



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE DIREITO

GABRIEL LUCAS ALVES CARVALHO

**O ENQUADRAMENTO DAS *LOOT BOXES* NO ORDENAMENTO JURÍDICO
BRASILEIRO:**

**Uma análise do percurso legislativo até a Lei nº 15.211/2025 (Estatuto Digital da
Criança e do Adolescente).**

Brasília-DF
2025

GABRIEL LUCAS ALVES CARVALHO

O ENQUADRAMENTO DAS *LOOT BOXES* NO ORDENAMENTO JURÍDICO

BRASILEIRO:

Uma análise do percurso legislativo até a Lei nº 15.211/2025 (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente).

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Graduação em Direito da Universidade de Brasília (UnB) como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Kehrig Veronese Aguiar.

Brasília-DF

2025

FICHA CATALOGRÁFICA:

AA474 Alves Carvalho, Gabriel Lucas.
O enquadramento das loot boxes no ordenamento
jurídico brasileiro: uma análise do percurso legislativo até
a Lei nº 15.211/2025 (Estatuto Digital da Criança e do
Adolescente). / Gabriel Lucas Alves Carvalho;

 Orientador: Alexandre Kehrig Veronese
Aguiar. Brasília, 2025.
85 f.

 Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação –
Bacharel em Direito) Universidade de Brasília, 2025.

 1. Direito Digital. 2. Loot boxes. 3. ECA Digital. I.
Kehrig Veronese Aguiar, Alexandre, orient. II. Título.

GABRIEL LUCAS ALVES CARVALHO

**O ENQUADRAMENTO DAS *LOOT BOXES* NO ORDENAMENTO JURÍDICO
BRASILEIRO:
Uma análise do percurso legislativo até a Lei nº 15.211/2025 (Estatuto Digital
da Criança e do Adolescente).**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Graduação em
Direito da Universidade de Brasília (UnB) como requisito parcial para a obtenção do
grau de Bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Kehrig Veronese Aguiar.

Brasília, 25 de novembro de 2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Alexandre Kehrig Veronese Aguiar

Prof. Dr. Sergio Marcos Carvalho de Ávila Negri

Profa. Dra. Jéssica Amanda Fachin

Brasília-DF

2025

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu Deus pela vida, pela graça, pelas pessoas queridas e pelo privilégio de estudar. A Ele toda honra e glória.

Aos meus pais, Anderson e Cláudia, aos quais devo toda a minha admiração. Vocês são exemplos de cuidado, amor e perseverança. A minha irmã Gabriela, pelo companheirismo e auxílio de sempre. Aos meus avós – José (*in memoriam*), Margarida e Lourdes – que sempre me apoiaram e motivaram. A minha madrinha Vânia (*in memoriam*), pelo seu constante incentivo e otimismo.

A minha namorada Júlia por seu amor e dedicação, sempre me ouvindo falar atentamente sobre Humanidades, ainda que seja da área de Exatas. Não teria conseguido chegar até aqui sem seu constante apoio.

Aos meus colegas de curso, que se tornaram companheiros nessa jornada: Rebeca Cristina, Pedro Henrique, Ana Feliz e Alana Nogueira.

Ao meu orientador Alexandre Veronese, por ser uma referência em Direito Digital, e por acreditar em mim como pesquisador. Aos demais membros da minha banca, por serem admiráveis profissionais e por terem aceitado meu convite tão gentilmente.

“Atena: Não. Preso dentro daquela caixa há um poder mais forte. Ele estava desaparecido do mundo. Tudo começou quando Zeus triunfou sobre os Titãs na Grande Guerra. Zeus entendeu que os males nascidos daquela batalha, se deixados livres, destruiriam o mundo dos homens e dos deuses. Para conter esses males, Zeus encarregou Hefesto de construir um recipiente forte o suficiente para contê-los. Medo. Ganância. Ódio. Ele trancou todos eles na caixa na esperança de que nunca mais infectassem seu reino. Quando você abriu a caixa para matar Ares, você extraiu poderes proibidos” (SANTA MONICA STUDIO, 2010).

RESUMO

O presente estudo analisa a evolução da discussão legislativa no Brasil sobre as *loot boxes* (caixas de recompensas com itens virtuais aleatórios), identificadas como um mecanismo predatório de monetização com correlação comprovada com transtornos de jogos de azar. A controvérsia ganhou visibilidade global, mas a tramitação de projetos de lei no Brasil, como o PL nº 2628/2022, permaneceu estagnada até o engajamento social gerado pelo vídeo do influenciador Felca. A pesquisa, de natureza exploratória com análise jurídica e revisão bibliográfica, demonstra que a correlação entre os gastos com caixas de recompensas e a severidade dos transtornos de jogos de azar é consistentemente replicada. A análise culmina no texto da Lei nº 15.211/2025 (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente), que proíbe a oferta de caixas de recompensas em jogos direcionados ou de acesso provável por crianças e adolescentes. Conclui-se que a lei se alinha com as recomendações de restrição de acesso por idade, mas a ausência de regulamentação para o público adulto impede a implementação de medidas protetivas universais (como limites de gastos e autoexclusão), essenciais para mitigar os danos financeiros e os transtornos de jogos de azar identificados em toda a base de usuários. A efetividade da proibição dependerá da fiscalização rigorosa da autoridade administrativa.

Palavras-chave: *Loot boxes*; Jogos de Azar; Regulamentação; Estatuto Digital da Criança e do Adolescente.

ABSTRACT

This study analyzes the evolution of the legislative debate in Brazil on loot boxes (reward boxes with random virtual items), identified as a predatory monetization mechanism with a proven correlation with gambling disorders. The controversy gained global visibility, but the approval of bills in Brazil, such as PL n. 2628/2022, remained stagnant until the social engagement generated by the video by influencer Felca. The research, exploratory in nature with legal analysis and bibliographic review, demonstrates that the correlation between spending on reward boxes and the severity of gambling-related disorders is consistently replicated. The analysis culminates in the text of Law n. 15,211/2025 (Digital Statute of Children and Adolescents), which prohibits the offering of reward boxes in games targeted at or likely to be accessed by children and adolescents. It is concluded that the law is in line with recommendations to restrict access by age, but the absence of regulations for the adult audience prevents the implementation of universal protection measures (such as spending limits and self-exclusion), which are essential to mitigate the financial damage and gambling disorders identified across the entire user base. The effectiveness of the ban will depend on strict enforcement by the administrative authority.

Keywords: Loot boxes; Gambling; Regulation; Digital Statute for Children and Adolescents.

RESUMEN

El presente estudio analiza la evolución del debate legislativo en Brasil sobre las cajas de botín (cajas de recompensas con artículos virtuales aleatorios), identificadas como un mecanismo depredador de monetización con una correlación demostrada con los trastornos relacionados con el juego. La controversia ha ganado visibilidad a nivel mundial, pero la tramitación de proyectos de ley en Brasil, como el PL n. 2628/2022, se ha estancado hasta el compromiso social generado por el video del influencer Felca. La investigación, de carácter exploratorio con análisis jurídico y revisión bibliográfica, demuestra que la correlación entre el gasto en cajas de recompensa y la gravedad de los trastornos relacionados con el juego se repite de forma sistemática. El análisis culmina en el texto de la Ley n. 15.211/2025 (Estatuto Digital del Niño y del Adolescente), que prohíbe la oferta de cajas de recompensa en juegos dirigidos o de probable acceso por parte de niños y adolescentes. Se concluye que la ley se ajusta a las recomendaciones de restricción de acceso por edad, pero la ausencia de regulación para el público adulto impide la implementación de medidas de protección universales (como límites de gasto y autoexclusión), esenciales para mitigar los daños financieros y los trastornos del juego identificados en toda la base de usuarios. La eficacia de la prohibición dependerá de la estricta supervisión de la autoridad administrativa.

Palabras clave: Cajas de botín; Juegos de azar; Regulación; Estatuto Digital del Niño y del Adolescente.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AK-47: Avtomat Kalashnikova 1947;

ANCED: Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente;

API: *Application Programming Interface*/Interface de Programação de Aplicações;

CASP: Comissão de Administração e Serviço Público;

CCDD: Comissão de Comunicação e Direito Digital;

CCJ: Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania;

CS:GO: *Counter Strike: Global Offensive*;

CS2: *Counter Strike 2*;

DPMs: *Direct Purchase Microtransactions*/Microtransações de Compra Direta;

DSM-IV-MR-J: *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 4ª Edição, Multiple Response – Juvenile*/Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, Quarta Edição, Respostas Múltiplas - Triagem Juvenil;

EA: *Electronic Arts*;

ECA: Estatuto da Criança e do Adolescente;

ECA: Estatuto da Criança e do Adolescente;

ESPN: *Entertainment and Sports Programming Network*/Rede de Programação de Entretenimento e Esportes;

ESRB: *Entertainment Software Rating Board*/Conselho de Classificação de Software de Entretenimento;

FNDCT: Fundo Nacional de Desenvolvimento da Ciência e Tecnologia;

GRCS: *Gambling Related Cognitions Scale*/Escala de Cognições Relacionadas a Jogos de Azar;

IARC: *International Age Rating Coalition*/Coalizão Internacional de Classificação Etária;

IGD: *Internet Gaming Disorder*/Transtorno de Jogo na Internet;

iOS: *iPhone Operating System*/Sistema Operacional do iPhone;

K-10: *Kessler Psychological Distress Scale*/Escala de Estresse Psicológico De Kessler;

MMORPGs: *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*/Jogo de Interpretação de Personagens Online em Massa;

MTurk: *Amazon Mechanical Turk*;

OGD: *Online Gambling Disorder*/Transtorno de Jogo On-line;

PDT: Partido Democrático Trabalhista;

PEGI: *Pan European Game Information*/Informação Pan-Europeia de Jogos;

PGSI: *Problem Gambling Severity Index*/Índice de Gravidade de Problema com Jogos de Azar;

PL-AM: Partido Liberal – Amazonas;

PL-SP: Partido Liberal – São Paulo;

PP: Progressistas;

PSB: Partido Socialista Brasileiro;

PSDB-SE: Partido da Social Democracia Brasileira – Sergipe;

PU-LB: *Problematic Use of Loot Boxes Questionnaire*/Questionário sobre o uso Problemático de *Loot Boxes*;

REPUBLICANOS – PI: REPUBLICANOS – Piauí;

RLI: *Risky Loot-box Index*/Índice de *Loot-boxes* arriscadas;

RPC: República Popular da China;

SOGS-RA: *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescents*/Tela de Jogos de Azar de South Oaks – Revisada para Adolescentes;

STF: Supremo Tribunal Federal;

UBC: *University of British Columbia*/Universidade da Colúmbia Britânica;

UNIÃO-CE: UNIÃO – Ceará;

WEIRD: *Western, Educated, Industrialized, Rich, Democratic*/Ocidentais, Educadas, Industrializadas, Ricas e Democráticas.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	BREVE RETROSPECTO HISTÓRICO	15
2.1	Projeto de Lei nº 4148/2019.....	16
2.2	Projeto de Lei nº 2628/2022 – redação original	18
2.2.1	Alterações realizadas pelas Comissões	21
2.3	Lei nº 14.852/2024 – Marco Legal dos Jogos Eletrônicos	23
2.4	Vídeo do influenciador Felipe Pereira (Felca) e a repercussão social	25
3	SUBSTITUTIVO DA CÂMARA AO PROJETO DE LEI Nº 2628, DE 2022....	27
3.1	Redação final da Câmara dos Deputados sobre as <i>loot boxes</i>.....	28
3.2	Definição legal de “caixa de recompensa”	29
3.3	Condições para a utilização de caixas de recompensas	30
3.3.1	Da vedação de caixas vazias	31
3.3.2	Da exigência das probabilidades	32
3.3.3	Da proibição de conversão monetária	35
3.3.4	Da vedação de concessão de vantagens competitivas	38
3.3.5	Das medidas para prevenção do uso compulsivo	40
3.4	Rejeição do art. 20 pelo Senado Federal	43
4	RELAÇÃO ENTRE <i>LOOT BOXES</i> E JOGOS DE AZAR.....	47
4.1	Semelhanças estruturais e psicológicas.....	48
4.2	Correlação entre <i>loot boxes</i> e problemas com jogos de azar	49
4.2.1	Canadá	50
4.2.2	Reino Unido	51
4.2.3	Canadá, Reino Unido e Estados Unidos.....	53
4.2.4	Estados Unidos, Austrália e Nova Zelândia.....	54
4.2.5	Espanha.....	55
4.2.6	República Popular da China	56
4.2.7	Meta-análises e conclusões.....	57
5	IMPLICAÇÕES PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES	58
6	PROPOSTAS DE REGULAMENTAÇÕES	63
7	LEI Nº 15.211/2025 – ECA DIGITAL.....	66
8	<i>LOOT BOXES</i>, REGULABILIDADE E CIDADANIA DIGITAL.....	72
9	CONCLUSÃO.....	74
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76

1 INTRODUÇÃO

A *loot box* (caixa de recompensa) é um mecanismo de monetização em jogos eletrônicos que permite a aquisição, mediante pagamento ou tempo de jogo, de um item virtual de valor incerto e aleatório. Este sistema, que ganhou notoriedade na grande mídia com o lançamento de *Star Wars: Battlefront II* em 2017, revelou-se um fenômeno contemporâneo de crescente relevância jurídica e social.

A controvérsia reside na inegável semelhança estrutural e psicológica com o jogo de azar, uma vez que a combinação de microtransações e recompensas baseadas no puro acaso tem sido consistentemente correlacionada em estudos globais com a sintomatologia de problemas com jogos de azar. Essa correlação levanta sérias preocupações de saúde pública, especialmente quanto à proteção de crianças e adolescentes, um grupo vulnerável com alta prevalência em jogos que utilizam o mecanismo.

No Brasil, os processos legislativos refletiram essa complexidade, oscilando entre a proibição e a regulamentação do mecanismo, culminando na promulgação da Lei nº 15.211/2025, o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente. Apesar deste avanço, o tema ainda carece de uma análise aprofundada sobre a natureza *das loot boxes* e a eficácia da resposta regulatória adotada no país.

Diante desse cenário e da urgência de uma resposta normativa, a crucial indagação jurídica da pesquisa é: Qual o arcabouço normativo mais adequado para lidar com as *loot boxes* no Direito brasileiro, garantindo a proteção integral dos consumidores, especialmente crianças e adolescentes?

O objetivo geral deste trabalho é analisar a evolução da discussão legislativa no Brasil, desde as primeiras propostas de regulamentação e proibição, até o texto final da Lei nº 15.211/2025. Para tanto, a pesquisa se propõe a analisar, como objetivos específicos: (i) as semelhanças estruturais e psicológicas que aproximam as caixas de recompensas dos jogos de azar; (ii) a correlação entre os gastos com esse mecanismo e o desenvolvimento de problemas com jogos de azar; (iii) as implicações específicas para crianças e adolescentes; e (iv) a suficiência da proposta de regulamentação nacional.

A metodologia utilizada compreendeu uma análise jurídica, de caráter exploratório, baseada em revisão bibliográfica especializada e, principalmente, na análise comparativa das proposições legislativas.

A fim de esmiuçar a matéria, o trabalho está estruturado em nove capítulos: 2) Apresenta o breve retrospecto histórico do debate sobre loot boxes, remontando à controvérsia de Star Wars: Battlefront II; (3) Analisa em detalhe o Substitutivo da Câmara ao Projeto de Lei nº 2628/2022, que propôs a regulamentação em vez da proibição; (4) Aborda a relação entre as caixas de recompensas e jogos de azar, explorando as semelhanças estruturais e psicológicas; (5) Examina as implicações do mecanismo para crianças e adolescentes, com base em estudos empíricos; (6) Discute propostas de regulamentação recomendadas pela comunidade acadêmica para mitigar os riscos; (7) Analisa a Lei nº 15.211/2025 (ECA Digital), avaliando a proibição adotada pelo Brasil para a faixa etária infanto-juvenil; e (8) A discussão é contextualizada na teoria da “*regulability*” do ciberespaço, de Lawrence Lessig, para compreender a capacidade de intervenção estatal no ambiente virtual.

2 BREVE RETROSPECTO HISTÓRICO

Antes de novembro de 2017, a discussão sobre o sistema *pay-to-win*¹, no ocidente, ficava restrita à comunidade de jogadores de jogos eletrônicos, isto é, não repercutia na grande mídia (Rester, 2019). Contudo, no dia 17 daquele mês, essa realidade mudou com o lançamento de *Star Wars: Battlefront II*, um jogo de ação de tiro em primeira e terceira pessoa que faz parte da série criada pela *Electronic Arts* (EA) em 2004 e desenvolvida pela subsidiária *Digital Illusions Creative Entertainment* (Freire-Sánchez et al., 2024).

Star Wars: Battlefront II incluiu microtransações no jogo, por intermédio das chamadas *loot boxes*, desde o dia do lançamento (Wortel, 2018 apud Freire-Sánchez et al., 2024). Os jogadores podiam comprar, com pagamento em moeda corrente, moedas do jogo (*crystals*) para adquirir as caixas de recompensas, as quais continham uma mistura aleatória de prêmios para uso no jogo (Gilbert, 2017 apud Rester, 2019). Certas recompensas permitiam aos jogadores subir de nível ou desbloquear itens capazes de afetar o modo multijogador online (Freire-Sánchez et al., 2024).

A comunidade de jogadores reagiu com inúmeras reclamações à EA, promovendo um verdadeiro *review bombing*, isto é, um grande número de críticas e pontuações negativas nos principais sites relacionados a jogos eletrônicos (Pastor, 2017 apud Freire-Sánchez et al., 2024). Houve mais de 2 milhões de comentários negativos no *Reddit*, além de classificações que não superavam 20 em 100 no *Metacritic* (Metacritic, s.d. apud Freire-Sánchez et al., 2024).

Essa reação negativa massiva foi amplamente coberta pela grande mídia (Rester, 2019). Em uma notícia publicada pela *Entertainment and Sports Programming* (ESPN) em 2018, por exemplo, afirma-se que a comunidade acusou a EA de usar as *loot boxes* como uma fonte de renda que desequilibrava o jogo, no qual somente aqueles que gastassem dinheiro teriam chances de triunfar (Caetano, 2018). Essa reação massiva causou uma queda no preço das ações da EA, e fez o valor total de mercado da empresa diminuir em 3,1 bilhões de dólares (Rester, 2019).

¹ *Pay-to-win* é um sistema que possibilita a compra de vantagens concretas, desequilibrando a experiência de jogo ao dar aos jogadores pagantes ferramentas ou recursos superiores. Muitas vezes, o avanço substancial no jogo é inviável sem gastos (Vinha, 2022).

Assim, desde o lançamento de *Star Wars: Battlefront II*, diversos países passaram a investigar as caixas de recompensas como jogos de azar (Harvey, 2021). A Comissão Belga de Jogos de Azar, por exemplo, determinou que as *loot boxes* constituem jogo de azar (Belgische Kansspelcommissie, 2018 *apud* Xiao *et al.*, 2024) e ameaçou processar as empresas de jogos que implementassem caixas de recompensas pagas (Xiao, 2023b). O Brasil, a princípio, foi por um caminho diferente, conforme será demonstrado a seguir.

2.1 Projeto de Lei nº 4148/2019

Em 18 de julho de 2019, o então Deputado Federal Heitor Freire (UNIÃO-CE) apresentou à Câmara dos Deputados o Projeto de Lei nº 4148/2019, o qual “Dispõe sobre a aquisição de Caixa de Recompensa em jogos eletrônicos e dá outras providências”. Nesse projeto, a *loot box* não foi equiparada aos jogos de azar, sob a justificativa de que essa medida radical, tal como adotada pela Bélgica, “parece uma decisão exagerada e simplista”. Em vez disso, a *loot box* foi definida, no art. 2º, como aquela “que permite a aquisição por sorteio, mediante pagamento em moeda corrente ou virtual, de itens ou bonificações variadas” (Brasil, 2019, pp. 1 e 3).

Tal definição encontra respaldo na literatura especializada sobre o tema. A noção de “aquisição por sorteio” (Brasil, 2019, p. 1), se deve ao fato de que uma *loot box* não vende os itens em si, mas a possibilidade de obtê-los (Silva; Almeida, 2022). A ideia de “pagamento em moeda corrente ou virtual” (Brasil, 2019, p. 1) aduz ao fato de as *loot boxes* poderem ser obtidas, como regra, através de pagamento com moedas virtuais dos próprios jogos – as quais podem ser obtidas com dinheiro real ou tempo de jogo – ou por meio das microtransações. Contudo, há ainda uma terceira forma possível, não contemplada pela definição, que é a possibilidade de se obter caixas de recompensas como prêmios por se atingir determinados marcos nos jogos, o que exige tempo e habilidade (Hidalgo, 2019).

De todo modo, essa lacuna na definição pode ser intencional, no sentido de o legislador não estar preocupado em regular as *loot boxes* gratuitas, mas somente as pagas, tal como a Bélgica. Com efeito, são as caixas de recompensas pagas que têm sido identificadas como estruturalmente semelhantes a jogos de azar (Drummond; Sauer, 2018; Nielsen; Grabarczyk, 2019; Xiao, 2021a *apud* Xiao, 2023b).

Já os “itens ou bonificações variadas” (Brasil, 2019, p. 1) diz respeito à seleção desconhecida de itens virtuais, que podem ser armas, armaduras, habilidades ou até mesmo itens estéticos, como as *skins*. Assim, apesar de as *loot boxes* promoverem a sensação de que a sorte do jogador está atrelada a um evento imprevisível, a verdade é que ela depende da vontade das empresas produtoras de jogos de distribuir determinados itens (Silva; Almeida, 2022).

Ciente disso, o projeto em análise, em seu art. 3º, propõe uma abordagem regulatória única, em que as “produtoras de jogos eletrônicos deverão, obrigatoriamente, exibir a exata probabilidade de obtenção dos itens que serão sorteados em seu conteúdo” (Brasil, 2019, p. 1). Essa abordagem tem o potencial de resolver a problemática apontada de que o jogador adquirirá uma *loot box* sem ter a noção acerca da probabilidade de obter o item que deseja (Silva; Almeida, 2022).

Conforme salientado no projeto, esse “modelo já é adotado na China” visando “suprir o dever de proteção do Estado ao consumidor” e “o respeito à liberdade econômica” (Brasil, 2019, p. 4). A República Popular da China, desde maio de 2017, exige legalmente que as empresas divulguem as probabilidades de obtenção de recompensas aleatórias das caixas de recompensas (Xiao *et al.*, 2024).

Caso haja o descumprimento dessa abordagem, o projeto prevê, em seu art. 5º, a aplicação das seguintes sanções: “I – advertência; II – multa simples; III – multa diária” pelo “órgão fiscalizador competente”, o qual não é especificado (Brasil, 2019, p. 2). As sanções também foram menos radicais do que aquelas aplicadas pela Comissão de Jogos de Azar da Bélgica, a qual determinou que se as desenvolvedoras dos jogos FIFA 18, *Overwatch* e *Counter-Strike: Global Offensive* não removessem suas *loot boxes* corriam o risco não apenas de uma multa de 800 mil euros, mas também de uma sentença de prisão de até 5 anos, podendo ambas as sanções serem dobradas quando menores de idade estivessem envolvidos (Yin-Poole, 2018 *apud* Rester, 2019).

Nesse contexto, o projeto propõe, em seu art. 7º, que os valores arrecadados das multas constituirão receita do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Ciência e Tecnologia (FNDCT), sendo investidos em eventos nesta área, como: olimpíadas escolares e universitárias; investimentos em projetos dos Institutos Federais de Educação; feiras, exposições e eventos (Brasil, 2019, p. 2). Contudo, a última ação legislativa para esse projeto, até o presente momento (setembro de 2025), ocorreu no dia 14/04/2023, quando ele foi recebido pela Comissão de Administração e Serviço

Público (CASP) (Brasil, 2025e). Nesse ínterim, um outro projeto de lei foi apresentado, o qual será exposto adiante.

2.2 Projeto de Lei nº 2628/2022 – redação original

O Projeto de Lei nº 2628/2022, que “Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais”, foi apresentado ao Senado Federal em 18 de outubro de 2022, pelo Senador Alessandro Vieira (PSDB-SE). Inicialmente, ele trouxe uma abordagem diferente daquela adotada pelo Projeto de Lei nº 4148/2019, a começar por uma definição, no art. 2º, V, mais limitada de *loot box*: “funcionalidade disponível em certos jogos eletrônicos que permite a aquisição, mediante pagamento, pelo jogador, de itens ou vantagens aleatórias, sem a garantia de sua efetiva utilidade” (Brasil, 2022, p. 2).

A ideia de “aquisição, mediante pagamento” (Brasil, 2022, p. 2) é ainda mais limitada que a do projeto anterior, pois, além de ignorar que as caixas de recompensas podem ser tanto compradas quanto obtidas, a definição não especificou que esse pagamento pode se dar tanto através de microtransações quanto por intermédio de moedas virtuais.

As moedas virtuais, se passíveis de serem compradas com dinheiro real, podem ser usadas pelas empresas produtoras de jogos como um mecanismo que induz os jogadores a perderem a noção do valor real incluído nelas, uma técnica empregada, por exemplo, em cassinos (Silva; Almeida, 2022). Além disso, as moedas virtuais podem operar em uma “economia aberta”, isto é, usadas como meio para apostas fora do jogo principal que contém as *loot boxes* (King; Delfabbro, 2019, p.1324). Assim, o legislador desse projeto teria sido mais tecnicamente preciso se, assim como fez o proponente do projeto anterior, tivesse especificado que esse pagamento pode se dar em moeda corrente ou moeda virtual.

Apesar disso, a inclusão da noção de que, como regra, a *loot box* não apresenta “a garantia de sua efetiva utilidade” (Brasil, 2022, p. 2) é conveniente, uma vez que, conforme esboçado anteriormente, os itens obtidos nas caixas de recompensas podem variar em valor, sendo alguns muito procurados e outros comuns ou, até mesmo, indesejáveis (Abarbanel, 2018). E esse valor pode ser variável não apenas no jogo como, potencialmente, no mundo real (Drummond *et al.*, 2020 *apud* Xiao *et al.*, 2023).

Tem-se nas *loot boxes*, portanto, o elemento da sorte. Ciente disso, o projeto optou por seguir o caminho adotado pela Comissão Belga de Jogos de Azar, declarando, em seu art. 8º, que as “caixas de recompensa (‘loot boxes’) oferecidas em jogos eletrônicos são vedadas e consideradas jogos de azar, nos termos do Decreto-Lei nº 3.688/41” (Brasil, 2022, p. 5).

O Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941, proíbe expressamente os jogos de azar, averbando em seu art. 50:

Art. 50. Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele: (Vide Decreto-Lei nº 4.866, de 23.10.1942) (Vide Decreto-Lei 9.215, de 30.4.1946)

Pena – prisão simples, de três meses a um ano, e multa, de dois a quinze contos de réis, estendendo-se os efeitos da condenação à perda dos moveis e objetos de decoração do local.

§ 1º A pena é aumentada de um terço, se existe entre os empregados ou participa do jogo pessoa menor de dezoito anos.

§ 2º Incorre na pena de multa, de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) a R\$ 200.000,00 (duzentos mil reais), quem é encontrado a participar do jogo, ainda que pela internet ou por qualquer outro meio de comunicação, como ponteiro ou apostador. (Redação dada pela Lei nº 13.155, de 2015)

§ 3º Consideram-se, jogos de azar:

- a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte; (Brasil, 1941).

A redação original do Projeto de Lei nº 2628/2022, como visto acima, enquadra as caixas de recompensas como jogos de azar nos termos do art. 50, § 3º, a, do Decreto-Lei nº 3.688/1941, por entender que o ganho e a perda dos itens virtuais dependem exclusiva ou principalmente da sorte.

De fato, como dito, a sorte está presente, mas vale ressaltar que não se trata da sorte que existe ao se jogar um dado e esperar que caia um número específico, nem da sorte de se escolher uma carta de baralho sem saber qual está sendo escolhida. Na verdade, trata-se de uma sorte manipulada: não é possível tirar o número 6 em um dado que não contenha esse número, nem tirar um Ás de Ouros em um baralho que não possua essa carta. Em outros termos, a sorte no caso das *loot boxes*, como prenunciado, está condicionada às desenvolvedoras dos jogos eletrônicos, as quais retêm os lucros desta monetização (Silva; Almeida, 2022).

Para alguns autores, como Northfleet (2023), a aleatoriedade presente nas caixas de recompensas, que envolve essa sorte supracitada, refere-se tão somente à

extensão do ganho, a depender, por exemplo, do ineditismo ou raridade do item virtual obtido. Assim, segundo a ex-ministra do Supremo Tribunal Federal, há obrigações recíprocas e não uma relação em que uma parte ganha e outra perde, não sendo possível, por conseguinte, enquadrar as *loot boxes* como jogos de azar nos termos do art. 50, § 3º, a, do Decreto-Lei nº 3.688/1941, nem mesmo por equiparação.

Para outros autores, como Silva e Almeida (2022), as caixas de recompensas podem se enquadrar no art. 50, § 3º, a, pelo fato de tanto o ganho quanto a perda dos itens virtuais, que têm valor monetário, estarem condicionados à sorte. A perda existe, segundo os autores, pois apesar de ser sempre possível à empresa converter seu ganho em dinheiro real, nem sempre o jogador pode fazer a conversão em valor monetário de um item virtual mais caro obtido em uma *loot box* paga. Por óbvio, o proponente da forma original do Projeto de Lei nº 2628/2022 seguiu esse entendimento, como visto.

Ademais, o legislador apresentou duas justificativas para o enquadramento das *loot boxes* como jogos de azar. A primeira é de que “o texto proíbe as caixas de recompensa (‘*loot boxes*’) conforme recomendação do Conselho Federal de Psicologia (de dezembro de 2021)” (Brasil, 2022, p. 14). Essa recomendação teria vindo do Parecer nº 36/2021/GTEC/CG, no âmbito do Processo 576600020.000354/2021-20, cuja interessada foi a Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente (ANCED), com o assunto: “Parecer da GTEC sobre Jogos Eletrônicos para infância” (Conselho Federal de Psicologia, 2021).

Contudo, o Parecer não recomenda a proibição total das caixas de recompensas. Na verdade, a recomendação foi de que houvesse políticas públicas de proteção às crianças e adolescentes em face de jogos de azar, o que incluiria as *loot boxes* pagas:

Com base nas considerações expostas e fundamentado nas leis pertinentes, o Conselho Federal de Psicologia, como órgão consultivo em matéria de Psicologia nos termos da alínea “g” art. 6º da Lei nº 5.766, de 1971, entende que não apenas a família mas também o Estado, mediante políticas públicas efetivas, devem proteger crianças e adolescentes de quaisquer tipo [sic] de jogos de azar que envolvam gastos monetários como o *loot box* (Conselho Federal de Psicologia, 2021).

A segunda justificativa foi de que pesquisas demonstraram a existência de similaridade estrutural das caixas de recompensas com jogos de azar. Segundo o legislador, a pesquisa da *GambleAware* indicou que “cerca de 5% dos jogadores

geram metade de toda a receita dos loot boxes - não sendo necessariamente esses apostadores de alto poder aquisitivo, mas aqueles propensos a terem problemas com jogos de azar” (Brasil, 2022, p. 14).

Essa pesquisa, de fato, foi encomendada pela *GambleAware*, uma instituição de solidariedade social independente, que tem como objetivo prevenir problemas patológicos associados aos jogos de azar (BeGambleAware, 2023). Tal pesquisa resultou no relatório *Lifting the Lid on Loot-Boxes*, o qual foi uma colaboração interdisciplinar entre a *University of Wolverhampton* e a *University of Plymouth* (Close; Lloyd, 2021).

Contudo, a conclusão da pesquisa foi relativamente diferente do que foi afirmado no projeto em análise. Efetivamente, ela concluiu que cerca de 5% dos compradores geram cerca de metade da receita das *loot boxes*. No entanto, verificou que “quase um terço desses 5% dos maiores gastadores se enquadram na categoria de jogador problemático” (Close; Lloyd, 2021, p. 24, tradução nossa). Portanto, não são os 5%, conforme afirmado no projeto, que são mais propensos a terem problemas com jogos de azar, mas quase um terço desses 5%.

Ademais, cumpre ressaltar que a pesquisa não recomendou a proibição das caixas de recompensas, mas outras abordagens, como rótulos que especifiquem a existência de *loot boxes*; a obrigatoriedade de divulgação das chances de obtenção dos itens virtuais; o estabelecimento de um teto para a quantidade de dinheiro que os jogadores podem gastar em caixas de recompensas; e a exibição do preço, nas moedas correntes dos países, de cada um dos itens virtuais passíveis de serem obtidos (Close; Lloyd, 2021).

A seguir, a análise se concentrará nas modificações implementadas pelas Comissões. Tal avaliação é essencial para traçar a evolução do projeto e entender as prioridades e focos inseridos durante a tramitação.

2.2.1 Alterações realizadas pelas Comissões

Na Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania (CCJ), o substitutivo apresentado pelo relator, Senador Jorge Kajuru (PSB), manteve a proibição e a equiparação, mas aprimorou a definição de “caixa de recompensa” (Brasil, 2024c, p. 9). O art. 2º, V, do substitutivo trouxe a seguinte definição de *loot box*:

caixa de recompensa: funcionalidade disponível em certos jogos eletrônicos que permite a aquisição, mediante pagamento, pelo jogador, de itens virtuais consumíveis ou de vantagens aleatórias, resgatáveis pelo jogador ou usuário, sem conhecimento prévio de seu conteúdo ou garantia de sua efetiva utilidade; (Brasil, 2024c, p. 9).

Essa definição, trazida pelo substitutivo é parecida com a redação original. As alterações foram: (i) especificar que as recompensas obtidas de uma *loot box* são “itens virtuais consumíveis”; e (ii) que tais itens são “resgatáveis pelo jogador ou usuário, sem conhecimento prévio de seu conteúdo” (Brasil, 2024c, p. 9).

Ambas as alterações tornaram a definição mais técnica e alinhada com a literatura especializada sobre o tema. A *loot box*, por exemplo, é definida como “uma ‘caixa’ no jogo que contém uma seleção desconhecida de itens virtuais” (Abarbanel, 2018, p. 231, tradução nossa). No mesmo sentido, ela pode ser considerada “uma caixa virtual ou outro contêiner que é desembulhado para revelar itens virtuais” (Rockloff *et al.*, 2021, p. 35, tradução nossa).

Contudo, a expressão “sem conhecimento prévio” (Brasil, 2024c, p. 9) tem, ainda, a intenção de enfatizar que, como regra, o jogador compra uma *loot box* sem saber qual é a probabilidade de obter o que deseja (Silva; Almeida, 2022).

Entretanto, apesar desse rigor técnico, a definição manteve a expressão da redação original “mediante pagamento”, que, conforme analisado anteriormente, é limitada, por dois motivos: (i) ignora que as *loot boxes* podem ser tanto compradas quanto obtidas; e (ii) não especifica que o pagamento pode se dar tanto através de microtransações quanto por intermédio de moedas virtuais.

Em seguida, na Comissão de Comunicação e Direito Digital (CCDD), a discussão sobre a proibição sofreu significativa alteração. A Emenda nº 17, de autoria do Senador Esperidião Amin (PP) propôs restringir a definição de “*loot box*” à aquisição “mediante pagamento em moeda corrente nacional” e as vedar apenas em jogos eletrônicos “direcionados ou amplamente acessados por crianças e adolescentes, observada a competência do Ministério da Justiça e Segurança Pública na classificação indicativa” (Brasil, 2024d, p. 1).

Embora a sugestão de alteração da definição de *loot box* pelo Senador também seja limitada, ele reconhece que a expressão “mediante pagamento” (Brasil, 2024c, p. 9) é tecnicamente imprecisa. Essa falta de clareza pode gerar dúvidas, por exemplo, se as caixas de recompensas compradas com moedas virtuais – as quais, em alguns

casos, podem ser adquiridas com dinheiro real – se enquadram no conceito da legislação.

Contudo, o relator na CCDD acatou a Emenda nº 17 apenas parcialmente. Ele rejeitou a restrição do pagamento em moeda corrente nacional, argumentando que a objeção se baseia no caráter de jogo de azar, e não apenas na questão monetária. No entanto, acolheu a sugestão de delimitar a proibição aos jogos eletrônicos “direcionados ou que possam ser utilizados por crianças e adolescentes, nos termos da respectiva classificação indicativa” (Brasil, 2024b, pp. 35 e 37).

Dessa forma, o texto final aprovado pelo Senado no Substitutivo da CCDD (Emenda nº 22 - CCDD), em 27 de novembro de 2024, estabeleceu em seu art. 14º o seguinte: “Ficam vedadas as caixas de recompensa (*loot boxes*) oferecidas em jogos eletrônicos direcionados ou que possam ser utilizados por crianças e adolescentes, nos termos da respectiva classificação indicativa.” (Brasil, 2024b, p. 48). O projeto foi remetido à Câmara dos Deputados no dia 10 de dezembro de 2024 (Brasil, 2025h).

Nesse ínterim, houve a conclusão de tramitação de outro projeto que tratava de jogos eletrônicos, o qual será analisado a seguir.

2.3 Lei nº 14.852/2024 – Marco Legal dos Jogos Eletrônicos

O Projeto de Lei nº 2.796/2021 começou a tramitar na Câmara dos Deputados em 11 de agosto de 2021. A Câmara aprovou em Plenário o substitutivo em 19 de outubro de 2022 e o remeteu ao Senado Federal. No Senado, o projeto foi analisado pela Comissão de Educação, que o aprovou em 27 de fevereiro de 2024, sob relatoria da Senadora Leila Barros (PDT). Em seguida, o Plenário do Senado aprovou o texto em 14 de março de 2024, o que deu prosseguimento à tramitação (Brasil, 2025d).

O substitutivo retornou à Câmara dos Deputados, que o aprovou em sessão deliberativa extraordinária em 9 de abril de 2024. Encaminhado ao Executivo, o projeto foi sancionado pelo Presidente da República em 3 de maio de 2024, transformando-se na Lei nº 14.852/2024, conhecida como “Marco Legal dos Jogos Eletrônicos”. A norma foi publicada no Diário Oficial da União em 6 de maio de 2024, passando a vigorar a partir dessa data, ainda que com vetos parciais (Brasil, 2025d).

A Lei apresenta alguns dispositivos que são relevantes para o tema das caixas de recompensas. Primeiramente, o art. 5º, parágrafo único, esclarece que não é

considerado jogo eletrônico, para os fins dessa legislação, qualquer tipo de jogo que ofereça prêmios em ativos virtuais, ou que envolva resultado aleatório:

Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se jogo eletrônico:

I – a obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, em que as imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do jogador com a interface;

II – o dispositivo central e acessórios, para uso privado ou comercial, especialmente dedicados a executar jogos eletrônicos;

III – o software para uso como aplicativo de celular e/ou página de internet, jogos de console de videogames e jogos em realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista e realidade estendida, consumidos por download ou por streaming.

Parágrafo único. As promoções comerciais ou as modalidades lotéricas regulamentadas pelas Leis nºs 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e 14.790, de 29 de dezembro de 2023, ou qualquer tipo de jogo que ofereça algum tipo de aposta, com prêmios em ativos reais ou virtuais, ou que envolva resultado aleatório ou de prognóstico, não são considerados jogo eletrônico, vedado às empresas e aos profissionais envolvidos na produção ou na distribuição dessas atividades beneficiar-se de alguma vantagem definida nesta Lei (Brasil, 2024a)

Esse dispositivo contém um problema: muitos jogos eletrônicos que não são voltados especificamente a apostas e azar contêm mecanismos internos similares a apostas, como *quests* (missões), e mecanismos de resultado aleatório, como as *loot boxes*. Assim, há pouca clareza quanto à classificação desses mecanismos, havendo a simples exclusão, para os fins dessa legislação, de jogos digitais que envolvem “resultado aleatório”, o que, em tese, excluiria parte significativa de jogos eletrônicos da atualidade, nos quais itens de resultado aleatório, como as caixas de recompensas, são recorrentes. Além disso, a Lei não esclarece quem seria responsável nem como seria realizada a avaliação em casos de litígio para determinar se um jogo eletrônico se enquadra ou não no referido dispositivo, o que demandaria, em cada caso, uma análise técnica aprofundada (Bertolozzi, 2024).

Não obstante, o art. 1º, § 2º, confirma a existência de jogos eletrônicos que possuem mecanismos de microtransações. Contudo, não as considera intrinsicamente negativas, mas evoca a proteção de crianças e adolescentes: “Na realização da classificação etária indicativa de jogos eletrônicos, levar-se-ão em conta os riscos relacionados ao uso de mecanismos de microtransações” (Brasil, 2024a).

No mesmo sentido, expõe em seu art. 17:

Art. 17. As ferramentas de compras dentro de jogos eletrônicos devem garantir, por padrão, a restrição da realização de compras e de transações comerciais por crianças, quando aplicável, de forma a garantir o consentimento dos responsáveis (Brasil, 2024a).

Dentre as diversas ferramentas de compras dentro dos jogos eletrônicos se encontram, sem dúvidas, as *loot boxes*. Contudo, novamente, a referência à existência de microtransações tem como único propósito a proteção das crianças e adolescentes.

Esse propósito é justificado pela ênfase da Lei, que em seu art. 6º, VI, estabelece a proteção integral da criança e do adolescente como um princípio e diretriz central. Além disso, o Capítulo III, intitulado “Da Proteção das Crianças e Adolescentes”, é inteiramente dedicado a essa temática (Brasil, 2024a).

Em todo caso, é importante ressaltar que os quatro dispositivos mencionados (art. 1º, § 2º; art. 5º, p. ún.; art. 6º, VI; e art. 17) são os únicos da Lei que se relacionam de alguma forma com o tema das caixas de recompensas, mas sem tratá-las diretamente (Brasil, 2024a). Fica evidente, portanto, que, apesar das breves alusões feitas pelo Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, esse mecanismo permaneceu sem a devida regulamentação.

2.4 Vídeo do influenciador Felipe Pereira (Felca) e a repercussão social

Em junho de 2025, uma matéria publicada no Migalhas destacou que as *loot boxes* foram descritas como um “novo modelo de consumo, engajamento e cultura digital”, afirmando que “o Brasil terá de encarar essa discussão” (Meirelles, 2025). Todavia, a discussão legislativa sobre o tema permaneceu estagnada até agosto, quando um fato crucial impulsionou a sua tramitação: a repercussão do vídeo “adultização”, do influenciador Felipe Pereira, popularmente conhecido como Felca, no YouTube.

Publicado em 06 de agosto, o vídeo conta com mais de 50 milhões de visualizações e se consolidou como uma denúncia profunda sobre a exploração de crianças e adolescentes na internet. O autor argumentou que a facilidade de ganhar dinheiro online tem levado pais a exporem seus filhos de modos perigosos e inadequados. Ele criticou a “adultização”, fenômeno em que as crianças são forçadas

a agir como “empresários mirins”, perdendo a infância em nome do lucro e da exposição digital (Pereira, 2025).

A denúncia se aprofundou ao apresentar casos específicos que chocaram o público. Felca utilizou o exemplo do canal “Bel para meninas” para ilustrar a pressão exercida por pais sobre os filhos para a criação de conteúdo, resultando em traumas e uma exposição precoce excessiva. Outro caso alarmante é o do *reality show* do influenciador Hytalo Santos, que colocava adolescentes em um ambiente de alta exposição, com um clima adulto e totalmente impróprio para a faixa etária. Ele detalhou, por exemplo, como a exposição contínua de Kamylinha Santos, através de danças sensuais e procedimentos estéticos, levou a sua adultização e sexualização (Pereira, 2025).

Contudo, o documentário revelou aspectos ainda mais sombrios da exposição infantil. Ele abordou o caso de Carolyn Dreher, cuja mãe vendia vídeos e fotos sensuais da filha em grupos privados, demonstrando o envolvimento de famílias em crimes graves como a pedofilia. Além disso, Felca expôs como as redes sociais contribuem para o problema, uma vez que os seus algoritmos, ao identificar interesse em conteúdo com crianças, passam a recomendar mais vídeos do tipo, facilitando o acesso de pedófilos a esses materiais (Pereira, 2025).

Para concluir, o vídeo explorou os danos psicológicos causados pela exposição precoce, com a psicóloga Ana Beatriz Barbosa explicando os riscos à saúde mental, como a perda da identidade e a dificuldade de diferenciar o público do privado. Felca finalizou a obra com apelo à ação, revelando que todo material levantado foi formalmente denunciado à polícia e anunciando que a monetização obtida com o vídeo seria integralmente doada para instituições que ajudam crianças vítimas de abuso, reforçando seu compromisso com a causa (Pereira, 2025).

A repercussão social do vídeo do Felca foi avassaladora. No dia 08 de agosto, a conta do influenciador Hytalo Santos saiu do ar no Instagram (Demétrio, 2025). Kamylinha Santos, que acumulava mais de 11 milhões de seguidores, também teve seu perfil no Instagram desativado (G1 Paraíba, 2025). Na manhã do dia 15, a polícia realizou as prisões preventivas de Hytalo Santos e seu marido, Israel Nata Vicente (Ministério Público da Paraíba, 2025). No dia 20, a influenciadora Bel Peres teve seu canal “Bel para Meninas” deletado do Youtube, em razão de violação de políticas de segurança infantil (Aya, 2025).

Essa comoção social também gerou repercussões na esfera legislativa. Por exemplo, a CCJ da Câmara dos Deputados aprovou o Projeto de Lei nº 2857/19, que altera o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA – Lei 8.069/90) para aumentar em 1/3 a pena imposta a quem praticar o crime de aliciamento de menores por meio de aplicativos de comunicação na internet (Câmara dos Deputados, 2025).

A influência do vídeo de Felca foi ainda mais decisiva para a tramitação do Projeto de Lei nº 2628/22, cuja redação original foi analisada anteriormente no que diz respeito às caixas de recompensas. Originalmente proposto no Senado e recebido na Câmara dos Deputados em dezembro de 2024, o projeto estava em trâmite regular. No entanto, após a grande repercussão do vídeo, o projeto ganhou um impulso decisivo, com apresentação de requerimento de urgência no dia 06 de agosto de 2025. Como resultado direto dessa pressão social, um substitutivo ao projeto foi apresentado em 12 de agosto de 2025, acelerando sua análise na Câmara (Brasil, 2025c) e trazendo alterações substanciais quanto ao tema das *loot boxes*, as quais serão analisadas em detalhes.

3 SUBSTITUTIVO DA CÂMARA AO PROJETO DE LEI Nº 2628, DE 2022

O Substitutivo ao Projeto de Lei nº 2628, de 2022, conhecido como “ECA Digital”, propôs um novo arcabouço jurídico para a proteção das crianças e adolescentes no ambiente online, após aprimoramento em audiências públicas e reuniões com especialistas e setores envolvidos. Uma das mudanças centrais foi a expansão do alcance da lei.

A expressão “produto ou serviço de tecnologia da informação direcionado ou que possa ser utilizado por crianças e adolescentes” foi substituída, em todo o projeto, por “produto ou serviço de tecnologia da informação direcionado ou de acesso provável por crianças e adolescentes”. A proposta também incluiu, no art. 2º, as “lojas de aplicações de internet” na definição de “produto ou serviço de tecnologia da informação” (Brasil, 2025f, pp. 39 e 40).

Além disso, o documento incorporou o conceito de “supervisão parental”, em vez de “controle parental”, em observância à Emenda nº 4, para enfatizar a flexibilidade e o equilíbrio entre a proteção e a autonomia progressiva dos menores. O texto também fortaleceu as obrigações das plataformas digitais (Brasil, 2025f, p. 36).

O art. 6º passou a dispor que os fornecedores de produtos ou serviços com acesso provável por crianças e adolescentes deverão adotar medidas para prevenir e mitigar a exposição a conteúdos nocivos, o que inclui exploração sexual e abuso, violência física, assédio e incentivos a comportamentos de automutilação ou suicídio (Brasil, 2025f, p. 75).

Para garantir o cumprimento das normas, o art. 33 estabeleceu que uma autoridade nacional será responsável por fiscalizar, regulamentar e aplicar sanções. E o art. 39 exigiu que empresas estrangeiras mantenham um representante legal no Brasil para receber intimações e notificações (Brasil, 2025f, pp. 90, 92 e 93).

Em relação aos jogos eletrônicos, o substitutivo trouxe, por meio do art. 20, uma regulamentação prática sobre as caixas de recompensas (Brasil, 2025f, p. 83), conforme será analisado a seguir.

3.1 Redação final da Câmara dos Deputados sobre as *loot boxes*

A discussão sobre as *loot boxes* em jogos eletrônicos apresenta divergências significativas entre o texto final aprovado pelo Senado e o substitutivo apresentado pela Câmara. Aquele propunha, como visto, que estariam proibidas as caixas de recompensas em todos os jogos eletrônicos cuja classificação indicativa permitisse o acesso ou o uso por crianças e adolescentes (Brasil, 2024b).

A Emenda nº 23 do Deputado Federal Capitão Alberto Neto (PL-AM), apresentada em 14 de abril de 2025, atuou como ponto central na mudança de abordagem. Ela propôs que as *loot boxes*, em vez de proibidas para crianças e adolescentes, fossem submetidas a uma “classificação indicativa mínima.” A emenda visou a construir uma abordagem que garantisse a aplicação do poder familiar e do sistema de classificação indicativa, realizada pelo Ministério da Justiça (Brasil, 2025a, p. 1).

A justificação da Emenda nº 23 afirmou que a proibição era fruto de uma análise superficial. Além disso, argumentou que a legislação deve respeitar as normas vigentes, como o ECA e, especialmente, a Lei nº 14.852/2024, que já menciona a compra dentro dos jogos e estabelece a necessidade de controle parental. Em verdade, a emenda acusou a proposta inicial de ser contraditória ao Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, o qual não considera as ferramentas de compra dentro dos jogos como intrinsecamente prejudiciais (Brasil, 2025a).

O Substitutivo ao Projeto de Lei nº 2628/2022, apresentado pelo Deputado Federal Jadyel Alencar (REPUBLICANOS-PI), acatou a visão da Emenda nº 23, optando pela regulamentação em vez da proibição. O relatório do substitutivo afirmou que a maneira mais adequada de lidar com as caixas de recompensas é com o “correto disciplinamento da sua oferta”, e não sua proibição (Brasil, 2025f, p. 59).

Embora o substitutivo tenha acolhido a abordagem de regulamentação, ele foi além da proposta original da Emenda nº 23, estabelecendo que os jogos com “caixas de recompensa” deverão observar condições específicas (Brasil, 2025f, p. 83). Em suma, o substitutivo apresentou uma redação mais otimizada que a original, pois trouxe um equilíbrio entre a proteção do público vulnerável e a liberdade do setor de jogos eletrônicos, em conformidade com outras legislações brasileiras, como o ECA e o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos.

Em razão disso, a Câmara dos Deputados o aprovou em 20 de agosto de 2025 e, em virtude das alterações realizadas, retornou ao Senado Federal, onde a regulamentação das *loot boxes* sofreu um retrocesso (Brasil, 2025c). Contudo, antes de ir ao texto definitivo, importa analisar em detalhes a regulamentação trazida pela Câmara.

3.2 Definição legal de “caixa de recompensa”

A definição legal de “caixa de recompensa” foi mantida do texto final do Senado, qual seja:

caixa de recompensa: funcionalidade disponível em certos jogos eletrônicos que permite a aquisição, mediante pagamento, pelo jogador, de itens virtuais consumíveis ou de vantagens aleatórias, resgatáveis pelo jogador ou usuário, sem conhecimento prévio de seu conteúdo ou garantia de sua efetiva utilidade (Brasil, 2025f, p. 71).

A mesma imprecisão técnica relativa à expressão “mediante pagamento”, que gerou debates no Senado, também repercutiu na Câmara (Brasil, 2025f, p. 71). O Deputado Federal Paulo Bilynskyj (PL-SP), em abril de 2025, propôs a Emenda nº 37 ao Projeto de Lei nº 2628, de 2022, sugerindo o acréscimo da expressão “em moeda nacional”, sob o seguinte argumento:

Adicionalmente, existem modelos de caixas de recompensa em que não há o pagamento em moeda nacional, risco/chance no resultado ou sequer influência no progresso do usuário no jogo (ex: recompensa recebida em

função do desempenho no jogo). Neste sentido, a regulação de caixa de recompensa, de acordo com o inciso V do art. 2º, traz imprecisão técnica que pode confundir o conceito de modo a alcançar para além do modelo proposto pelo Autor (Brasil, 2025b, p. 2).

Contudo, o Substitutivo ao Projeto de Lei nº 2628, de 2022 não acolheu a Emenda, sob a seguinte justificativa:

a medida pode reduzir a eficácia das restrições estabelecidas pelo projeto à oferta das caixas de recompensa, ao incentivar o uso de artifícios que induzam a realização de pagamentos por outros meios que não a moeda nacional (Brasil, 2025f, p. 68).

A justificativa para o não acolhimento da emenda é aplicável, inclusive, contra a expressão “mediante pagamento”. Afinal, se o objetivo na definição de *loot box* é não induzir a realização de pagamentos por outros meios – tais como as moedas virtuais – o ideal seria, em vez de uma expressão genérica, trazer uma expressão mais tecnicamente precisa, como aquela presente no esquecido Projeto de Lei nº 4148/2019: “mediante pagamento em moeda corrente ou virtual” (Brasil, 2019, p. 1).

Apesar dessa imprecisão técnica, a interpretação literal do texto somada à justificativa para o não acolhimento da Emenda nº 37 revela que a legislação considera como caixas de recompensas as *loot boxes* pagas, isto é, aquelas obtidas por meio de qualquer tipo de pagamento, seja esse em moeda corrente ou moeda virtual obtida com dinheiro real. Para todos os efeitos, o substitutivo não enquadra em sua definição de caixas de recompensas as *loot boxes* obtidas gratuitamente. De todo modo, a partir dessa definição, ele traz as condições para a utilização das caixas de recompensas, as quais serão analisadas em detalhes a seguir.

3.3 Condições para a utilização de caixas de recompensas

Conforme detalhado anteriormente, o Substitutivo ao Projeto de Lei nº 2628, de 2022, em concordância com o autor da Emenda nº 23, alterou a redação que proibia as *loot boxes* nos jogos eletrônicos cuja classificação indicativa permitisse o acesso ou o uso por crianças e adolescentes, entendendo ser mais adequada a regulamentação do que a proibição. Contudo, não se limitou à “dependência exclusiva da classificação indicativa”, tal como propôs a referida emenda, mas trouxe outras “medidas substantivas de proteção” (Brasil, 2025f, p. 60).

Em outros termos, o substitutivo da Câmara reconheceu que crianças e adolescentes precisam de proteção contra as caixas de recompensas e, por isso, impôs regras estritas e obrigatórias para todos os jogos que utilizem *loot boxes* e sejam acessíveis ao público infanto-juvenil. Nos termos do art. 20, caput:

Os jogos eletrônicos direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles, conforme a classificação indicativa, deverão observar as seguintes condições quanto à utilização de caixas de recompensa: (Brasil, 2025f, p. 83).

Tais condições estão presentes dos incisos I a V, os quais serão analisados, individualmente, a seguir.

3.3.1 Da vedação de caixas vazias

O inciso I condiciona a oferta do mecanismo *loot box*, adquirido mediante pagamento, à obrigação de que o jogador tenha acesso à recompensa de, no mínimo, um item virtual ou vantagem aleatória em cada uma das *loot boxes* que adquirir:

I – o jogador deverá obter acesso à recompensa de, no mínimo, 1 (um) item virtual ou 1 (uma) vantagem aleatória em cada caixa de recompensa adquirida, vedando-se caixas vazias ou que resultem em ausência total de benefício no ambiente de jogo; (Brasil, 2025f, p. 83).

A princípio, o Brasil parece ser pioneiro nessa proposição. Isso porque, apesar de as caixas de recompensas poderem apresentar itens “comuns e indesejáveis” (Abarbanel, 2018), o fato de virem vazias não parece ser uma prática adotada pela indústria. Na verdade, uma *loot box* vir vazia costuma ser tratada pelas desenvolvedoras como um *bug*, ou seja, uma falha.

A *Blizzard Entertainment*, por exemplo, teve de lidar com um *bug* dessa natureza no jogo *Overwatch*, em que, ao abrir uma *loot box*, não aparecia nada na tela do jogador, mas um item novo aparecia em seu inventário. Quanto a isso, a empresa se pronunciou da seguinte forma:

Olá, estamos investigando esse *bug* e lamentamos que você tenha sido vítima dele. Como outros observaram, você recebe itens reais, mas, infelizmente, eles não são exibidos, por isso é difícil saber o que você recebeu (Marshall, 2017).

Em *Overwatch 2*, um *bug* ainda pior acometeu alguns jogadores, em que a *loot box* adquirida estava, de fato, vazia. No entanto, novamente, a *Blizzard* se pronunciou, explicando que se tratava de um erro:

Recebemos várias denúncias sobre esse problema e estamos investigando. Suporte ao Cliente não tem uma solução alternativa ou resolução que pode ser fornecida.

Se você descobrir um novo problema, envie um novo relatório de bug.

Anotação: Bugs enviados no jogo não recebem uma resposta pessoal. Em vez disso, eles serão direcionados para as equipes responsáveis por abordá-los (Battle.Net, 2025).

Conforme visto, trata-se, geralmente, de um problema reconhecido pelas próprias desenvolvedoras de jogos eletrônicos. De todo modo, a ideia de proibir as *loot boxes* vazias tem o potencial de coibir possíveis tentativas das desenvolvedoras em adotarem intencionalmente essa prática.

3.3.2 Da exigência das probabilidades

Este inciso determina que o jogador deverá ser informado de maneira ostensiva sobre as probabilidades de obter os itens virtuais ou vantagens aleatórias disponibilizadas pelas caixas de recompensas:

II – as probabilidades de obtenção dos itens ou vantagens oferecidos devem ser informadas de forma clara, acessível, precisa e ostensiva antes da aquisição de cada caixa de recompensa; (Brasil, 2025f, p. 83).

Essa regulamentação visa a combater a falta de transparência inerente a esses mecanismos. Desde 2017, a República Popular da China é o único país a exigir legalmente que as empresas divulguem as probabilidades de obter recompensas aleatórias das *loot boxes*. Ela adotou uma abordagem regulatória exclusiva quanto às caixas de recompensas, se comparada aos países ocidentais (Xiao *et al.*, 2024).

Além disso, a adoção dessa política por grandes empresas do setor, como a *Apple*, que a exige globalmente em sua plataforma *iOS*, demonstra a relevância do tema no cenário internacional (Kuchera, 2017 *apud* Xiao *et al.*, 2024). Nesse sentido, importa analisar como essa medida tem sido aplicada na China e quais têm sido seus resultados.

Um estudo publicado em 2023, conduzido na China Continental, buscou avaliar a implementação e a eficácia da divulgação de probabilidades. Por meio de uma pesquisa com 879 jogadores na República Popular da China, os pesquisadores constataram que grande parte dos participantes (74,3%) já havia visto as divulgações de probabilidade das *loot boxes*. A taxa de visualização foi ainda maior entre os 428 participantes que relataram ter comprado caixas de recompensas, com 84,6% afirmando ter se deparado com as divulgações (Xiao *et al.*, 2023).

No entanto, a mera existência da divulgação não se traduz, necessariamente, em uma alteração no comportamento do consumidor. A mesma pesquisa apontou que, entre os compradores de *loot boxes* que viram a divulgação, 72,4% relataram que a informação não afetou sua decisão de compra. Apenas uma minoria (19,3%) afirmou ter reduzido a quantidade de caixas de recompensas adquiridas (Xiao *et al.*, 2023).

Contudo, essa falta de eficácia pode ser exemplificada pela forma como essa divulgação tem sido feita. Outra pesquisa, publicada em 2024 e também realizada na China Continental, analisou os 100 jogos de *iPhone* de maior receita na China. Os pesquisadores conseguiram encontrar divulgações de probabilidade em 87 dos 91 jogos que continham *loot boxes*, o que representa 95,6% da amostra (Xiao *et al.*, 2024).

Embora as divulgações estivessem presentes em quase todos os jogos analisados, a maneira como eram apresentadas era frequentemente insatisfatória. A legislação chinesa permite discricionariedade às empresas, que podem divulgar as probabilidades na página de compra das caixas de recompensas no jogo ou em seus sites oficiais. Essa discricionariedade resultou em uma ausência de uniformidade e proeminência visual. O estudo constatou que apenas uma pequena fração dos jogos (5,5%) exibia as probabilidades de forma visualmente proeminente, ou seja, automaticamente na página de compra das *loot boxes*. Para 81,3% dos jogos, as divulgações não eram proeminentes (Xiao *et al.*, 2024).

Tal falta de proeminência e transparência na divulgação de probabilidades parece ser consistente, segundo os autores, com as ideias de *sludge* (lama) ou *dark nudges* (empurrõesinhos sombrios), que contrastam com a ideia de *nudge* (empurrãozinho) (Xiao, *et al.*, 2024).

O *nudge* seria qualquer aspecto da arquitetura de escolha que influencia o comportamento das pessoas sem proibir nenhuma opção ou alterar significativamente

seus incentivos econômicos. Visa, portanto, guiar as pessoas a resultados que melhorem suas vidas. Um exemplo de *nudge* seria colocar frutas ao nível dos olhos em uma cafeteria (Thaler; Sunstein, 2008).

Já o *sludge* é o oposto de um *nudge* útil, sendo um elemento que complica e dificulta a tomada de decisões sensatas. Ele cria obstáculos, como processos complicados de reembolsos de produtos. Assim, o *sludge* pode desencorajar comportamentos positivos que são do interesse de uma pessoa (Thaler, 2018).

Por fim, *dark nudges* são mecanismos de *design* que exploram as inclinações psicológicas das pessoas, indo contra os seus melhores interesses a longo prazo. Em vez de ajudar os consumidores a fazerem escolhas que os beneficiem, os *dark nudges* são usados pelas empresas para aumentar seus lucros (Newall, 2019).

Portanto, muitas empresas de jogos eletrônicos, ao não tornarem proeminente e transparente a divulgação das probabilidades de obtenção de itens nas *loot boxes*, podem gerar um *sludge* (um obstáculo) ou, até mesmo, um *dark nudge* (uma inibição do consumidor de fazer uma escolha ideal) (Xiao et al., 2024).

Diante disso, resta evidente que a simples exigência de divulgação das probabilidades pode não ser suficiente para garantir a proteção efetiva do consumidor. Cientes disso, os pesquisadores sugeriram que uma abordagem mais robusta, que exija divulgações uniformes, visualmente proeminentes e de fácil acesso tende a auxiliar de modo mais satisfatório os jogadores na tomada de decisão (Xiao et al., 2024).

O inciso II do art. 20 do substitutivo parece estar alinhado com essa orientação, ao determinar não simplesmente que seja realizada a divulgação das probabilidades, mas que essa seja “clara, acessível, precisa e ostensiva antes da aquisição de cada caixa de recompensa” (Brasil, 2025f, p. 83). Assim, ao contrário da China, o substitutivo, ao exigir a divulgação das probabilidades antes da compra de cada *loot box*, condicionou seu aparecimento nas páginas de compra das caixas de recompensas nos jogos, o que, por ser mais proeminente, tende a ser mais eficaz.

Contudo, a discussão sobre a eficácia da divulgação de probabilidades se entrelaça com a análise da mecânica do *pity-timer*: um mecanismo que altera as probabilidades de ganhar recompensas raras à medida que mais *loot boxes* são compradas. A mesma pesquisa publicada em 2023 conduzida na China Continental, analisada anteriormente, revelou que mais da metade dos 100 jogos de iPhone de maior receita na China possuíam *pity-timers* (Xiao et al. 2023).

Apesar de ser uma mecânica complexa, a maioria dos participantes da pesquisa (93,2%) demonstrou ter conhecimento prévio sobre o mecanismo, e uma grande parcela deles (86,9%) o considerou “apropriado” (Xiao *et al.*, 2023, p. 655, tradução nossa).

Uma das principais preocupações sobre o *pity-timer* é que ele torna a divulgação de probabilidades mais difícil de ser compreendida, o que pode reduzir a eficácia educativa dessa medida (Weiss-Cohen *et al.*, 2018 *apud* Xiao *et al.*, 2024). Além disso, as desenvolvedoras de jogos eletrônicos podem, de fato, implementar *pity-timers* prejudiciais, pois essas mecânicas podem reduzir as probabilidades de o consumidor obter recompensas valiosas se o jogo determinar, com base no histórico de compras do jogador, que ele provavelmente gastará uma quantia substancial para obter os itens mais raros (King *et al.*, 2019 *apud* Xiao *et al.*, 2024).

Também é possível analisar o impacto do *pity-timer* sob a ótica da falácia do jogador. Essa se refere, no contexto dos jogos de azar tradicionais, à crença de que um período de perdas será seguido por uma vitória, o que é errôneo, pois as probabilidades não mudam (Clotfelter; Cook, 1993 *apud* Xiao *et al.*, 2024). No entanto, no contexto das caixas de recompensas, a mecânica *pity-timer* de fato reforça essa crença, já que as probabilidades de vitória realmente melhoram após uma série de perdas. Dessa forma, esse reforço da falácia do jogador pode criar um ciclo de compras e incentivar o consumidor a continuar gastando, o que se configura como um comportamento de risco (Zhang; Clark, 2020 *apud* Xiao *et al.*, 2024).

Assim, o ideal seria que a regulamentação do art. 20, II, do substitutivo, na medida em que se concentra na divulgação das probabilidades, tivesse considerado a complexidade dos *pity-timers*. Afinal, a simples exigência da divulgação pode ser ineficiente se a mecânica subsequente alterar as probabilidades sem uma transparência adequada.

3.3.3 Da proibição de conversão monetária

Essa proibição visa a resolver uma das principais questões quanto às *loot boxes*, que é a possibilidade de as recompensas adquirirem valor econômico:

III – é proibida a comercialização, troca ou conversão de itens virtuais obtidos por meio de caixa de recompensa em qualquer forma de moeda corrente, crédito financeiro ou vantagem fora do ambiente do jogo; (Brasil, 2025f, p. 83).

Em outros termos, a medida tem como objetivo principal neutralizar o potencial de *cash out* das caixas de recompensas, que é a capacidade de monetizar os itens virtuais obtidos nos jogos no mundo real. Isso é possível porque, muitas vezes, os desenvolvedores de jogos disponibilizam uma API (Interface de Programação de Aplicativos) aberta, permitindo que sites de terceiros criem um mercado para a negociação de itens virtuais. Essa funcionalidade transformou itens que antes eram exclusivos do jogo em ativos com valor financeiro real (Abarbanel, 2018).

As *skins* das armas do jogo *Counter-Strike: Global Offensive* da Valve Corporation, por exemplo, podem ser vendidas no *Steam Marketplace*, que por ter API aberta permite que sites de terceiros se conectem ao mercado. Segundo o Acordo de Assinatura do *Steam*, os fundos da carteira individual (*Steam Wallet Funds*) não possuem valor em dinheiro real. Contudo, sites de terceiros facilitam as transações entre os consumidores, trocando *skins* por dinheiro (Abarbanel, 2018).

Nesse jogo, CS:GO, as *loot boxes*, chamadas de caixas de armas, podem ser obtidas por meio de disputas de partidas ou adquiridas na loja do jogo. Contudo, cada uma requer uma chave para ser aberta, a qual, por sua vez, também pode ser obtida por meio de partidas ou comprada na loja. As *skins* mais raras encontradas foram vendidas por centenas, milhares e, até mesmo, centenas de milhares de dólares (Dinsdale; CurY, 2024).

Em 2024, uma *skin* da arma AK-47 foi vendida por mais de 1 milhão de dólares no *Counter Strike 2* (CS2) – a versão que sucedeu ao CS:GO. Trata-se de uma *StatTrak Factory New AK-47* no padrão *Blue Gem 661*, que é um cosmético verdadeiramente raro, introduzido em 2013 (Rowe, 2024). A comunidade do jogo sugere que essa *skin* foi retirada de uma *loot box* (TheSnipingSnake, 2024).

Além disso, ainda existe o *skin gambling*, que é uma modalidade de aposta online que utiliza as *skins* como moeda para apostas e prêmios. Inicialmente, essa modalidade surgiu para contornar as proibições e regulamentações das apostas em *eSports* (esportes eletrônicos), utilizando *skins* em vez de dinheiro real. A popularidade dessas apostas aumentou ainda mais a procura e o valor das *skins*. A partir de 2015, sites de terceiros começaram a oferecer jogos de azar, como roletas,

permitindo que os jogadores apostassem e ganhassem *skins* de alto valor (Farinha, 2019).

O *skin gambling* tem gerado respostas internacionais. No Reino Unido, a *Gambling Commission*, por meio do documento “*Virtual currencies, eSports and social casino gaming*”, reconheceu o valor econômico de itens virtuais que podem ser convertidos em dinheiro, mesmo que em mercados ilegais, e passou a considerar os sites que os utilizam em jogos de azar sob o *Gambling Act 2005*. Em um caso de 2017, a Comissão processou os proprietários do site *FutGalaxy*, que utilizava moedas do jogo FIFA, condenando-os por violar a lei e atuar de forma predatória contra menores (Gambling Commission, 2017 *apud* Farinha, 2019).

A Noruega, por meio da autoridade de jogos *Lotteritilsynet*, considerou o *skin gambling* uma forma ilegal de jogo de azar e iniciou ações para fechar sites que operavam no país (Ferguson, 2017 *apud* Farinha, 2019). Conforme relatado pela agência dinamarquesa *Spillemyndigheden*, a Dinamarca, após uma decisão judicial, bloqueou seis plataformas de *skin gambling* que operavam sem as licenças necessárias (Hansen, 2018 *apud* Farinha, 2019).

Nos Estados Unidos, em 2016, a *Washington State Gambling Commission* solicitou que a *Valve* interrompesse a funcionalidade de troca de *skins* para apostas online, mas a empresa se recusou, afirmando que não poderia ser responsabilizada pelas ações de uma minoria de usuários (Martinelli, 2017 *apud* Farinha, 2019). Diante dos problemas envolvendo a *Valve*, outras empresas de videogames com sistemas de troca de itens, como a criadora *EVE Online*, procuraram se antecipar aos problemas, alterando seus termos e condições para proibir o *skin gambling*, recorrendo a ordens judiciais e banindo jogadores (Caldwell, 2016 *apud* Farinha, 2019).

No Brasil, o governo admitiu, em abril desse ano (2025), que não fiscaliza sites de apostas que usam *skins* de jogos. O Ministério do Esporte e o Ministério da Fazenda declararam em uma reportagem que essas plataformas não se enquadram na Lei nº 14.790/2023, conhecida como Lei das *Bets*, o que gera uma lacuna legal. Assim, essas apostas operam no país sem qualquer tipo de regulamentação e, até mesmo, sem nenhum tipo de fiscalização específica, uma vez que as secretarias responsáveis, como a Secretaria Nacional de Apostas Esportivas, afirmaram não ter competência para atuar nesse tipo de situação (Pumba, 2025).

A regulamentação trazida pelo art. 20, inciso II, do substitutivo representaria a resposta do governo brasileiro a essa complexa questão. Ela proíbe a “comercialização” de itens virtuais, como a compra e venda de *skins* em sites de terceiros, e impede a “conversão” desses itens em “qualquer forma de moeda corrente, crédito financeiro ou vantagem fora do ambiente do jogo”, como o seu uso em apostas (Brasil, 2025f, p. 83).

3.3.4 Da vedação de concessão de vantagens competitivas

Essa vedação aborda diretamente a materialização dos *dark nudges* em *dark patterns* (padrões sombrios):

IV - é vedada a prática de conceder vantagens competitivas significativas ou desproporcionais mediante pagamento, em prejuízo da isonomia entre jogadores pagantes e não pagantes;

[...]

§ 1º Para os fins deste artigo, consideram-se vantagens competitivas desproporcionais aquelas que conferem ao jogador pagante superioridade relevante em mecânicas essenciais à progressão, ao desempenho ou ao êxito no jogo, sem possibilidade razoável de obtenção por meio do desempenho individual (Brasil, 2025f, p. 83).

Criado pelo designer Harry Brignull em 2010, o termo *dark patterns* descreve truques intencionalmente manipuladores em *websites* e aplicativos que visam induzir usuários a realizar ações não intencionais, como compras, agindo contra o seu melhor interesse (Goodstein, 2021).

No contexto específico dos jogos eletrônicos, Lewis, Björk e Zagal (2013 *apud* Goodstein, 2021) os definem como um padrão de *design* motivacional usado intencionalmente pelas desenvolvedoras para induzir nos jogadores experiências contrárias aos seus melhores interesses, incentivando-os a ceder ou colocar em risco algum recurso, como dinheiro.

A prática é crucial para entender a percepção negativa da comunidade em relação ao modelo *pay-to-win*, no qual os jogadores que gastam mais recursos financeiros estão sempre em vantagem. Essa prática é considerada injusta, pois não oferece condições equitativas para que os jogadores possam competir entre si (Takahara, 2020). Aliás, a introdução das mecânicas *pay-to-win* nos jogos eletrônicos causou um grande protesto na comunidade (Nielsen; Grabarczyk, 2019), uma vez que

acabam desmotivando quem não paga e, em última análise, “quebram” o mundo virtual do jogo (Takahara, 2020, p. 23).

Goodstein (2021) exemplifica ao classificar as *loot boxes* como um *dark pattern* de *monetized rivalries* (rivalidades monetizadas), que explora a competitividade do usuário, incentivando-o a gastar dinheiro que não gastaria de outra forma, a fim de alcançar *status*. Em outros termos, ele argumenta que os jogadores que compram e abrem caixas de recompensas geralmente buscam itens que lhes faltam para competir com seus pares em termos de domínio de jogabilidade.

Dessa forma, o foco da norma é impedir que o pagamento se torne o principal fator para a progressão e a vitória, garantindo a integridade da experiência de jogo. Contudo, essa proibição do inciso IV não atinge todas as mecânicas *pay-to-win*, nem todas as *loot boxes*, mas sim aquelas que fornecem os chamados “itens funcionais”, ou seja, aqueles que melhoram a performance dos personagens ou dão vantagens competitivas (Northfleet, 2023, p. 8). Por meio desses itens, as caixas de recompensas podem aprimorar a experiência do jogador, aumentando a sua progressão (Kristiansen; Severin, 2020). Desse modo, a norma visa regular os itens que geram uma desigualdade competitiva entre os jogadores, ou seja, aqueles que conferem uma “superioridade relevante em mecânicas essenciais à progressão, ao desempenho ou ao êxito no jogo”, nos termos do § 1º (Brasil, 2025f, p. 83).

Essa vedação de vantagens competitivas é uma resposta à natureza “aparentemente exploradora” das *loot boxes* (Park, 2017 *apud* Rester, 2019, p. 223, tradução nossa). Afinal, a partir dessa lógica de *dark patterns*, muitos jogos são construídos, desde o início, com as mecânicas *pay-to-win* em mente, o que força os jogadores a usar o sistema de caixas de recompensas para avançar e melhorar seus personagens e equipamentos (Good, 2017 *apud* Rester, 2019). Essa prática, inclusive, remove o senso de controle dos jogadores sobre o jogo (Hidalgo, 2019). Portanto, o dispositivo em análise visa restaurar esse senso de controle, ao assegurar que o progresso dos jogadores seja fruto da habilidade do jogador, e não do seu investimento financeiro.

Além disso, a abordagem também levou em consideração a complexidade de regulamentar o tema, reconhecendo que as medidas de mitigação de danos podem ser diferentes para cada jogo. Assim, ao trazer a noção de vantagens competitivas desproporcionais como “aquelas que conferem ao jogador pagante superioridade relevante” (Brasil, 2025f, p. 83), o texto se mantém flexível, ciente de que a

necessidade de gastar para ser competitivo varia muito entre os jogos (Xiao *et al.*, 2023). Para finalizar, o dispositivo traz indiretamente uma proteção ao público infantojuvenil, na medida em que uma das principais motivações da compra de *loot boxes* entre adolescentes é a progressão na jogabilidade ou a obtenção de vantagens (Hing *et al.*, Russell; King, *et al.*, 2021b; Rockloff *et al.*, 2020 *apud* Hing *et al.*, 2022).

Em suma, a legislação não visa proibir a prática *pay-to-win* por completo, mas coibir a manifestação mais prejudicial dos *dark patterns* dentro dos mecanismos das caixas de recompensas, que é o oferecimento de itens funcionais que dão vantagens competitivas, evitando que as desenvolvedoras explorem jogadores, especialmente os mais jovens, por meio de subterfúgios que comprometam a isonomia e a integridade da experiência.

3.3.5 Das medidas para prevenção do uso compulsivo

O dispositivo exige que os fornecedores de jogos adotem medidas para prevenir o uso compulsivo ou excessivo de *loot boxes*:

V – devem ser adotadas medidas técnicas e administrativas para prevenir o uso compulsivo ou excessivo, como limites de compra, mecanismos de alerta e supervisão parental (Brasil, 2025f, p. 83).

Evidências anedóticas demonstram que jovens podem fazer gastos excessivos em caixas de recompensas, por vezes dezenas de milhares de dólares (Andrews; Loot Boxes, 2020; Gach, 2017, *apud* Close *et al.*, 2021). Ademais, autores como King e Delfabbro (2019) compartilham a preocupação de que usuários vulneráveis, incluindo jogadores menores de idade, possam sofrer prejuízos financeiros e outros problemas devido a gastos excessivos.

A primeira das medidas apresentadas pelo substitutivo são os “limites de compras” (Brasil, 2025f, p. 83). Essa previsão legislativa busca restringir a capacidade dos jogadores de realizar transações financeiras ilimitadas. Autores como Close *et al.* (2021) enfatizam a utilidade potencial dessa modalidade de intervenção. Segundo eles, deve-se levar em consideração a ligação complexa entre problemas com jogos de azar, o excesso de gastos e seus impactos nos danos financeiros e psicológicos.

Cientes disso, Hing *et al.* (2022) afirmam que jogos com *loot boxes* não possuem medidas de minimização de danos, como opções de definição de limites ou

declarações de gastos, que são normalmente fornecidas para jogos de azar online. Eles sugerem que essas medidas poderiam ser exigidas para jogos eletrônicos que permitem a compra de caixas de recompensas. No mesmo sentido, Xiao e Henderson (2021) citados por Brooks e Clark (2023, p. 9, tradução nossa) sugerem que as regulamentações poderiam incluir a imposição da disponibilidade de “ferramentas de definição de limites” dentro dos videogames.

No entanto, outros autores, como King e Delfabbro (2019), sugerem que a implementação de um limite para coibir gastos excessivos pode ter consequências indesejadas. Segundo eles, para compensar a redução nos gastos, os jogadores podem aumentar seu tempo de jogo. Além disso, alertam que os *designers* de jogos podem encontrar outras formas de obter receita, introduzindo novos recursos de microtransações em plataformas externas, o que criaria mais complexidades para a definição de limites e para os jogadores acompanharem os gastos.

A segunda das medidas apresentadas pelo inciso são os “mecanismos de alerta” (Brasil, 2025f, p. 83). Nesse ponto, importa ressaltar que um estudo realizado em 2023 revelou que a implementação de etiquetas de advertência sobre a presença de *loot boxes*, como uma forma de autorregulação, por parte de empresas de classificação etária, como a *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), a *Pan European Game Information* (PEGI) e a *International Age Rating Coalition* (IARC), tem sido inconsistente (Xiao, 2023a).

A ESRB, que atua no Canadá, Estados Unidos e México, não aplicou retroativamente a etiqueta de alerta em jogos físicos. Assim, muitos jogos antigos e populares permanecem sem a etiqueta, tornando a medida pouco confiável para pais e consumidores. A ESRB chegou a admitir a falha de não ter anexado a etiqueta aos jogos (Xiao, 2023a).

A PEGI, que atua em vários países da Europa, por outro lado, aplicou retroativamente a etiqueta de alerta em jogos físicos, de forma fácil e com baixo custo. Essa abordagem é a ideal para os consumidores, pois fornece mais informações mesmo em relação a jogos mais antigos (Xiao, 2023a).

Além disso, a mesma pesquisa revelou que, em relação aos jogos digitais, a maioria dos jogos (71,0%) que continham caixas de recompensas na *Google Play Store* não exibia as etiquetas com precisão. A IARC, responsável por fornecer classificações etárias para jogos digitais, aplicativos e conteúdo online – inclusive, no Brasil – admitiu que só iniciou efetivamente o uso de etiquetas de advertência a partir

de fevereiro de 2022. Contudo, o autor da pesquisa demonstrou que muitos jogos lançados após essa data não possuíam as etiquetas (Xiao, 2023a).

Além disso, a IARC se recusou a rotular jogos como *Minecraft* e *Roblox*, alegando, no caso desse último, que ele não é considerado um jogo. Essa alegação foi contestada, visto que o *Roblox* está disponível na *Google Play Store* na categoria “Jogos”. O autor ainda apontou que a empresa *Google* é uma das principais culpadas, por tolerar esse estado de não conformidade (Xiao, 2023a).

Conforme aponta o autor, essa ausência de informações adequadas sobre a presença de *loot boxes* em uma das principais lojas de aplicativos móveis é um problema significativo. Assim, ele defende que o fato de existirem autorregulamentações por parte das empresas não é motivo suficiente para que os governos deixem de criar leis sobre o assunto (Xiao, 2023a).

Por fim, a terceira das medidas apresentadas no inciso é a “supervisão parental” (Brasil, 2025f, p. 83). Nos termos do art. 2º, VIII, do próprio substitutivo, o mecanismo de supervisão parental é definido do seguinte modo:

conjunto de configurações, ferramentas e salvaguardas tecnológicas integradas a produtos ou serviços de tecnologia da informação direcionados ou de acesso provável por crianças e adolescentes que possibilitem aos pais ou responsáveis legais supervisionar, limitar e gerenciar o uso do serviço, o conteúdo acessado e o tratamento de dados pessoais realizado; (Brasil, 2025f, p. 72).

Assim, a exigência de supervisão parental quanto às caixas de recompensas permite aos pais ou responsáveis supervisionar, limitar e gerenciar o uso desse serviço por crianças e adolescentes. Essa exigência está alinhada, também, com o art. 3º, parágrafo único, que prevê o direito da criança e do adolescente de serem educados e acompanhados por seus pais no uso da internet. Aos pais, portanto, cabe o “cuidado ativo e contínuo” por meio de ferramentas de supervisão parental (Brasil, 2025f, p. 73).

Essa supervisão direta dos pais sobre os gastos dos filhos com as *loot boxes* é de suma importância. Afinal, como aponta Hidalgo (2019), a combinação de microtransações de baixo valor e recompensas baseadas em puro acaso introduz comportamentos de jogos de azar acessíveis a menores, um grupo vulnerável e de alto risco. Ele menciona, ainda, a grande facilidade que os menores têm de adicionar

dinheiro às suas contas virtuais, contornando a necessidade de um cartão de crédito ou débito e, conseqüentemente, a supervisão direta dos pais sobre os gastos.

Essa supervisão direta, inclusive, está bem delimitada no substitutivo. O art. 12, inciso II, estabelece que os provedores de lojas de aplicativos e de sistemas operacionais devem permitir que pais e responsáveis configurem mecanismos de supervisão parental voluntários. O § 3º do mesmo artigo prevê, também, que o Poder Executivo será responsável por regulamentar os requisitos mínimos de transparência, segurança e interoperabilidade para esses mecanismos (Brasil, 2025f, p. 75).

O art. 18 estabelece que as ferramentas de supervisão parental devem permitir que os pais e responsáveis legais visualizem e gerenciem as opções de conta, restrinjam compras e transações financeiras, e identifiquem os perfis de adultos com os quais os menores se comunicam (Brasil, 2025f, pp. 81 e 82).

Quanto aos jogos eletrônicos, o art. 21 prevê que as funcionalidades de interação entre usuários devem observar integralmente as salvaguardas que se referem à moderação de conteúdos e à atuação parental sobre os mecanismos de comunicação (Brasil, 2025f, p. 84).

Diante do exposto, nota-se que o artigo 20, inciso V, do substitutivo representa um movimento estratégico para afastar a proteção de crianças e adolescentes da autorregulamentação da indústria para uma regulamentação legalmente imposta. Em outros termos, o texto do substitutivo transforma o que antes eram iniciativas opcionais das empresas em obrigações legais.

3.4 Rejeição do art. 20 pelo Senado Federal

Após seu retorno ao Senado Federal em 22 de agosto de 2025, a tramitação do Projeto de Lei nº 2628, de 2022, se concentrou na análise e aprovação das alterações feitas pela Câmara dos Deputados. O substitutivo da Câmara era composto por 41 artigos, distribuídos em 16 capítulos, contrastando com os 29 artigos da redação original do Senado (Brasil, 2025i, p. 1).

O relator do projeto no Senado Federal, o senador Flávio Arns (PSB-PR), destacou o esforço da Câmara em refinar conceitos e dar maior densidade normativa à proposta. Uma das grandes contribuições foi a previsão expressa de uma autoridade administrativa autônoma para a proteção de crianças e adolescentes, que seguiria as regras da Lei das Agências Reguladoras (Brasil, 2025i, p. 10).

Outras modificações importantes feitas pela Câmara incluíram a adição de novos fundamentos para o uso de produtos e serviços digitais, como a “promoção da educação digital” e a “transparência e responsabilidade no tratamento de dados pessoais”. O art. 24, referente a redes sociais, foi revisado para que as contas de adolescentes de até 16 anos fossem vinculadas às de seus responsáveis, uma ampliação em relação à versão do Senado que limitava essa obrigação às contas de crianças (até 12 anos incompletos) (Brasil, 2025i, pp. 2, 13 e 14).

Apesar de referendar a maioria das alterações, o Senado propôs a rejeição de dois pontos principais do substitutivo. A primeira ressalva foi a supressão de parte do art. 9º. O texto da Câmara vinculava a classificação indicativa ao impedimento de acesso ao conteúdo, o que o Senado considerou incompatível com a natureza informativa e pedagógica da política de classificação indicativa, conforme o entendimento do Supremo Tribunal Federal (STF) (Brasil, 2025i, p. 17).

A segunda e mais significativa ressalva foi a rejeição do art. 20, que, como visto, a Câmara havia inserido para regulamentar as caixas de recompensas. O relator do Senado argumentou que as medidas trazidas pela Câmara não eram suficientes para justificar a legalização da prática. Primeiramente, sustentou que apesar da proibição de caixas “vazias”, a aleatoriedade permaneceria, de modo que a criança poderia receber um item inócuo, que em nada contribuiria para a sua performance no *game*, e se frustrar, sentindo-se incentivada a gastar mais dinheiro para conseguir o item desejado (Brasil, 2025i, pp 18 e 19). Contudo, essa análise ignorou que, dentre as medidas apresentadas pela Câmara, havia também a vedação da concessão de itens que promovessem vantagens competitivas desproporcionais, o que impediria a ocorrência de itens inócuos, além da previsão de limites de compras.

Em segundo, o relator argumentou que a proibição de revenda dos itens obtidos não soluciona a raiz do problema, que diz respeito ao fato de permitir que o infante gaste dinheiro em um sorteio virtual (Brasil, 2025i, p. 19). Com isso, ele perdeu de vista que o substitutivo da Câmara exigia a supervisão parental quanto às *loot boxes*, o que permitiria aos pais ou responsáveis supervisionar, limitar e gerenciar o uso desse serviço pelos infantes.

Depois, defendeu que a regra de divulgação de probabilidades seria de difícil assimilação para crianças e adolescentes (Brasil, 2025i, p. 19), ignorando completamente a redação do substitutivo, que indicava que essa divulgação deveria se dar “de forma clara, acessível, precisa e ostensiva” (Brasil, 2025f, p. 83).

Em face disso, o Senado restabeleceu a regra da redação final aprovada, contida no art. 14 do texto final encaminhado à Casa revisora, que proibia as caixas de recompensas em todos os jogos eletrônicos cuja classificação indicativa permitisse o acesso ou o uso por crianças e adolescentes. Segundo o relator, esse exemplo segue as boas práticas internacionais adotadas por outros países, como a Bélgica (Brasil, 2025i, p. 19). Portanto, torna-se conveniente analisar os resultados da proibição adotada pela Bélgica.

O benefício da proibição da Comissão Belga de Jogos de Azar foi que a publicação inicial da medida gerou uma série de reportagens populares e discussões públicas sobre a questão das *loot boxes* tanto na Bélgica quanto em outros países (Gerken, 2018 *apud* Xiao, 2023). Isso beneficiou os consumidores de todas as nações, na medida em que promoveu uma conscientização sobre este problema e os possíveis danos que as caixas de recompensas podem gerar (Xiao, 2023b).

Contudo, a pesquisa “*Breaking Ban: Belgium’s Ineffective Gambling Law Regulation of Video Game Loot Boxes*”, realizada por Leon Y. Xiao – pesquisador vinculado ao *Center for Digital Play* da *IT University of Copenhagen*, à *School of Law* da *Queen Mary University of London* e à *Honourable Society of Lincoln’s Inn* – chegou a algumas conclusões sintomáticas. O estudo teve como objetivo central avaliar a efetividade da proibição de *loot boxes* na Bélgica, verificando se a medida anunciada: (i) eliminou factualmente essa mecânica dos jogos disponíveis no país; (ii) reduziu a exposição de consumidores (especialmente jovens) a práticas semelhantes a jogos de azar; e (iii) podia ser facilmente contornada pelas empresas (Xiao, 2023b).

A pesquisa utilizou como amostra os 100 jogos mais rentáveis da *App Store* belga em maio de 2022. O autor alterou seu *Apple ID* para a Bélgica e realizou a coleta, presencialmente no território belga, a fim de garantir que as versões nacionais dos jogos fossem analisadas sob a legislação local. Cada jogo foi testado por até 1 hora, com a finalidade de verificar a presença de caixas de recompensas pagas (Xiao, 2023b).

A análise revelou que 82% dos jogos ainda continham *loot boxes*, percentual superior ao registrado no Reino Unido em 2021, de 77%, no qual não havia qualquer regulamentação ativa. Isso indica, segundo Xiao, que a proibição não foi efetivamente aplicada e que, na prática, a mecânica permaneceu amplamente acessível. Em outros termos, a Bélgica, mesmo com o enquadramento das caixas de recompensas como

jogos de azar e a sua consequente proibição, não conseguiu eliminar a mecânica de *loot boxes* de seu mercado de jogos eletrônicos (Xiao, 2023b).

Como consequência, no que diz respeito à exposição dos consumidores, sobretudo crianças e adolescentes, a medida não atingiu o seu propósito. Afinal, a ausência de fiscalização ativa e da aplicação das penalidades fez com que a maioria das empresas simplesmente ignorasse a proibição. Como resultado, jogos não conformes acabaram tomando o lugar daqueles de empresas mais responsáveis que haviam se retirado do mercado. Essa situação não apenas manteve os jovens expostos às caixas de recompensas, mas transmitiu aos consumidores, pais e formuladores de políticas uma ilusão de proteção, quando, na realidade, o ambiente digital continuava repleto desses mecanismos (Xiao, 2023b).

O estudo também revelou que a proibição podia ser facilmente contornada. As empresas adotaram algumas medidas técnicas para restringir compras em território belga, mas essas eram frágeis e facilmente superadas. Jogadores mais dedicados conseguiam acessar versões estrangeiras dos jogos e continuar comprando *loot boxes*. Isso revela que a proibição belga também não foi capaz de impedir estratégias simples de evasão (Xiao, 2023b).

Diante desses resultados, Xiao concluiu que a Bélgica deveria reavaliar sua posição regulatória, uma vez que a proibição se revelou uma forma de sobreregulação: restringiu a liberdade de jogadores que não seriam prejudicados, sem reduzir de forma significativa a exposição dos grupos vulneráveis. Além disso, a criminalização pura e simples trouxe consequências negativas, como o “efeito da fruta proibida”, em que a proibição das caixas de recompensas as tornou ainda mais atraentes para os consumidores (Xiao, 2023b, p. 17, tradução nossa).

Por fim, o autor recomendou que os outros países não seguissem o modelo belga, mas considerassem alternativas menos restritivas e mais equilibradas, capazes de proteger os consumidores vulneráveis sem eliminar completamente a liberdade de escolha dos demais jogadores nem inviabilizar práticas comerciais legítimas. Dentre as alternativas possíveis, Xiao destacou muitas das medidas que se encontravam no substitutivo da Câmara, como a exigência de transparência nas probabilidades de obtenção dos itens e a imposição de limites de gastos máximos (Xiao, 2023b).

Assim, resta evidente que, ao contrário do que afirmou o relator do Projeto de Lei nº 2628, de 2022, no Senado, o Brasil não está completamente alinhado às boas práticas internacionais quanto à regulamentação das *loot boxes*.

Por fim, o relator sustentou que há uma correlação estreita entre as caixas de recompensas e os jogos de azar. Ele aduziu que estudos acadêmicos desenvolvidos pelas universidades de *Plymouth* e *Wolverhampton* confirmaram as relações estruturais e psicológicas das *loot boxes* com os jogos de azar, porque elas ativam mecanismos cerebrais que causam reações como medo e estresse quando não há recompensa, e a necessidade de prêmios cada vez maiores para gerar satisfação (Brasil, 2025i, pp. 17 e 18). Quanto a isso, cabe uma análise mais detalhada, que será realizada a seguir.

4 RELAÇÃO ENTRE *LOOT BOXES* E JOGOS DE AZAR

Conforme abordado, a controvérsia sobre a natureza das *loot boxes* ganhou visibilidade na grande mídia por causa do jogo *Star Wars: Battlefront II*, cujas mecânicas guardavam uma relação clara com jogos de azar (Park, 2017 *apud* Rester, 2019).

As abordagens regulatórias têm sido diferentes ao redor do mundo. No Peru, por exemplo, o legislador já considera as *loot boxes*, a nível normativo, como jogos de azar, e as submete a regulamentações de proteção ao consumidor. A própria definição de *loot box* no país, como um objeto obtido de forma aleatória, foi suficiente para a enquadrar como jogo de azar (Díaz; Bedoya; Benítez, 2022). No Reino Unido, por outro lado, apesar de as caixas de recompensas estarem presentes em aproximadamente metade dos videogames (Xiao *et al.*, 2024), a Comissão de Jogos de Azar do Reino Unido afirmou não poder regulamentar a maioria delas sob a legislação atual de jogos de azar (Uk Gambling Commission, 2017; Cerulli-Harms *et al.*, 2020 *apud* Xiao *et al.*, 2024).

Para alguns autores, uma *loot box* se enquadra perfeitamente na definição social de jogo de azar. Loaiza (2020) citada por Díaz; Bedoya; Benítez (2022), por exemplo, argumenta que as caixas de recompensas são exclusivamente caracterizadas pelo elemento azar, já que a obtenção de um item não depende de qualquer destreza ou habilidade do jogador.

Autores como Abarbanel (2018), no entanto, apontam para as nuances da questão, argumentando que o elemento de azar não é exclusivo das *loot boxes*. O azar está presente em diversas outras atividades de jogos eletrônicos, como em MMORPGs, onde a obtenção de itens raros ao derrotar chefes de forma aleatória é

uma mecânica comum. Ele também ressalta que a definição social de jogo de azar, que é o ato de arriscar algo de valor em um evento com resultado incerto, pode ser aplicada a uma vasta gama de atividades cotidianas. Isso inclui a compra de pacotes de cartas colecionáveis, a abertura de ovos Kinder e até mesmo o mercado de ações.

Reforçando essa linha de raciocínio, Northfleet (2023) argumenta que a aleatoriedade inerente a jogos e brinquedos não os torna, por si só, ilegais. Para ela, a possibilidade de não se obter o item desejado é parte da própria experiência e da diversão, um conceito presente há décadas em produtos infantis, como álbuns de figurinhas e outros colecionáveis. Ela ainda utiliza exemplos populares para ilustrar seu ponto: se as *loot boxes* fossem proibidas unicamente pela presença do elemento azar, atividades culturais como as “pescarias” das festas juninas também deveriam ser consideradas ilegais. Essa lógica se estenderia a jogos de tabuleiro amplamente conhecidos, como *Monopoly*, *Jogo da Vida* e *War*, onde a sorte desempenha um papel significativo por meio do lançamento de dados ou da escolha de cartas, e a vitória nem sempre depende apenas da habilidade do jogador.

Embora a questão da regulamentação tenha gerado diferentes abordagens em diversos países e por diferentes legisladores (Xiao, 2023b), a constatação de que as caixas de recompensas são um produto novo e único (Xiao *et al.*, 2024) sugere que o debate precisa ir além da simples comparação com jogo de azar. A discussão sobre a regulamentação das *loot boxes* exige, portanto, uma avaliação mais completa, que aborde não apenas definições sociais, mas também as possíveis semelhanças estruturais e psicológicas desses mecanismos com os jogos de azar.

4.1 Semelhanças estruturais e psicológicas

A polêmica em torno das *loot boxes* se origina de suas semelhanças com os jogos de azar. A maioria dos autores apontam que a controvérsia se deve às similaridades estruturais e psicológicas com essa prática (Drummond; Sauer, 2018; Decamp, 2020; Larche *et al.*, 2021; Close *et al.*, 2021, 2022 *apud* Xiao, 2023b). Para Hing *et al.* (2022), a compra de caixas de recompensas possui características estruturais semelhantes às dos jogos de azar, uma vez que há o gasto de dinheiro na possibilidade de obtenção de uma recompensa baseada na sorte, cujo valor é incerto.

Em outras palavras, o ato de gastar dinheiro na chance de ganhar um prêmio de valor desconhecido aproxima estruturalmente a compra de *loot boxes* aos jogos de

azar (Greer *et al.*, 2019; Zendle *et al.*, 2019, 2020a, 2020b *apud* Hing *et al.*, 2022). Além disso, a abertura de uma *loot box* é frequentemente acompanhada de estímulos audiovisuais atraentes que intensificam a antecipação e o recebimento dos prêmios, assemelhando-se a produtos como máquinas caça-níqueis (Brooks; Clark, 2023).

As caixas de recompensas utilizam ainda outras técnicas psicológicas retiradas de jogos de azar, como a disponibilidade contínua, promoções dentro do jogo e o uso de dinheiro eletrônico em múltiplas microtransações, que dificultam o rastreamento dos gastos (Hing *et al.*, 2022). No mesmo sentido, Silva e Almeida (2022) argumentam que as moedas virtuais, ao mascarar o valor real do dinheiro, são estratégias empregadas tanto em jogos eletrônicos quanto em cassinos, fazendo com que o jogador perca a noção do valor investido.

King e Delfabbro (2019) argumentam que as *loot boxes* são esquemas de monetização predatórios que buscam ocultar o custo real das atividades para que os jogadores continuem a gastar. Ademais, estudos experimentais confirmam que os efeitos psicológicos das caixas de recompensas são semelhantes aos dos jogos de azar, pois desencadeiam excitação, respostas de recompensa e impulsos para continuar a atividade (Brady; Prentice, 2021; Larche *et al.*, 2019 *apud* Hing *et al.*, 2022).

Além disso, a presença de *loot boxes* em muitos jogos populares levanta questionamentos sobre a associação entre esses jogos e problemas de saúde mental (Rockloff *et al.*, 2021). A seguir, serão examinados os resultados de estudos que buscaram analisar a correlação entre caixas de recompensas e problemas com jogos de azar, fornecendo uma análise mais aprofundada dos dados empíricos sobre o tema.

4.2 Correlação entre *loot boxes* e problemas com jogos de azar

A comunidade acadêmica tem argumentado que as *loot boxes* devem ser consideradas como uma forma de jogo de azar, já que suas características estruturais e psicológicas aumentam o risco de problemas relacionados a jogos de azar (Drummond *et al.*, 2018, 2020; Rockloff *et al.*, 2020; Zendle *et al.*, 2019, 2020a, 2020b *apud* Hing *et al.*, 2022). Diversas pesquisas confirmaram uma correlação positiva entre os gastos com caixas de recompensas e a gravidade de problemas com jogos de azar (Xiao *et al.*, 2024).

Essa correlação tem sido consistentemente replicada em diferentes contextos geográficos, especialmente em países ocidentais (Xiao *et al.*, 2024). Pesquisadores como Brooks e Clark (2019), Drummond *et al.* (2020), González-Cabrera *et al.* (2021), entre outros, encontraram essa associação de forma robusta. Embora a literatura existente tenha se concentrado, em grande parte, em amostras “WEIRDS” (ocidentais, educadas, industrializadas, ricas e democráticas) (Henrich *et al.*, 2010 *apud* Xiao *et al.*, 2023b), a correlação também foi replicada com sucesso em uma pesquisa com jogadores chineses, confirmando que a relação não é exclusiva de culturas ocidentais (Xiao *et al.*, 2024).

4.2.1 Canadá

A pesquisa intitulada “*Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions*”, realizada pelo *Centre for Gambling Research* da *University of British Columbia* (UBC), em Vancouver, Canadá, utilizou questionários online aplicados a duas amostras: (i) o Estudo 1 com 144 adultos via *MTurk* (*Amazon Mechanical Turk*)²; e (ii) o Estudo 2 com 113 estudantes de graduação da UBC. Os participantes, jogadores de videogame familiarizados com *loot boxes*, preencheram questionários que avaliaram o uso desse mecanismo por meio de índices como *Problem Gambling Severity Index* (PGSI)³ e *Gambling Related Cognitions Scale* (GRCS)⁴ (Brooks; Clark, 2019).

Os resultados demonstraram que o uso de caixas de recompensas está fortemente correlacionado com comportamentos relacionados a problemas com jogos

² O *Amazon Mechanical Turk*, conhecido como MTurk, é um mercado online de *crowdsourcing* onde empresas e indivíduos podem terceirizar tarefas e processos que precisam ser feitos virtualmente. Em vez de contratar um funcionário tradicional, eles dividem o trabalho em pequenas partes e o oferecem a uma vasta rede de trabalhadores remotos. Essas tarefas variam desde atividades simples, como preenchimento de pesquisas ou verificação de informações, até trabalhos mais complexos e subjetivos, como ajudar em pesquisas de mercado, moderar conteúdo ou classificar informações (Amazon Mechanical Turk, 2024).

³ O Índice de Gravidade do Problema com Jogos de Azar (PGSI) é uma ferramenta de pesquisa composta por nove perguntas em que as pessoas respondem sobre si mesmas para medir o quão problemático é o seu envolvimento com jogos de azar. Ele serve para avaliar a população em geral e consegue classificar os jogadores em diferentes categorias de risco com base na gravidade do problema, que vão desde a ausência de risco até os níveis baixo, moderado e problemático (Novpsych, 2025).

⁴ A Escala de Crenças Relacionadas a Jogos de Azar (GRCS) é um instrumento de avaliação psicológica. Ela foi desenvolvida especificamente para identificar e medir as crenças distorcidas ou os erros de pensamento que as pessoas têm sobre jogos de azar. A utilidade dessa escala é que ela pode ser aplicada a qualquer tipo de jogador, independentemente de qual seja a sua modalidade preferida de jogo (como pôquer, máquinas caça-níqueis, entre outras) (Lévesque *et al.*, 2017).

de azar (PGSI e GRCS). A maioria dos participantes em ambas as amostras concordou que *loot boxes* são uma forma de jogo de azar (68,1% e 86,2%). Além disso, a preferência por jogos com *marketplaces* que permitem a venda de itens virtuais foi associada a maiores gastos mensais e à compra de caixas de recompensas com o objetivo de monetização (venda dos itens), destacando o risco financeiro como um fator-chave (Brooks; Clark, 2019).

Essa pesquisa, no entanto, apontou um viés de amostragem potencial, já que o anúncio do estudo mencionava explicitamente *loot boxes*, o que pode ter levado à participação preferencial de usuários regulares do recurso, e a possibilidade de respostas intencionalmente maliciosas não pode ser totalmente descartada (Brooks; Clark, 2019).

Contudo, a principal limitação no desenho da pesquisa foi o seu caráter transversal, o que impediu a determinação da direção da causalidade (Kim *et al.*, 2015 *apud* Brooks; Clark, 2019). Dessa forma, as associações encontradas podem indicar que as vulnerabilidades do jogo de azar aumentam a atratividade por caixas de recompensas, ou o oposto (Brooks; Clark, 2019).

4.2.2 Reino Unido

A pesquisa “*Secondary analysis of loot box data: are high-spending ‘whales’ wealthy gamers or problem gamblers?*” realizada no Reino Unido por pesquisadores das Universidades de *Wolverhampton* e *Plymouth* com 7.767 compradores de *loot boxes*, mostrou que os 5% que mais gastaram geraram metade da receita desses mecanismos. Essa análise secundária confirmou que a receita desproporcional é gerada por gastadores de alto nível, os chamados *whales* (Close *et al.*, 2021).

O estudo revelou que os gastadores de alto nível têm escores significativamente mais altos no PGSI do que aqueles que gastam menos. Quase um terço dos gastadores de alto nível se enquadra na categoria de “jogador problemático”. Em contraste, o estudo não encontrou correlação significativa entre os gastos com caixas de recompensas e a renda dos jogadores. Isso indica que os *whales* não são necessariamente indivíduos de alta renda (Close *et al.*, 2021).

Assim, a pesquisa concluiu que embora o gasto mensal com *loot boxes* seja tipicamente modesto, a distribuição é altamente distorcida, concentrando-se nesse pequeno número de gastadores de alto nível. Assim, é possível que os

desenvolvedores de jogos estejam capitalizando lucros desproporcionais às custas de indivíduos em risco (Close *et al.*, 2021).

Contudo, essa pesquisa é limitada por depender de dados de autorrelato, o que impossibilita determinar em que medida o gasto excessivo com caixas de recompensas leva a danos financeiros ou psicológicos (Close *et al.*, 2021).

Uma segunda pesquisa, intitulada “*Loot box engagement: relationships with educational attainment, employment status and earnings in a cohort of 16 000 United Kingdom gamers*” contou com um grupo de 16.196 participantes, maiores de 18 anos, no Reino Unido, que se autoidentificaram como jogadores de videogame. O estudo mostrou que pessoas com menores rendas gastaram uma proporção maior de seus ganhos mensais em *loot boxes* (Close *et al.*, 2022).

As evidências confirmaram associações reprodutíveis entre a compra de caixas de recompensas e problemas com jogos de azar e videogames. As associações demográficas do engajamento com *loot boxes*, como idade mais jovem, sexo masculino, nível educacional não universitário e desemprego, espelham aquelas de outros comportamentos viciantes. Esses dados indicam que o gasto com caixas de recompensas pode exacerbar desigualdades sociais e afetar desproporcionalmente populações marginalizadas (Close *et al.*, 2022).

Contudo, essa pesquisa foi um estudo transversal e, portanto, não pode estabelecer a direção de causalidade. Não se sabe, por exemplo, em que medida as *loot boxes* atuam como porta de entrada para os jogos de azar, ou se os jogadores de azar já estão mais engajados com caixas de recompensas (Close *et al.*, 2022).

Uma terceira pesquisa, intitulada “*Problem gamblers spend less money when loot boxes are removed from a game: a before and after study of Heroes of the Storm*”, conduzida pela *Computer Science, University of York*, no Reino Unido, com 112 jogadores, investigou a relação entre gastos com *loot boxes* e problemas com jogos de azar antes e depois da remoção desses mecanismos do jogo *Heroes of the Storm*. O estudo constatou que, após a remoção, os jogadores que tinham problemas com jogos de azar gastaram significativamente menos dinheiro no jogo. Os resultados sugerem que a presença das caixas de recompensas pode fazer com que jogadores problemáticos gastem mais dinheiro (Zendle, 2019).

O estudo também constatou que os indivíduos sem problemas com jogos de azar gastaram significativamente menos dinheiro em *loot boxes* do que aqueles que eram jogadores problemáticos ou estavam em risco de se tornarem problemáticos.

Análises de subgrupos revelaram que jogadores problemáticos gastaram, em média, 38,24 dólares por mês em caixas de recompensas, enquanto os não problemáticos gastaram apenas 11,14 dólares (Zendle, 2019).

No entanto, o autor ressaltou que, apesar da análise não-paramétrica ter indicado uma redução significativa nos gastos para os jogadores com problemas após a retirada das *loot boxes* do jogo, o mesmo efeito se tornou estatisticamente insignificante quando foi aplicada a correção de Bonferroni⁵ nas análises paramétricas iniciais. Isso sugere que essa inconsistência pode ser um artefato do excesso de testes em uma amostra relativamente pequena ($n=112$), e que, portanto, é necessário realizar trabalhos de replicação para confirmar a confiabilidade e a especificidade do efeito (Zendle, 2019).

4.2.3 Canadá, Reino Unido e Estados Unidos

A pesquisa “*The gamblers of the future? Migration from loot boxes to gambling in a longitudinal study of young adults*” investigou a conexão entre a compra de caixas de recompensas em videogames e o início de hábitos de jogos de azar na vida real. Conduzido com jogadores do Reino Unido, Canadá e Estados Unidos, o estudo revelou que aqueles que começaram a se envolver com jogos de azar tinham uma probabilidade significativamente maior de já terem comprado *loot boxes* nos 12 meses anteriores à pesquisa (Brooks; Clark, 2023).

Um dos pontos mais relevantes do estudo foi a distinção entre os tipos de microtransações. Apenas o gasto com caixas de recompensas que oferecem recompensas aleatórias mostrou uma forte relação com jogo de azar. As Microtransações de Compra Direta (DPMs), onde o jogador sabe exatamente o que está adquirindo, não apresentaram a mesma correlação. Isso sugere que o risco não está simplesmente em gastar dinheiro em jogos, mas sim na exposição à mecânica de recompensa aleatória. A aleatoriedade das *loot boxes* parece ser o fator decisivo que prepara o caminho para a migração para jogos de azar (Brooks; Clark, 2023).

⁵ A correção de Bonferroni é uma técnica estatística utilizada para ajustar o rigor dos testes de hipóteses. Ela se torna necessária quando um pesquisador realiza múltiplos testes em sequência. O objetivo principal desse método é evitar que a chance de encontrar um resultado “significativo” por mero acaso aumente perigosamente à medida que mais testes são realizados. Em essência, ela torna o critério de significância mais estrito para cada teste individual (Lima, 2025).

Contudo, a pesquisa utilizou uma amostra de *crowdsourcing*⁶ obtida via plataforma *Prolific*, o que implica que os participantes não são representativos da população jovem adulta em relação a jogos ou jogos de azar (Pickering; Błaszczynski, 2021; Russell *et al.*, 2022 *apud* Brooks; Clark, 2023). Além disso, a definição de “não-jogador” na linha de base se baseou em uma única questão (“Você joga atualmente?”) e não teve total concordância com uma questão semelhante (“Nos últimos 12 meses, você jogou?”), levando a preocupações sobre a confiabilidade dessa categorização (Brooks; Clark, 2023).

4.2.4 Estados Unidos, Austrália e Nova Zelândia

A pesquisa intitulada “*The relationship between problem gambling, excessive gaming, psychological distress and spending on loot boxes in Aotearoa New Zealand, Australia, and the United States – Across-national survey*” envolveu 1.049 participantes de três países: Nova Zelândia, Austrália e Estados Unidos, com autores afiliados a Universidades nessas respectivas regiões (*Massey University, University of Tasmania e Stetson University*). As principais métricas utilizadas incluíram o PGSI, para problemas com jogos de azar, e o *Kessler Psychological Distress Scale (K-10)*⁷, para sofrimento psicológico, com o objetivo de examinar a associação entre as variáveis em um contexto internacional (Drummond *et al.*, 2020).

Os resultados demonstram que indivíduos com sintomas mais elevados de problemas com jogos de azar (PGSI) gastaram mais dinheiro nas *loot boxes*: cerca de 13 dólares, em média, a mais por mês em comparação com os outros participantes (Drummond *et al.*, 2020).

Apesar disso, o estudo não se revelou verdadeiramente representativo da população geral. A amostra não representativa que, por exemplo, super-representou o número de mulheres e a proporção de jogadores problemáticos em comparação

⁶ *Crowdsourcing* é uma estratégia de trabalho e organização que envolve a terceirização de tarefas, problemas ou projetos para uma grande comunidade de pessoas, geralmente de forma online. Em vez de depender de funcionários internos, a ideia é aproveitar a inteligência, o conhecimento e as habilidades coletivas desse vasto grupo para resolver desafios, inovar ou desenvolver soluções (XP Investimentos, 2023).

⁷ A Escala de Sofrimento Psicológico de Kessler (K10) é um instrumento de avaliação simples e rápido, projetado para medir o nível de angústia ou sofrimento psicológico de uma pessoa. Ela é composta por dez perguntas que abordam diferentes estados emocionais, e o indivíduo deve responder a cada uma em uma escala de cinco opções. A principal finalidade da K10 é servir como uma triagem breve para identificar o nível de sofrimento. A escala pode ser preenchida diretamente pelo paciente ou lida em voz alta e respondida com a ajuda de um profissional (Worksafe Queensland, s.d.).

com o esperado na população em geral, levanta a questão se os baixos valores médios de gastos encontrados entre os jogadores problemáticos são consistentes com os observados em outros países (Drummond *et al.*, 2020).

Além disso, por se tratar de um estudo correlacional transversal, os autores destacaram a sua incapacidade de determinar a causalidade das relações observadas. Logo, não é possível saber se o engajamento com caixas de recompensas contribui para os sintomas de problemas com jogos de azar ou vice-versa (Drummond *et al.*, 2020).

4.2.5 Espanha

A pesquisa realizada na Espanha intitulada “*Loot box in Spanish adolescents and young adults: Relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder*”, teve como foco investigar a relação entre a compra de *loot boxes* e transtornos clínicos. A pesquisa, de corte transversal, envolveu uma amostra de 6.633 participantes, com idades entre 11 e 30 anos. Os pesquisadores utilizaram escalas validadas, como o *Internet Gaming Disorder* (IGD)⁸ e o *Online Gambling Disorder* (OGD)⁹, além de desenvolverem um novo instrumento, o *Problematic Use of Loot Boxes Questionnaire* (PU-LB)¹⁰ que apresentou boas propriedades psicométricas (González-Cabrera *et al.*, 2021).

Os resultados revelaram que 30,4% dos participantes relataram ter comprado caixas de recompensas no ano anterior. O achado central demonstrou uma forte associação com os problemas com jogos de azar: a compra de *loot boxes* tornou um

⁸ O Transtorno de Jogo na Internet (IGD) é o termo técnico utilizado pela Associação Americana de Psiquiatria, presente na edição mais recente do seu guia de diagnóstico, o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5-TR). Os profissionais de saúde mental usam este manual para diagnosticar doenças psicológicas. Assim, quando se fala em vício em jogos no contexto clínico, o termo formal e reconhecido para essa condição é o IGD (American Psychiatric Association, 2023).

⁹ O Transtorno do Jogo Online (OGD) é o diagnóstico dado a uma pessoa que manifesta um padrão de comportamento de jogo na internet que é tanto persistente quanto prejudicial. Para que esse diagnóstico seja estabelecido, o indivíduo deve apresentar uma série de sintomas que indicam dependência. Isso inclui, por exemplo, a necessidade crescente de jogar mais (tolerância), sentir mal-estar ou ansiedade ao tentar parar (abstinência), ter dificuldade em controlar o jogo (conflito) e sentir um forte desejo de voltar a jogar (recaída ou desejo), além de uma exposição excessiva e o sentimento de euforia associado ao jogo (González-Cabrera *et al.*, 2020).

¹⁰ O PU-LB é uma ferramenta de avaliação desenvolvida para medir o uso excessivo e prejudicial das *loot boxes* em jogos, incorporando elementos de estudos anteriores (RLI) que abordam a preocupação constante com as caixas, o uso impulsivo e a busca por recuperação de perdas. Além desses aspectos comportamentais, a escala também avalia as consequências negativas que esse uso problemático gera na vida do indivíduo (González-Cabrera *et al.*, 2021).

participante 3,66 vezes mais propenso a apresentar IGD e 4,85 vezes mais propenso a apresentar OGD (González-Cabrera *et al.*, 2021).

No entanto, os resultados do estudo foram baseados em autorrelato, o que pode estar sujeito a diversos vieses, como o viés de resposta. Além disso, os dados foram coletados de forma transversal, o que impediu o estabelecimento da causalidade. Consequentemente, o uso de caixas de recompensas pode ser visto tanto como um antecedente quanto como um resultado de IGD e OGD. Diante dessas limitações, os autores sugeriram que futuras pesquisas incluam delineamentos longitudinais para considerar as variáveis utilizadas neste estudo e outras variáveis relacionadas à personalidade, distorções cognitivas, impulsividade ou escapismo, que poderiam ajudar a explicar fatores de risco específicos associados à compra de *loot boxes* (González-Cabrera *et al.*, 2021).

4.2.6 República Popular da China

O estudo intitulado “*Gaming the system: suboptimal compliance with loot box probability disclosure regulations in China*” realizado na República Popular da China investigou os 100 jogos para *iPhone* mais rentáveis na loja de aplicativos da *Apple* na China e replicaram com sucesso a correlação entre gastos com caixas de recompensas e problemas com jogos de azar, com uma força de correlação comparável a de meta-análises ocidentais (Xiao *et al.*, 2024).

O estudo também investigou a relação entre a compra de *loot boxes* e o bem-estar mental, bem como o sofrimento psicológico. Embora as análises de correlação tenham focado primariamente em tendências de risco, como impulsividade e busca por sensações, a inclusão de variáveis de saúde mental sugere um reconhecimento da necessidade de avaliar o impacto mais amplo do engajamento com caixas de recompensas na saúde psicológica dos jogadores (Xiao *et al.*, 2024).

De forma significativa, a correlação entre gastos com *loot boxes* e problemas de jogos de azar foi substancialmente mais fraca em indivíduos que não praticam jogos de azar. Isso sugere que a relação é mais forte naqueles que já apresentam tais comportamentos (Xiao *et al.*, 2024).

Contudo, o estudo é limitado a registrar as características de apenas uma *loot box* acessível ou popular em cada um dos 100 jogos de maior bilheteria em uma única plataforma (*Apple App Store*) e em um único momento. Em virtude dessa delimitação,

os autores reconheceram que não puderam avaliar a possibilidade de variação na divulgação das probabilidades dentro de um mesmo jogo, o que é uma limitação relevante, visto que alguns jogos analisados podem ter até 433 tipos diferentes de caixas de recompensas (Xiao *et al.*, 2024).

4.2.7 Meta-análises e conclusões

Portanto, resta evidente que a combinação de microtransações de baixo valor com recompensas baseadas no puro acaso, como em uma loteria, cria um ambiente propenso a desencadear mecanismos de compulsão, levando a perdas econômicas significativas (Hidalgo, 2019).

Uma meta-análise recente encontrou associações reproduzíveis, de tamanho pequeno a moderado, entre a compra de *loot boxes* e problemas com jogos de azar (Garea *et al.*, 2020 *apud* Close *et al.*, 2021). Esse achado foi corroborado por outras meta-análises que encontraram correlações positivas significativas entre os gastos com caixas de recompensas e a sintomatologia de problemas com jogos de azar (Spicer *et al.*, 2021; Garea *et al.*, 2021 *apud* Hing *et al.*, 2022).

O grau de correlação encontrado entre problemas com jogos de azar e gastos com *loot boxes* é mais forte do que as relações entre problemas com jogos e comorbidades bem estabelecidas, como depressão e uso de drogas (Zendle; Cairns, 2018; Feigelman *et al.*, 1995 *apud* Close *et al.*, 2021).

A literatura tradicional sobre jogos de azar já identificou fatores de risco para o desenvolvimento de problemas com jogos, como a busca por sensações (Nower, Derevensky; Gupta, 2004 *apud* Xiao *et al.*, 2024) e, em particular, a impulsividade (Browne *et al.*, 2019 *apud* Xiao *et al.*, 2024). Esses fatores também foram identificados como potenciais fatores de risco para a compra problemática de caixas de recompensas (Garrett *et al.*, 2023; Wardle; Zendle, 2021 *apud* Xiao *et al.*, 2024).

Adicionalmente, crenças errôneas sobre jogos de azar, como a falácia do jogador, também estão positivamente correlacionadas com os gastos com *loot boxes*, o que reforça a ligação cognitiva entre os dois comportamentos (Brooks; Clark, 2019; Spicer *et al.*, 2022 *apud* Brooks; Clark, 2023).

Assim, resta evidente que há uma ligação complexa, mas inegável, entre as mecânicas das caixas de recompensas e problemas com jogos de azar (Zendle; Cairns, 2019). As descobertas dessas pesquisas sugerem que as *loot boxes* estão

aumentando os sintomas de problemas com jogos de azar ou atraindo desproporcionalmente jogadores vulneráveis (Close *et al.*, 2021; Garea *et al.*, 2021; Zendle; Cairns, 2018, 2019 *apud* Hing *et al.*, 2022).

Essa complexidade levanta dúvidas cruciais sobre a resposta regulatória ideal. Contudo, antes de analisar as possibilidades de regulamentação trazida pelos próprios autores desses estudos, importa analisar as pesquisas sobre as caixas de recompensas com ênfase em crianças e adolescentes.

5 IMPLICAÇÕES PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Autores como Hing *et al.* (2022) argumentam que a semelhança estrutural das *loot boxes* com jogos de azar introduz, de maneira sutil, comportamentos de aposta em um contexto lúdico e acessível a faixas etárias legalmente impedidas de jogar. Isso expõe um grupo vulnerável a potenciais mecanismos de compulsão e ao risco de desenvolvimento de distúrbios.

Eles destacam também que a presença desse tipo de mecanismo em populações jovens é expressiva, visto que pesquisas realizadas tanto na América do Norte quanto no Reino Unido indicaram que uma fração significativa de adolescentes adquiriram caixas de recompensas em um período de 12 meses (Decamp, 2021; Gambling Commission, 2019 *apud* Hing *et al.*, 2022).

Para eles, isso sugere que, apesar das restrições etárias para jogos de azar, o engajamento com mecanismos de aposta disfarçados é uma realidade disseminada e preocupante entre os jovens, sendo notavelmente mais prevalente naqueles com menos de 15 anos de idade (Decamp, 2021; Russell, King, *et al.*, 2021b *apud* Hing *et al.*, 2022).

Os autores destacam, ainda, que as motivações que impulsionam os adolescentes à compra são variadas e complexas, abrangendo desde o desejo puramente lúdico de obtenção de itens virtuais até razões competitivas, como a busca por vantagens na jogabilidade ou a progressão mais acelerada no jogo (Russell, King, *et al.*, 2021b; Rockloff *et al.*, 2020 *apud* Hing *et al.*, 2022).

O valor social e o prestígio conferidos pelos itens raros obtidos nas caixas, a emoção da incerteza e o apoio percebido aos desenvolvedores são fatores psicológicos adicionais que reforçam o ciclo de consumo (Russell, King, *et al.*, 2021b *apud* Hing *et al.*, 2022).

No que tange à motivação financeira, os autores destacam que a percepção de que as *loot boxes* representam um bom negócio – seja pela utilidade dos itens ou pela possibilidade de lucrar com a venda ou a aposta posterior desses objetos em sites de terceiros – atua como um forte indutor, especialmente no público jovem (Zendle *et al.*, 2019 *apud* Hing *et al.*, 2022).

A pesquisa intitulada “*The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games*”, realizada pela *University of York* e pela *Queen Mary University of London*, no Reino Unido, analisou a proporção de jogos de maior faturamento que continham caixas de recompensas e quantos desses jogos estavam disponíveis para crianças (Zendle *et al.*, 2020).

A metodologia consistiu em um levantamento dos 100 jogos de maior faturamento no *Google Play Store* (para *Android*) e na *Apple App Store* (para *iPhone*). Para os jogos de *desktop*, foram analisados os 50 jogos mais jogados na *Steam*, utilizando dados do agregador *SteamSpy*. Para a identificação, os pesquisadores codificaram um jogo como contendo *loot boxes* se ele tivesse itens que pudessem ser comprados com dinheiro real e apresentassem conteúdo aleatório de valor variável (Zendle *et al.*, 2020).

Os resultados da pesquisa demonstraram uma alta prevalência de caixas de recompensas, especialmente em plataformas móveis. Um total de 58,0% dos jogos mais vendidos na *Google Play Store* e 59,0% dos jogos mais vendidos para *iPhone* continham *loot boxes*. Nos jogos de *desktop* (*Steam*), a prevalência foi de 36,0% (Zendle *et al.*, 2020).

A disponibilidade desses jogos para crianças também foi alta: 93,1% dos jogos de *Android* com *loot boxes* e 94,9% dos jogos de *iPhone* com *loot boxes* foram considerados adequados para crianças de 12 anos ou mais. Nos jogos de *desktop* com *loot boxes*, 38,8% eram disponíveis para crianças de 12 anos ou mais, indicando que as classificações etárias foram mais conservadoras para esses jogos. Agregando-se todas as plataformas, os pesquisadores encontraram mais de 1,8 bilhão de instalações de jogos que continham caixas de recompensas (Zendle *et al.*, 2020).

Os autores apontaram, ainda, a possibilidade de “falsos” negativos na codificação, visto que alguns jogos podem apresentar *loot boxes* em estágios mais avançados do jogo. Assim, a prevalência real de caixas de recompensas pode ser ainda maior do que a estimada (Zendle *et al.*, 2020).

O estudo transversal intitulado “*Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: Finds from a national survey*”, realizado pelo *Department of Sociology & Social Work* e pelo *Department of Political Science*”, ambos da *Aalborg University*, da Dinamarca, utilizou uma amostra de 1.137 participantes dinamarqueses com idades entre 12 e 16 anos, examinando os padrões de envolvimento com *loot boxes* e sua relação com a severidade de problemas com jogos de azar (Kristiansen; Severin, 2020). Para medir tal severidade, eles utilizaram a escala *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescents* (SOGS-RA)¹¹ (Winters, Stinchfield; Fulkerson, 1993a, 1993b *apud* Kristiansen; Severin, 2020).

Os resultados dessa pesquisa revelaram que mais da metade dos jogadores na amostra (56,1%) se envolveu com caixas de recompensas em algum nível no período de 12 meses anterior ao estudo. Notavelmente, o envolvimento com *loot boxes* foi predominantemente uma atividade masculina, com 93% dos homens reportando envolvimento em comparação com 15% das mulheres (Kristiansen; Severin, 2020).

O estudo constatou uma correlação positiva e significativa entre o envolvimento com caixas de recompensas e a severidade de problemas com jogos de azar, mesmo após o controle por fatores demográficos, como gênero e idade. Além disso, a intensidade desse vínculo dependeu do nível de envolvimento: a maior proporção de jogadores problemáticos (4,9%) e em risco (7,8%) foi encontrada entre os participantes que venderam itens de *loot boxes*. Essa atividade foi caracterizada pelos autores como o nível mais elevado de envolvimento e o que mais se assemelha a um jogo de azar monetário (Kristiansen; Severin, 2020).

Contudo, os próprios autores apontaram limitações no seu estudo. Primeiramente, o desenho transversal da pesquisa permitiu apenas examinar as associações e não estabelecer uma relação causal entre o envolvimento com caixas de recompensas e problemas com jogos de azar. Os dados não permitiram concluir se o envolvimento com *loot boxes* promove os problemas com jogos de azar ou se os

¹¹ A Tela de Jogos de Azar de South Oaks (SOGS), em sua versão Revisada para Adolescentes (SOGS-RA), é uma ferramenta de triagem desenvolvida para medir a gravidade dos problemas com jogos de azar especificamente nessa faixa etária. Essa escala é uma adaptação de uma versão original (SOGS) e foi cuidadosamente elaborada a partir de uma combinação de itens: inclui as perguntas centrais do SOGS original, itens reformulados para serem mais compreensíveis e adequados às vivências dos adolescentes, e questões baseadas nos critérios de diagnóstico do Manual DSM-III-R e nos princípios de jogo compulsivo estabelecidos pelos Jogadores Anônimos (WINTERS; STINCHFIELD; FULKERSON, 1993).

problemas com jogos de azar levam a comportamentos semelhantes no uso das caixas de recompensas, sendo necessários estudos longitudinais para explorar essa causalidade (Kristiansen; Severin, 2020).

Em segundo lugar, o estudo é limitado pela granularidade dos dados, pois os participantes foram apenas questionados se tinham obtido, comprado ou vendido itens de *loot boxes* dentro de um período de 12 meses. Não foi recolhida informação sobre a frequência desse comportamento, o que restringiu a exploração de nuances e temporalidades do envolvimento com caixas de recompensas (Kristiansen; Severin, 2020).

O estudo “*Loot box purchasing is linked to problem gambling in adolescents When controlling gambling participation*” realizado por pesquisadores da CQUniversity e da Flinders University, da Austrália, analisou a correlação entre a compra de *loot boxes* e problemas com jogos de azar em adolescentes australianos de 12 a 17 anos (Hing et al., 2022).

Foram empregadas duas amostras de adolescentes residentes em New South Wales: (i) uma recrutada por anúncios (*Advertisements sample*, n=84); e (ii) outra por um painel online da Qualtrics (*Qualtrics sample*, n=826), com a avaliação dos problemas com jogos de azar baseada no DSM-IV-MR-J¹² (HING et al., 2022). A análise se concentrou na compra de caixas de recompensas e na participação em 11 tipos de jogos de azar no período do último mês (Hing et al., 2022).

Os resultados comprovaram a hipótese principal: a compra de *loot boxes* no último mês estava significativamente associada a problemas com jogos de azar em ambas as amostras, mesmo após o controle da idade e gênero. Especificamente, a compra recente de caixas de recompensas aumentou as chances de os adolescentes estarem na categoria de problemas com jogos de azar entre 3,7 e 6,0 vezes (Hing et al., 2022).

Adicionalmente, foi notada uma convergência de comportamento, em que a compra de *loot boxes* se correlacionou com a participação em jogos de azar como *pokies* (máquinas eletrônicas), apostas em corridas, apostas em *eSports* e apostas

¹² O DSM-IV-MR-J (Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, Quarta Edição, Respostas Múltiplas - Triagem Juvenil) é uma ferramenta de triagem baseada nos critérios da Quarta Edição do Manual de Diagnóstico da Psiquiatria. Seu propósito é avaliar rapidamente se adolescentes que praticam jogos de azar podem estar enfrentando problemas com essa atividade. A ferramenta é composta por nove perguntas específicas, cujas respostas determinam se o jovem se enquadra na definição clínica de indivíduo com problemas relacionados aos jogos de azar (GAMBLING COMMISSION, 2024).

privadas. Assim, os achados sugeriram que as caixas de recompensas atraem desproporcionalmente adolescentes que já apresentam problemas com jogos de azar, aumentando o estresse financeiro que o jogo já lhes causa (Hing *et al.*, 2022).

Os autores, no entanto, reconheceram que o estudo apresenta limitações inerentes à sua concepção. A primeira é o uso de dados de autorrelato, que podem ter introduzido vieses de recordação e de desejabilidade social. A segunda fragilidade é que as amostras não são probabilísticas, o que impediu a generalização dos resultados para a população geral de adolescentes (Hing *et al.*, 2022).

Por fim, como o estudo é transversal, não permitiu determinar a direção causal da relação observada, ou seja, se a compra de *loot boxes* causa o aumento dos sintomas de problemas com jogos de azar ou se indivíduos vulneráveis são mais propensos a comprá-las (Hing *et al.*, 2022).

A pesquisa intitulada “*Young people who purchase loot boxes are more likely to have gambling problems: An online survey of adolescents and young adults living in NSW Australia*” conduzida por pesquisadores do *Experimental Gambling Research Laboratory* da *Central Queensland University*, na Austrália, realizada com 1.954 adolescentes e jovens adultos (59,9% do sexo feminino) com idades entre 12 e 24 anos, residentes em *New South Wales*, abordou o uso de caixas de recompensas e problemas e danos relacionados aos jogos de azar. Diferentes instrumentos de rastreamento de problemas com jogos de azar foram utilizados para os grupos etários: o PGSI para adultos (18-24 anos) e o DSM-IV-MR-J para adolescentes (12-17 anos) (Rockloff *et al.*, 2021).

Os resultados da pesquisa apoiam achados anteriores, correlacionando o uso de *loot boxes* com problemas com jogos de azar. Nos jovens adultos (18-24 anos), a compra e venda de *loot boxes* foi associada a uma maior frequência e maiores problemas com jogos de azar nos últimos 12 meses. Para os adolescentes (12-17 anos), a compra de *loot boxes* foi igualmente associada a problemas com jogos de azar (Rockloff *et al.*, 2021).

Os achados para mulheres e moças foram notáveis, pois o seu envolvimento com caixas de recompensas mostrou um número maior de relações significativas com problemas com jogos de azar em comparação com homens e rapazes. Contrariando as expectativas, a experiência de longo prazo com *loot boxes* (anos desde a primeira abertura/compra) não se correlacionou com problemas com jogos de azar na maioria dos casos (Rockloff *et al.*, 2021).

No entanto, os próprios autores reconheceram várias limitações em seu estudo, sendo a principal o fato de os dados serem correlacionais e não permitirem inferência causal. Apesar do uso de perguntas retrospectivas, que tentaram diferenciar a duração da exposição às caixas de recompensas, o desenho do estudo não foi forte o suficiente para sugerir uma direção de causalidade, ou seja, se o uso de *loot boxes* precede os problemas com jogos de azar ou se o envolvimento anterior com jogos de azar está relacionado ao interesse atual em *loot boxes*. Os autores sugeriram que futuras pesquisas longitudinais prospectivas ou experimentais serão necessárias para estabelecer uma relação causal mais robusta (Rockloff *et al.*, 2021).

Apesar do consenso sobre a associação das caixas de recompensas com problemas com jogos de azar em crianças e adolescentes, todos os estudos apresentam fragilidades, notavelmente a natureza transversal de todos deles, que impede a determinação inequívoca de causalidade. De todo modo, a implicação de longo prazo da exposição precoce é um ponto crítico, dado que a idade mais jovem de início do jogo de azar é um fator de risco já estabelecido para o desenvolvimento de problemas mais sérios na idade adulta. Assim, há de se questionar se a introdução de mecanismos como as *loot boxes* em jogos classificados para menores podem atuar como um catalisador ou um fator de predisposição para o vício em jogos de azar, comprometendo o desenvolvimento saudável dos jovens (Kessler *et al.*, 2008 *apud* Brooks; Clark, 2023).

Além disso, a consistência dos achados em diferentes países, faixas etárias e metodologias reforça a urgência de encarar as caixas de recompensas como uma questão de saúde pública e proteção à criança, o que justifica a necessidade de regulamentação (Kristiansen; Severin, 2020; Rockloff *et al.*, 2021; Zendle *et al.*, 2019 *apud* Hing *et al.*, 2022). Diante disso, serão analisadas detalhadamente a seguir as regulamentações recomendadas pelos autores dos estudos para mitigar os riscos das *loot boxes* às pessoas, em geral, e às crianças e adolescentes, em especial.

6 PROPOSTAS DE REGULAMENTAÇÕES

As pesquisas demonstraram os potenciais danos financeiros e psicológicos associados à compra de caixas de recompensas em videogames, motivando uma gama de propostas de regulamentação por parte dos pesquisadores. Eles convergem

na necessidade de uma abordagem multifacetada, sendo o primeiro conjunto de medidas focado na regulação estrutural e na transparência do mercado.

Na pesquisa *“Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions”*, os autores sugerem que as regulamentações sobre *loot boxes* deveriam focar nos recursos que permitem a troca ou venda de itens (Drummond; Sauer, 2018; Yin-Poole, 2018 *apud* Brooks; Clark, 2019). A redução das estruturas de mercado também implica um diálogo entre a indústria e as autoridades nacionais e/ou a legislação que proíba recursos de venda de itens de caixas de recompensas em videogames (Kristiansen; Severin, 2020).

Além de restrições ligadas à venda de itens, outras regulamentações podem ser implementadas, incluindo a imposição de limites quanto à raridade dos itens e a publicação das probabilidades de obtenção (Hilgert, 2018, *apud* Brooks; Clark, 2019). No estudo *“Loot box in Spanish adolescents and Young adults: Relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder”*, os autores sugerem que a indústria dos jogos deve melhorar a comunicação sobre a inclusão de *loot boxes* e mecânicas semelhantes a apostas em seus produtos, pois essa informação é essencial para o público em geral, especialmente para os pais e responsáveis legais (González-Cabrera *et al.*, 2021).

No estudo *“The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games”*, os pesquisadores defendem que reguladores e conselhos de classificação, como o PEGI e o ESRB, adicionem efetivamente descritores de conteúdo para caixas de recompensas aos jogos (Zendle *et al.*, 2020). No mesmo sentido, González-Cabrera *et al.* (2021) argumentam que a indústria precisa criar sistemas de autorregulação, como o PEGI, para fornecer melhor orientação às famílias sobre a idade apropriada para o consumo de videogames, e que é essencial que a indústria demonstre maior transparência ao disponibilizar publicamente os dados de prevalência de compras de *loot boxes*.

O segundo conjunto de propostas, por sua vez, enfatiza a proteção direta do jogador (ou mitigação de danos), focada em medidas imediatas de controle de consumo. Medidas comumente sugeridas incluem a imposição de limites de gastos ou a possibilidade de autoexclusão de compras de caixas de recompensas ou microtransações, já que os itens virtuais estão normalmente vinculados às contas dos jogadores (Drummond; Sauer; Hall, 2019; Brooks; Clark, 2019 *apud* Kristiansen; Severin, 2020),

Na pesquisa “*The relationship between problem gambling, excessive gaming, psychological distress and spending on loot boxes in Aoteroa New Zealand, Australia and the United States – Across-national survey*”, os autores vão além, defendendo que o estabelecimento de limites, com vistas a reduzir o potencial dano financeiro, pode ser implementado tanto na forma de limites máximos rígidos quanto limites autoimpostos pelos próprios usuários (Drummond *et al.*, 2020).

Para a redução de compras, outros autores discutem iniciativas como a introdução de limites pré-estabelecidos de gastos, que exigem que os usuários especifiquem um máximo a ser gasto antes de começar a jogar (Drummond, Sauer; Hall, 2019, *apud* Kristiansen; Severin, 2020), e opções de autoexclusão de *loot boxes* (Brooks; Clark, 2019, *apud* Kristiansen; Severin, 2020).

Os autores do estudo “*Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers*” alertam que nenhum controle regulatório único (como o estabelecimento de limites de gastos) deve ser escolhido em detrimento de outras medidas potenciais (King; Delfabbro, 2019, *apud* Kristiansen; Severin, 2020), sugerindo que a elaboração de uma lista abrangente de contramedidas e aconselhamento ao consumidor deve ser considerada.

Nesse contexto de proteção imediata, as restrições de acesso por idade também são recomendadas. Hing *et al.* (2022) defendem a implementação de restrições de idade em jogos que contenham caixas de recompensas, equiparando-as à idade legal para jogos de azar. Semelhantemente, os autores do estudo “*The gamblers of the future? Migrations from loot boxes to gambling in a longitudinal study of young adults*”, sugerem que a regulamentação pode assumir diversas formas, incluindo a restrição do acesso a menores de idade à funcionalidade das *loot boxes* dentro dos jogos ou, de forma mais ampla, o acesso aos próprios jogos que as contenham (Brooks; Clark, 2023).

Outros pesquisadores também reconhecem que os riscos de migração de caixas de recompensas para os jogos de azar não se limitam a menores de idade, e medidas adicionais de proteção ao consumidor são necessárias para mitigar os efeitos de táticas de monetização consideradas “predatórias” sobre adultos (King *et al.*, 2019, *apud* Brooks; Clark, 2023, p. 9, tradução nossa).

Além da regulação estrutural e da proteção direta do jogador, um terceiro conjunto de propostas enfatiza a proteção contínua a longo prazo, por meio da pesquisa e da educação. Alguns autores sugerem que a mitigação de riscos a longo

prazo exigirá mais do que apenas a regulamentação dos mecanismos atuais de *loot boxes*, que podem rapidamente se tornar obsoletos em um ecossistema tecnológico em constante evolução (King; Delfabbro, 2020, *apud* Close *et al.*, 2021).

Eles argumentam que, para proteger os consumidores contra futuras formas de exploração, são necessárias provisões para pesquisa contínua, o desenvolvimento de proteção de dados focada na criança e a implementação de abordagens educacionais que visem coibir a exploração de vieses (King; Delfabbro, 2018; Parent Zone, 2019; Gainsbury, 2019, *apud* Close *et al.*, 2021).

Drummond *et al.* (2020), também destacam a importância de pesquisas futuras para determinar a direcionalidade da causalidade (se os sintomas de problemas com jogos de azar estão impulsionando o gasto em caixas de recompensas ou vice-versa), o que tem implicações para limitar a exposição a esses sistemas, especialmente para usuários menores de idade.

Em síntese, a proteção eficaz dos consumidores contra os danos das *loot boxes* demanda uma abordagem integrada e multifacetada. Essa estratégia deve combinar a legislação governamental, a autorregulação da indústria, tecnologias de minimização de danos e a promoção contínua de pesquisa e educação para antecipar e combater futuras formas de exploração. A seguir, será analisada, em detalhes, a regulamentação adotada pelo Brasil.

7 LEI Nº 15.211/2025 – ECA DIGITAL

A tramitação final do Projeto de Lei nº 2628, de 2022, no Senado Federal foi notavelmente célere. Com a aprovação final em 27 de agosto de 2025, o projeto foi remetido à Presidência da República para sanção em 29 de agosto de 2025. Ele foi, então, sancionado e transformado na Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, que foi publicada no Diário Oficial da União na mesma data, apesar de contar com vetos parciais (Brasil, 2025h).

Um desses vetos incidiu sobre o art. 41, que definia o período de vacância da lei (*vacatio legis*). O texto aprovado previa a entrada em vigor da lei após um ano de sua publicação. No entanto, o veto derrubou esse prazo em razão da urgência do tema. Em um movimento subsequente, o Governo editou a Medida Provisória (MP nº 1.319/2025), a qual estabeleceu um novo período de seis meses para que as

plataformas digitais se adequem às novas regras, definindo, na prática, o início da vigência das obrigações operacionais para março de 2026 (Brasil, 2025g).

A regulamentação brasileira sobre o tema das *loot boxes* foi adotada conforme o texto final aprovado pelo Senado. Desse modo, *loot box* restou definida da seguinte forma:

caixa de recompensa: funcionalidade disponível em certos jogos eletrônicos que permite a aquisição, mediante pagamento, pelo jogador, de itens virtuais consumíveis ou de vantagens aleatórias, resgatáveis pelo jogador ou usuário, sem conhecimento prévio de seu conteúdo ou garantia de sua efetiva utilidade (Brasil, 2025g).

A redação final manteve a imprecisão técnica “mediante pagamento”, um ponto amplamente discutido anteriormente. Assim, o texto definiu como caixas de recompensas apenas aquelas que envolvem pagamento para a obtenção de itens virtuais. Teoricamente, isso significaria que *loot boxes* gratuitas, passíveis de serem obtidas por progressão no jogo, não estariam cobertas pela regulamentação trazida pela Lei (Redação Mais Esports, 2025).

Porém, a restrição estabelecida no art. 20 parece contemplar todos os tipos de *loot boxes*: “São vedadas as caixas de recompensa (*loot boxes*) oferecidas em jogos eletrônicos direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles, nos termos da respectiva classificação indicativa.” (Brasil, 2025g). A norma, portanto, proíbe o uso de caixas de recompensas em jogos acessíveis a menores de 18 anos ou de acesso provável por eles.

A expressão “acesso provável”, que aparece em vários outros dispositivos da legislação, é inspirada em normas britânicas como o *Online Safety Act*. O seu objetivo é reconhecer a realidade material da utilização das plataformas digitais, determinando que a lei se aplique a todo serviço que apresente um uso provável ou significativo por crianças e adolescentes, mesmo que não seja o público-alvo explícito (Brasil, 2025f).

Esse acesso provável deve ser avaliado com base em critérios objetivos, expostos no parágrafo único do art. 1º:

Parágrafo único. Para os fins desta Lei, considera-se acesso provável por crianças e adolescentes as seguintes situações:

I – suficiente probabilidade de uso e atratividade do produto ou serviço de tecnologia da informação por crianças e adolescentes;

II – considerável facilidade ao acesso e utilização do produto ou serviço de tecnologia da informação por crianças e adolescentes; e

III – significativo grau de risco à privacidade, à segurança ou ao desenvolvimento biopsicossocial de crianças e de adolescentes, especialmente no caso de produtos ou serviços que tenham por finalidade permitir a interação social e o compartilhamento de informações em larga escala entre usuários em ambiente digital (Brasil, 2025g).

Portanto, a avaliação levará em conta a facilidade de acesso e utilização do produto, sua probabilidade de uso, atratividade para esse público e, de forma crucial, o nível de risco que ele apresenta à privacidade, segurança ou desenvolvimento psicossocial dos menores (Brasil, 2025f).

A norma afeta diretamente títulos que utilizam *loot boxes* e que possuem classificação indicativa inferior a 18 anos (Souza, 2025). Exemplos notórios incluem *Overwatch 2*, com classificação etária de 12 anos (Blizzard Entertainment, 2025), *Counter Strike 2*, com classificação etária de 16 anos, e o *EA SPORTS FC 25*, com classificação etária livre para todos os públicos (EA, 2025).

Em suma, jogos que tenham como público-alvo crianças e adolescentes, pela classificação indicativa, não poderão, em hipótese alguma, oferecer caixas de recompensas. Já os jogos com classificação indicativa para maiores de 18 anos poderão oferecê-las (Munhoz, 2025).

No entanto, em face da expressão “acesso provável”, mesmo as empresas de jogos direcionados a adultos que oferecem *loot boxes* deverão, além de informar extensivamente a classificação indicativa, possuir sistemas capazes de impedir o acesso de crianças e adolescentes a esse mecanismo, conforme se extrai do art. 8º, III e V, da Lei:

Art. 8º Os fornecedores de produtos ou serviços de tecnologia da informação direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles deverão:

[...]

III – oferecer sistemas e processos projetados para impedir que crianças e adolescentes encontrem, por meio do produto ou serviço, conteúdos ilegais e pornográficos, bem como outros conteúdos manifestamente inadequados à sua faixa etária, conforme as normas de classificação indicativa e a legislação aplicável;

[...]

V – informar extensivamente a todos os usuários sobre a faixa etária indicada para o produto ou serviço no momento do acesso, conforme estabelecido pela política de classificação indicativa (Brasil, 2025g).

Ademais, a Lei é incisiva ao vedar a autodeclaração e exigir a adoção de mecanismos confiáveis de verificação de idade para impedir o acesso de crianças e adolescentes a conteúdos, produtos ou serviços impróprios, inadequados ou proibidos para menores de 18 anos:

Art. 9º Os fornecedores de produtos ou serviços de tecnologia da informação que disponibilizarem conteúdo, produto ou serviço cuja oferta ou acesso seja impróprio, inadequado ou proibido para menores de 18 (dezoito) anos de idade deverão adotar medidas eficazes para impedir o seu acesso por crianças e adolescentes no âmbito de seus serviços e produtos.

§ 1º Para dar efetividade ao disposto no caput, deverão ser adotados mecanismos confiáveis de verificação de idade a cada acesso do usuário ao conteúdo, produto ou serviço de que trata o caput deste artigo, vedada a autodeclaração (Brasil, 2025g).

Caso as empresas, após o início da vigência da Lei em março de 2026, descumpram essas regras, estarão sujeitas a sanções que vão desde advertência até a proibição de exercício de atividades, nos termos do art. 35:

Art. 35. Sem prejuízo das demais sanções cíveis, criminais ou administrativas, em caso de descumprimento das obrigações previstas nesta Lei, assegurados o devido processo legal, a ampla defesa e o contraditório, os infratores estarão sujeitos às seguintes penalidades:

I – advertência, com prazo para adoção de medidas corretivas de até 30 (trinta) dias;

II – multa simples, de até 10% (dez por cento) do faturamento do grupo econômico no Brasil no seu último exercício ou, ausente o faturamento, multa de R\$ 10,00 (dez reais) até R\$ 1.000,00 (mil reais) por usuário cadastrado do provedor sancionado, limitada, no total, a R\$ 50.000.000,00 (cinquenta milhões de reais) por infração;

III – suspensão temporária das atividades;

IV – proibição de exercício das atividades (Brasil, 2025g).

Diante do exposto, verifica-se que a medida restritiva imposta pela Lei quanto ao mecanismo das caixas de recompensas vai ao encontro da sugestão de alguns autores das pesquisas analisadas. Como visto, eles defendem que a regulamentação pode assumir a forma de restrição de acesso de menores de idade à funcionalidade

de *loot boxes* ou, até mesmo, de restrições de idade em jogos que as contenham (Brooks; Clark, 2023; Hing *et al.*, 2022).

Contudo, a efetividade da restrição das caixas de recompensas para o público infanto-juvenil dependerá da fiscalização e da aplicação rigorosa. A Lei, de fato, estabelece um arcabouço institucional para tanto. O mecanismo central de monitoramento é uma autoridade administrativa, nos termos do art. 2º, X:

autoridade administrativa autônoma de proteção dos direitos de crianças e de adolescentes no ambiente digital: entidade da administração pública criada por lei, responsável por zelar pela aplicação desta Lei e fiscalizar o seu cumprimento em todo o território nacional e por editar regulamentos e procedimentos para sua execução, a qual deve observar no processo decisório as normas previstas no Capítulo I da Lei nº 13.848, de 25 de junho de 2019; (Brasil, 2025g).

Essa autoridade, nos termos do art. 34, é a figura responsável por “fiscalizar o cumprimento desta Lei em todo o território nacional”, e com competência para aplicar diretamente as penalidades de advertência e multa, conforme previsto no art. 35, § 5º (Brasil, 2025g).

Contudo, a experiência da Bélgica serve como um alerta crucial: a proibição das *loot boxes* falhou em sua aplicação prática. A pesquisa de Xiao (2023b) revelou, conforme visto, que 82% dos 100 jogos mais rentáveis da *App Store* belga ainda continham caixas de recompensas após a proibição. Esse cenário demonstra que a ausência de fiscalização ativa e de penalidades pode gerar a inércia pela maioria das empresas.

Portanto, a mera existência dessa autoridade no Brasil não garante o sucesso. Para que a Lei atinja seu propósito, será fundamental que esse órgão implemente mecanismos robustos de monitoramento e aplique as sanções de forma ativa e rigorosa a partir de março de 2026, a fim de evitar replicar a ineficácia observada no exterior.

Além disso, por ser um Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, a Lei se omite quanto à regulamentação do mesmo mecanismo para o público adulto, que também está sujeito a riscos financeiros e psicológicos. Os pesquisadores, embora enfatizem a proteção de menores, reconhecem que os riscos de gastos excessivos com *loot boxes* são uma preocupação separada da classificação legal e que a ação regulatória deve buscar mitigar os danos financeiros para adultos também (Brooks; Clark, 2023).

Assim, há uma ausência de provisões que protejam os consumidores adultos contra as táticas de monetização consideradas “predatórias” pela comunidade científica (King *et al.*, 2019 *apud* Brooks; Clark, 2023, p. 9, tradução nossa), como limites de gastos ou a possibilidade de autoexclusão de compras de caixas de recompensas ou microtransações. Embora a vedação das *loot boxes* para menores torne essas ferramentas menos cruciais para este grupo, a sua ausência para adultos representa uma perda de oportunidade de mitigação de danos financeiros, especialmente para usuários de alto risco (Drummond *et al.*, 2020).

Apesar da falta de regulamentação de limites de gastos ou autoexclusão para caixas de recompensas em geral, a Lei demonstra uma preocupação com o uso compulsivo dos produtos ou serviços de tecnologia da informação por crianças e adolescentes, ao exigir que os fornecedores desenvolvam e adotem por padrão configurações que o evitem desde a concepção:

Art. 8º Os fornecedores de produtos ou serviços de tecnologia da informação direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles deverão:

[...]

IV – desenvolver desde a concepção e adotar por padrão configurações que evitem o uso compulsivo de produtos ou serviços por crianças e adolescentes; (Brasil, 2025g).

Além disso, estabelece que as ferramentas de supervisão parental deverão, por padrão, limitar recursos para aumentar artificialmente o uso, como reprodução automática de mídia e recompensas (art. 17, § 4º, II), e permitir aos pais limitar e monitorar o tempo de uso (Art. 17, IV):

Art. 17. Os fornecedores de produtos ou serviços de tecnologia da informação direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles deverão:

[...]

IV – oferecer funcionalidades que permitam limitar e monitorar o tempo de uso do produto ou serviço.

[...]

§ 4º As configurações-padrão das ferramentas de supervisão parental deverão adotar o mais alto nível de proteção disponível, assegurados, no mínimo:

[...]

I – limitação de recursos para aumentar, sustentar ou estender artificialmente o uso do produto ou serviço pela criança ou pelo adolescente, como reprodução automática de mídia, recompensas pelo tempo de uso, notificações e outros recursos que possam resultar em uso excessivo do produto ou serviço por criança ou adolescente; (Brasil, 2025g).

Outro ponto forte de convergência com a sugestão dos autores é o foco da Lei na transparência e na educação digital. A Lei estabelece como fundamento a promoção da educação digital, com ênfase no senso crítico e no uso seguro e responsável da tecnologia:

Art. 4º A utilização de produtos ou serviços de tecnologia da informação por crianças e adolescentes tem como fundamentos:

[...]

VIII – a promoção da educação digital, com foco no desenvolvimento da cidadania e do senso crítico para o uso seguro e responsável da tecnologia; (Brasil, 2025g).

Essa abordagem se alinha à defesa dos autores pela implementação de abordagens educacionais para coibir a exploração de vieses e à necessidade de educação pública direcionada a crianças, adolescentes e pais para aumentar a conscientização sobre os riscos de dano (King; Delfabbro, 2018; Parent Zone, 2019; Gainsbury, 2019, *apud* Close *et al.*, 2021; Hing *et al.*, 2022).

Em conclusão, a Lei nº 15.211, de 2025, enquanto Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, encontra-se alinhada com as recomendações de regulamentação para o público infanto-juvenil. Ela adota a medida mais extrema de proibir as *loot boxes* para essa faixa etária, além de incorporar requisitos de segurança, transparência, supervisão parental e educação. Contudo, a ausência de regulamentação para o público adulto impede a implementação de medidas protetivas universais, como limites de gastos e autoexclusão (Drummond; Sauer; Hall, 2019a, 2019b *apud* Brooks; Clark, 2019), essenciais para mitigar os danos financeiros e de problemas com jogos de azar identificados em toda a base de usuários de jogos digitais.

8 **LOOT BOXES, “REGULABILITY” E CIDADANIA DIGITAL**

A discussão sobre as *loot boxes* e a sua natureza predatória se insere no contexto do desafio imposto pelo ciberespaço à autoridade estatal, o que Lawrence Lessig denomina “*regulability*”. O ciberespaço, no qual os jogos eletrônicos se inserem, é caracterizado como uma “experiência rica” e uma “segunda vida”, onde as regras mais importantes são impostas pela própria “arquitetura do espaço”, ou seja, pelo “código”. Essa arquitetura possibilita aos usuários “escapar das restrições do espaço real” e das normas (Lessig, 2006, pp. 19, 21, 30 e 32, tradução nossa).

A capacidade regulatória do código se manifesta em mecanismos como as *loot boxes*, que, por apresentarem uma seleção aleatória de itens virtuais adquiridos com dinheiro real (GILBERT, 2017 *apud* RESTER, 2019), são amplamente percebidas como um esquema predatório que se correlaciona com problemas de jogos de azar (KING; DELFABBRO, 2019; XIAO et al., 2024). O cerne da questão da “*regulability*” é o conflito entre a lei imposta pelo código e a lei imposta pelo Estado, especialmente para proteger o público infanto-juvenil, que é vulnerável a esses mecanismos (HIDALGO, 2019).

A urgência dessa “*regulability*” sobre as práticas online é intensificada no Brasil pelo avanço das políticas públicas de acesso e cidadania digital. Conforme aponta Lannes, Fachin e Aguiar (2022), a cidadania digital não se restringe ao mero acesso à rede, mas exige domínio da tecnologia para que o cidadão possa interagir de forma segura e com senso crítico no ambiente virtual. Desse modo, a tática da *loot box*, ao explorar o impulso da compra e a aleatoriedade, atua na contramão da formação desse senso crítico que as políticas de cidadania digital buscam desenvolver (Lannes; Fachin; Aguiar, 2022).

O paradoxo se estabelece: a universalização da internet, que em 2021 atingiu 82% dos domicílios brasileiros (Lannes; Fachin; Aguiar, 2022), apesar de cumprir um objetivo de política pública, simultaneamente aumenta a exposição do público a esses mecanismos de monetização abusivos. À medida que mais aspectos da vida se movem para o online, a questão sobre a “*regulability*” dessas práticas se torna mais premente (LESSIG, 2006, p. 27).

Diante desse conflito entre o código e a lei, a Lei nº 15.211/2025 representa a intervenção estatal para exercer a “*regulability*”. Ao proibir a oferta de caixas de recompensas em jogos direcionados ou de acesso provável por crianças e adolescentes, o Estado brasileiro busca garantir o exercício da cidadania digital através da imposição de regras que assegurem um ambiente mais seguro.

9 CONCLUSÃO

A controvérsia em torno das *loot boxes*, impulsionada por casos de repercussão global como o de *Star Wars: Battlefront II* (Freire-Sánchez *et al.*, 2024), revela-se um tema de extrema relevância jurídica e social no Brasil, levando a um debate legislativo que culmina na promulgação da Lei nº 15.211/2025 (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente). O percurso da discussão legislativa, que oscila entre a proibição total (a exemplo da Bélgica) (Xiao, 2023b) e a regulamentação, evidencia a complexa interação entre a inovação tecnológica no ciberespaço e a necessidade imperiosa de proteção legal, especialmente para o público infanto-juvenil.

Nesse sentido, a análise do mecanismo das caixas de recompensas revela sua semelhança estrutural e psicológica com jogos de azar (Drummond; Sauer, 2018; Decamp, 2020; Larche *et al.*, 2021; Close *et al.*, 2021, 2022 *apud* Xiao, 2023b). Os estudos revisados apontam uma correlação inegável entre os gastos com *loot boxes* e problemas com jogos de azar, tanto em países ocidentais quanto na República Popular da China (Xiao *et al.*, 2024; Hing *et al.*, 2022; Brooks; Clark, 2023). O cerne do problema reside na combinação de microtransações de baixo valor com recompensas baseadas no puro acaso, o que cria um ambiente propenso a desencadear mecanismos de compulsão e leva a perdas econômicas significativas para a base de usuários como um todo. A exposição é particularmente grave para menores de idade, que representam um grupo vulnerável (Hidalgo, 2019).

No que tange à resposta regulatória, a Lei nº 15.211/2025 adota a medida mais rigorosa para a faixa etária infantojuvenil, ao proibir a oferta de caixas de recompensas em jogos direcionados ou de acesso provável por crianças e adolescentes (Brasil, 2025g). Essa abordagem, que se alinha a recomendações de restrição do acesso às *loot boxes* por menores de idade (Brooks; Clark, 2023; Hing *et al.*, 2022), não pode ignorar a experiência da Bélgica, onde a proibição total se revelou ineficaz e contornável (Xiao, 2023b). Além disso, a legislação brasileira se absteve de regulamentar o mecanismo para o público adulto, que também está sujeito a riscos financeiros e psicológicos. A ausência de provisões como limites de gastos ou a possibilidade de autoexclusão de caixas de recompensas impede a implementação de medidas protetivas a toda a base de usuários de jogos eletrônicos (Drummond *et al.*, 2020).

A regulamentação das *loot boxes* no Brasil reflete um debate mais amplo sobre a “*regulability*” do ciberespaço. A capacidade do “código” de definir e modelar o comportamento em escala de massa é o motivo pelo qual ele é importante para a lei. O debate sobre as caixas de recompensas ilustra, por exemplo, como a arquitetura do jogo pode atuar “como um mecanismo anti-regulatório: uma ferramenta para minimizar os custos da lei que certos grupos usarão a seu favor”. Em outros termos, ao criar um sistema legalmente ambíguo (nem puramente jogo de azar, nem puramente bem de consumo), o “código” permite que as empresas contornem as restrições e custos de conformidade associados à legislação tradicional de jogos de azar (Lessig, 2006, p. 119, tradução nossa).

Assim, a Lei nº 15.211/2025 é um marco, pois, ao proibir a funcionalidade de *loot boxes* para menores, demonstra que o Estado brasileiro pode ativamente exercer sua “*regulability*” sobre o comportamento no ciberespaço (Lessig, 2006, p. 19). No entanto, a discussão sobre o arcabouço normativo ideal para a totalidade dos usuários ainda não está concluída. A proteção integral contra as táticas de monetização predatórias exige um compromisso regulatório que se estenda para além das fronteiras etárias, garantindo a proteção dos consumidores adultos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABARBANEL, Brett. *Gambling vs. gaming: a commentary on the role of regulatory, industry, and community stakeholders in the loot box debate*. **Gaming Law Review**, v. 22, n. 4, p. 231-234, 2018. Disponível em: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3129811. Acesso em: 28 ago. 2024.

AMAZON MECHANICAL TURK, INC. *Amazon Mechanical Turk*. Seattle: **Amazon Mechanical Turk**, 2024. Disponível em: <https://www.mturk.com/>. Acesso em: 10 out. 2025.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. *Internet Gaming*. **Psychiatry.org**. [S.l.], 2023. Revisão por James Sherer, M.D., jan. 2023. Disponível em: <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming>. Acesso em: 10 out. 2025.

APA DICTIONARY OF PSYCHOLOGY. *Social cognition*. Washington, DC: **American Psychological Association**, 2024. Disponível em: <https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037/t90928-000>. Acesso em: 10 out. 2025.

AYA, Giu. Bel para Meninas protesta contra YouTube após perder canal por 'adultização'. **CNN Brasil**, 29 ago. 2025. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/bel-para-meninas-protesta-contrayoutube-apos-perder-canal-por-adultizacao/>. Acesso em: 15 set. 2025.

BATTLE.NET. Overwatch 2 caixa Saque estava Vazio. **Battle.net**, 2025. Disponível em: <https://us.support.blizzard.com/pt/article/374248>. Acesso em: 16 set. 2025.

BEGAMBLEAWARE. *BeGambleAware*. **ZNAKI**, 11 out. 2023. Disponível em: <https://znaki.fm/pt/teams/begambleaware/>. Acesso em: 11 set. 2025.

BERTOLOZZI, Thayla Bicalho. **Regulação de jogos eletrônicos no Brasil: utopia ou realidade?** *Jota*, 19 abr. 2024. Opinião e Análise. Disponível em: <https://www.jota.info/opiniao-e-analise/artigos/regulacao-de-jogos-eletronicos-no-brasil-utopia-ou-realidade>. Acesso em: 15 set. 2025.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. Overwatch 2. **Steam**. [S. l.]: Valve Corporation. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/2357570/Overwatch_2/?l=brazilian. Acesso em: 1 out. 2025.

BROOKS, Gabriel A.; CLARK, Luke. *The gamblers of the future? Migration from loot boxes to gambling in a longitudinal study of young adults*. **Computers in Human Behavior**, v. 141, p. 107605, 2023. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563222004253>. Acesso em: 03 set. 2025

BROOKS, Gabriel. A.; CLARK, Luke. *Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions*. **Addictive Behaviors**, Vancouver, v. 96, p. 26-34, abr. 2019. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306460318315077?via%3Dihub>. Acesso em: 26 set. 2025.

CAETANO, Ricardo. Após controvérsia com loot boxes, chefe de desenvolvimento de jogos deixa a EA. **ESPN**, 14 ago. 2018. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4643002/apos-controversia-com-loot-boxes-chefe-de-desenvolvimento-de-jogos-deixa-a-ea. Acesso em: 09 set. 2025.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. Comissão aprova aumento de pena para o aliciamento de crianças e adolescentes por meio da internet. **Agência Câmara de Notícias**, Brasília, 13 ago. 2025. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/1188055-comissao-aprova-aumento-de-pena-para-o-aliciamento-de-criancas-e-adolescentes-por-meio-da-internet/>. Acesso em: 15 set. 2025.

CLOSE, James et al. *Loot box engagement: relationships with educational attainment, employment status and earnings in a cohort of 16 000 United Kingdom gamers*. **Addiction**, v. 117, n. 8, p. 2338-2345, 2022. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35129238/>. Acesso em: 01 set. 2025.

CLOSE, James et al. *Secondary analysis of loot box data: Are high-spending “whales” wealthy gamers or problem gamblers?* **Addictive Behaviors**, v. 117, p. 106851, 2021. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0306460321000368>. Acesso em: 02 set. 2025.

CLOSE, James; LLOYD, Joanne. *Lifting the Lid on Loot-Boxes: Chance-Based Purchases in Video Games and the Convergence of Gaming and Gambling*. Londres: **GambleAware**, 2021. Disponível em: <https://www.gambleaware.org/our-research/publication-library/articles/lifting-the-lid-on-loot-boxes/>. Acesso em: 11 set. 2025.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. **Parecer n. 36/2021/GTEC/CG**. Brasília, DF: CFP, 2021. Disponível em: https://sei.cfp.org.br/sei/controlador.php?acao=documento_download_anexo&id_anexo=241332&infra_sistema=100000100&infra_unidade_atua.... Acesso em: 11 set. 2025.

DEMÉTRIO, Gustavo. Conta de influenciador Hytalo Santos sai do ar no Instagram. **G1**. João Pessoa, 8 ago. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2025/08/08/conta-de-influenciador-hytalo-santos-sai-do-ar-no-instagram.ghtml>. Acesso em: 15 set. 2025.

DÍAZ, Daniel Lopera; BEDOYA, Andrés Felipe Roncancio; BENÍTEZ, Cristian Camilo Carrillo. *Los videojuegos y sus condiciones normativas de las loot boxes y los DLC: estado sobre la protección al consumidor en Colombia*. **Revista Ratio Juris**, Unaula,

v. 17, n. 35, p. 599-616, 2022. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/5857/585775128009/>. Acesso em: 04 set. 2025.

DINSDALE, Ryan; CURY, Maria Eduarda. Skin mais cara de Counter-Strike é vendida por valor astronômico que supera 1 milhão de dólares. **IGN Brasil**, São Paulo, 6 jun. 2024. Disponível em: <https://br.ign.com/counter-strike-2/124952/news/skin-mais-cara-de-counter-strike-e-vendida-por-valor-astronomico-que-supera-1-milhao-de-dolares>. Acesso em: 10 set. 2025.

DRUMMOND, A. et al. *The relationship between problem gambling, excessive gaming, psychological distress and spending on loot boxes in Aotearoa New Zealand, Australia, and the United States—A cross-national survey*. **PLOS ONE**, Palmerston North, v. 15, n. 3, p. e0230378, mar. 2020. Disponível em: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.023037>. Acesso em: 26 set. 2025.

EA. EA SPORTS FC 25. **Steam**. [S. l.]: Valve Corporation. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/2669320/EA_SPORTS_FC_25/. Acesso em: 1 out. 2025.

FARINHA, Martim Ferreira dos Santos. “Loot-boxes” e “Skin Gambling” Novos jogos de fortuna e azar online? Análise do panorama internacional, da legislação portuguesa e a necessidade de futura harmonização. **ELSA Portugal Law Review**, Lisboa, v. 1, n. 3, p. 1-29, mar. 2019. Disponível em: <https://ssrn.com/abstract=3569772>. Acesso em: 17 set. 2025.

FREIRE-SÁNCHEZ, Alfonso.; VIDAL-MESTRE, Montserrat.; FITÓ-CARRERAS, Maria. *Big Data y estrategias in-game para capitalizar la experiencia jugable en videojuegos: estudio de caso Star Wars Battlefront II*. **Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria**, v. 24, n. 3, p. 173-185, 2024. Disponível em: <https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/96168>. Acesso em: 09 set. 2025.

G1 PARAÍBA. Quem é Kamylinha, influenciadora da turma de Hytalo Santos que teve perfil nas redes sociais bloqueado. **G1**. João Pessoa, 12 ago. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2025/08/12/quem-e-kamylinha-influenciadora-da-turma-de-hytalo-santos-que-teve-perfil-nas-redes-sociais-bloqueado.ghtml>. Acesso em: 15 set. 2025.

GAMBLING COMMISSION. *Young People and Gambling 2024: official statistics*. London: **Gambling Commission**, 7 nov. 2024. Seção: *The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fourth Edition – Multiple Response Juvenile (DSM-IV-MR-J) problem gambling screen*. Disponível em: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/young-people-and-gambling-2024-official-statistics/ypg-2024-involvement-in-gambling-the-dsm-iv-mr-j-problem-gambling-screen>. Acesso em: 10 out. 2025.

GOODSTEIN, Scott. *When the Cat's Away: Techlash, Loot Boxes, And Regulating "Dark Patterns" In The Video Game Industry's Monetization Strategies*. **University of**

Colorado Law Review, [S. l.], v. 92, n. 1, p. 285-335, 2021. Disponível em: <https://scholar.law.colorado.edu/lawreview/vol92/iss1/6>. Acesso em: 29 out. 2025.

GONZÁLEZ-CABRERA, J. et al. *Design and Measurement Properties of the Online Gambling Disorder Questionnaire (OGD-Q) in Spanish Adolescents*. **Journal of Clinical Medicine**, [S.l.], v. 9, n. 1, p. 120, 2 jan. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/jcm9010120>. Acesso em: 10 out. 2025.

GONZÁLEZ-CABRERA, J. et al. *Loot boxes in Spanish adolescents and young adults: Relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder*. **Computers in Human Behavior**, Logroño, v. 126, p. 107012, set. 2021. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563221003356?via%3Dihub>. Acesso em: 26 set. 2025.

HARVEY, Daniel James. *Should loot boxes be considered gambling or can Self-Regulation and Corporate Social Responsibility solve the loot box issue? A review of current UK law and international legislation*. **International Esports Law Review**, v. 4, n. 1, 2021. Disponível em: <https://www-periodicos-capes-gov-br.ez54.periodicos.capes.gov.br/index.php/acervo/buscaador.html?task=detalhes&source=all&id=W3196083516>. Acesso em: 09 set. 2025.

HIDALGO, Alberto Cerezo. *Loot boxes: juegos de azar encubiertos al alcance de menores*. **Revista Jurídica de Castilla y León**, n. 47, p. 25-58, jan. 2019. ISSN 2254-3805. Disponível em: <https://www.jcyl.es/web/jcyl/AdministracionPublica/es/Plantilla100Detalle/1131978346397/1284841593285/Redaccion>. Acesso em: 26 ago. 2025.

HING et al. *Loot box purchasing is linked to problem gambling in adolescents when controlling for monetary gambling participation*. **Journal of Behavioral Addictions**, Budapeste, v. 11, n. 2, p. 396-405, 2022. Disponível em: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9295209/pdf/jba-11-396.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2025.

KING, Daniel L.; DELFABBRO, Paul H. *Loot box limit-setting is not sufficient on its own to prevent players from overspending: a reply to Drummond, Sauer & Hall*. **Addiction**, v. 114, n. 7, p. 1324-1325, 2019. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/add.14628>. Acesso em: 20 ago. 2025.

KRISTIANSEN, S.; SEVERIN, M. C. *Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: Findings from a national survey*. **Addictive Behaviors**, Amsterdam, v. 103, n. 106254, p. 1-6, 2020. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31881408/>. Acesso em: 02 set. 2025.

LANNES, Yuri Nathan da Costa; FACHIN, Jéssica Amanda; AGUIAR, Alexandre Kehrig Veronese. Políticas públicas de acesso e universalização da internet no Brasil e cidadania digital. **Revista de Direito Brasileira**, Florianópolis, SC, v. 32, n. 12, p. 110-129, mai./ago. 2022. Disponível em:

<https://www.indexlaw.org/index.php/rdb/article/view/8982/6475>. Acesso em: 26 nov. 2025.

LÉVESQUE, David et al. *Gambling-Related Cognition Scale (GRCS): Are skills-based games at a disadvantage?* **Psychology of Addictive Behaviors**, [s. l.], v. 31, n. 6, p. 647-654, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1037/adb0000297>. Acesso em: 10 out. 2025.

LIMA, M. O que é correção de Bonferroni? **Blog Psicometria Online**, 22 jan. 2025. Disponível em: <https://www.blog.psicometriaonline.com.br/correcao-bonferroni/>. Acesso em: 10 out. 2025.

MARSHALL, Cass. *Players report various loot box oddities in Overwatch*. **Polygon**, 12 set. 2017. Disponível em: <https://www.polygon.com/2017/9/12/16295238/overwatch-loot-box-empty-duplicate-bug/>. Acesso em: 16 set. 2025.

MEIRELLES, Fernanda. Lootboxes e o Direito brasileiro: Estamos prontos para esse debate? **Migalhas**, 27 jun. 2025. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/433420/lootboxes-e-o-direito-brasileiro-estamos-prontos-para-esse-debate>. Acesso em: 15 set. 2025.

MINISTÉRIO PÚBLICO DA PARAÍBA. Influenciador Hytalo Santos é preso em SP a pedido do MPPB. **MPPB**, 15 ago. 2025. Disponível em: <https://www.mppb.mp.br/index.php/pt/comunicacao/noticias/19-criminal/26694-influenciador-hytalo-santos-e-preso-em-sp-a-pedido-do-mppb>. Acesso em: 15 set. 2025.

MUNHOZ, Vinícius. **Lei Felca sancionada: jogos com loot box proibidas no Brasil?** Flow Games, 26 set. 2025. Disponível em: <https://flowgames.gg/lei-felca-sancionada-jogos-loot-box-proibidas-brasil/>. Acesso em: 01 out. 2025.

NEWALL, Philip W. S. *Dark nudges in gambling*. **Addiction Research & Theory**, v. 27, n. 2, p. 65-67, 2019. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/16066359.2018.1474206>. Acesso em: 17 set. 2025.

NIELSEN, Rune Kristian Lundedal; GRABARCZYK, Paweł. *Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games*. **Transactions of the Digital Games Research Association**, [S. l.], v. 4, n. 3, p. 171-207, jun. 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/336515493_Are_Loot_Boxes_Gambling_Random_Reward_Mechanisms_in_Video_Games. Acesso em: 16 set. 2025.

NORTHFLEET, Ellen Gracie. **Inviabilidade de Assimilação das “Loot Boxes” a Jogos de Azar**. Parecer jurídico. Rio de Janeiro, 15 jun. 2023. Disponível em: <https://pjeconsultapublica.tjdft.jus.br/consultapublica/Processo/ConsultaDocumento/li stView.se am?x=24012619010800000000169251975>. Acesso em: 11 set. 2025.

NOVPSYCH. *Problem Gambling Severity Index* (PGSI). [S. l.]: **NovoPsych**, 2025. Disponível em: <https://novopsych.com/assessments/health/problem-gambling-severity-index-pgsi/>. Acesso em: 10 out. 2025.

PEREIRA, Felipe Bressanim. **Adultização**. Youtube, 6 ago. 2025. 49m56s. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=FpsCzFGL1LE&ab_channel=Felca. Acesso em: 15 set. 2025.

PUMBA, Gabriel. **Governo brasileiro admite não fiscalizar apostas com skins**. *Dust2 Brasil*, [S. l.], 14 abr. 2025. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/60255/governo-brasileiro-admite-nao-fiscalizar-apostas-com-skins>. Acesso em: 17 set. 2025.

REDAÇÃO MAIS ESPORTS. Brasil proíbe loot boxes para menores de 18 anos a partir de 2026. São Paulo: **Mais Esports**, 27 de setembro de 2025. Disponível em: <https://maisesports.com.br/brasil-proibe-loot-boxes-para-menores-de-18-anos-a-partir-de-2026/>. Acesso em: 01 out. 2025.

RESTER, Nathan. *Insert coin: pay-to-win and the loot box dilemma*. **Gaming Law Review**, [s. l.], v. 4, p. 221-228, 2019. Disponível em: <https://www.liebertpub.com.ez54.periodicos.capes.gov.br/doi/epub/10.1089/qlr2.2019.2346>. Acesso em: 09 set. 2025.

ROCKLOFF, Matthew *et al.* *Young people who purchase loot boxes are more likely to have gambling problems: An online survey of adolescents and young adults living in NSW Australia*. **Journal of Behavioral Addictions**, v. 10, n. 1, p. 35-41, 2021. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33625382/>. Acesso em: 03 set. 2025.

ROWE, Willa. *Someone Just Paid Over \$1 Million For This One-Of-A-Kind Counter-Strike Skin*. **Kotaku**, [S. l.], 5 de junho de 2024. Disponível em: <https://kotaku.com/counter-strike-blue-gem-skin-sells-one-million-dollars-1851521593>. Acesso em: 10 set. 2025.

SANTA MONICA STUDIO. **God of War III**. Los Angeles: Sony Computer Entertainment, 2010.

SILVA, Isabella Lúcia Nogueira; ALMEIDA, Luan Richard Gonçalves. *Loot boxes São Jogos De Azar? A Análise Do Mecanismo De Monetização Presente Em Videogames Frente Às Legislações Brasileira E Europeias*. **e-Revista de Economia, Empresas e Empreendedores na CPLP**, v. 8, n. 1, p. 63-74, 31 mar. 2022. Disponível em: <https://revistas.ponteditora.org/index.php/e3/article/download/614/424/2619>. Acesso em: 27 ago. 2025.

SOUZA, Guilherme. Lula sanciona lei que proíbe loot boxes em jogos para menores de 18 anos no Brasil. **TudoCelular**, 29 set. 2025. Disponível em: <https://www.tudocelular.com/mercado/noticias/n240744/lula-lei-proibicao-loot-boxes-menores-18-anos.html>. Acesso em: 01 out. 2021.

TAKAHARA, Victor Massashi. Microtransações em jogos eletrônicos: um estudo sobre percepção dos usuários sobre os itens funcionais e ornamentais. 2020. 80 f. Dissertação (Mestrado em Economia) - Escola de Economia de São Paulo, **Fundação Getúlio Vargas**, São Paulo, 2020. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/FGV_072721c6497dd748f3e1db44e03debb9/DetaiIs?. Acesso em: 18 set. 2025.

TERRA. **Câmara aprova projeto contra adultização de crianças**. [online]. 2025. Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/brasil/camara-aprova-projeto-contradadultizacao-de-criancas,19fe7a457338a5681dd15b39a465aee8380n1c46.html>. Acesso em: 15 set. 2025.

THALER, Richard H.; SUNSTEIN, Cass R. *Nudge: Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness*. New Haven; London: **Yale University Press**, 2008. Disponível em: <https://www.researchgate.net/file.PostFileLoader.html?id=53abe564cf57d7df1e8b45f4&assetKey=AS%3A273548994646025%401442230571326>. Acesso em: 17 set. 2025.

THALER, Richard. H. *Nudge, not sludge*. **Science**, v. 361, n. 6401, p. 431, 3 ago. 2018. Disponível em: <https://www.science.org/doi/10.1126/science.aau9241>. Acesso em: 17 set. 2025.

THESNIPINGSNAKE. *\$1 Million ST FN 661 AK Blue Gem Discovered after 10 years!* **Swap.gg**, [S. l.], 16 jan. 2024. Disponível em: <https://swap.gg/blog/cs2-st-fn-661-ak-scar-pattern>. Acesso em: 10 set. 2025.

VALVE. Counter-Strike 2. **Steam**. [S. l.]: Valve Corporation. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_2/. Acesso em: 1 out. 2025.

VINHA, Felipe. O que são jogos Pay to Win (P2W)? Entenda o que é, exemplos e polêmicas. **TechTudo**, 19 out. 2022. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/10/o-que-sao-jogos-pay-to-win-p2w-entenda-o-que-e-exemplos-e-polemicas.ghtml>. Acesso em: 22 out. 2025.

WINTERS, K. C.; STINCHFIELD, R. D.; FULKERSON, J. *South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents (SOGS-RA)*. 1993. In: **APA PsycTests**. [Database record]. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/t21463-000>. Acesso em: 10 out. 2025.

WORKSAFE QUEENSLAND. *Kessler Psychological Distress Scale (K10)*. [S.l.]. **WorkSafe Queensland**, s.d. 3 p. Disponível em: https://www.worksafe.qld.gov.au/_data/assets/pdf_file/0010/22240/kessler-psychological-distress-scale-k101.pdf. Acesso em: 10 out. 2025.

XIAO, Leon Y et al. *Opening Pandora's Loot Box: Weak Links Between Gambling and Loot Box Expenditure in China, and Player Opinions on Probability Disclosures and Pity-Timers*. **Journal of Gambling Studies**, 39, 645–668, 2023. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35933619/>. Acesso em: 03 set. 2025.

XIAO, Leon Y. *Beneath the label: unsatisfactory compliance with ESRB, PEGI and IARC industry self-regulation requiring loot box presence warning labels by video game companies*. **Royal Society Open Science**, v. 10, n. 230270, p. 1-33, 2023a. DOI: 10.1098/rsos.230270. Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.230270>. Acesso em: 18 set. 2025.

XIAO, Leon Y. *Breaking Ban: Belgium's Ineffective Gambling Law Regulation of Video Game Loot Boxes*. **Organizational Behavior**, v. 9, issue 1, p. 1-31, 2023b. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Leon-Xiao-3/publication/362321985_Breaking_Ban_Belgium's_ineffective_gambling_law_regulation_of_video_game_loot_boxes/links/63c72ea2d7e5841e0bd72875/Breaking-Ban-Belgiums-Ineffective-Gambling-Law-Regulation-of-Video-Game-Loot-Boxes.pdf. Acesso em: 10 set. 2025.

XIAO, Leon Y. et al. *Gaming the system: suboptimal compliance with loot box probability disclosure regulations in China*. **Behavioural Public Policy**, v. 8, p. 590-616, 2024. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/353403385_Gaming_the_system_suboptimal_compliance_with_loot_box_probability_disclosure_regulations_in_China. Acesso em: 04 set. 2025.

XP INVESTIMENTOS. Crowdsourcing: conheça os benefícios e saiba como implementar! **XP Expert**. [S.l.], 23 mar. 2023. Disponível em: <https://conteudos.xpi.com.br/aprenda-a-investir/relatorios/crowdsourcing/>. Acesso em: 10 out. 2025.

ZENDLE, David. et al. *The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games*. **Addiction**, [S.l.], v. 115, n. 9, p. 1768-1772, set. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/add.14973>. Acesso em: 10 out. 2025.

ZENDLE, David. *Problem gamblers spend less money when loot boxes are removed from a game: a before and after study of Heroes of the Storm*. **PeerJ**, [S. l.], v. 7, p. e7700, 29 out. 2019. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31681510/>. Acesso em: 03 set. 2025.

ZENDLE, David; CAIRNS, Paul. *Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study*. **PLOS ONE**, v. 14, n. 3, p. e0213194, 7 mar. 2019. Disponível em: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0213194>. Acesso em: 02 set. 2025.

MARCO LEGISLATIVO

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Emenda nº 23 de 2025 ao Projeto de Lei nº 2628, de 2022**. Brasília, DF, 2025a. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2886486&filename=EMC+23/2025+CCOM+%3D%3E+PL+2628/2022. Acesso em: 10 set. 2025.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Emenda nº 37 de 2025 ao Projeto de Lei nº 2628, de 2022**. Brasília, DF, 2025b. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2886861&filename=EMC+37/2025+CCOM+%3D%3E+PL+2628/2022. Acesso em: 10 set. 2025.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Ficha de tramitação do Projeto de Lei nº 2628, de 2022**. Brasília, DF, 2025c. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2477340>. Acesso em: 10 set. 2025.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Ficha de tramitação do Projeto de Lei nº 2796/2021**. Brasília, DF, 2025d. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2293861>. Acesso em: 15 set. 2025.

BRASIL. Câmara Dos Deputados. Ficha de tramitação: **Projeto de Lei n. 4148, de 2019**. Ementa: Dispõe sobre a aquisição de Caixa de Recompensa em jogos eletrônicos e dá outras providências. Brasília, DF, 2025e Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2212564>. Acesso em: 9 out. 2025.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Substitutivo ao Projeto de Lei nº 2628, de 2022**. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais. Relatório do Deputado Jadyel Alencar. Brasília, DF, 2025f. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2970493&filename=PRL+1+CCOM+%3D%3E+PL+2628/2022. Acesso em: 15 set. 2025.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941**. Lei das Contravenções Penais. Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em: 10 set. 2025.

BRASIL. **Lei nº 14.852, de 6 de maio de 2024**. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos; e altera as Leis nºs 8.313, de 23 de dezembro de 1991, 8.685, de 20 de julho de 1993, e 9.279, de 14 de maio de 1996. Brasília-DF: Presidência da República, 2024a. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm. Acesso em: 15 set. 2025.

BRASIL. **Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025**. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (Estatuto Digital da Criança e do

Adolescente). Brasília, DF: Presidência da República, 2025g. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2023-2026/2025/lei/L15211.htm. Acesso em: 01 out. 2025.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 4148, de 18 de julho de 2019**. Dispõe sobre a aquisição de Caixa de Recompensa em jogos eletrônicos e dá outras providências. Autor: Deputado Federal Heitor Freire. Brasília-DF, 2019. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1781141&filename=PL%204148/2019. Acesso em: 10 set. 2025.

BRASIL. Senado Federal. Comissão de Comunicação e Direito Digital. **Parecer n. 334, de 2024**, relator Senador Flávio Arns, sobre o Projeto de Lei n. 2628, de 2022, do Senador Alessandro Vieira, que dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais. Brasília, DF: Senado Federal, 2024b. Disponível em: <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/3012971028>. Acesso em: 01 out. 2025.

BRASIL. Senado Federal. Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania. **Parecer nº de 2024**, relator Senador Jorge Kajuru, sobre o Projeto de Lei n. 2628, de 2022, do Senador Alessandro Vieira, que dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais. Brasília-DF, 2024c. Disponível em: https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9551092&ts=1708704512276&rendition_principal=S&disposition=inline. Acesso em: 01 out. 2025.

BRASIL. Senado Federal. **Emenda nº 17 - CCDD (ao Projeto de Lei n. 2.628, de 2022, que dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais)**. Autoria: Senador Esperidião Amin. Brasília, DF, 25 nov. 2024d. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9847505&ts=1758309716167&disposition=inline&ts=1758309716167>. Acesso em: 9 out. 2025.

BRASIL. Senado Federal. **Ficha de tramitação do Projeto de Lei nº 2.628, de 18 de outubro de 2022**. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais. Autoria de: Senador Alessandro Vieira (PSDB-SE). Brasília, DF, 2025h. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/154901>. Acesso em: 01 out. 2025.

BRASIL. Senado Federal. **Parecer nº 114, de 2025 - PLEN/SF**: sobre o Projeto de Lei nº 2.628, de 2022 (Substitutivo da Câmara dos Deputados), que dispõe sobre a proteção de crianças e de adolescentes em ambientes digitais (Estatuto da Criança e do Adolescente Digital - ECA Digital). Brasília-DF, 2025i. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=10033733&ts=1756335463466&disposition=inline>. Acesso em: 22 set. 2025.

BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei n. 2628, de 2022**. Ementa: Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais. Brasília, DF, 2022. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg->

<getter/documento?dm=9205520&ts=1758309711047&disposition=inline>. Acesso em:
9 out. 2025.