, inspirado nas máquinas de brinquedos japonesas chamadas *gashapon*.

⁵ *Pity* é uma mecânica que garante ao jogador uma recompensa rara após certo número de tentativas frustradas em sistemas de sorteios, como *loot boxes* ou *gacha*.

1.3.2. Genshin Impact (miHoYo)

Genshin Impact, desenvolvido pela empresa chinesa miHoYo, é um dos exemplos mais notáveis do uso de *loot boxes* (ou "Gacha") na indústria de jogos. Lançado em setembro de 2020, o jogo rapidamente se tornou um fenômeno global, arrecadando mais de US\$ 1 bilhão em seu primeiro ano de lançamento. O sucesso financeiro do jogo pode ser atribuído em grande parte ao seu sistema de *gacha*, que é peça central para todo seu modelo de monetização.

Os jogadores gastam uma moeda virtual chamada "*Primogems*" para realizar *pulls* (sorteios) que concedem personagens e armas de forma aleatória. Esses personagens e armas variam quanto a sua raridade e utilidade, com alguns sendo extremamente poderosos e cobiçados pelos jogadores. Para aumentar o apelo, o jogo apresenta personagens com designs atraentes, histórias envolventes e habilidades totalmente exclusivas, o que incentiva os jogadores a gastarem mais na esperança de obter seus favoritos.

Dois aspectos importantes do sistema de Gacha de Genshin Impact são o "Pity System" (sistema de pena), que garante que, após um certo número de tentativas, o jogador receberá de forma garantida o item que anseia; e a rotação periódica de personagens através de *Banners*, apelando por ⁶FOMO, onde cada personagem poderá ser obtido durante apenas durante os 21 dias de seus *banners* promocionais através das moedas virtuais citadas e, passado este prazo, o personagem sai de circulação e volta apenas conforme a vontade da empresa, onde já existem casos de personagens ficando mais de 450 dias sem retornarem.

1.3.3. FIFA (Ultimate Team)

Desenvolvido pela EA Sports, a série FIFA se consolidou como um dos maiores fenômenos da indústria de jogos esportivos, com seu modo Ultimate Team (FUT) sendo o principal responsável por seu sucesso financeiro. Assim como Genshin Impact utiliza o sistema de gacha, o FUT emprega um modelo de monetização baseado em *loot boxes*, conhecidas no jogo como packs, que oferecem cartas aleatórias de jogadores, itens de clube e consumíveis. Desde sua introdução, esse sistema se tornou uma máquina de lucro, gerando

⁶ Significado do termo: o FOMO, abreviação de Fear of Missing Out (Medo de Ficar de Fora), é um fenômeno psicológico que descreve a ansiedade de não estar envolvido em uma experiência ou evento que outros estão vivenciando. Essa sensação de urgência e necessidade pode levar as pessoas a tomar decisões precipitadas para evitar o sentimento de exclusão ou arrependimento.

bilhões em receita anual para a EA Sports, com relatórios indicando que o FUT responde por mais de US\$1.6 bilhão apenas em microtransações.

Os jogadores podem adquirir os packs usando moedas virtuais (FIFA Coins), que são obtidas através de partidas e eventos no jogo, ou FIFA Points, comprados com dinheiro real. A aleatoriedade na abertura dos packs é o grande atrativo, já que cartas de jogadores raros, como Messi, Cristiano Ronaldo ou Mbappé, possuem probabilidades extremamente baixas, muitas vezes abaixo de 1% para versões mais valiosas, como os ⁷Team of the Year (TOTY). Essa imprevisibilidade cria um sentimento de vício onde os jogadores são incentivados a continuar comprando packs na esperança de obter um item de alto valor.

Dois mecanismos reforçam o engajamento (e os gastos) dos jogadores: Eventos e Promoções Limitadas: Assim como os banners de Genshin Impact, o FUT introduz regularmente promoções temporárias, como Team of the Week (TOTW), Flashback SBCs e Icon Swaps, que oferecem cartas exclusivas por tempo limitado. Isso cria o senso de FOMO já citado anteriormente, pressionando os jogadores a gastarem mais para não perderem a chance de adquirir seus ídolos. E há o SBCs (Squad Building Challenges), que são desafios que exigem que os jogadores enviem cartas específicas (muitas vezes raras) para receber recompensas exclusivas. Como os packs aleatórios são a principal fonte de cartas, os jogadores frequentemente precisam comprá-los para completar os SBCs, alimentando ainda mais o ciclo de consumo.

Milhões de jogadores no mundo inteiro despendem quantias significativas de dinheiro com o objetivo de montar seus times dos sonhos, emparelhando atletas de diferentes clubes, sejam aqueles que marcaram gerações passadas no mundo futebolístico, sejam os que hoje estão em voga no esporte. O caminho para adquirir os melhores jogadores leva uma de duas coisas: tempo ou dinheiro. Ainda assim, com ambas as coisas investidas, há sempre um elemento de sorte envolvido na obtenção do jogador desejado para completar um time. Essa aleatoriedade na recompensa é o elemento responsável por manter os jogadores sempre na expectativa de receber um esportista raro, bem como dispostos a adquirir o próximo pacote de cartas de jogadores em uma mecânica aprisionante de *loot box*. (Francisco Matheus Damasceno dos Santos, 2024, p. 65)

Assim como em Genshin Impact, o FUT implementa um "Pity System" indireto, onde após um grande número de aberturas sem sucesso, os jogadores recebem pacotes com garantia de itens de maior raridade em eventos específicos. No entanto, diferentemente do gacha

⁷ *Team of the Year (TOTY)* é uma seleção anual dos melhores jogadores do modo *FIFA Ultimate Team*, com cartas especiais de alto desempenho disponíveis por tempo limitado.

asiático, a EA raramente divulga as probabilidades exatas dentro do jogo, o que já levou a críticas e processos judiciais em países como a Bélgica e Holanda, onde o sistema foi considerado ilegal por se assemelhar a jogos de azar.

Além disso, o FUT possui um mercado secundário, onde os jogadores podem comprar e vender cartas entre si usando moedas do jogo. Embora a EA proíba a negociação com dinheiro real, sites de terceiros florescem oferecendo transações clandestinas, com cartas raras chegando a valer centenas de dólares nesses mercados. Esse cenário reforça a percepção de valor real por trás dos itens virtuais, aproximando ainda mais o modelo de *loot boxes* do FUT ao de cassinos digitais.

O sistema de packs do FIFA tem sido alvo de inúmeras críticas por explorar práticas predatórias, especialmente entre jovens jogadores. Estudos mostram que a mecânica de recompensas variáveis e a escassez artificial de itens raros podem levar a comportamentos compulsivos, semelhantes aos observados em viciados em apostas, situação que será tratada posteriormente.

Enquanto a EA insiste que os packs são "entretenimento opcional", a realidade é que o modo Ultimate Team foi projetado para ser quase essencial para quem deseja competir em alto nível, já que times mais fortes frequentemente dependem de cartas obtidas através de microtransações. Essa dependência, combinada com a aleatoriedade das *loot boxes*, coloca o FUT no centro do debate sobre ética nos jogos, um debate que só deve crescer à medida que governos e agências de proteção ao consumidor voltam seus olhos para a indústria de games.

1.3.3.1. No que o FIFA Ultimate Team difere de um álbum de figurinhas?

A comparação entre o FIFA Ultimate Team (FUT) e os tradicionais álbuns de figurinhas pode parecer justa à primeira vista, afinal, ambos envolvem a coleção de itens aleatórios. No entanto, as semelhanças param por aí. Enquanto os álbuns de figurinhas são um passatempo sem grandes consequências psicológicas ou financeiras, o FUT foi projetado com mecanismos que potencializam o vício, combinando a compulsão por colecionar com a lógica perigosa das apostas. A partir de 2022, a Organização Mundial da Saúde (OMS) passou a reconhecer oficialmente o "gaming disorder" (transtorno por jogos eletrônicos) na CID-11, justamente pelo impacto que esses sistemas têm no comportamento dos jogadores, especialmente quando envolvem elementos de aleatoriedade e gastos recorrentes, como as *loot boxes*.

O vício em games, embora não seja uma dependência química como o alcoolismo ou o uso de drogas, ativa os mesmos circuitos de recompensa no cérebro. A liberação de dopamina (neurotransmissor associado ao prazer e à motivação) é intensificada quando as recompensas são imprevisíveis, como ocorre ao abrir um pack no FUT ou ao receber uma carta rara. Esse mecanismo é semelhante ao observado em jogos de azar, onde a incerteza do resultado mantém o jogador engajado, muitas vezes levando a comportamentos compulsivos. Enquanto um álbum de figurinhas tem um limite físico e previsível (você sabe quantas faltam para completar a coleção), o FUT não tem fim: novos cartões são lançados constantemente, eventos limitados criam urgência artificial (FOMO) e a probabilidade de obter os melhores jogadores é deliberadamente baixa, incentivando gastos repetidos.

Cabe citar também que o perfil predominante de jogadores vulneráveis ao vício em games é de majoritariamente homens jovens, que representam cerca de 94% dos casos diagnosticados, coincidindo com o público-alvo do FUT. A impulsividade e a busca por recompensas imediatas, características mais comuns nesse grupo, são exploradas pelo jogo por meio de técnicas de design persuasivo. Enquanto um álbum de figurinhas pode ser completado com trocas e paciência, o FUT pressiona o jogador a comprar packs com dinheiro real para competir em alto nível, criando uma dependência não só psicológica, mas também financeira. Sintomas como ansiedade, irritabilidade e até abstinência quando afastado do jogo são relatados por jogadores problemáticos, assemelhando-se aos efeitos de outras formas de dependência.

Em resumo, enquanto um álbum de figurinhas é uma atividade lúdica e finita, o FUT é um sistema projetado para manter o jogador em um ciclo infinito de gastos e recompensas variáveis, uma combinação que, para muitos, deixa de ser inocente e se transforma em um problema sério de saúde comportamental.

1.4. A Relação entre *Loot Boxes* e Outros Mecanismos de Monetização em Jogos (Microtransações)

A indústria dos videogames passou por uma profunda transformação nas últimas décadas, impulsionada principalmente pela popularização das microtransações. Esse modelo de negócio, que consiste em pequenas compras digitais realizadas dentro dos jogos, revolucionou a forma como os jogos são monetizados e consumidos. Originalmente, o mercado funcionava sob um sistema tradicional em que os jogos eram desenvolvidos e

vendidos como produtos completos, exigindo novos lançamentos para gerar receita adicional. No entanto, com os avanços tecnológicos, especialmente na internet, nos sistemas de pagamento digital e na expansão dos smartphones, surgiu uma nova abordagem: os jogos passaram a receber atualizações contínuas, muitas delas monetizadas por meio de microtransações.

As microtransações não são um conceito totalmente novo, pois já existiam na forma de conteúdos baixáveis (DLCs), que ampliaram a experiência do jogo com expansões, personagens ou itens adicionais. Contudo, o que diferenciou as microtransações foi sua natureza fragmentada e acessível, permitindo que os jogadores gastassem pequenas quantias em itens virtuais, desde cosméticos até vantagens que influenciam diretamente no progresso do jogo. Esse modelo ganhou força inicialmente em jogos online massivos, como *MapleStory* e *RuneScape*, mas rapidamente se espalhou para outras plataformas, tornando-se um pilar econômico para desenvolvedores e publicadoras.

Um dos maiores impulsionadores desse fenômeno foi o surgimento dos jogos *free-to-play*, que eliminavam a barreira de entrada ao oferecer o jogo principal gratuitamente, monetizando por meio de microtransações. Itens cosméticos, como *skins* e trajes, tornaram-se especialmente populares, permitindo que os jogadores personalizassem seus personagens sem afetar o equilíbrio competitivo. No entanto, essa prática também gerou divisões na comunidade gamer, com debates acalorados sobre a ética do *pay-to-win*, que é quando gastar dinheiro confere vantagens significativas para o jogador. Culturalmente, as microtransações redefiniram a interação entre os jogadores, transformando itens virtuais em formas de auto expressão e status dentro dos games.

Assim, as microtransações não apenas alteraram os modelos de negócio da indústria, mas também influenciaram a maneira como os jogadores se relacionam com os jogos e entre si, consolidando-se como um elemento central no cenário atual dos videogames.

Com o tempo, as microtransações se tornaram uma estratégia dominante não apenas em jogos *free-to-play*, mas também em títulos pagos. Grandes franquias, como *Call of Duty* e *Assassin's Creed*, incorporaram sistemas de monetização pós-lançamento, vendendo pacotes de recursos, personagens exclusivos ou até mesmo aceleradores de progresso. Essa mudança gerou controvérsias, pois muitos jogadores passaram a questionar se os desenvolvedores estavam deliberadamente prolongando a dificuldade ou restringindo conteúdo para incentivar gastos adicionais. Alguns críticos argumentam que, em certos casos, os jogos são projetados

de forma a tornar a experiência menos satisfatória para quem não realiza compras, uma prática muitas vezes chamada de “monetização predatória”.

Além disso, o impacto psicológico das microtransações também entrou em debate. Mecanismos como as *loot boxes* são constantemente comparadas a jogos de azar, especialmente quando direcionados a públicos mais jovens. A discussão sobre a ética dessas práticas levou a uma maior pressão por transparência, fazendo com que algumas empresas revissem seus sistemas ou adotassem medidas para informar as probabilidades de obtenção de itens.

Apesar das críticas, as microtransações continuam a ser uma das principais fontes de receita da indústria de games, movimentando bilhões de dólares anualmente. No entanto, o mercado tem apresentado sinais de evolução, com alguns desenvolvedores buscando modelos mais equilibrados. Jogos como *Fortnite* mantêm sucesso ao focar em cosméticos puramente visuais, evitando vantagens competitivas pagas. Outras empresas têm experimentado sistemas de ⁸*battle pass*, nos quais os jogadores podem desbloquear recompensas ao longo de uma temporada, oferecendo valor sem depender de compras aleatórias.

Enquanto isso, a ascensão de plataformas de *cloud gaming* e assinaturas, como Xbox Game Pass e PlayStation Plus, pode representar uma nova frente na monetização de jogos. Nesse cenário, as microtransações podem coexistir com outros modelos, adaptando-se às preferências dos consumidores. O desafio para a indústria será encontrar um equilíbrio entre rentabilidade e satisfação do jogador, garantindo que os games continuem divertidos e justos, sem depender excessivamente de monetização agressiva. Se, por um lado, as microtransações chegaram para ficar, por outro, a forma como são implementadas deverá continuar evoluindo, seja por auto regulação, pressão dos jogadores ou intervenção legislativa.

Existem ainda empresas que optam por ambos os sistemas de micro-transação, como é o caso da Riot Games com League of Legends, Valorant, Runeterra, Wild Rift e TFT. Todos os jogos desta citados possuem um sistema de compra direta de cosméticos acompanhado de outro de *Loot Box*, com estratégias totalmente predatórias para concentrar lucros.

⁸ Definição livre: o passe de batalha (em inglês: *battle pass*) é uma abordagem de monetização bastante popular na indústria de jogos eletrônicos. Ele oferece conteúdo adicional por meio de um sistema de níveis, recompensando jogadores conforme eles jogam e completam desafios específicos. Inspirado no sistema de venda de passes de temporada, esse modelo surgiu no *Dota 2* em 2013 e, a partir do final da década de 2010, passou a ser amplamente adotado como alternativa às taxas de assinatura e às controversas *loot boxes*. Em geral, os passes de batalha incluem uma versão gratuita, disponível para todos os jogadores, e um passe premium, que exige pagamento anual ou sazonal em troca de itens e cosméticos mais valiosos.

CAPÍTULO II – JOGOS DE AZAR NA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA

As *loot boxes* têm gerado intenso debate no Brasil quanto à sua natureza jurídica e possíveis limitações legais. Esses sistemas apresentam características que os aproximam dos jogos de azar tradicionalmente proibidos pelo ordenamento jurídico brasileiro. A análise de sua constitucionalidade exige um exame cuidadoso da legislação vigente, da jurisprudência e dos princípios constitucionais envolvidos.

No âmbito legal, o artigo 50 do Código Penal brasileiro define como crime "explorar ou realizar jogos de azar", exigindo para sua configuração três elementos essenciais: aleatoriedade, aposta econômica e possibilidade de lucro ou prejuízo. As *loot boxes* claramente atendem ao primeiro critério, pois seu funcionamento é baseado em probabilidades e sorte. Quanto ao segundo elemento, a análise torna-se mais complexa. Enquanto alguns jogos utilizam moedas virtuais não conversíveis, outros permitem a comercialização secundária de itens em plataformas como o Steam Marketplace ou outras externas a depender do jogo, o que pode caracterizar valor econômico. O terceiro elemento, possibilidade de lucro, igualmente só se configura plenamente nos casos onde há mercado secundário para os itens obtidos.

A Constituição Federal de 1988, em seu artigo 22, inciso XIX, atribui à União a competência exclusiva para legislar sobre loterias e sorteios. A Lei nº 13.756/2018, que regulamenta a destinação de recursos das loterias e autoriza apostas de quota fixa, não menciona expressamente as *loot boxes*, criando uma lacuna normativa que gera divergências interpretativas. Há a defesa de que esses mecanismos reproduzem a lógica dos cassinos virtuais e deveriam ser igualmente proibidos, e por outro lado, há quem argumente que a ausência de um ganho pecuniário direto dificultaria sua tipificação como jogo de azar, nos termos do artigo 50 do Decreto-Lei nº 3.688/1941 (Lei de Contravenções Penais).

Ainda, em 2021, a ANCED (Associação Nacional dos Centros de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente) entrou com uma ação na Justiça contra grandes empresas de jogos eletrônicos, como Activision, EA Games, Nintendo e outras, além de plataformas como Apple, Google e Microsoft. A associação alega que o sistema de *loot boxes* (caixas-surpresa que oferecem recompensas aleatórias mediante pagamento) configura jogo de azar, proibido pela legislação brasileira, e pode causar vício e prejuízos psicológicos, especialmente em crianças e adolescentes. As ações, protocoladas na Vara da Infância e Juventude do DF, pedem indenizações de R\$19,5 bilhões por danos morais coletivos e individuais.

A ANCED argumenta que as *loot boxes* utilizam mecanismos semelhantes aos de cassinos, induzindo os jogadores a gastarem dinheiro real na esperança de obter itens raros, como personagens famosos em jogos como FIFA. A prática já foi banida em países como Bélgica e Holanda, e a associação pressiona para que o Brasil adote medidas semelhantes. Com a indústria de games movimentando bilhões anualmente, a ação busca coibir o que considera uma exploração abusiva, principalmente de jovens em fase de desenvolvimento.

Paralelamente à análise penal, outras vertentes do direito têm sido acionadas para regular as *loot boxes*. O Código de Defesa do Consumidor (CDC) e a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) têm servido como base para exigir maior transparência das empresas desenvolvedoras, particularmente no que diz respeito à divulgação clara das probabilidades de obtenção de cada item (os chamados "drop rates").

No cenário internacional, observamos abordagens diversas que podem servir de parâmetro para o Brasil. Países como Bélgica e Holanda declararam as *loot boxes* ilegais por configurarem apostas não regulamentadas, enquanto outras nações optaram por sistemas de classificação etária mais rigorosos ou exigências de transparência.

A questão central do debate constitucional gira em torno do equilíbrio entre a liberdade de iniciativa econômica (art. 170 da CF) e a proteção de direitos fundamentais, especialmente de crianças e adolescentes. De um lado, argumenta-se que as *loot boxes* representam um modelo de negócios válido para a indústria de games; por outro, alerta-se para os riscos de desenvolvimento de comportamento compulsivo e prejuízos financeiros, particularmente entre públicos mais vulneráveis.

CAPÍTULO III – ANÁLISE DAS *LOOT BOXES* COMO JOGOS DE AZAR

O vício em jogos de azar apresenta mecanismos complexos que envolvem tanto fatores psicológicos quanto biológicos, com significativas alterações no sistema dopaminérgico cerebral. Estudos, como o feito por Andrew Kayser, demonstram que apostadores compulsivos diferem de indivíduos saudáveis em traços de personalidade como impulsividade, baixa premeditação e afeto negativo, características que refletem disfunções no processamento de recompensas e no controle de impulsos.

⁹A meta-analysis of 44 studies that included personality traits from an aggregate of more than 2000 problem gamblers and 5000 healthy controls suggested that blunting of reward processing, increases in stress responses, and associated cognitive changes may characterize gambling disorders(4). In particular, significant differences between gamblers and healthy controls were found on traits along the impulsivity spectrum, characterized as negative urgency, low premeditation, unconscientious disinhibition, disagreeable disinhibition, and negative affect. (Andrew Kayser, 2020, p. 2)

As semelhanças entre *loot boxes* e jogos de azar têm sido amplamente discutidas no cenário internacional, com diversos estudos apontando paralelos preocupantes. Um aspecto particularmente relevante é como esses mecanismos afetam o comportamento dos jogadores, especialmente aqueles com tendências a vícios.

A sofisticação desses mecanismos tem evoluído rapidamente. Um estudo australiano revelou que muitos jogos atuais empregam algoritmos que adaptam as ofertas conforme o perfil individual de cada jogador, estratégia ainda mais eficaz que as usadas em cassinos tradicionais (King et al., 2019). Essa personalização aumenta significativamente o potencial de captação de receita, mas também os riscos de comportamento problemático.

Drummond e Sauer (2018), ao analisarem os principais jogos entre 2016 e 2017, foram categóricos: "sistemas de *loot boxes* compartilham das principais características estruturais e psicológicas dos jogos de azar". Essa conclusão levou os pesquisadores a recomendar maior atenção dos órgãos reguladores, especialmente considerando a exposição de crianças a esses mecanismos. A convergência de evidências de diferentes estudos sugere que as *loot boxes* não apenas se assemelham a jogos de azar em sua operação, mas também em seus potenciais efeitos negativos sobre os usuários mais vulneráveis.

A questão se torna ainda mais complexa quando consideramos os mercados secundários de itens virtuais. Embora muitos argumentem que *loot boxes* não configuram jogos de azar porque os itens não têm valor monetário direto, a realidade é que skins, personagens e outros conteúdos são frequentemente negociados por dinheiro real em plataformas paralelas. Itens raros de jogos como Counter-Strike já alcançaram valores superiores a US\$ 150 mil nessas negociações, transformando efetivamente as *loot boxes* em um sistema de apostas disfarçado. Não por acaso, autoridades regulatórias em países como a

⁹ tradução livre: uma meta-análise de 44 estudos, envolvendo traços de personalidade de mais de 2.000 jogadores com transtorno do jogo e 5.000 indivíduos saudáveis, sugeriu que a diminuição do processamento de recompensas, o aumento das respostas ao estresse e alterações cognitivas associadas podem caracterizar os transtornos de jogo(4). Em especial, foram encontradas diferenças significativas entre jogadores e controles saudáveis em traços relacionados ao espectro da impulsividade, como urgência negativa, baixa premeditação, desinibição inconsciente, desinibição antissocial e afeto negativo.

Holanda já determinaram que certos tipos de *loot boxes* constituem sim jogos de azar e devem ser proibidos para menores de idade.

Algo de grande preocupação é que os jogos digitais têm, a cada ano que passa, incorporado cada vez mais mecanismos que reproduzem experiências de jogos de azar, desde cassinos virtuais até sistemas de recompensas aleatórias como as *loot boxes*. Em títulos como *Grand Theft Auto (GTA)*, os jogadores podem frequentar cassinos digitais e apostar com moedas do jogo, muitas vezes adquiridas com dinheiro real. Embora esses créditos não possam ser convertidos novamente em dinheiro, a experiência é projetada para simular o ambiente e a emoção de um cassino real. Essa imersão é particularmente preocupante quando consideramos que jogos com classificação para adultos, como o *GTA*, são populares entre adolescentes, expondo-os precocemente a dinâmicas de aposta.

Um dos aspectos mais polêmicos desse fenômeno é a semelhança estrutural entre *loot boxes* e formas tradicionais de jogo de azar, como loterias e raspadinhas. Assim como nas apostas reais, as *loot boxes* oferecem recompensas variáveis com base em probabilidades pré-determinadas, muitas vezes ocultas do jogador, evidenciando um grande problema. Essa falta de transparência levou países como a China a exigirem que os desenvolvedores divulguem as chances de obtenção de itens raros, uma medida que visa proteger os consumidores contra práticas potencialmente predatórias. Afinal, quando as probabilidades são manipuladas para favorecer itens de baixo valor, os jogadores podem ser induzidos a gastar mais em busca de recompensas escassas, um mecanismo que espelha a lógica dos caça-níqueis.

¹⁰(6) Where online gaming operations enterprises use random drawings to provide virtual items or value-added services, they must not require users to directly participate through methods such as adding legal tender or online games' virtual currency. Online gaming operations shall promptly display the name, properties, content and quantity of all virtual items or value-added services that might be drawn or put together, as well as the odds of drawing or putting them together, on their official website or the page for the drawing. The information displayed about random drawings shall be truthful and valid.

¹⁰ tradução livre: quando as empresas de operações de jogos online utilizarem sorteios para oferecer itens virtuais ou serviços adicionais, elas não devem exigir que os usuários participem diretamente por meio de métodos como a utilização de moeda real ou moeda virtual do jogo. As operações de jogos online devem exibir de forma clara, em seu site oficial ou na página do sorteio, o nome, as propriedades, o conteúdo e a quantidade de todos os itens virtuais ou serviços adicionais que podem ser sorteados ou combinados, bem como as probabilidades de obtê-los. As informações exibidas sobre os sorteios devem ser verídicas e válidas.

¹¹(8) When online gaming operations enterprises provide virtual items or value-added services through random drawings, they shall also provide users with other methods for obtaining the same type of virtual item or value-added services such as exchanging other virtual items or directly purchasing with online games' virtual currency.

Além disso, a criação de mercados secundários para itens virtuais como skins de *Counter-Strike* ou cartas de *FIFA*, introduz um elemento de valor real nesses sistemas. Embora muitos jogos proibam a conversão direta de itens em dinheiro, plataformas de terceiros facilitam essa negociação, criando um cenário onde bens digitais adquirem valor monetário tangível. Essa dinâmica aproxima ainda mais as *loot boxes* dos jogos de azar convencionais, onde o prêmio em dinheiro é um motivador central. A Electronic Arts (EA), por exemplo, enfrentou desafios legais na Holanda por permitir que itens de *FIFA* fossem negociáveis, violando leis locais de apostas.

Analisando dados de outras pesquisas têm-se demonstrado uma correlação preocupante entre o consumo de *loot boxes* e comportamentos de vício em jogos de azar. Um estudo com 7.422 jogadores (Zendle & Cairns, 2019) revelou que aqueles que gastavam mais em *loot boxes* exibiam traços mais severos de vício em apostas. Elementos como "quase-ganhos" (*near misses*) e o uso de moedas virtuais reforçam esse comportamento, ativando os mesmos circuitos de recompensa cerebral associados ao vício em jogos de azar.

¹²The results of this study suggest that there is an important relationship between problem gambling and the use of loot boxes. The more severe that participants' problem gambling was, the more money they spent on loot boxes. Non problem gamblers spent the least amount of money on loot boxes (mean = 2.41, Category 2 = \$1 - \$5, Category 3 = \$5-\$10); low-risk gamblers spent more (mean = 3.67, Category 3 = \$5 - \$10, Category 4 = \$10-\$15); moderate-risk gamblers spent yet more (mean = 4.96, Category 4 = \$10 - \$15, Category 5 = \$15-\$20); and problem gamblers spent the most of all on loot boxes (mean = 6.47, Category 6 = \$20 - \$30, Category 7 = \$30-\$40).

¹¹ tradução livre: quando as empresas de operações de jogos online oferecerem itens virtuais ou serviços adicionais por meio de sorteios, elas também deverão disponibilizar aos usuários outros métodos para obter o mesmo tipo de item ou serviço, como a troca por outros itens virtuais ou a compra direta utilizando a moeda virtual do jogo.

¹² tradução livre: o estudo de Zendle e Cairns (2019) mostra uma relação clara entre o grau de problema com jogos de azar e o gasto com *loot boxes*. Participantes sem problemas de jogo gastaram menos (média de US\$ 1–10), enquanto jogadores de baixo risco gastaram mais (US\$ 5–15), jogadores de risco moderado aumentaram ainda mais seus gastos (US\$ 10–20) e jogadores problemáticos foram os que mais gastaram (US\$ 20–40). A relação entre problema de jogo e gastos foi forte especificamente para *loot boxes*, sendo muito mais intensa do que a relação observada com outros tipos de microtransações, onde o efeito foi mais fraco ($\eta^2 = 0,004$). Em comparação, o impacto do problema de jogo nos gastos com *loot boxes* foi mais de cinco vezes maior do que nos demais gastos dentro dos jogos.

The strength of the relationship observed here was specific to loot boxes. It did not apply to other kinds of spending in video games. Whilst a significant relationship was observed between problem gambling and other microtransaction spend in games, it was much weaker ($\eta^2 = 0.004$) than the relationship between problem gambling and loot boxes. In other words, increases in problem gambling corresponded to increases in the amount spent on other microtransactions in games. However, these increases were much smaller than the increases in spending that were associated with loot box use: For example, the difference in spending on microtransactions between non problem gamblers and problem gamblers was of $d = 0.046$ –more than 5 times smaller than the effect of problem gambling on spending on loot boxes between these groups. (Zendle & Cairns, 2019)

Esses achados são especialmente relevantes quando consideramos o público jovem. Universitários, por exemplo, são um grupo particularmente vulnerável a desenvolver hábitos de jogo compulsivo, seja em cassinos online ou em mecânicas de *loot boxes*. A exposição precoce a esses sistemas pode normalizar a associação entre gastos e recompensas aleatórias, aumentando o risco de problemas financeiros e psicológicos no futuro.

Quando se fala em transações dentro de jogos ou *loot boxes*, a Electronic Arts (EA) é uma das primeiras empresas que vêm à mente dos jogadores, mesmo que a companhia insista em negar essa associação. No entanto, o vínculo da EA com esse sistema voltou a ser discutido após vazamento de documentos internos sobre a estratégia da empresa para o FIFA 21, mais especificamente o modo *Ultimate Team* (FUT), que permite gastar dinheiro real ou moedas virtuais em *loot boxes* que contêm jogadores aleatórios, incentivando competições online.

Segundo documentos obtidos pelo *CBC News*, o FUT é um dos maiores geradores de receita da EA, e a empresa prioriza direcionar os jogadores para esse modo. Um trecho dos arquivos vazados afirma: "*O FUT é a peça central, e estamos fazendo tudo para levar os jogadores até ele.*" Outra parte da estratégia, intitulada "*Todos os caminhos levam ao FUT*", detalha como a EA usa marketing e publicidade segmentada para atrair jogadores de outros modos.

Em resposta, a EA afirmou que os documentos foram retirados de contexto e distorcidos, negando que a empresa pressione os jogadores a gastar dinheiro. A empresa descreveu o FUT como "opcional" e criticou a reportagem por "sensacionalismo" e falta de contexto. A EA reiterou que seu objetivo é oferecer experiências que conectem os fãs ao esporte e aos amigos, mas o vazamento reforça as críticas sobre suas práticas comerciais e a polêmica em torno das *loot boxes*.

Além disso, eventos sazonais com itens limitados intensificam o FOMO, pressionando os jogadores a comprar antes que as oportunidades desapareçam. Não por acaso, títulos como *FIFA* obtêm até um terço de seus lucros com *loot boxes* (Reuters, 2020), enquanto enfrentam ações judiciais por práticas enganosas, como a venda de pacotes com menos de 1% de chance de itens valiosos.

3.1. *Loot Boxes* e Jogo de Azar: Uma Linha Tênu

As semelhanças entre *loot boxes* e apostas tradicionais vão além da aleatoriedade. Assim como em caça-níqueis, a emoção da "quase-vitória" (near miss) e a ilusão de controle mantêm os jogadores engajados, mesmo quando as probabilidades são desfavoráveis (Griffiths, 2018). Estudos mostram que quem gasta mais em *loot boxes* tende a exibir traços de jogo problemático (Zendle & Cairns, 2019), levantando questões sobre se esses sistemas poderiam ser uma "porta de entrada" para vícios em apostas, especialmente entre jovens.

Apesar disso, a regulamentação ainda é fragmentada. Enquanto a PEGI (Europa) e a ESRB (EUA) adicionaram selos como "*Contém Itens Aleatórios*", críticos argumentam que essas medidas são insuficientes para alertar sobre riscos reais (King & Delfabbro, 2021). Afinal, mais de 90% dos jogos mobile com *loot boxes* são classificados como "livres para maiores de 12 anos" — uma faixa etária especialmente vulnerável a manipulações de design.

¹³Currently present in around 77 % of iPhone games, loot boxes can be earned through which could be a rare ('legendary') and highly valuable item, but in practice game-play or purchased directly. Opening a loot box yields a randomized virtual prize, which is often a low value or duplicate item. (Luke Clark, 2023)

As *loot boxes* têm sido alvo de intenso debate jurídico e acadêmico sobre sua possível qualificação como jogos de azar. Diversos argumentos sustentam essa perspectiva, destacando semelhanças estruturais e psicológicas com apostas tradicionais.

Um dos principais argumentos para equiparar *loot boxes* a jogos de azar é a aleatoriedade inerente ao seu funcionamento. Assim como em roletas de cassino ou máquinas

¹³ tradução livre: atualmente presentes em cerca de 77% dos jogos para iPhone, as *loot boxes* podem ser obtidas jogando ou compradas diretamente. Ao abrir uma *loot box*, o jogador recebe um prêmio virtual aleatório, que pode ser um item raro ("lendário") e de alto valor, mas que, na prática, muitas vezes é um item de baixo valor ou repetido.

caça-níqueis, o jogador não tem controle sobre o resultado ao abrir uma *loot box*, os itens são distribuídos de forma totalmente aleatória, com probabilidades pré-definidas (muitas vezes ocultas). Essa característica atende ao critério legal de dependência predominante da sorte, presente na definição de jogos de azar no Código Penal (art. 50) e na doutrina jurídica.

Estudos comportamentais (como os citados por Drummond & Sauer, 2018) comparam o mecanismo de *loot boxes* a "apostas não monetárias", pois ativam os mesmos circuitos de recompensa no cérebro que jogos de azar tradicionais, mesmo quando os itens obtidos não possuem valor financeiro direto.

A aleatoriedade combinada com a monetização cria um ambiente propício a gastos compulsivos. Jogadores podem desembolsar grandes quantias em busca de itens raros, especialmente quando as *loot boxes* são vendidas em pacotes promocionais ou associadas a eventos limitados, como os de Genshin Impact e FIFA.

As *loot boxes* replicam então elementos típicos de cassinos, incluindo: Efeitos visuais e sonoros, onde animações de abertura de caixas imitam máquinas caça-níqueis, com luzes e sons que intensificam a excitação; sistemas de "pity", mecânicas que garantem itens raros após muitas tentativas, lembram estratégias de retenção de apostadores; Itens com valor de mercado, onde jogos como Counter-Strike, skins obtidas em *loot boxes* são negociáveis em plataformas terceiras por dinheiro real, criando um mercado paralelo de apostas.

CAPÍTULO IV – CONSTITUCIONALIDADE DAS *LOOT BOXES* NO BRASIL

Juridicamente, a classificação das *loot boxes* no ordenamento brasileiro ainda é incerta, gerando divergências entre especialistas. Há a defesa de que elas se enquadram como jogos de azar, proibidos pela Lei de Contravenções Penais (Decreto-Lei nº 3.688/1941), enquanto também se argumenta que não há previsão legal específica, sendo necessária uma regulamentação própria.

Além da perspectiva penal, as *loot boxes* também podem ser analisadas sob o viés do Código de Defesa do Consumidor (CDC), considerando a relação de consumo, e do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), devido aos riscos para menores.

A natureza contratual das *loot boxes* tem sido amplamente debatida no âmbito jurídico, com argumentos que as aproximam dos contratos aleatórios, como seguros e loterias. Nesses modelos, embora uma das partes não enfrente risco financeiro direto devido a cálculos

estatísticos e estruturas pré-estabelecidas, a aleatoriedade permanece como elemento central, pois o desfecho é incerto para o consumidor. Essa lógica se aplica às *loot boxes* pois o jogador desconhece o conteúdo exato que receberá, caracterizando a imprevisibilidade típica dos contratos aleatórios, conforme o art. 459 do Código Civil, que trata da compra de coisa futura (*emptio rei speratae*).

Além da dimensão civil, a relação envolvendo *loot boxes* também é analisada sob a ótica do Código de Defesa do Consumidor (CDC). Como o jogador adquire as caixas como destinatário final, configura-se uma relação de consumo, sujeita aos princípios de transparência e informação previstos no artigo 6º do CDC. A falta de divulgação clara sobre as probabilidades de obtenção de itens pode configurar violação a esses direitos, caracterizando até mesmo propaganda enganosa. A opacidade desse mecanismo não apenas prejudica a tomada de decisão do consumidor, mas também abre espaço para possíveis fraudes, já que as chances reais muitas vezes não são auditáveis.

A vulnerabilidade do consumidor nesse contexto é agravada pelo fato de que as *loot boxes* serem frequentemente comercializadas por meio de contratos de adesão, nos quais as cláusulas são impostas unilateralmente pelas empresas, sem margem para negociação (art. 54 do CDC). Essa dinâmica, somada ao apelo psicológico de recompensas aleatórias, especialmente para crianças e adolescentes, levanta questões éticas e legais. Embora o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) proíba a venda de bilhetes lotéricos a menores, sua aplicação às *loot boxes* é limitada pela falta de interpretação dessas como *Gambling*.

No campo penal, a proibição histórica dos jogos de azar no Brasil (exceto loterias estatais) não se aplica diretamente às *loot boxes*, devido à necessidade de tipificação expressa. Apesar das semelhanças com apostas, a ausência de regulamentação específica cria uma lacuna que permite sua comercialização, mesmo que sob críticas por potencialmente fomentar comportamentos problemáticos.

As *loot boxes* acabam então ocupando um espaço jurídico híbrido: são enquadradas como contratos aleatórios no âmbito civil, sujeitas ao CDC como relação de consumo, mas escapam à proibição penal dos jogos de azar por falta de enquadramento claro. A discussão evidencia a necessidade de atualização normativa para equilibrar a liberdade econômica das empresas com a proteção dos consumidores, especialmente os mais vulneráveis. Enquanto isso, decisões judiciais, como as ações movidas pela ANCED, sinalizam uma tendência de maior escrutínio sobre práticas consideradas abusivas nesse mercado.

Um dos principais pontos de conflito é a transparência. O CDC (art. 6º, III) exige que informações essenciais sobre produtos e serviços sejam claras e acessíveis, incluindo riscos e características. No entanto, muitos jogos que utilizam *loot boxes* não divulgam de forma explícita as probabilidades de obtenção de itens raros, ou o fazem em formatos complexos, dificultando a compreensão do consumidor. Tal situação evidenciada ocorreu no jogo *League Of Legends*, citado anteriormente, onde a pressão da comunidade para saber as porcentagens de obtenção em certas *loot boxes* forçou a empresa a se movimentar e divulgar esses dados. Essa omissão pode caracterizar publicidade enganosa por omissão (art. 37, §2º, CDC), já que os jogadores são induzidos a gastar dinheiro sem pleno conhecimento das chances reais de receberem o conteúdo desejado.

4.1. A Proteção de Crianças e Adolescentes

A questão das *loot boxes* no Brasil assume contornos especialmente delicados quando analisada sob a perspectiva da proteção de crianças e adolescentes, um princípio constitucional fundamental garantido pelo Artigo 227 da Constituição Federal e regulamentado pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). Os mecanismos de recompensa aleatória presentes em muitos jogos eletrônicos populares entre o público infanto-juvenil representam um desafio inédito para pais, educadores e autoridades, na medida em que combinam elementos lúdicos com estratégias potencialmente manipulativas de engajamento e monetização.

O cerne da preocupação reside no fato de que os sistemas de *loot boxes* foram projetados para explorar mecanismos psicológicos de recompensa variável, ativando os mesmos circuitos neurais associados ao vício em jogos de azar. Para crianças e adolescentes, cujos cérebros ainda estão em desenvolvimento e apresentam maior vulnerabilidade a comportamentos impulsivos, essa exposição pode ser particularmente danosa. Estudos neurocientíficos demonstram que o córtex pré-frontal, que é a área responsável pelo controle de impulsos e tomada de decisões, só se desenvolve completamente por volta dos 20 anos, o que torna os jovens mais suscetíveis a mecanismos que promovem o consumo compulsivo.

Um fato curioso sobre o córtex pré-frontal é que ele só estará completamente desenvolvido depois dos 20 anos de idade, embora há algumas décadas acreditava-se que o desenvolvimento do cérebro era concluído na infância. Assim, aquela dificuldade que os pais relatam sobre o fato de os filhos adolescentes terem dificuldade em reconhecer perigos, controlar a impulsividade tem tudo a ver com o córtex pré-frontal. Afinal, na

adolescência seu desenvolvimento ainda não está completo. É claro que um adolescente ou jovem pode sim tomar decisões e, muitas vezes, de modo assertivo. No entanto, devemos levar em consideração que podem ter dificuldade em simular cenários para decidir sobre algo ou mesmo controlar a impulsividade. (AFINANDO O CÉREBRO, [s.d.], p. 1).

No Brasil, essa preocupação ganhou corpo com a classificação do "transtorno por jogos eletrônicos" na CID-11 pela Organização Mundial da Saúde, alertando para os riscos de comportamentos aditivos associados aos games. O ECA, em seu Artigo 71, é claro ao estabelecer que "a criança e o adolescente têm direito à informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento". As *loot boxes*, quando não adequadamente reguladas, podem violar este princípio ao induzir padrões de consumo problemáticos em indivíduos que não possuem plena capacidade de avaliar os riscos de suas escolhas.

A situação se agrava quando observamos que muitos jogos contendo *loot boxes* são classificados para maiores de 12 ou 14 anos, faixas etárias especialmente vulneráveis a essas mecânicas. Além disso, casos de gastos excessivos por crianças em jogos como FIFA e Free Fire têm se tornado cada vez mais comuns, além de muitas vezes acontecerem através da obtenção do cartão dos pais sem o consentimento destes, gerando conflitos familiares e até ações judiciais por reembolso.

CAPÍTULO V – IMPACTOS SOCIAIS E PSICOLÓGICOS DAS *LOOT BOXES*: UMA ANÁLISE PROFUNDA

As *loot boxes* representam um fenômeno complexo na indústria de jogos digitais, com impactos que vão muito além do entretenimento, afetando profundamente o comportamento e a saúde mental dos jogadores. Diversos estudos acadêmicos têm demonstrado como esses mecanismos de monetização podem desencadear padrões preocupantes, especialmente entre públicos mais vulneráveis.

¹⁴Some are concerned that children might spend money in online games in an uncontrolled manner. While there are reports of excessive spending (see examples in BBC 2019c and 2019d), these seem to be anecdotes of extreme

¹⁴ tradução livre: Algumas pessoas se preocupam que crianças possam gastar dinheiro de forma descontrolada em jogos online. Embora haja relatos de gastos excessivos, eles parecem casos isolados e não uma regra. Um estudo da ISFE (2019) mostrou que 36% das crianças entre 6 e 15 anos gastam dinheiro em jogos, número que diminuiu em relação a 2018. Além disso, mais pais (85%) estão supervisionando essas compras. A maioria das crianças gasta valores baixos (entre 1 e 20 euros por mês), enquanto apenas uma pequena parte gasta valores maiores. No entanto, 16% dos pais não sabiam quanto seus filhos gastavam.

cases rather than a common phenomenon. ISFE's (2019a) study on how parents supervise children's in-game spending showed that 36% of children aged 6 to 15 spend money within games. Compared to the 2018 results of the same study, it seems that fewer children spend money in games. At the same time, more parents, namely 85% (up from 79% in 2018), supervise the in-game spending of their child. The same study showed that 62% of children have a fairly small average monthly spend ranging between 1 and 20 Euro across all types of platforms and in-game transactions. Smaller shares of children spend intermediate to high amounts in-game, respectively: 11% spend between 21 to 40 Euro, 5% between 41 to 60 Euro, 1% between 61 to 80 Euro, and 4% more than 80 Euro. Yet, a significant proportion of parents, 16%, did not know how much their child spends in-game in an average month. (Dr. Annette *et al*, 2020)

Nos aspectos psicológicos, as *loot boxes* operam através de um sofisticado sistema de recompensas variáveis que ativa os mesmos circuitos neurais envolvidos no vício em jogos de azar. Pesquisas realizadas identificaram que a liberação de dopamina ocorre de forma mais intensa quando o jogador recebe um item raro, criando um ciclo vicioso de antecipação e recompensa. Esse mecanismo é particularmente perigoso para crianças e adolescentes, cujos cérebros ainda estão em desenvolvimento e são mais suscetíveis a desenvolver comportamentos compulsivos.

¹⁵Having a neuronal correlate for a positive reward prediction error in our brain may explain why we are striving for ever-greater rewards, a behavior that is surely helpful for surviving competition in evolution, but also generates frustrations and inequalities that endanger individual well-being and the social fabric. (Wolfram Schultz, 2016, p. 30)

No âmbito social, os efeitos são igualmente alarmantes. Relatos de famílias que tiveram suas finanças comprometidas por gastos excessivos em jogos têm se tornado cada vez mais comuns. Em reportagem de Sérgio Matsuura e Luciana Casemiro (2021), é relatado o caso de uma corretora norte-americana cujo filho de seis anos gastou cerca de 16 mil dólares (aproximadamente 85 mil reais) em compras dentro do jogo *Sonic Forces* no iPad, sem o conhecimento da mãe. As microtransações eram realizadas com apenas alguns cliques e envolviam itens virtuais como “anéis” e “pacotes de velocidade”, evidenciando a facilidade de acesso e a dificuldade de controle por parte dos responsáveis. A dinâmica social dos jogos também cria pressões adicionais, onde a posse de itens raros se torna um símbolo de status

¹⁵ Tradução livre: Having a neuronal correlate for a positive reward prediction error in our brain may explain why we are striving for ever-greater rewards, a behavior that is surely helpful for surviving competition in evolution, but also generates frustrations and inequalities that endanger individual well-being and the social fabric. (Wolfram Schultz, 2016, p. 30)

entre os colegas, exacerbando o "Fear of Missing Out" (FOMO). Essa pressão social é intensificada por algoritmos que identificam padrões de comportamento e oferecem pacotes promocionais no momento de maior vulnerabilidade emocional do jogador.

As estratégias empregadas pelas empresas de jogos merecem atenção especial urgente. Através de técnicas sofisticadas de design comportamental, muitas vezes chamadas de "dark patterns", os desenvolvedores criam interfaces que minimizam a percepção do valor real do dinheiro gasto. O uso de moedas virtuais, por exemplo, serve como uma barreira psicológica que distorce a noção de gasto real. Botões de compra são posicionados estrategicamente para acionamentos acidentais, e confirmações de transação são propositalmente pouco claras.

A gamificação de práticas comerciais atingiu níveis sem precedentes. O que antes era um simples sistema de recompensas por jogabilidade transformou-se em complexos esquemas de assinaturas, passes de batalha e eventos limitados que criam uma obrigação psicológica de engajamento contínuo. A indústria desenvolveu métricas precisas para identificar o momento exato em que um jogador está mais propenso a gastar, geralmente após uma sequência de derrotas ou quando prestes a alcançar um objetivo significativo no jogo.

5.1. Pesquisa Estrangeira

O estudo realizado por Rockloff et al. (2021), "*Loot box purchasing is linked to problem gambling in adolescents when controlling for monetary gambling participation*", descreve o processo de recrutamento, aplicação e características da amostra da pesquisa realizada com adolescentes de 12 a 17 anos no estado de Nova Gales do Sul (NSW), Austrália com foco no envolvimento destes com jogos de azar e microtransações em jogos eletrônicos, especialmente por estarem abaixo da idade legal para apostas (18 anos). A participação exigiu o consentimento dos pais ou responsáveis e dos próprios adolescentes.

Para garantir a presença de subgrupos relevantes (como jovens com comportamento de vício e compradores de *loot boxes*) foram utilizados dois métodos de recrutamento com amostras, intencionalmente voltadas para adolescentes com maior envolvimento em jogos. A primeira amostra foi recrutada por meio de e-mails e redes sociais, enquanto a segunda veio de um painel comercial da empresa Qualtrics. Ambas passaram por verificação para eliminar respostas duplicadas.

No total, foram obtidas 1.669 respostas válidas. A amostra obtida por anúncios teve uma taxa de conclusão de 60% e revelou um alto índice de adolescentes com problemas com

gambling, o que era esperado devido à origem dos participantes, filhos de pessoas que já haviam participado de pesquisas sobre jogos de azar. A média de idade era de 14 anos e apenas 30,6% eram meninas. A distribuição dos participantes indicou que quase metade apresentava características de vício em jogos de azar.

Ainda, os resultados da pesquisa da Qualtrics mostraram que os participantes que compraram *loot boxes* recentemente tinham 3,07 vezes mais chances de ser classificados como jogadores em risco e 8,28 vezes mais chances de ser classificados como jogadores muito problemáticos, em comparação com os jogadores sem problemas.

Em resumo, o estudo foi um dos primeiros a mostrar que adolescentes que compram *loot boxes* em jogos têm mais chances de desenvolver problemas com jogos de azar, mesmo quando já participam de apostas com dinheiro. Apesar de algumas limitações, como o uso de questionários e a forma como os participantes foram escolhidos, os resultados foram consistentes e mostram que essa relação é preocupante. A principal conclusão é que a compra de *loot boxes* está ligada, por si só, a comportamentos de risco, o que indica a necessidade de mais proteção para os jovens dentro dos próprios jogos.

¹⁶One interpretation of the current results is that loot box purchasing has a direct causal effect on risk for problem gambling symptoms in adolescents. Loot boxes operate with gambling-like mechanics where the award of prizes based on a variable reinforcement schedule may increase chasing and persistence (Drummond & Sauer, 2018; Ferster & Skinner, 1957; Griffiths, 2018). Opportunities for repetitive continuous play, auditory and visual reinforcement, and the difficulties in keeping track of multiple electronic microtransactions, may also increase impaired control over loot box spending (Hing, Russell, Browne et al., 2021; Larche et al., 2019; Parent Zone, 2019). Experimental studies have found that loot box purchasing triggers arousal, reward responses and urges to persist (Brady and Prentice, 2021; Larche et al., 2019). Several researchers have argued that loot box purchasing should be categorised as a type of gambling, and that its structural characteristics and psychological effects increase the risk of problem gambling (Drummond et al., 2018, 2020; Rockloff et al., 2020; Zendle et al., 2019, 2020a, 2020b). (Rockloff, 2022)

¹⁶ tradução livre: uma interpretação dos resultados é que a compra de *loot boxes* tem um efeito direto no risco de sintomas de vício em jogos de azar em adolescentes. As *loot boxes* operam com mecânicas semelhantes às dos jogos de azar, onde a premiação com base em um esquema de reforço variável pode aumentar o comportamento de insistência de perdas e persistência. Oportunidades de jogo contínuo e repetitivo, reforços auditivos e visuais, e as dificuldades em acompanhar múltiplas micro transações eletrônicas também podem aumentar o controle prejudicado sobre os gastos com *loot boxes*. Estudos experimentais descobriram que a compra de *loot boxes* desencadeia excitação, respostas de recompensa e impulsos para persistir. Vários pesquisadores argumentaram que a compra de *loot boxes* deveria ser categorizada como uma forma de jogo de azar, e que suas características estruturais e efeitos psicológicos aumentam o risco de vício em jogos de azar.

Além do mais, o estudo aponta uma situação interessante: diferente dos sites de apostas, os jogos com *loot boxes* normalmente não oferecem ferramentas de segurança, como limites de gasto, avisos sobre os riscos, informações claras sobre as chances de ganhar, ou opções de ajuda, situação essa que se vê como necessária devido a todas as similaridades apresentadas com jogos de azar já definidas. Como esses jogos são acessíveis legalmente a menores de idade, isso os torna até mais perigosos do que o jogo online. Em conclusão, o estudo reforçou a importância de limitar o acesso a esses jogos apenas para maiores de idade e de informar melhor crianças, adolescentes e seus pais sobre os riscos que as *loot boxes* podem causar.

5.2. Cenário Brasileiro

Os dados revelados pela enquete do Procon-SP entre dezembro de 2024 e janeiro de 2025 trazem à tona uma realidade alarmante sobre os padrões de consumo em jogos e apostas online, que guardam estreita relação com os mecanismos de *loot boxes*. Dentre os 1.533 consumidores entrevistados, 71% dos que praticam apostas ou jogos online relataram mais perdas do que ganhos financeiros, enquanto 39% admitiram estar endividados devido a essa atividade. Esses números ecoam os riscos já identificados em estudos internacionais sobre *loot boxes*, como o de Rockloff et al. (2022), citado anteriormente, que apontou o dobro de chances de desenvolvimento de problemas com apostas entre jovens expostos a esses sistemas. O paralelo fica claro, tanto as *loot boxes* quanto as apostas tradicionais exploram mecanismos de recompensa variável que podem levar a comportamentos compulsivos e consequências financeiras graves.

Um dado particularmente preocupante é que 48% dos entrevistados que jogam ou apostam online já comprometeram parte significativa de sua renda, seja resgatando economias ou contraindo empréstimos. Esse padrão de gastos excessivos não é distante do observado em casos envolvendo *loot boxes*, como os registrados pelo Procon-SP, onde adolescentes chegaram a desembolsar milhares de reais em itens virtuais sem a percepção clara do valor real envolvido. A pesquisa ainda revela que 89% dos consumidores são constantemente bombardeados por propagandas de jogos e apostas em redes sociais, muitas vezes impulsionadas por influenciadores digitais que não deixam explícito seu vínculo comercial com as empresas. Essa exposição massiva, somada à falta de transparência, cria um ambiente totalmente propício para decisões impulsivas.

Os impactos sociais dessas práticas ficam ainda mais evidentes ao analisar o perfil dos participantes: 58% são homens, com predominância na faixa etária de 31 a 44 anos (51%) e renda de até dois salários mínimos (50%). Esse cenário sugere que populações economicamente vulneráveis estão sendo especialmente afetadas, um padrão que se repete no contexto das *loot boxes*, onde jovens e adultos com menor poder aquisitivo tendem a superestimar ganhos eventuais. Além disso, 63% dos entrevistados enfrentaram problemas com empresas do setor, como recusa no pagamento de prêmios (57%) e regras confusas (14%), questões que também permeiam reclamações sobre *loot boxes*, como a falta de clareza nas probabilidades de obtenção de itens.

Os dados do Procon-SP deixam claro que os riscos associados a vício em apostas não são hipotéticos, mas problemas concretos que já afetam milhares de brasileiros. A combinação perigosa entre falta de informação, exposição constante a propagandas enganosas e mecanismos psicológicos que exploram a impulsividade cria um cenário propício para prejuízos financeiros e emocionais. Enquanto a regulamentação das apostas online avança no Brasil, as *loot boxes* continuam em uma zona cinzenta, sem qualquer tipo de fiscalização ou controle.

5.3. Impactos das *Loot Boxes* em Crianças e Jovens Jogadores

Os jogos eletrônicos são extremamente populares entre crianças e adolescentes, com 76% das crianças europeias entre 6 e 15 anos jogando regularmente em diversos dispositivos, segundo dados da ISFE (2019). Essa ampla acessibilidade, especialmente por meio de tablets e smartphones, facilita o contato precoce com mecânicas potencialmente problemáticas. Atualmente, a regulamentação do acesso a jogos por faixa etária baseia-se principalmente em sistemas de classificação como o PEGI, que considera elementos como violência, linguagem inadequada ou uso de drogas, mas não avalia adequadamente os mecanismos psicológicos de design incorporados aos jogos, incluindo sistemas de recompensa aleatória. Embora jogos com *loot boxes* recebam a indicação de "compras dentro do jogo" e, a partir de 2020, o aviso específico de "itens aleatórios pagos", essas classificações não impedem que crianças acessem títulos contendo esses sistemas.

Um dos principais problemas identificados é a discrepância entre a classificação etária e o público real dos jogos. Um estudo analisou a presença de *loot boxes* nos jogos mais populares das principais plataformas e encontrou resultados preocupantes (Zendle D, Meyer

R, Cairns P, Waters S, Ballou N., 2020). Na Google Play Store, 58% dos jogos mais baixados continham *loot boxes*, enquanto na App Store da Apple esse número era ligeiramente maior, chegando a 59%. Já na plataforma Steam para computadores, a porcentagem foi menor, com 36% dos jogos contendo esse mecanismo. O que chama particularmente a atenção é que a grande maioria desses jogos com *loot boxes* é acessível a crianças - 93,1% dos jogos Android e 94,9% dos jogos iPhone que possuíam *loot boxes* eram classificados como adequados para maiores de 12 anos. Essa situação é um pouco diferente nos jogos para desktop, onde apenas 38,8% dos títulos com *loot boxes* eram considerados apropriados para essa mesma faixa etária, mostrando que as classificações etárias são mais rigorosas para jogos de computador do que para os jogos mobile. Essa disparidade nas classificações levanta questões importantes sobre a exposição de crianças e adolescentes a mecanismos de jogo que funcionam de forma semelhante a apostas, especialmente considerando a popularidade dos dispositivos móveis entre os mais jovens. A Agência do Consumidor da Suécia (2019) destacou que muitos pais permitem conscientemente que seus filhos joguem títulos acima de sua faixa etária, aumentando a exposição a mecanismos potencialmente manipulativos.

A presença de *loot boxes* em jogos para crianças gera controvérsia. Alguns argumentam que essas mecânicas são semelhantes a brinquedos surpresa tradicionais, como os ovos Kinder ou cartas de colecionador, enquanto outros questionam a ética de incluir microtransações com conteúdo aleatório em jogos voltados para públicos jovens. A BBC (2019) destaca casos em que crianças gastaram quantias significativas sem o conhecimento dos pais, levantando preocupações sobre a falta de transparência e os possíveis estímulos a comportamentos compulsivos

Quatro crianças, com idades inferiores a 10 anos, gastaram quase 550 libras (cerca de R\$2,6 mil) em três semanas comprando pacotes de jogadores do FIFA 19, game de futebol online, usando a conta da família no Nintendo Switch. No jogo, é possível comprar pacotes de jogadores especiais, mas o conteúdo do pacote só é revelado após o pagamento ser concluído. Thomas Carter, pai das crianças, comprou um único pacote para eles por cerca de 8 libras (R\$38), e não percebeu que os filhos tinham observado como ele efetuou a compra. (Zoe Kleinman, 2019).

Apesar da escassez de pesquisas focadas especificamente em crianças, estudos desenvolvimentais sugerem que os jovens são particularmente vulneráveis aos efeitos psicológicos das *loot boxes*. Sua capacidade de autorregulação ainda está em formação,

tornando-os mais suscetíveis a mecanismos que exploram a impulsividade e a busca por recompensas imediatas. Além disso, a pressão social por itens raros dentro de grupos de amigos pode exacerbar o desejo por gastos recorrentes, criando um ciclo difícil de ser controlado. Enquanto a regulamentação atual se limita a classificações superficiais, especialistas defendem a necessidade de medidas mais rigorosas, como restrições de acesso ou maior envolvimento dos pais no monitoramento dessas práticas.

¹⁷With video games, there is evidence of the manipulation of minors for commercial purposes such as data collection, targeted advertising and gambling opportunities. Minors deserve more protection than adults because of their capacities are not yet fully developed. They are less able to assess the risks and consequences of their actions and less able to protect their data. (Evan der Westhuizen, 2023).

Compreender os riscos específicos que as *loot boxes* apresentam para crianças e adolescentes requer uma análise cuidadosa das diferentes fases do desenvolvimento infantil. A Organização Mundial da Saúde (OMS) classifica a infância em três fases principais: primeira infância (0-8 anos), infância (8-10 anos) e adolescência (10-19 anos). Cada uma dessas fases apresenta características cognitivas e emocionais distintas que aumentam a vulnerabilidade aos mecanismos psicológicos empregados nas *loot boxes*.

Para crianças na fase de 8 a 10 anos, três fatores de risco se destacam. Primeiro, pesquisas indicam que elas têm maior dificuldade em compreender custos e valores quando envolvidas em transações com moedas virtuais (King & Delfabbro, 2020). Segundo, seu desenvolvimento cognitivo ainda não permite uma compreensão adequada de probabilidades (Sunstein, 2002), tornando difícil avaliar as reais chances de obter itens raros nas *loot boxes*. Terceiro, do ponto de vista psicossocial, a exposição constante a mecanismos de recompensa variável pode contribuir para o desenvolvimento de sintomas de hiperatividade e déficit de atenção (Gentile et al., 2012), além de estabelecer padrões comportamentais problemáticos desde cedo.

Na adolescência (10-19 anos), os riscos assumem características diferentes. O controle de impulsos, que só se desenvolve completamente no final da adolescência (Mischel et al., 1989), representa um desafio particular. Estudos sobre "gratificação adiada" mostram que

¹⁷ tradução livre: nos videogames, há evidências da manipulação de menores para fins comerciais, como coleta de dados, publicidade direcionada e exposição a oportunidades de apostas. Menores merecem mais proteção do que adultos, pois suas capacidades ainda não estão totalmente desenvolvidas. Eles têm mais dificuldade para avaliar riscos e consequências de suas ações e para proteger seus próprios dados.

adolescentes têm maior dificuldade em resistir a recompensas imediatas em favor de benefícios futuros. Esse fenômeno, combinado com o que os psicólogos chamam de "esgotamento do ego" - um estado de redução da capacidade de autocontrole mais comum em pessoas abaixo dos 25 anos (Dahm et al., 2011) cria um cenário perfeito para gastos impulsivos em *loot boxes*.

A preocupação com gastos descontrolados de crianças em jogos online, especialmente em *loot boxes*, tem motivado debates acalorados, mas os dados disponíveis revelam um cenário mais matizado do que os casos extremos frequentemente divulgados. Pesquisas recentes oferecem insights importantes sobre os padrões de consumo infantil e o papel da supervisão parental nesse contexto.

Estudos conduzidos pela ISFE em 2019 mostram que, embora 36% das crianças entre 6 e 15 anos realizem compras dentro de jogos, a maioria (62%) mantém gastos relativamente moderados, entre 1 e 20 euros mensais. Apenas uma pequena parcela, cerca de 4%, chega a gastar mais de 80 euros por mês. Um dado positivo é o aumento significativo na supervisão parental: 85% dos pais afirmam monitorar ativamente os gastos dos filhos em jogos, um crescimento em relação aos 79% registrados no ano anterior.

É crucial reconhecer que crianças e adolescentes permanecem especialmente vulneráveis aos mecanismos de monetização em jogos devido a características desenvolvimentais específicas. Sua capacidade limitada de compreender probabilidades e valores monetários, combinada com um controle de impulsos ainda em formação, os torna mais suscetíveis a *designs* de jogos potencialmente manipulativos. Mesmo pequenos gastos podem se tornar problemáticos quando consideramos esses fatores psicológicos e o contexto em que ocorrem.

Diante desse cenário, a solução mais equilibrada parece estar na combinação de várias abordagens. A educação digital para pais e filhos emerge como uma ferramenta essencial, assim como o desenvolvimento de mecanismos de controle parental mais eficazes e intuitivos. Paralelamente, regulamentações bem elaboradas que considerem as necessidades específicas dos jogadores jovens sem prejudicar a indústria podem ajudar a criar ambientes de jogo mais seguros.

Embora os casos extremos de gastos excessivos não representem a realidade da maioria dos jogadores infantis, eles servem como alerta importante sobre os riscos associados a certos modelos de monetização. A colaboração contínua entre desenvolvedores,

pesquisadores e órgãos reguladores será fundamental para garantir que os jogos online ofereçam diversão sem colocar em risco o bem-estar financeiro e emocional de crianças e adolescentes.

CAPÍTULO VI – REGULAMENTAÇÃO INTERNACIONAL E COMPARADA

As *loot boxes* têm gerado um intenso debate global nos últimos anos sobre seu potencial caráter aditivo e proximidade com jogos de azar. Diante desse cenário, diferentes países adotaram abordagens regulatórias distintas, variando desde proibições absolutas a modelos que priorizam transparência e controle de danos. Torna-se importante então analisar as principais estratégias internacionais de regulação, destacando os casos da Bélgica e Holanda (onde as *loot boxes* foram equiparadas a apostas e banidas), dos Estados Unidos e Reino Unido (que optaram por regulamentação parcial, focada em proteção a menores e divulgação de probabilidades), e do Japão e Coreia do Sul (que exigiram transparência compulsória sobre as chances de obtenção de itens).

Explorando tais modelos internacionais que já estão com um maior avanço interpretativo na questão das *loot boxes* torna-se mais fácil de enxergar possíveis soluções para o Brasil, onde a discussão ainda incipiente demanda um equilíbrio entre proteção ao consumidor, preservação da indústria de games e mitigação de riscos psicossociais. Ao comparar esses modelos, busca-se identificar caminhos para uma regulação eficaz, capaz de enfrentar os desafios éticos e jurídicos impostos pelas *loot boxes*.

6.1. Proibição Total: Bélgica e Holanda

A regulamentação internacional sobre *loot boxes* apresenta abordagens diversas, com alguns países optando por proibição total, considerando esses mecanismos como modalidades de jogo de azar não regulamentadas. Dois exemplos emblemáticos são Bélgica e Holanda, que adotaram posições rigorosas baseadas em riscos sociais e jurídicos.

Na Bélgica, a questão ganhou destaque em 2018, quando a Comissão de Jogos do país (Gaming Commission) determinou que *loot boxes* em jogos como *FIFA Ultimate Team* (EA Sports) e *Overwatch* (Blizzard) violavam a legislação local de apostas. O órgão considerou que esses sistemas atendiam a todos os critérios legais de jogos de azar: aleatoriedade, aposta econômica (compras com dinheiro real) e possibilidade de lucro (itens negociáveis). Como resultado, os desenvolvedores foram obrigados a remover as *loot boxes* de jogos

comercializados no país ou enfrentar penalidades criminais, incluindo multas e até prisão para os responsáveis. A decisão belga foi pioneira e influenciou debates em outras jurisdições, reforçando o argumento de que *loot boxes* podem ser "cassinos disfarçados" voltados para jovens.

De forma semelhante, a Holanda seguiu o caminho da proibição, mas com nuances distintas. Em 2018, a Autoridade Holandesa de Jogos de Azar (Kansspelautoriteit) publicou um relatório afirmando que certos tipos de *loot boxes*, especialmente aquelas com itens transferíveis e negociáveis, configuravam apostas ilegais sob a lei holandesa. O órgão analisou dez jogos populares e concluiu que quatro deles (*FIFA 18*, *Dota 2*, *PUBG* e *Rocket League*) violavam a legislação por permitirem a comercialização de itens obtidos em *loot boxes* em mercados secundários. A posição holandesa, no entanto, não resultou em uma proibição absoluta, mas em uma exigência de adaptação por parte das empresas. Algumas publishers, como a Valve (*Dota 2*), optaram por desativar funcionalidades de troca de itens no país, enquanto outras enfrentaram multas.

Os casos da Bélgica e Holanda ilustram um paradigma proibitivo, fundamentado na proteção de consumidores e na prevenção do vício em jogos de azar, especialmente entre adolescentes. Essas regulamentações são respostas diretas a preocupações sobre a "gamificação do gambling", onde mecânicas de cassino são incorporadas a jogos não classificados como apostas. Contudo, a aplicação prática revela desafios: muitos jogos continuam acessíveis nesses países via lojas digitais internacionais, evidenciando as limitações da fiscalização em um mercado globalizado.

6.2. Controle por Classificação e Autorregulação: Reino Unido e Alemanha

Enquanto Bélgica e Holanda optaram pela proibição total de *loot boxes*, outros países adotaram uma abordagem mais moderada, implementando regulamentações parciais que buscam equilibrar os interesses da indústria de jogos com a proteção dos consumidores. Dois exemplos notáveis são o Reino Unido e a Alemanha, que estabeleceram exigências rigorosas de transparência e medidas de proteção, sem necessariamente banir completamente esses mecanismos.

No Reino Unido, a questão das *loot boxes* tem sido amplamente debatida no âmbito da Gambling Commission, órgão regulador de jogos de azar no país. Embora o governo britânico ainda não as classifique formalmente como "apostas" sob a lei local (*Gambling Act 2005*),

houve pressão significativa para aumentar a fiscalização. Em 2020, o Comitê de Normas em Publicidade (CAP) passou a exigir que jogos com *loot boxes* divulguem claramente as probabilidades de obtenção de itens, uma medida que visa garantir transparência para os consumidores. Além disso, em 2022, o governo iniciou uma consulta pública para avaliar se as *loot boxes* deveriam ser incluídas na regulamentação de jogos de azar, o que poderia levar a restrições mais duras no futuro. Enquanto isso, a indústria de games britânica tem adotado medidas de autorregulação, como a classificação etária adequada e alertas sobre gastos excessivos.

Já a Alemanha seguiu um caminho semelhante, porém com nuances mais rigorosas. Em 2021, o país atualizou sua Lei de Proteção à Juventude (*Jugendschutzgesetz*) para incluir *loot boxes* como um elemento que pode contribuir para a dependência em jogos. Como resultado, jogos que contenham esses mecanismos passaram a ser classificados como apropriados apenas para maiores de 18 anos quando envolvem gastos reais. Além disso, a Alemanha exige que os desenvolvedores informem de forma explícita sobre a presença de *loot boxes* e suas características probabilísticas, seguindo as diretrizes da Autoridade Federal de Controle de Mídia (BPjM). Essa abordagem não proíbe as *loot boxes*, mas as submete a um controle mais estrito, especialmente no que diz respeito ao público jovem.

Embora a regulamentação parcial tenha avançado em termos de transparência e proteção ao consumidor, críticos argumentam que essas medidas ainda são insuficientes para combater os riscos associados às *loot boxes*. No Reino Unido, por exemplo, pesquisas indicam que muitos jogadores não compreendem plenamente as probabilidades divulgadas, o que pode levar a gastos impulsivos. Na Alemanha, apesar da classificação etária restritiva, ainda há relatos de adolescentes acessando jogos com *loot boxes* por meio de contas compartilhadas ou plataformas não fiscalizadas.

Outro ponto de debate é a efetividade da autorregulação. Enquanto algumas empresas têm se comprometido a adotar práticas mais éticas, como a Blizzard, que passou a exibir probabilidades em *Overwatch 2*, outras continuam a utilizar dark patterns (design manipulativo) para incentivar compras recorrentes. Isso levou a pedidos por uma legislação mais robusta, possivelmente incluindo limites de gastos ou a proibição de *loot boxes* em jogos voltados para crianças.

Em comum, esses países demonstram que, mesmo sem uma proibição total, é possível minimizar os danos associados às *loot boxes* por meio de transparência forçada, classificação etária rigorosa e controle de gastos. No entanto, o desafio que permanece é o de como garantir

que essas regras sejam cumpridas em um mercado digital globalizado, onde jogadores podem acessar versões não regulamentadas de jogos por meio de lojas online estrangeiras.

6.3. Controle por Transparência Obrigatória: Japão e Coreia do Sul

Diferentemente da proibição total adotada por países como Bélgica e Holanda, o Japão e a Coreia do Sul implementaram um modelo baseado em transparência forçada, exigindo que desenvolvedores de jogos divulguem publicamente as probabilidades de obtenção de itens em *loot boxes*. Essa abordagem visa proteger os consumidores sem necessariamente banir o mecanismo, reconhecendo sua popularidade na cultura gamer local enquanto mitigando práticas consideradas enganosas.

O Japão, um dos maiores mercados de jogos eletrônicos do mundo, foi um dos primeiros países a estabelecer regras claras sobre *loot boxes*. Em 2012, a Consumer Affairs Agency (CAA) do país determinou que os jogos com "kompu gacha", que é um sistema de *loot boxes* particularmente agressivo onde jogadores precisavam colecionar itens raros para obter recompensas maiores, violaram leis de proteção ao consumidor por incentivarem gastos excessivos. Como resultado, a prática foi banida, mas outras formas de *loot boxes* permaneceram permitidas sob condições rígidas.

A regulamentação japonesa atual, baseada na Lei de Transação Comercial Especificada (2016), exige que todas as *loot boxes* exibam as probabilidades exatas de cada item disponível, com atualizações em tempo real. Apesar das críticas de que a transparência não resolve completamente os riscos de vício, o modelo japonês é considerado um meio-termo eficaz entre a liberdade comercial e a proteção do jogador.

Na Coreia do Sul, outro gigante dos jogos digitais, a regulação sobre *loot boxes* é ainda mais rigorosa. Desde 2017, a Comissão de Comércio Justo da Coreia (KFTC) obriga que todas as probabilidades de *loot boxes* sejam publicamente divulgadas e facilmente acessíveis aos jogadores. Essa medida foi reforçada em 2022, quando o governo sul-coreano passou a exigir que as taxas de drop fossem exibidas diretamente nas lojas de aplicativos (como Google Play e App Store) antes mesmo do download do jogo.

Um aspecto único da legislação sul-coreana é o foco em itens "pagos" (obtidos com dinheiro real). Jogos como *Lost Ark* e *Lineage M* precisam diferenciar claramente itens adquiridos via *loot boxes* pagas daqueles obtidos gratuitamente, além de fornecerem históricos de sorteios para evitar manipulação algorítmica. A Lei de Promoção de Jogos

Online (2021) também permite que jogadores solicitem reembolsos se sentirem que foram enganados pelas probabilidades anunciadas.

Embora o modelo de transparência forçada tenha reduzido denúncias de práticas enganosas nesses países, ele não está livre de críticas. No Japão, por exemplo, alguns desenvolvedores contornam as regras criando sistemas de "*loot boxes* indiretas", onde itens são obtidos por meio de moedas virtuais não monetizáveis. Na Coreia do Sul, embora a divulgação de probabilidades seja estrita, jogadores ainda gastam quantias exorbitantes em busca de itens raros, levantando questões sobre a eficácia da regulação em combater o vício.

CAPÍTULO VII – POSSÍVEIS SOLUÇÕES E REGULAMENTAÇÕES PARA *LOOT BOXES* NO BRASIL

Ao analisar as diversas abordagens internacionais sobre *loot boxes*, o Brasil se encontra em uma posição privilegiada para adotar um modelo regulatório que equilibre os interesses da indústria de jogos com a proteção dos consumidores. Entre as opções disponíveis, a regulamentação interpretativa como parcial, implementada no Reino Unido e Alemanha, se juntada a alguns elementos mais rígidos adotados pela Coreia do Sul e Japão, poderiam moldar um modelo ideal para se aplicar.

A experiência internacional demonstra claramente os benefícios de como essa abordagem equilibrada funcionaria. O Reino Unido mostrou que é possível reduzir significativamente as práticas enganosas simplesmente exigindo transparência total nas probabilidades de obtenção de itens. Quando os jogadores têm acesso claro e fácil às chances reais de receber cada item, tornam-se menos vulneráveis a mecanismos que exploram a psicologia do jogador para incentivar gastos excessivos. Essa medida, aparentemente simples, tem o poder de transformar a relação entre consumidores e desenvolvedores, estabelecendo uma base mais justa e informada para as transações dentro dos jogos.

Além da transparência, o exemplo da Alemanha ensina a importância de classificações etárias adequadas e restrições específicas para proteger os jogadores mais jovens. A decisão da alemã de classificar jogos com *loot boxes* pagas como inadequados para menores de 18 anos representa um reconhecimento importante dos riscos que esses mecanismos podem representar para o desenvolvimento de crianças e adolescentes. Para o Brasil, que possui uma população jovem extremamente conectada e engajada com jogos digitais, essa lição é particularmente valiosa.

O grande mérito do modelo de regulamentação adotado por estas está em sua capacidade de adaptação às realidades do mercado de jogos digitais. Diferentemente da proibição total, que tende a ser contornada através de plataformas internacionais e ¹⁸VPNs, a regulamentação parcial permite que os jogos permaneçam disponíveis, mas sob regras mais justas e transparentes. Essa flexibilidade é crucial em um setor tão dinâmico e globalizado como o dos jogos eletrônicos, onde mudanças tecnológicas constantes exigem decisões regulatórias que possam evoluir junto com a indústria.

Tais ideias juntadas à rigidez aplicada nos países asiáticos há de ser enxergada como um modelo ideal. As empresas que decidirem operar no Brasil com a distribuição de seus jogos necessitariam cumprir com algumas exigências, como: classificação etária adequada, transparência no conteúdo dos pacotes, anunciar de forma pública as taxas de drop dos itens e a apresentação de ferramentas de segurança com limites de gastos e avisos sobre os riscos relacionados aos vícios.

Para o Brasil, a adoção de um modelo assim representaria um avanço significativo na proteção dos consumidores sem sacrificar o acesso a conteúdos digitais ou prejudicar o desenvolvimento da indústria nacional de jogos. Essas medidas, combinadas com uma fiscalização adequada, criariam um ambiente mais seguro e justo para os milhões de jogadores brasileiros.

A experiência internacional nos mostra que não há soluções perfeitas, mas o modelo de regulamentação parcial emerge como a alternativa mais equilibrada e pragmática. Ele reconhece a popularidade e a permanência das *loot boxes* no cenário dos jogos digitais, ao mesmo tempo em que estabelece salvaguardas importantes para proteger os consumidores. Para o Brasil, que busca estabelecer seu próprio marco regulatório para os jogos digitais, essa abordagem oferece o melhor caminho a seguir, equilibrando inovação, liberdade de escolha e proteção adequada aos cidadãos.

7.1. Overwatch 2 - Um modelo a ser seguido

No contexto do debate global em torno das *loot boxes* ganhando crescente relevância, com diversas jurisdições adotando posturas regulatórias, a franquia *Overwatch*, da

¹⁸ Explicação livre do termo: uma VPN funciona criando um túnel seguro entre um dispositivo e um servidor em outro país, fazendo a internet pensar que você está nesse outro local. Assim, se um jogo é proibido no seu país, você se conecta a um servidor de um país onde o jogo é permitido e consegue acessá-lo normalmente, pois o jogo enxerga o servidor e não sua localização real.

desenvolvedora Blizzard Entertainment, apresenta uma trajetória emblemática, que oferece importantes lições sobre amadurecimento de mercado e a adaptação das empresas às exigências de consumo ético e transparente.

Lançado originalmente em 2016, o primeiro *Overwatch* utilizava um sistema de *loot boxes* como forma principal de monetização estética. Os jogadores recebiam caixas que continham itens aleatórios, como visuais de personagens e falas especiais, tanto por meio de progresso dentro do jogo quanto por meio de microtransações. Embora o conteúdo fosse apenas cosmético, o sistema gerou críticas devido ao caráter aleatório e ao incentivo ao consumo contínuo de caixas em busca de itens raros. As caixas em questão não apresentavam como públicas suas probabilidades de obtenção de itens, além de apresentarem preços exorbitantes para serem obtidas. Além do mais, os cosméticos do jogo só eram possíveis de serem obtidos através dessas caixas, gerando vício nos jogadores através de gastos constantes ou de horas incessantes jogadas para tentar consegui-las através dos meios comuns. Esse modelo acabou por atrair a atenção de autoridades regulatórias em diversos países, sendo a Bélgica a que mais teve decisões acerca desse tema, definindo diversas restrições que perduram no jogo até os dias atuais.

Com o lançamento de *Overwatch 2* em 2022, a desenvolvedora optou por abandonar completamente o modelo baseado em *loot boxes*. Em seu lugar, adotou um sistema de passe de batalha e loja de itens com preços fixos, permitindo que os jogadores soubessem exatamente o que estavam adquirindo com seu dinheiro. Essa mudança refletiu uma tendência mais transparente e ética na monetização de jogos, buscando equilibrar a sustentabilidade econômica dos títulos gratuitos (*free-to-play*) com o respeito ao consumidor.

No entanto, em fevereiro de 2025, durante a 15ª temporada do jogo, a Blizzard reintroduziu as *loot boxes* em *Overwatch 2*, mas com um modelo reformulado que visa atender às preocupações mais comuns, tanto aqui discutidas como no mundo todo. As novas *loot boxes* são obtidas exclusivamente por meio de jogabilidade semanal sem esforço severo, e ainda sem a possibilidade de compra com dinheiro real ou moedas do jogo. Os jogadores podem ganhar até três *loot boxes* por semana ao completar desafios semanais e eventos especiais. Além disso, o sistema garante clara transparência nas taxas de obtenção de itens, deixando todas as informações e probabilidades de maneira totalmente exposta e sem qualquer tentativa de dificultar o acesso ao consumidor ou ocultação. Ainda, existem recompensas garantidas após um número específico de caixas abertas, como um item lendário

após 20 caixas e um item épico após cinco caixas, beneficiando os jogadores mesmo estando estes impossibilitados de gastarem dinheiro real.

Essa abordagem reformulada busca equilibrar a nostalgia e o engajamento proporcionados pelas *loot boxes* com práticas mais responsáveis e transparentes. Ao eliminar a monetização direta e implementar limites na obtenção de caixas, a Blizzard demonstra uma tentativa de adaptar-se às expectativas dos jogadores e às preocupações regulatórias, oferecendo um modelo que pode servir de referência para discussões sobre regulamentação de *loot boxes* no Brasil.

CONCLUSÃO

Ao longo deste trabalho foi demonstrado que as *loot boxes* representam um fenômeno complexo na indústria de jogos digitais, suscitando importantes debates jurídicos, econômicos e sociais. A análise revelou que esses mecanismos compartilham características essenciais com jogos de azar, particularmente no que diz respeito à aleatoriedade dos resultados, ao potencial de vício e às estratégias psicológicas empregadas para estimular gastos recorrentes. As evidências apresentadas mostram impactos preocupantes, especialmente entre crianças e adolescentes, incluindo casos documentados de gastos compulsivos e desenvolvimento de comportamentos aditivos.

Em resposta à questão central que norteou esta pesquisa, se as *loot boxes* podem ser consideradas jogos de azar e, portanto, inconstitucionais no Brasil, conclui-se que há fortes argumentos para esta equiparação. A aleatoriedade inerente ao sistema, combinada com a possibilidade de obtenção de itens virtuais valorizados, configura uma dinâmica semelhante às apostas tradicionais, potencialmente em conflito com art. 50 da Lei de Contravenções Penais (Decreto-Lei nº 3.688), art. 6º, III e 37, §2º, ambos do CDC, e com o princípio da proteção ao consumidor estabelecido na Constituição Federal em seus artigos 5º, inciso XXXII, e 170, inciso V. Há ainda o ideal defendido pelo Art. 227 da CF, que refere-se às obrigações da família, da sociedade e do Estado perante a resguarda dos direitos da criança e do adolescente, relacionando-se em como esses mecanismos citados tanto prejudicam a mentalidade dos jovens. Sendo assim, há de se reconhecer que o ordenamento jurídico brasileiro atual carece de uma definição clara sobre o tema, criando uma zona cinzenta que precisa ser urgentemente esclarecida através de legislação específica. Trata-se de uma clara

exploração das vulnerabilidades do cérebro humano, visando a criação de lucros exorbitantes por empresas pouco preocupadas com as consequências de seus atos.

A opinião que fica, depois de toda a pesquisa, é que o modelo ideal para o Brasil seria o de uma regulação mais parcial, como a adotada pelo Reino Unido e Alemanha, porém tão rígida e segura como a adotada pelo Japão e Coreia do Sul. É preciso que haja sim uma distinção dos jogos que utilizam *loot box* como forma de lucro e que estes sejam regulados da forma necessária para garantir os direitos da população e a saúde mental dos jovens. Para jogos que optem por esta forma de lucro, obrigações como a classificação por faixa etária e a clareza sobre este modelo optado seria de suma importância para que os pais pudessem fiscalizar e moderar sobre o que seus filhos estão jogando, priorizando o bem estar mental destes e evitando possíveis vícios ou episódios indesejáveis onde seus cartões são usados de maneira inadequada.

Outra situação urgente é a da obrigatoriedade que tais empresas que adotam este modelo teriam para deixar claro sobre a porcentagem de obtenção dos itens incluídos em suas caixas de saque, não deixando que se precise criar discussões e desgostos de suas comunidades pedindo para que estas informações sejam públicas. Ainda com isso, que deixem as informações explicadas de forma clara e simples, sem complicar a forma com que são escritas, evitando assim a confusão dos consumidores para entender de que forma estão gastando seu dinheiro.

Com todas essas medidas já adotadas por diversos países e a crescente atenção do Brasil ao tema, fica evidente que o país caminharia rumo a um cenário mais equilibrado e responsável no que diz respeito à proteção da saúde mental da população e à preservação de direitos fundamentais assegurados pela Constituição Federal. A busca por regulamentações que tornem os jogos eletrônicos mais transparentes e menos suscetíveis a práticas abusivas, como o uso indiscriminado de *loot boxes* com características de aposta, representaria um avanço significativo no cumprimento dos princípios da dignidade da pessoa humana, da proteção da infância e da juventude e da defesa do consumidor.

REFERÊNCIAS

- AKAHARA, Victor Massashi. **Microtransações em jogos eletrônicos: um estudo sobre percepção dos usuários sobre os itens funcionais e ornamentais**. 2020. 80 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Economia) – Escola de Economia de São Paulo, Fundação Getúlio Vargas, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://repositorio.fgv.br/server/api/core/bitstreams/b425cf0d-6378-4fef-8424-7258d28932fe/content>.
- ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS CENTROS DE DEFESA DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE (ANCD). **ANCD entra na justiça pedindo proibição de sorteios ilegais em jogos eletrônicos**. ANCD, 24 mar. 2021. Disponível em: <https://www.ancedbrasil.org.br/anced-entra-na-justica-pedindo-proibicao-de-sorteios-ilegais-em-jogos-eletronicos/>.
- CERULLI-HARMS, Annette; MÜNSCH, Marlene; THORUN, Christian; MICHAELSEN, Frithjof; HAUSEMER, Pierre. **Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers**. Luxembourg: European Parliament, Directorate-General for Internal Policies, Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies, 2020. Disponível em: [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU\(2020\)652727_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU(2020)652727_EN.pdf).
- DUARTE, Luiz Felipe C.; ISHIKAWA, Edison. **Lootboxes em jogos eletrônicos estão viciando nossos jovens em jogos de azar? O que a comunidade de computação pode fazer a respeito?** In: WORKSHOP SOBRE AS IMPLICAÇÕES DA COMPUTAÇÃO NA SOCIEDADE (WICS), 3., 2022, Niterói. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wics/article/view/20731>.
- GRIFFITHS, Mark D. **Loot box buying among adolescent gamers: A cause for concern?** *Education and Health*, v. 37, n. 3, p. 63–66, 2019. Disponível em: <https://sheu.org.uk/sheux/EH/eh373mg.pdf>.
- HING, Nerilee; ROCKLOFF, Matthew; RUSSELL, Alex M. T.; BROWNE, Matthew; NEWALL, Philip; GREER, Nancy; KING, Daniel L.; THORNE, Hannah. **Loot box purchasing is linked to problem gambling in adolescents when controlling for monetary gambling participation**. *Journal of Behavioral Addictions*, v. 11, n. 2, p. 396–405, 2022. Disponível em: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9295209/>.
- Hing N, Rockloff M, Russell AMT, Browne M, Newall P, Greer N, King DL, Thorne H. **Loot box purchasing is linked to problem gambling in adolescents when controlling for monetary gambling participation**. *J Behav Addict*. 2022 Apr 5;11(2):396–405. doi: 10.1556/2006.2022.00015. Epub ahead of print. PMID: 35385397; PMCID: PMC9295209.
- HURLEY, Robert J.; WILSON, Michael N.; HURLEY, Michael A. **Engineered highs: Reward variability and frequency as potential contributors to the addictive potential of loot boxes**. *Behavioural Processes*, v. 206, p. 104876, mar. 2023. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306460323000217>.
- KAYSER, Andrew. **Dopamine and gambling disorder: prospects for personalized treatment**. *Current Addiction Reports*, v. 6, n. 2, p. 65–74, jun. 2019. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31728265/>.
- KHOURY, Júlia Machado. **Vício em games será considerado transtorno de saúde mental**. Faculdade de Medicina da UFMG, 2 jan. 2020. Disponível em: <https://www.medicina.ufmg.br/vicio-em-games-sera-considerado-transtorno-de-saude-mental/>.

ODGE, Sarah E.; VYKOUKAL, Max; McALANEY, John; BUSH-EVANS, Reece D.; WANG, Ruijie; ALI, Raian. **What's in the box? Exploring UK players' experiences of loot boxes in games; the conceptualisation and parallels with gambling.** PLOS ONE, v. 17, n. 2, e0263567, 2022. Disponível em: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0263567>.

O GLOBO. **A armadilha das compras feitas dentro de jogos e aplicativos.** Época, 16 ago. 2021. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/epoca/sociedade/a-armadilha-das-compras-feitas-dentro-de-jogos-aplicativos-24859988>.

PINHEIRO, Gabryel David; LOPES, Tacyana Karoline Araújo. **Práticas abusivas e comércio de loot boxes em jogos eletrônicos à luz do Código de Defesa do Consumidor no Brasil.** Revista Brasileira de Estudos Jurídicos, v. 18, n. 1, p. 186–210, 2024. Disponível em: <https://portalunifpmoc.emnuvens.com.br/rbej/article/view/36>.

PROCON-SP. **Jogos e apostas: quase metade das pessoas que afirmam jogar já comprometeram parte da renda, incluindo retiradas de aplicações financeiras e empréstimo para poder jogar, constata consulta do Procon-SP.** Disponível em: <https://www.procon.sp.gov.br/jogos-e-apostas-quase-metade-das-pessoas-que-afirmam-jogar-ja-comprometeram-parte-da-renda-incluindo-retiradas-de-aplicacoes-financeiras-e-emprestimo-para-poder-jogar-constata-consulta-do-procon-sp/>.

RITO, Alexis Couto de; ABREU, Marcello Niccioli de. **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, p. 1–15, dez. 2021. Disponível em: <https://revistas.faculdedamas.edu.br/index.php/cihjur/article/view/1867>.

RUIZ JUNIOR, Antonio Teixeira. **A efetividade da decisão judicial no mandado de segurança coletivo. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito)** – Faculdade de Direito de Vitória, Vitória, 2010. Disponível em: <http://repositorio.fdv.br:8080/bitstream/fdv/999/1/TCC-Antonio%20Teixeira%20Ruiz%20Junior.pdf>.

SCHULTZ, Wolfram. **Dopamine reward prediction error coding.** Dialogues in Clinical Neuroscience, v. 18, n. 1, p. 23–32, mar. 2016. Disponível em: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC4826767/pdf/DialoguesClinNeurosci-18-23.pdf>

SENSOR TOWER. **Genshin Impact gera US\$ 3 bilhões no mobile, com média de US\$ 1 bilhão a cada seis meses.** Sensor Tower, 2022. Disponível em: <https://sensortower.com/blog/genshin-impact-three-billion-revenue>.

TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL E TERRITÓRIOS. **Centro de Inteligência da Justiça do Distrito Federal. Nota Técnica CIJDF nº 9/2023: Loot boxes (caixas surpresas ou caixas de recompensa).** Brasília, 2023. Disponível em: https://www.tjdft.jus.br/consultas/notas-tecnicas/nt_loot_boxes_-aprovada.pdf.

VAN DER MERWE, A. **Regulation of video gaming loot boxes.** Potchefstroom Electronic Law Journal, v. 26, p. 1–38, 2023. Disponível em: https://www.scielo.org/za/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-37812023000100010.

XIAO, Leon Y.; HENDERSON, Laura L.; NEWALL, Philip W. S. **Loot boxes are more prevalent in United Kingdom video games than previously considered: updating Zendle et al. (2020).** Addiction, v. 117, n. 9, p. 2553–2555, 2022. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/add.15829>

ZENDLE, David Isaac; CAIRNS, Paul Antony. Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. PLOS ONE, v. 13, n. 11, e0206767, 2018. Disponível em: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0206767>.

ZENDLE, David Isaac; CAIRNS, Paul Antony; BARNETT, Herbie; McCALL, Cade. Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features such as cash-out and pay-to-win. Computers in Human Behavior, v. 102, p. 181–191, jan. 2020. Disponível em: https://eprints.whiterose.ac.uk/id/eprint/148267/1/CHB_Loot_Box_Features_Accepted.pdf.

ZENDLE, David; MEYER, Rachel; CAIRNS, Paul; WATERS, Stuart; BALLOU, Nick. The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. Addiction, v. 115, n. 9, p. 1768–1772, set. 2020. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31957942/>.