

3

DOI: 10.5281/zenodo.14334944

Como citar este artigo
(ABNT NBR 6023/2018):

DA SILVA, Isaac Augusto; BASTOS, Alder Thiago. Lootbox e seus impactos na comunidade de jogos online. *Revista Insigne de Humanidades*, Natal, v. 1, n. 3, p. 38-52, set./dez. 2024.

Recebido em: 01/11/2024

Aprovado em: 10/11/2024

Lootbox e seus impactos na comunidade de jogos online

Lootboxes and Their Impacts on the Online Gaming Community

Isaac Augusto Batista da Silva¹

Faculdades integradas Campos Salles (FICS).

E-mail: isaacmaisale@gmail.com.

Alder Thiago Bastos²

Università "Mediterranea" di Reggio Calabria (Italy).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9098270220061329>.

E-mail: thiago@advocaciabastos.adv.br.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO. 2 LOOTBOXES: CONCEITOS E ORIGENS. 3 LOOTBOXES COMO JOGOS DE AZAR. 4 O ENTENDIMENTO JURÍDICO SOBRE LOOTBOXES. 5 ABORDAGENS INTERNACIONAIS E O PANORAMA BRASILEIRO. 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS. REFERÊNCIAS.

¹ Graduando 10º Semestre do curso de Direito da Faculdades integradas Campos Salles (FICS) (Desde 2020), Estagiário do escritório Olímpio de Azevedo (Desde 2022).

² Pós-doutorando em Globalização e Direitos Humanos junto à Università "Mediterranea" di Reggio Calabria (Italy), admitido em 2024. Doutor em Direito Ambiental Internacional pela Universidade Católica de Santos UNISANTOS. Tese selecionada para o programa de Bolsa CAPES (2023). Mestre em Direito pela Universidade Santa Cecília (UNISANTA) Santos/SP (2018). Especialista em Direito Processual Civil e Direito Individual, Coletivo e Processual do Trabalho pela Escola Paulista de Direito. Especialista em Direito Administrativo e Imobiliário pela IBMEC. Especialista em Direito de Família pela Escola Brasileira de Direito. Professor titular de Direito Processo Civil das Faculdades Integradas Campos Salles. Professor titular da Faculdade Bertogga (FABE) nas cadeiras Direito Civil e Direito Digital. Presidente do comitê científico da Revista FABE. Presidente do Comitê Científico do CONGREFAC - Políticas Públicas e Direitos Fundamentais (desde 2022) e do Congresso Brasileiro de Desenvolvimento e Inovação. Compõe os Núcleos de Desenvolvimento Estruturantes das Universidades das Faculdades Integradas Campos Salles e da Faculdade Bertogga. Vice-presidente da Comissão de Ética e Disciplina da OAB/SP, Subseção do Jabaquara (2022/2024). Autor dos livros A saúde mental da criança vítima de alienação parental e "O reconhecimento da dimensão autônoma do meio ambiente digital em um contexto global", entre outros publicados científicos disponibilizados em meios físicos e digitais. Advogado.

RESUMO:

A monetização dos jogos online por meio de lootboxes, sistemas que oferecem recompensas aleatórias mediante pagamento, tem gerado debates sobre suas implicações legais, éticas e sociais. Este estudo explora a evolução histórica das lootboxes, destacando como a aleatoriedade e a incerteza dos itens adquiridos suscitam preocupações relacionadas ao vício e à exploração financeira de consumidores, especialmente crianças e adolescentes. A pesquisa analisa abordagens internacionais, como a proibição na Bélgica e na Holanda e a autorregulação no Reino Unido, contrastando com a ausência de regulamentação específica no Brasil. Por meio de uma metodologia exploratória, o trabalho discute a possibilidade de enquadramento das lootboxes como jogos de azar e a necessidade de políticas públicas que promovam proteção ao consumidor. Conclui-se que a regulamentação das lootboxes é essencial para mitigar seus impactos negativos e assegurar práticas mais éticas na indústria de jogos.

Palavras-chave:

Lootboxes; Monetização; Jogos de azar; Proteção ao consumidor; Regulamentação.

ABSTRACT:

The monetization of online games through lootboxes, systems that offer random rewards for payment, has sparked debates about their legal, ethical, and social implications. This study explores the historical evolution of lootboxes, highlighting how the randomness and uncertainty of acquired items raise concerns related to addiction and financial exploitation of consumers, especially children and adolescents. The research examines international approaches, such as bans in Belgium and the Netherlands and self-regulation in the United Kingdom, contrasting with the lack of specific regulation in Brazil. Using an exploratory methodology, the paper discusses the potential classification of lootboxes as gambling and the need for public policies to promote consumer protection. It concludes that regulating lootboxes is essential to mitigate their negative impacts and ensure more ethical practices in the gaming industry.

Keywords:

Lootboxes; Monetization. Gambling; Consumer protection; Regulation.

1 INTRODUÇÃO

Desde 1994, quando a internet tomou conta da comunidade mundial, permitindo a interligação de computadores e, mais tarde, desencadearia na possibilidade de conexão ininterrupta de diversos outros aparelhos eletrônicos, tornou-se também uma importante ferramenta de entretenimento, permitindo uma exponencial e gigantesca gama de jogos que são usufruídos no ambiente online, reverberando-se na ideia, anos mais tarde, do que poderia ser projetado como “Metaverso” (Bastos, 2023).

Como aponta a pesquisa de Leonardo Cardoso Rosa e Alder Thiago Bastos, cerca de ¾ 75% da população mundial consomem os jogos *online*, não estando adstrita a idade infantojuvenil, sendo certo que dessas pessoas, metade elas adotam os referidos jogos como principal fonte de entretenimento, deixando de ser uma fonte de diversão exclusivas de crianças e adolescentes, justificando um crescimento exponencial do setor (Congrefac, 2023).

Dentre a diversidade de jogos que são lançados mensalmente, eles se dividem em individuais (que depende somente do jogador para avanço naquele ambiente); cooperativos (cujos mesmos impõe a coparticipação de outros jogadores para evolução dentro daquela proposta, a exemplo do PVE³) ou competitivos entre jogadores (exemplos do PVP⁴, cujos mesmos buscam o enfrentamento entre jogadores).

Independentemente da modalidade de jogo, existe a possibilidade de se comprar os próprios insumos em moeda corrente (sistema *P2W - Pay to Win*⁵), através de um cartão de crédito, ou caixas de saques, que é a tradução exata de “*lootbox*”, reverberando, essa modalidade na sorte do jogador para atingir o objetivo dentro do jogo.

A complexidade reverbera justamente nas inúmeras possibilidades de jogos que trabalham por recompensa, sendo gratuito o acesso, mas impondo, de alguma maneira, a aquisição desse sistema de recompensa para o enfrentamento proposto na ambiência digital, seja no modo PVP, seja no modo PVE, trazendo como consequência, impactos psicológicos (vícios ou necessidade de produtos) e jurídicos, no sistema de controle, atingimento de menores.

Não obstante, as *lootbox* têm gerado controvérsia devido às suas variações e à forma como são implementadas. Esse sistema, amplamente utilizado para monetização de jogos, desperta debates sobre suas implicações éticas e jurídicas, especialmente em relação à natureza de “jogo de azar” que algumas *lootbox* podem apresentar. Essas discussões se

³ PVE – Players versus environment. Termo em inglês que representa os jogos que utilizam a ambiência digital ou o metaverso daquela plataforma objetivando jogar contra a inteligência artificial.

⁴ PVP – Players versus Players. Termo em inglês que representa a competitividade, pois busca o enfrentamento dos jogadores na ambiência proposta na ambientação dos jogos, a exemplo de jogos de tiros, jogos de combates, e jogos que simulam os esportes.

⁵ É de salientar que esses jogos se referendam na ideia de pagar para prestigiar a evolução no jogo, podendo esse pagamento ser para contemplar avanços de fases, melhores insumos dentro do jogo para facilitar o avanço ou mesmo, em alguns casos, roupas e acessórios que enfeitam o personagem. Referida ideia pode ser encontrada no filme do cineasta Steven Spielberg, Jogador nº 1.

intensificaram à medida que órgãos reguladores e legisladores de vários países começaram a adotar posturas distintas: desde a regulamentação estrita até a proibição, passando pela não intervenção.

No Brasil, a questão permanece subexplorada, sem uma regulamentação específica que enderece os desafios e potenciais riscos associados às *lootbox*. Isso contrasta com outros países, a exemplo da Bélgica e da Holanda, que optaram por medidas restritivas a esse sistema de monetização dentro de jogos; ao passo que no Reino Unido adota uma abordagem de autorregulação da indústria, verificando-se situações restritivas e permissivas, implicando, pois em uma necessária regulamentação do sistema de *lootbox* em meios internacionais e no Estado brasileiro.

Restringindo-se às fronteiras nacionais, a hipótese que orienta esta pesquisa é que a ausência de regulamentação no Brasil representa um risco à proteção do consumidor, especialmente crianças e adolescentes, alinhavando-se essa pesquisa na metodologia exploratória, com referenciais internacionais, bem como publicados em meios físicos e digitais, a fim de responder a hipótese proposta.

2 LOOTBOXES

A *lootbox* é um sistema de monetização utilizado em muitos jogos online, permitindo que os jogadores adquiram caixas virtuais que contêm itens ou recompensas de forma aleatória. Esses itens podem variar desde recursos que facilitam o progresso no jogo até itens cosméticos (dentro dos jogos são roupas ou alteração de aparência dos personagens) que permitem a personalização do personagem. A ideia fulcral da *lootbox* é gerar uma expectativa em torno da abertura das caixas, uma vez que os jogadores não sabem antecipadamente quais itens receberão, trazendo uma expectativa e contando-se com a sorte (Griffiths, 2019).

Desse modo, percebe-se que existem dois pontos cruciais dentro do sistema de *lootbox*, a monetização em prol da recompensa. Essa distinção torna-se fundamental para compreender como as ela funciona. Isso porque, a monetização refere-se ao processo de compra e aquisição, dentro daquele jogo, gerando receitas por meio da venda da *lootbox*. Em outras palavras, os jogadores optam pelo gasto de dinheiro para obtenção de vantagens ou personalização de seus personagens dentro do jogo⁶.

Desse modo, para adquirir uma *lootbox*, o jogador precisa realizar uma compra dentro da plataforma do jogo, variando entre a comercialização disponibilizada pelo próprio jogo ou através de moedas virtuais que servem individualmente naquele jogo (em um paralelo

⁶

Apenas para pontuar, existem jogos que tem licenças gratuitas, mas sua base de monetização perfaz na venda de *lootbox*, mudando-se, inclusive o perfil de comercialização de jogos, permitindo que existam jogos “free to play” (gratuitos), mas os desenvolvedores, para reembolso das despesas de desenvolvimento e objetivando o próprio lucro, mantem seus enfoques nas facilitações e *lootbox* para atingir a lucratividade do jogo.

ao que se advém do sistema de NFT's monetárias e o sistema de *Blockchain* trazido pela experiência de Nakamoto em 2008)⁷.

Nesse sentido, de acordo com Silva (2022, p. 68)⁸ esse modelo de monetização se tornou uma prática comum, com a intenção de maximizar os lucros das empresas desenvolvedoras ou mesmo a obtenção de lucros quando a licença do jogo é disponibilizada de forma gratuita aos jogadores.

Por outro lado, recompensa refere-se aos itens ou benefícios que o jogador recebe ao abrir a *lootbox*. Essas recompensas podem ser categorizadas em duas principais vertentes: itens que apenas embelezam o jogo, como "skins" e adesivos, que não alteram a jogabilidade, e itens que conferem vantagens competitivas, como suprimentos ou habilidades extras que podem impactar a experiência de jogo (existindo jogos que, na mesma ideia disponibilizam as duas formas).

A utilização de *lootbox* se popularizou em diversos jogos, tornando-se uma ferramenta comum que amplia as opções de interação do jogador e o incentiva a adquirir essas caixas, muitas vezes de grande valor.

Isso porque a sua primeira aparição em 2004, na Coreia do Sul, em um MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) chamado "MapleStory", desenvolvido pela Wizet. Na época, o termo "lootbox" ainda não existia; sendo então denominada como "Ticket Gashapon". No Japão, os jogadores podiam gastar cerca de 100 ienes para ganhar um item aleatório. Em 2007, a referida ideia foi igualmente implementada em outro jogo ("ZT Online" da desenvolvedora Zhengtu Network).

Gambino Darius anota que:

"O conceito de monetizar loot drops provavelmente começou no Japão, com jogos como MapleStory (Nexon), Zhengtu Online (Zhengtu Network) e Puzzles & Dragons (GungHo Online Entertainment)³ A base para a ideia estava enraizada nas máquinas japonesas de 'gachapon' – máquinas de venda automática que distribuíam brinquedos de cápsula aleatórios. Zhengtu Online ou "ZT Online", por exemplo, era um jogo de computador gratuito lançado em 2007 que utilizava loot boxes como um sistema de monetização. O enorme sucesso do ZT Online efetivamente legitimou loot boxes como uma fonte de receita para desenvolvedores de videogames." (2022, p. 01. Tradução livre).

O incentivo para aquisição de *lootbox* varia conforme o jogo. Elas podem conter itens puramente de embelezamento, sem alterar a jogabilidade ou suplementos que buscam

⁷ Desse cenário existem outros pontos que são refletidos por Leonardo Cardoso Rosa e Alder Thiago Bastos, como a existência de um mercado de trabalho, informal e paralelo, que buscam vender moedas virtuais e venda, forma dos parâmetros explicitados pelos desenvolvedores, a fim de se manter uma monetização e facilitação de jogos (2023).

⁸ As loot boxes, uma prática comum em jogos eletrônicos, representam um modelo de monetização que visa maximizar os lucros das empresas desenvolvedoras, permitindo a compra de itens virtuais. Esse modelo se torna particularmente lucrativo quando a licença do jogo é disponibilizada gratuitamente, levando a preocupações sobre sua relação com o consumo compulsivo, especialmente entre jogadores mais jovens. Silva (2022 p. 68).

incrementar e auxiliar o jogo propriamente dito, nesse último caso, com jogos que focam a sua lucratividade nas vendas de *lootbox*, impondo ao jogador que adquiram tais bens para que ele possa avançar no referido jogo⁹.

Deste modo, torna-se evidente que o sistema de *lootbox* foi pensado como uma forma de suplantar os ganhos monetários dentro dos jogos ou mesmo trazer alguma forma de lucratividade aos desenvolvedores que optem por conceder a licença de forma gratuita, implicando em um mecanismo de monetização e de ganhos que são atrativos e relacionam-se diretamente ao consumo dentro e fora do universo dos jogos.

3 A LOOTBOX VISTA COMO JOGO DE AZAR

Como mencionado anteriormente, a *lootbox* por trazer uma sensação de recompensa¹⁰ que são individualizadas e modificadas de acordo com cada desenvolvedor. Contudo, o cerne da questão é que alguns desenvolvedores impõe a venda como forma de avanço no jogo reverberando na finalidade de lucratividade alinhavada pelos desenvolvedores.

Deste modo, tem-se que, de um lado, a legitimidade pela lucratividade é algo próprio da indústria de jogos (a bem da verdade do modelo socioeconômico de desenvolvimento a partir do Capitalismo), de outro, o ponto nevrálgico é a incerteza da “recompensa” que se compra através da *lootbox*, pois o seu sistema randômico e aleatório não permite a visualização do item a ser adquirido.

Referida prática pode criar uma sensação de limitação para aqueles que não possuem recursos financeiros para realizar essas compras, gerando uma experiência desigual no jogo ou trazer meios nevrálgicos para aquisição de dinheiro para sustentar o vício objetivado, conforme identificado por Fábio Henrique Paniagua Mendieta e André Felipe Queiroz (2024).

Nesse contexto, alguns jogos tornam o consumo inevitável, porquanto impõe barreiras significativas que traz, como solução, a aplicação de dinheiro no jogo ou a desistência deste. Essa prática pode ser vista como abusiva, uma vez que força o jogador a decidir entre pagar ou desistir do jogo, reverberando em um circuito vicioso.

Como observam Fantini, Fantini e Garrocho (2019, p. 7) “as microtransações são os alicerces dos novos modelos de jogos *online*, gerando uma verdadeira problemática que merece ser discutida”. Isso porque, se de um lado a monetização da *lootbox* impõe uma obrigatoriedade de aquisição para se manter vívido naquele entretenimento, de outro, a

⁹ Essa prática, conhecida como “*pay to win*” (pague para vencer), foi notoriamente criticada devido à possibilidade de os jogadores adquirirem caixas que conferiam itens desbalanceados, resultando em vantagens excessivas sobretudo àquelas pessoas que não optam pela aquisição de *lootbox*.

¹⁰ Em neurociência tal situação é descrita como uma sensação de recompensa cérebro liberando-se a dopamina que traz felicidade dentro daquele jogo (Gonçalves et al, 2023).

grande incerteza sobre as recompensas traz um problema social contemporâneo¹¹, trazendo um modelo atual de negócio do setor de jogos.

O ponto nevralgico é a combinação das tentativas de se pagar para obter itens, sem clareza sobre as probabilidades, podendo se tornar uma prática abusiva. Isso porque, o jogador, como consumidor, pode sofrer frustrações diante da incerteza sobre os itens, impondo-se críticas sobre o retorno financeiro investido em situações que são, na essência, obnubiladas, trazendo, também uma aparente incongruência com a relação de consumo conhecida na contemporaneidade.

Nesse sentido, Igor Ferreira Moreira destaca que:

“(...) o consumidor que adquire as loot boxes é parte vulnerável da relação de consumo, já que todo o mecanismo de controle do processo produtivo é do fornecedor, que mantém a programação em sigilo, tornando-o suscetível a manipulações (2021, p. 38).

Se de um lado, a *lootbox* se revela uma opção lucrativa ao empresariado vez que os jogadores acabam por investir dinheiro para obter itens cosméticos ou recursos que facilitem o progresso no jogo; de outro, referida incerteza não dialoga com o sistema de proteção ao consumo que se percorre ao redor do mundo¹².

Há uma consonância entre os pesquisadores ao afirmarem que a *lootbox* operam de maneira semelhante a jogos de azar, onde a sorte do jogador determina o resultado ao abrir uma caixa, reverberando em recorrentes preocupações sobre o impacto negativo, especialmente no que diz respeito à legalidade e à relação de consumo.

Desse modo, as microtransações presente em jogos justificam-se como uma forma de garantir progresso e sucesso do produto, que mantêm sua gratuidade enquanto incentivam os jogadores a adquirirem *lootbox*, tornando-se cada vez mais presentes, refletindo em uma compulsão e vícios que são discutidos na contemporaneidade (Gonçalves et al, 2023).

Nas palavras de Sergio Gonçalves Farias Filho:

“(...) as empresas utilizam estratégias meticulosamente estudadas para extrair dinheiro dos jogadores, desvirtuando seu intuito principal de entretenimento. Os jogadores acabam caindo na falácia sunk-cost, onde acreditam que seria um desperdício parar de jogar ou de pagar, já que já investiram demais (2023, p. 7).

¹¹ Em alguns jogos, ainda que se adquira a *lootbox*, a probabilidade de se ter uma recompensa verdadeiramente benéfica é remota ou demasiadamente reduzida, o que traz risco porque altos valores financeiros são investidos para obtenção de uma determinada vantagem esperada ou, em alguns momentos, necessárias à sequência do jogo.

¹² Outro ponto de discussão que, por um recorte epistemológico não será anotado no presente artigo, é o fato de que alguns países, como o Brasil, impõe uma proteção rígida ao consumo, destacando-se pela vulnerabilidade do consumidor; de outro, os jogos, especialmente os que são conectados em ambientes virtuais próprios, implicam uma um necessário diálogo entre a ambiência digital internacional e os reflexos da própria *internet* com imposições de criação de tratados internacionais que possam refletir sobre essa realidade (Bastos, 2023; Freire e Almeida, 2015).

Portanto, é recorrente a preocupação de que o sistema de monetização e imposição de lootbox torne-se uma forma de loteria ou jogo de azar devido à sua natureza aleatória de recompensa, atrelado, diretamente, a possibilidade de ganho ou de perda financeira. Isso porque, a característica aleatória das *lootbox* é um aspecto central, em razão da inexistência de certeza sobre o item a ser adquirido nessa aquisição, cuja obtenção do item desejado é a esperança recompensatória do prémio (Moreira, 2021).¹³

Estreitando para a realidade brasileira, o legislador buscou legalizar os jogos de azar online ao promulgar a Lei nº 14.790/2023, estabelecendo diretrizes para atividades como apostas e sorteios, podendo trazer a aplicabilidade ao sistema de lootbox dentro dos jogos implicando em um diálogo de fontes, conforme proposta de Cláudia Lima Marques (2014), pois, se de um lado há a incerteza de aquisição dos bens desejados para o avanço ou continuidade do jogo, de outro, trata-se, ao menos em tese, de uma relação típica de consumo, permitindo-se que haja uma interpretação de normas em prol da parte mais vulnerável na relação.

4 O ENTENDIMENTO JURÍDICO EM RELAÇÃO COM AS LOOTBOXES

A *lootbox* presente há anos em diversos jogos que adotam essa mecânica, ainda não são regulamentadas especificamente pela legislação brasileira (tendo-se, até onde se sabe algumas experiências internacionais que são favoráveis ou contrárias a esse tipo de monetização dentro dos jogos), reverberando repercussões contemporâneas sobre o tema. Isso porque, a ausência de uma norma que confronte de maneira adequada, representa em uma discussão e análise profunda sobre a legalidade em torno do sistema de monetização da *lootbox*, pois não há um consenso, conforme anota Chang (2009).

A Bélgica adotou uma abordagem rigorosa em relação à *lootbox*, porquanto, em 2018, a Comissão Belga de Jogos publicou um relatório afirmando que todas as caixas de saque compradas com dinheiro real constituem jogos de azar, independentemente de serem destinadas a menores ou adultos. A referida comissão concluiu que a *lootbox* em jogos como *Overwatch*, *FIFA 18* e *Counter-Strike: Global Offensive* se enquadram na descrição de jogos de azar, pois todos os elementos constitutivos estão presentes (jogo, aposta, azar, vitória/perda).¹⁴

Deste modo, a Bélgica proibiu o sistema de lootbox dentro do seu território, porquanto entendeu que tal sistema é prejudicial à saúde e a economia local.

¹³ Em alguns casos, a compra de lootbox pode levar a despesas significativas, especialmente se o jogador estiver em busca de itens raros ou poderosos, levando à frustração quando os resultados não atendem às suas expectativas (Griffiths, 2019), trazendo, ainda, discussões recorrentes sobre a idade dos jogadores e implicações que impõe riscos ao melhor interesse de menores de idade (Bastos, 2019).

¹⁴ Apesar das preocupações quanto à eficácia da proibição, muitas grandes empresas decidiram remover a *lootbox* das versões locais de seus jogos ou optaram por não lançá-los nesse mercado, como foi o caso de *Diablo Immortal* da Blizzard Entertainment (Parther; Laskowski; Przybysz, 2021, tradução livre).

Contudo, através do exemplo da Bélgica, outros países seguiram as mesmas diretrizes. A Holanda, por sua vez, também adotou uma posição anti-*lootbox*. Em um estudo publicado pela Autoridade de Jogos em 2018, foi revelado que quatro das dez *lootbox* revisadas infringiam a legislação local.

No mencionado relatório indicou que quando o conteúdo da *lootbox* é determinado pelo acaso e os prêmios podem ser negociados fora do jogo, tal prática é considerada jogo de azar e é proibida sem licença. Como resultado, muitas empresas desativaram a possibilidade de transferir prêmios de *lootbox* entre jogadores (Parther; Laskowski; Przybysz, 2021, tradução livre).

Essas decisões demonstram que a proibição e o bloqueio da *lootbox* pode levar a resultado favorável, com a alteração de jogos nesses referidos países, buscando a não utilização do sistema de aleatoriedade e incerteza trazida pela *lootbox*.

Outro exemplo é visto na Espanha, a qual, dentro do seu território, adotou medidas significativas ao proibir o acesso de menores à *lootbox*, visando evitar comportamentos aditivos, conforme publicado pelo Ministério de Consumo em junho de 2024.

Contudo, do mesmo modo que países emergem na proibição do sistema de *lootbox*, outros são mais maleáveis e permitem a sua utilização, optando pela livre concorrência e regulamentação do próprio mercado privado, optando pela autonomia do direito privado e a liberdade em prol da relação de consumo (a exemplo do Reino Unido ao permite que a *lootbox* seja regulamentada pelo próprio mercado e pelos entes privados que controlam os jogos).

No Brasil, o debate sobre a regulamentação da *lootbox* está em andamento, dada a repercussão ocorrida. Segundo matéria do UOL, entidades lideradas pela Anced (Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente) estão litigando na Justiça pela proibição das *lootboxes*, associando-as a jogos de azar. O processo, iniciado em 2019 contra nove companhias de tecnologia, incluindo EA (Electronic Arts), Riot Games e Ubisoft, recebeu adesões e pareceres favoráveis de organizações e órgãos públicos brasileiros (POSSA, Júlia, 2023). Além disso, a Nota Técnica CIJDF nº 9/2023, elaborada pelo Tribunal de Justiça do Distrito Federal e dos Territórios, também aborda as implicações legais da *lootbox*, destacando a necessidade de uma análise detalhada sobre sua regulamentação (Tribunal de Justiça do DF, 2023, p. 32)¹⁵.

Assim, o Brasil tem ciência dos efeitos, práticas e intenções por trás da forma procedimental da *lootbox*. A opção pelo bloqueio pode se tornar efetiva, especialmente considerando a nova legislação sobre o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos, a Lei nº 14.852. A proposta de lei S.1629, apresentada pelo senador Hawley, visa regular práticas de *pay-to-win* e *lootbox*, destacando a necessidade de uma abordagem legislativa sobre essa

¹⁵

Nota Técnica CIJDF nº 9/2023. O documento analisa as implicações legais das *lootboxes* no contexto jurídico brasileiro, enfatizando a importância de uma regulamentação clara para proteger os consumidores (Tribunal de Justiça do DF, 2023, p. 32).

monetização, reverberando na reflexão de uma necessária política pública em torno da temática.¹⁶

Kadish e Gatto (2020) abordam a legalidade das *lootboxes*, discutindo as diferentes interpretações e as diretrizes legais que estão emergindo em várias jurisdições. Essa norma tipifica em suas diretrizes temas relativos à indústria dos jogos e estabelece responsabilidades para as empresas desenvolvedoras e distribuidoras, conforme a Seção II, que aborda o enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, e o Capítulo III, que trata da proteção da criança e do adolescente. O enquadramento da *lootbox* como jogos de azar no Brasil é discutido por Collodetti (2024), que analisa os aspectos legais e as implicações dessa mecânica de monetização.

Deste modo, há uma divergência em vários locais do mundo sobre a *lootbox*, bem como se deve ser mantida ou excluída dos sistemas de jogos, implicando, pois, em uma situação que traz mudanças significativas nos eixos de produção deste seguimento destinado, exclusivamente, ao entretenimento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho apresentou uma análise sumária da *lootbox*, destacando como ponto nevrálgico a monetização e a aleatoriedade das recompensas recebidas dentro dela, gerando repercussão internacional e impulsionando debates sobre sua regulamentação ou proibição.

É bem verdade que a pesquisa verificou uma divergência de opinião sobre a temática, porquanto, países de base mais liberais e que se sustentam na liberdade da autonomia privada tende a ser mais flexíveis à regulamentação e liberação da *lootbox*, enquanto outros países buscam proibir esse produto por entender se tratar de um jogo de azar dada a aleatoriedade dos itens que podem vir na aquisição dessas “caixas de bens” (conforme tradução literal do termo no Brasil).

Com o passar dos anos, ficou evidente que a *lootbox*, ao envolverem elementos de aleatoriedade e a possibilidade de ganhos financeiros, devem ser abordadas com cautela, especialmente considerando o impacto que podem ter no comportamento dos jogadores e na saúde mental dos consumidores.

No Brasil, a situação em relação à *lootbox* permanece indefinida, caracterizada por um panorama de debates e iniciativas que visam encontrar a melhor forma de lidar com essa prática. Organizações como a Anced (Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente) têm defendido a proibição das *lootboxes*, reconhecendo os riscos associados a essa mecânica, especialmente para o público mais jovem.

A necessidade de regulamentação no Brasil reverbera no repertório de discussões, estudos e experiências internacionais que podem servir como base para a formulação de

¹⁶

Nessa linha, há que se destacar a Ação Civil Pública proposta no Tribunal de Justiça do Distrito Federal e dos Territórios reflete a crescente preocupação com a regulamentação da *lootbox* no Brasil, buscando o banimento em território nacional por assemelhar a jogos de azar.

políticas adequadas. É essencial que o país tome uma posição firme e informada sobre as lootboxes, seja através da regulamentação que proteja os consumidores e promova práticas justas na indústria de jogos, ou pela proibição de práticas consideradas prejudiciais.

Por fim, a discussão sobre a *lootbox* deve ser contínua e multidisciplinar, pois a busca por um ambiente de jogo seguro e ético é fundamental para garantir que os jogadores possam usufruir de uma experiência positiva, livre de pressões e riscos desnecessários associados a compras compulsivas e jogos de azar.

REFERÊNCIAS

BAITELLO, Daniel R. **Projeto de legalização dos jogos de azar no Brasil**. *Revista Jus Navigand*. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/92525/a-legalizacao-dos-jogos-de-azar-no-brasil-como-forma-de-fomentacao-do-esporte>. Acesso em: 09 set. 2024.

BALBINO, Gabrielly Vitória, et al. **O saudável e não saudável na busca pelo bem-estar: “Jogos eletrônicos e seu impacto no bem-estar da sociedade.”** TCC (Graduação) - Curso de Psicologia, Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos - Unifeob, São João da Boa Vista/Sp, 2020. Disponível em: <http://ibict.unifeob.edu.br:8080/jspui/handle/prefix/4893>. Acesso em: 06 mar. 2024.

BASTOS, Alder Thiago. **A Saúde mental da criança vítima de alienação parental**. Curitiba, PR: Brazil Publishing, 2019.

BASTOS, Alder Thiago. **O Reconhecimento da Dimensão Autônoma do Meio Ambiente Digital em um Contexto Global**. New York: Lawinter Editions, 2023.

BARROSO, Matthaues de Freitas Glowaski. **Perigo ou diversão?: lootboxes e os riscos dessa política de mercado frente ao consumidor**. Artigo científico apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Direito pela Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS do Centro Universitário de Brasília (UnICEUB), sob orientação do Prof. Dr. Ricardo Victor Ferreira Bastos. Publicado em 2022. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/prefix/16086/1/21246000.pdf>. Acesso em: 01 set. 2024.

BRASIL. Conselho Federal de Psicologia. **Parecer da GTEC sobre jogos eletrônicos para infância**. Brasília, 2021. Disponível em: <https://static.poder360.com.br/2021/12/Parecer-CFP-36-2021-Jogos-Eletronicos.pdf>. Acesso em: 06 mar. 2024.

BRASIL. Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm. Acesso em: 09 set. 2024.

CHANG, Sofia. **Loot boxes – parte 2: o status jurídico das loot boxes em diferentes países**. DTIBR, 2019. Disponível em: <https://www.dtibr.com/post/2019/03/22/loot-boxes-o-status-juridico-das-loot-boxes-em-diferentes-paises>. Acesso em: 09 set. 2024.

COLLODETTI, Kamila. **Loot Boxes e o Enquadramento em Jogos de Azar no Brasil**. Projeto de Pesquisa apresentado ao Curso de Direito da Rede Doctum de Ensino, como requisito para aprovação na disciplina TCC II, orientado pelo Prof. L.LM Bernardo Dantas Barcelos. Disponível em: <https://dspace.doctum.edu.br/bitstream/123456789/3798/1/LOOT%20BOXES%20E%20O%20ENQUADRAMENTO%20EM%20JOGOS%20DE%20AZAR%20NO%20BRASIL.pdf>. Acesso em: 09 set. 2024.

DISTRITO FEDERAL. **Tribunal de Justiça do Distrito Federal e dos Territórios. Primeira Vice-Presidência. Centro de Inteligência da Justiça do Distrito Federal. Nota Técnica CIJDF nº 9/2023.** Disponível em: https://www.tjdft.jus.br/consultas/notas-tecnicas/nt_loot_boxes_-aprovada.pdf. Acesso em: 01 set. 2024.

ESPAÑA. **El Ministerio de Consumo, El Ministerio de Consumo prohíbe el acceso de menores a las "cajas botín" de los videojuegos para evitar conductas adictivas.** Publicado em: 4 jun. 2024. Disponível em: <https://www.mdsocialesa2030.gob.es/comunicacion/noticias/derechos-sociales/20240604-consejo-ministros-loot-boxes.htm#:~:text=Madrid%2C%20de%20junio%20de%202024.&text=El%20Ministerio%20liderado%20por%20Pablo%20Bustinduy%20ha%20incluido%20en%20este>. Acesso em: 01 set. 2024.

FANTINI, Laiane Maris C.; FANTINI, Eduardo P. C.; GARROCHO, Luís Felipe M. A. **A regulamentação das loot boxes no Brasil: considerações éticas e legais acerca das microtransações e dos jogos de azar.** SBC—Proceedings of SBGames, 2019. ISSN: 2179-2259. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/IndustriaFull/196985.pdf>. Acesso em: 06 mar. 2024.

FARIAS FILHO, Sergio Gonçalves. **A necessária regulamentação das loot boxes no brasil para proteger a criança e o adolescente. 2023. Direito unifacs – debate virtual - issn 1808-4435.** Publicado em: 2023. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/8300909/mod_resource/content/0/8300-33904-1-PB.pdf#:~:text=Assim%20urge%20a%20necessidade%20de,a%20esses%20jogos%20de%20azar. Acesso em: 06 mar. 2024.

FREIRE E ALMEIDA. Daniel. **Um tribunal Internacional para a Internet.** São Paulo: Almedina, 2015.

GONÇALVES, Lucas M. et al. Sensor eletroquímico de grafeno por indução a laser (LIG) modificado para detecção de dopamina. 2023. **XXXII CIC – Congresso de Iniciação Científica.** Disponível em: <https://guaiaca.ufpel.edu.br/bitstream/handle/prefix/13721/Sensor%20Eletroqu%C3%ADmico%20de%20Grafeno%20por%20Indu%C3%A7%C3%A3o%20a%20Laser%20%28LIG%29%20Modificado%20para%20Detec%C3%A7%C3%A3o%20de%20Dopamina.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 01 nov. 2024.

GRIFFITHS, Mark D. **The psychology of loot boxes: A systematic review. Journal of Behavioral Addictions**, v. 8, n. 2, p. 295-307, 2019. Disponível em: <https://akjournals.com/view/journals/2006/8/3/article-p564.xml>. Acesso em: 31 out. 2024.

GAMBINO, Darius. **From Gachapon To Video Game DLC: A Brief History of Loot Boxes, Gambling and the Law**, 2022, Disponível em: <https://www.saul.com/sites/default/files/documents/2023-11/40571568-v1->

From%20Gachapon%20To%20Video%20Game%20DLC_%20A%20Brief%20History%20of%20Loot%20Boxes%20Gambling%20and%20the%20Law%20-%20Sept.%2028%202022.pdf. Acesso em: 31 out. 2024.

KADISH, Julia K.; GATTO, James G. **The legality of loot boxes: a primer**. 1 dez. 2020. Disponível em: https://natlawreview.com/article/legality-loot-boxes-primer#google_vignette. Acesso em: 01 set. 2024.

MARQUES, Cláudia Lima. (Ed.). **Diálogo das fontes: do conflito à coordenação de normas do direito brasileiro**. Editora Revista dos Tribunais, 2014.

MENDIETA, Fábio Henrique Paniagua; QUEIROZ, André Felipe. Bets e apostas online: o jogo do Tigrinho e seu efeito tangerina Betting and online gambling: Fortune Tiger and the tangerine effect Apuestas y casinos online: Fortune Tiger y su efecto mandarina. **Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales**. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Andre-Queiroz-7/publication/384728888_Bets_e_apostas_online_o_jogo_do_Tigrinho_e_seu_efeito_tangerina/links/67053e38f246af124355f6f7/Bets-e-apostas-online-o-jogo-do-Tigrinho-e-seu-efeito-tangerina.pdf. DOI: DOI: 10.55905/revconv.17n.10-099. Acesso em 1 Nov. 2024.

MOREIRA, Igor Ferreira. **A abusividade do sistema de loot boxes nos jogos eletrônicos e sua similaridade com os jogos de azar**. 2021. 65 f. TCC (Graduação) – Trabalho de Graduação Interdisciplinar apresentado como requisito para obtenção de título de Bacharel em Direito da Universidade Presbiteriana Mackenzie, sob orientação do Prof. Dr. Luiz Antonio Scavone Junior. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://dspace.mackenzie.br/items/80870fa8-41f1-485a-8a74-345a6eb2c571>. Acesso em: 06 mar. 2024.

NAKAMOTO, Satoshi. Bitcoin: A peer-to-peer electronic cash system. **Decentralized Business Review**, 2008. Disponível em: https://www.poritz.net/jonathan/past_classes/winter16/CCatRU/BitcoinOriginalPaper.pdf. Acesso em: 1 nov. 2024.

POSSA, Julia. **AGU se junta a entidades para proibir prática de “loot boxes” nos games**. Portal giz_br. Publicado em: 15 maio 2023. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/agu-se-junta-a-entidades-para-proibir-pratica-de-loot-boxes-nos-games/>. Acesso em: 06 mar. 2024.

PRZYBYSZ, Marcin; LASKOWSKI, Karol. **Loot box regulation in the EU – loading status. DENTONS**. Publicado em 28 jun. 2023. Disponível em: <https://www.dentons.com/en/insights/guides-reports-and-whitepapers/2023/june/28/loot-box-regulation-in-the-eu-loading-status?pdf=1&page=o2TzqiJ7TjUG2wbJyslUnuhdXHrRiyJUFXrgCeo9ppNEjvc0IVB04GIBDBcJsF+i&countryKey=>. Acesso em: 01 set. 2024.

ROSA, Leonardo Cardoso; BASTOS, Alder Thiago. **Breves Comentários Jurídicos Acerca de Ativos não Fungíveis**. In: **Políticas Públicas e Direitos Fundamentais - Especiais Resultados**

do VI CONGREFAC - Volume 1 - Ambiente Digital. Edição: BASTOS, Alder Thiago; FREIRE E ALMEIDA, Daniel; ANDRADE, Paulo Antonio Rufino de. Publicado em 2023. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://faculdadebertioga.com.br/pdf/VIICONGREFAC/EBOOK_VICONGREFAC.pdf. Acesso em: 31 out. 2024.

SILVA, Isabella Lúcia Nogueira. **"Loot Boxes São Jogos De Azar? A Análise Do Mecanismo De Monetização Presente Em Video Games Frente À Legislação Brasileira E Europeia."** Revista de Economia, Empresas e Empreendedores na CPLP, v. 8, n. 1, 2022. Disponível em: https://revistas.ponteditora.org/index.php/e3/article/view/614/424. Acesso em: 3 nov. 2024.

SEN. HAWLEY, Josh. S.1629 - **A bill to regulate certain pay-to-win microtransactions and sales of loot boxes in interactive digital entertainment products, and for other purposes.** Disponível em: https://www.congress.gov/bill/116th-congress/senate-bill/1629/text. Acesso em: 09 set. 2024.

TAKAHARA, Victor Massachi. **Microtransações em jogos eletrônicos: Um estudo sobre percepção dos usuários sobre os itens funcionais e ornamentais.** Dissertação apresentada à Escola de Economia de São Paulo da Fundação Getúlio Vargas, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Economia. Área de concentração: Jogos eletrônicos, sob orientação do Prof. Dr. Francisco Henrique Figueiredo de Castro Junior, São Paulo, 2020. Disponível em: https://hdl.handle.net/10438/29536. Acesso em: 09 out. 2024.

TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL E DOS TERRITÓRIOS. Ação Civil Pública. Disponível em: https://www.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/busca?q=loot+box+anced. Acesso em: 01 nov. 2024.

MARQUES, Claudia de Lima. **Diálogo das Fontes: do conflito à coordenação de normas do direito brasileiro.** 2023. Disponível em: https://www.jusbrasil.com.br/doutrina/dialogo-das-fontes/1199171979. Acesso em: 1 nov. 2024.