

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS

ISABELA BATISTA PINTO

**A POSSIBILIDADE E A EFICIÊNCIA DA AÇÃO CIVIL PÚBLICA COMO
INSTRUMENTO PARA A REGULAMENTAÇÃO DAS *LOOT BOXES* EM JOGOS
ELETRÔNICOS PELO ESTADO BRASILEIRO**

**FRANCA
2025**

ISABELA BATISTA PINTO

**A POSSIBILIDADE E A EFICIÊNCIA DA AÇÃO CIVIL PÚBLICA COMO
INSTRUMENTO PARA A REGULAMENTAÇÃO DAS *LOOT BOXES* EM JOGOS
ELETRÔNICOS PELO ESTADO BRASILEIRO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como Trabalho de Conclusão de Curso, como pré-requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Direito.

Orientador (a): Prof. Dr. José Carlos de Oliveira

**FRANCA
2025**

P659p

Pinto, Isabela Batista

A POSSIBILIDADE E A EFICIÊNCIA DA AÇÃO CIVIL PÚBLICA COMO
INSTRUMENTO PARA A REGULAMENTAÇÃO DAS LOOT BOXES EM JOGOS
ELETRÔNICOS PELO ESTADO BRASILEIRO / Isabela Batista Pinto. -- Franca,
2025

78 p.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Direito) - Universidade Estadual
Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Franca

Orientador: José Carlos de Oliveira

1. Direito Administrativo. 2. Loot Boxes. 3. Direito do Consumidor. 4. Ação Civil
Pública. I. Título.

ISABELA BATISTA PINTO

**A POSSIBILIDADE E A EFICIÊNCIA DA AÇÃO CIVIL PÚBLICA COMO
INSTRUMENTO PARA A REGULAMENTAÇÃO DAS LOOT BOXES EM JOGOS
ELETRÔNICOS PELO ESTADO BRASILEIRO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, campus de Franca, como pré-requisito para obtenção do Título de Bacharel em Direito.

Banca Examinadora

Presidente: _____

Prof. Dr. José Carlos de Oliveira

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, campus de Franca, SP.

1º Examinador: _____

Prof. Dr. Mario M. Saad Lima

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, campus de Franca, SP.

2º Examinador: _____

Mestrando Tiago Alves de Souza

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, campus de Franca, SP.

Franca, 11 de novembro de 2025

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, aos meus pais, que sempre foram meu maior exemplo e alicerce. Meu pai, Roberto, que me ensinou o valor dos estudos e me apoiou em todas as minhas decisões, sempre acreditando no meu potencial. E, em especial, à minha mãe, Flávia, uma advogada brilhante e inspiradora, cuja dedicação e amor pelo Direito despertaram em mim a vontade de seguir esse mesmo caminho.

Estendo minha gratidão a toda a minha família, Roberto, Mário, Aparecida, Gisele, André, Mário Júnior, Lucas, Gabriel e Miguel, por todo o carinho, cuidado e apoio em cada etapa da minha jornada. Em especial ao meu tio Lucas, cujos conselhos sempre me ajudaram a compreender o caminho que eu desejava seguir.

Dedico também uma homenagem especial à minha avó Leonina, que a memória e amor continuam a me guiar e inspirar todos os dias. Sua presença permanecerá sempre viva em meu coração e em cada conquista da minha trajetória.

Não poderia deixar de agradecer, ainda, ao meu namorado, Matheus, que esteve ao meu lado em todos os momentos, sendo minha fonte diária de força, incentivo e amor. Sem ele, nada seria possível.

Agradeço, também, com muito carinho, às minhas amigas da universidade, que me acolheram em Franca e se tornaram uma verdadeira família fora de casa: Beatriz Falchi, Gabriela Makiyama, Suzana Ahmad, Marília Guidi, Gabriela Guillard, Helena Veloni, Aline Ribeiro, Giovanna Chagas, Mirella Vechiato, Lais Tozzi, Gabriela Silveira, Clara Peral, Sabrina Sanches, Eduarda Baccaro, Marcela Druzian, Maria Fernanda Reche, Isabela Peres, Maria Júlia Loureiro, Maria Júlia Prado, Letícia Carvalho, Caroline Duarte e Manoela Mestrinel, com quem divido o apartamento e tantos momentos inesquecíveis. Sem vocês, essa trajetória não teria sido tão leve e feliz.

Agradeço também à minha companheira diária, Maria Fernanda, sempre tão carinhosa e compreensiva, e ao meu grande amigo e inspiração acadêmica e pessoal, Gabriel Rigonato, cuja amizade foi essencial nesta caminhada.

Por último, mas não menos importante, expresso minha sincera gratidão ao meu orientador, o Professor José Carlos de Oliveira, por todo o apoio, paciência e incentivo, e por me ensinar a admirar e compreender o Direito Administrativo com o mesmo entusiasmo que demonstra em suas aulas.

RESUMO

As *loot boxes*, popularizadas nos videogames, representam uma forma de monetização que vai além de sua simples tradução literal como "caixa de saque" ou "caixa surpresa". Elas integram um sistema de microtransações, no qual os jogadores adquirem itens virtuais utilizando dinheiro real, funcionando como lojas virtuais dentro dos jogos. Nesse sistema, o atrativo principal não é a caixa em si, mas os itens aleatórios que estas podem conter, em uma analogia com o sistema de "caça níquel".

Dessa forma, a indução ao consumo das *loot boxes* pode ser realizada de diversas maneiras, como, por exemplo, a oferta de produtos raros em datas comemorativas, o uso de elementos da cultura popular em campanhas de marketing atrativas, especialmente, para o público infantojuvenil e o monitoramento dos interesses dos jogadores por meio de algoritmos.

Portanto, as *loot boxes* têm gerado debates legais em escala global, especialmente em relação à sua associação com jogos de azar. Há questionamentos sobre a equidade dos sorteios, uma vez que as empresas as quais lucram com as microtransações são também as responsáveis por controlar os resultados destes.

Esse cenário gera uma grande instabilidade no ordenamento jurídico nacional, perante a inexistência de uma real regulamentação para esse mecanismo, o que afeta não apenas as relações de consumo, mas também as crianças e adolescentes, bem como questões relativas ao tratamento de dados dos usuários.

De tal maneira, o presente artigo tem como escopo principal uma análise do papel do Estado brasileiro na regulamentação desse sistema análogo aos jogos de azar, em especial, na forma com que o CDC, a LGPD, o ECA e possíveis novos projetos de lei podem proteger os menores e os demais consumidores desse mecanismo predatório, bem como a possibilidade e eficácia do ajuizamento de Ação Civil Pública como instrumento para coagir o Estado à regulamentação. A metodologia utilizada é a hipotético-dedutiva, pautada em referenciais de pesquisas bibliográficas e documentais.

PALAVRAS-CHAVE: *loot boxes*; Lei Geral de Proteção de Dados, Código de Defesa do Consumidor, internet; Estatuto da Criança e do Adolescente, Ação Civil Pública.

ABSTRACT

Loot boxes, popularized in video games, represent a form of monetization that goes beyond their simple literal translation as "loot box" or "surprise box." They integrate a microtransaction system in which players acquire virtual items using real money, functioning as virtual stores within the games. In this system, the main attraction is not the box itself, but the random items it may contain, analogous to a slot machine.

Thus, loot box consumption can be encouraged in a variety of ways, such as offering rare products on special occasions, using elements of popular culture in attractive marketing campaigns, especially for children and young people, and monitoring player interests through algorithms.

Therefore, loot boxes have generated legal debates on a global scale, especially regarding their association with gambling. There are questions about the fairness of sweepstakes, since the companies that profit from microtransactions are also responsible for controlling their results.

This scenario creates significant instability in the national legal system, given the lack of effective regulation for this mechanism, which affects not only consumer relations but also children and adolescents, as well as issues related to the processing of user data.

Therefore, this article's main scope is an analysis of the Brazilian State's role in regulating this system analogous to gambling, particularly how the CDC, LGPD, ECA, and potential new bills can protect minors and other consumers from this predatory mechanism, as well as the possibility and effectiveness of filing a Public Civil Action as a tool to coerce the State into regulation. The methodology used is hypothetical-deductive, based on bibliographic and documentary research.

Keywords: *loot boxes; General Data Protection Law; Consumer Defense Code; internet; statute of children and adolescents, Public Civil Action.*

SUMÁRIO

1	NOÇÕES ACERCA DAS <i>LOOT BOXES</i> E SUA RELAÇÃO COM O DIREITO	3
1.1	A evolução histórica dos vídeo games e a inserção das <i>loot boxes</i> nos jogos eletrônicos	3
1.2	Os aspectos gerais das <i>loot boxes</i> : sistema de microtransações, Mecanismos e Problemáticas	7
1.3	<i>Loot boxes</i> como jogos de azar	9
1.4	As <i>loot boxes</i> no direito brasileiro	13
1.4.1	Impactos das <i>loot boxes</i> no Código de Defesa do Consumidor	14
1.4.2	Impactos das <i>loot boxes</i> no Estatuto da Criança e do Adolescente e a Lei nº 15.211/2025	17
2	A REGULAMENTAÇÃO INTERNACIONAL DAS <i>LOOT BOXES</i>	19
2.1	LEGISLAÇÃO DO JAPÃO ACERCA DAS <i>LOOT BOXES</i>	19
2.2	LEGISLAÇÃO DA CHINA ACERCA DAS <i>LOOT BOXES</i>	21
2.3	LEGISLAÇÃO DA BÉLGICA E HOLANDA ACERCA DAS <i>LOOT BOXES</i>	22
2.4	LEGISLAÇÃO DO REINO UNIDO ACERCA DAS <i>LOOT BOXES</i>	24
2.5	LEGISLAÇÃO DA FRANÇA ACERCA DAS <i>LOOT BOXES</i>	25
2.6	LEGISLAÇÃO DOS ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA ACERCA DAS <i>LOOT BOXES</i> ²⁶	
2.7	LEGISLAÇÃO DA AUSTRÁLIA ACERCA DAS <i>LOOT BOXES</i>	27
3	A REGULAMENTAÇÃO DAS <i>LOOT BOXES</i> NO DIREITO BRASILEIRO	28
3.1	PROPOSTAS DE REGULAMENTAÇÃO DAS <i>LOOT BOXES</i> NO BRASIL	28
3.1.1	Projeto de lei 186/14	28
3.1.2	Projeto de lei 2903/15	30
3.1.3	Lei nº 15.211/25	32
3.2	POSICIONAMENTO DA ANCED ACERCA DAS <i>LOOT BOXES</i>	38
3.3	POSICIONAMENTO DO MINISTÉRIO PÚBLICO ACERCA DAS <i>LOOT BOXES</i>	

4	A AÇÃO CIVIL PÚBLICA COMO INSTRUMENTO PARA REGULAMENTAÇÃO DAS <i>LOOT BOXES</i>	43
4.1	A AÇÃO CIVIL PÚBLICA NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO...	43
4.2	A AÇÃO CIVIL PÚBLICA COMO FERRAMENTA DE PRESSÃO REGULATÓRIA	47
4.2.1	Análise da Ação Civil Pública nº 0701552-16.2021.8.07.0013, nº 1043420-52.2023.4.01.3400 e nº 0719527-82.2024.8.07.0001.....	50
4.2.2	Análise da Ação Civil Pública nº 0702344-67.2021.8.07.0013	53
4.2.3	Análise da Ação Civil Pública nº 0701555-68.2021.8.07.0013	56
4.3	LIMITAÇÕES E POTENCIAIS DA AÇÃO CIVIL PÚBLICA NA REGULAMENTAÇÃO DAS <i>LOOT BOXES</i>	59
5	CONCLUSÃO	64
	REFERÊNCIAS	66

INTRODUÇÃO

O presente estudo propõe-se a investigar a eficácia e a viabilidade da Ação Civil Pública (ACP) como instrumento de pressão regulatória para a efetivação da proteção dos consumidores, em especial crianças e adolescentes, frente aos desafios impostos pelas *loot boxes* no Brasil.

A análise se desenvolverá sob a perspectiva da legislação consumerista, o Código de Defesa do Consumidor, da proteção de dados, conforme a Lei Geral de Proteção de Dados e dos direitos da criança e do adolescente, resguardados pelo Estatuto da Criança e do Adolescente e a recente Lei nº 15.211/2025, o “ECA Digital”, buscando identificar soluções para a problemática no ordenamento jurídico pátrio.

Portanto, em primeiro lugar, faz-se necessária a compreensão aprofundada das *loot boxes*, integrantes do universo dos jogos eletrônicos, sendo "caixas de recompensa" virtuais as quais contêm itens aleatórios, adquiridos através de microtransações.

Sua origem remonta às máquinas "*gachapon*" japonesas, popularizando-se rapidamente na indústria de jogos, notadamente a partir de títulos como "*MapleStory*". Essas transações, embora lucrativas para as empresas, movimentando bilhões de reais globalmente, têm sido alvo de intensos debates legais em escala mundial.

A principal controvérsia reside na sua semelhança com jogos de azar e na frequente falta de transparência quanto às probabilidades de obtenção de prêmios. Assim, em resposta a esses desafios, diversos países, como Japão, China e algumas nações europeias, já implementaram medidas regulatórias específicas para lidar com as *loot boxes*, contrastando com a situação brasileira, que, até recentemente, carecia de um arcabouço legal robusto e direcionado.

No Brasil, a ausência de uma regulamentação adequada permitiu que empresas explorassem esse sistema, expondo, em particular, crianças e adolescentes a potenciais riscos de vício, endividamento e manipulação psicológica.

Desse modo, a necessidade de regulamentação das *loot boxes* para proteger os consumidores é evidente. Contudo, iniciativas legislativas anteriores, como o Projeto de Lei 186/14, que visava regulamentar os jogos de azar e, por extensão, as *loot boxes*, foram rejeitadas pelo Congresso Nacional.

Essa lacuna regulatória, no entanto, foi parcialmente preenchida pela Lei nº 15.211/2025, o “ECA Digital”, que veda as *loot boxes* em jogos direcionados a crianças e

adolescentes, representando um avanço significativo, mas que ainda suscita discussões sobre sua aplicabilidade e efetividade.

Por fim, a metodologia empregada neste estudo é a hipotético-dedutiva. Partindo da hipótese de que a Ação Civil Pública pode atuar como um eficaz instrumento de pressão regulatória para a proteção dos consumidores contra os riscos das *loot boxes*, a investigação se desenvolverá por meio da dedução de consequências e previsões que serão confrontadas com a realidade jurídica e social.

A formulação dessa hipótese será submetida a testes e análises empíricas, pautadas especialmente em referenciais de pesquisas bibliográficas, jurisprudenciais e documentais, tanto nacionais quanto internacionais. Abordagem essa que permitirá não apenas analisar o cenário atual, mas também propor soluções e perspectivas para a problemática no contexto do direito brasileiro.

1 NOÇÕES ACERCA DAS *LOOT BOXES* E SUA RELAÇÃO COM O DIREITO

Este primeiro capítulo abordará noções básicas acerca das *loot boxes* e sua relevância no campo do Direito, explorando sua evolução histórica, características gerais e implicações jurídicas no contexto legislativo brasileiro.

Ainda, será abordada a forma com que as *loot boxes*, as quais nasceram como elementos de entretenimento em jogos digitais, passaram a desafiar os marcos legais existentes, como o Código de Defesa do Consumidor e o Estatuto da Criança e do Adolescente à luz das práticas do ambiente digital.

Por fim, o capítulo discute a controvérsia quanto à possível natureza de jogo de azar das *loot boxes*, ampliando o debate sobre sua regulamentação e os limites da liberdade contratual no universo dos jogos eletrônicos, evidenciando-se a necessidade de adaptação do ordenamento jurídico brasileiro às novas formas de consumo digital, visando à proteção da parte mais vulnerável da relação, o consumidor, especialmente quando se trata de públicos infantojuvenis.

1.1 A EVOLUÇÃO HISTÓRICA DOS VÍDEO GAMES E A INSERÇÃO DAS *LOOT BOXES* NOS JOGOS ELETRÔNICOS

O surgimento dos *video games* foi, sem dúvidas, uma das mais importantes revoluções culturais e tecnológicas do século XX. Foi no ano de 1947, durante a corrida tecnológica ocasionada pelo contexto da guerra fria, que foi elaborado o primeiro protótipo do que viria a ser, no futuro, um vídeo game. Porém, apenas em 1958 foi criado o “*Tennis 10 for Two*”, o primeiro jogo eletrônico da história (Nascimento, 2021).

No entanto, o primeiro dispositivo historicamente considerado como sendo um console de vídeo game surgiu no ano de 1972, sob a denominação de *Magnavox Odyssey*. Posteriormente, com uma melhora gráfica, foi colocado no mercado o console conhecido por *Atari 2600*, possuindo uma mecânica relativamente simples e popularmente conhecida como fliperama, integrando a segunda geração de consoles.

Foi entre as décadas de 1980 e 1990 que os dispositivos em questão, integrantes agora da terceira geração de consoles, revolucionaram o cenário dos jogos. Tal se deu em razão de, diferente dos fliperamas, os novos consoles de *video games* possuíam como objetivo proporcionar ao consumidor a oportunidade de jogar dentro da sala de suas casas. Foi o caso do lançamento da Nintendo em 1985, seu console NES (Nascimento, 2021).

Nos anos seguintes, a indústria dos jogos eletrônicos enfrentou uma crescente e se popularizou no mundo inteiro, com dispositivos cada vez mais tecnológicos, de forma que o anterior monopólio americano do mercado produtor de jogos passou a perder espaço para

empresas japonesas como a *Nintendo* e a *Sega* (Nascimento, 2021). Essa mudança de eixo se perpetuou durante as próximas de consoles, na qual o eixo de dominância do mercado se voltou para o mercado asiático.

Foi neste cenário que surgiu a mecânica das *loot boxes*, termo este que, ao ser importado para o português em uma tradução livre, corresponderia a uma “caixa de saque”, “caixa de recompensa” ou “caixa surpresa”.

Porém, o seu conceito vai bem além do que vem a ser estas traduções literais, uma vez que as *loot boxes* são uma das inúmeras formas de monetização existentes nos vídeo games, mais especificamente, um modelo conhecido por “microtransações”, no qual são realizadas transações online para que os jogadores adquiram itens virtuais utilizando dinheiro real. Por conseguinte, trata-se de lojas virtuais situadas dentro das plataformas dos jogos online.

De tal maneira, Victor Vieira (2018) as classifica:

“As *loot boxes*, por sua vez, são, basicamente, uma subcategoria de microtransação. Assim como nas demais microtransações, há o intercâmbio de dinheiro real por créditos em um jogo específico. Há, contudo, o diferencial de que esses créditos não são usados diretamente para que o jogador adquira algo específico e determinado dentro do jogo. Ao invés disso, paga-se por um item “surpresa” –desconhecido –, como em uma máquina de caça níqueis” (Vieira, 2018, n.p)

No entanto, a peculiaridade desse sistema de monetização é o fato de que aqueles que adquirem uma *loot box* não a desejam como o objeto final de sua compra, mas sim o suposto item que pode vir em uma delas, como em uma verdadeira caixa de surpresas, semelhante ao sistema de um “caça-níquel”, em que inexiste certeza acerca do prêmio que se receberá. Ressalta-se ainda a forma com que, em diversos jogos online, alguns itens apenas podem ser adquiridos por meio delas, de forma a depender da sorte do comprador.

O que atrai o comprador neste sistema é justamente o fato de que as *loot boxes* podem oferecer itens que valeriam muito mais do que o preço da própria caixa, portanto, itens que seriam raros dentro do jogo (Lima, 2022). Porém, de forma simultânea à possibilidade de se adquirir um item de elevado valor dentro desse sistema, existe a chance de que se adquira um item comum, portanto, de valor inferior ao pago na caixa surpresa, gerando um prejuízo.

A ideia da prática em debate advém da “*gachapon*”, popularmente conhecida como “*gacha*”, que seria uma máquina extremamente difundida na cultura japonesa, presente em diversos estabelecimentos, na qual é oferecido um brinquedo aleatório em troca de fichas. Porém, existe a possibilidade de você simplesmente adquirir o brinquedo desejado, caso não queira tentar a sorte nessas máquinas (Celestino, 2025).

Assim, inspirado nesse sistema, houve a inserção de um esquema análogo dentro dos já populares jogos eletrônicos. Existe certo debate acerca de qual foi o primeiro jogo a

implementá-lo, uma vez que alguns autores, como Shermon So e J.Christopher Westland, em sua obra nomeada “Red Wired: China’s Internet Revolution” clamam que o primeiro vídeo jogo a inserir as *loot boxes* foi um *MMORPG*, ou seja, um “*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*”, ou “*Jogo Massivo Multijogador Online de Interpretação de Papéis*” chinês, chamado ZT Online, lançado em 2006.

Entretanto, o jogo mais aceito como sendo o primeiro jogo eletrônico a implantar essa ferramenta foi uma versão japonesa do jogo “*MapleStory*”, no ano de 2004, o qual também vem a ser uma espécie de *MMORPG* (Celestino, 2025). Apesar da divergência acerca da origem, fato é que tal prática foi tão lucrativa e vantajosa, que rapidamente se espalhou por todos os outros jogos do mercado. O lucro com esse sistema seria elevado ao ponto que, segundo pesquisa da Harvard Business School, as *loot boxes* geram cerca de 15 bilhões de dólares de receita por ano (Amano, 2023).

Outra grande contribuição para a difusão das *loot boxes* foi justamente a inserção do mecanismo nos jogos *mobile*, ou seja, jogos para celular, supostamente no jogo *Dragon Collection* no ano de 2010. Porém, foi com a inserção da mecânica *gacha* no jogo “*Candy Crush*” que a popularidade de tal mecanismo atingiu uma notoriedade global (Celestino, 2025).

Isso se deu justamente por conta da portabilidade dos dispositivos celulares e o fácil acesso durante todas as horas do dia, gerando grande lucro para as empresas às quais aderiram à prática das *loot boxes*.

Este mecanismo causa uma ânsia no jogador pelo item de desejo, tudo de uma forma atrativa e divertida, dentro de um jogo online, podendo esse item inclusive ser utilizado para aumentar a performance do jogador, ocasionando o famoso mecanismo do “*pay to win*”, ou, em sua tradução literal é auto explicativa “pague para vencer”, logo, não seria apenas uma forma de diversão, mas de facilitar caminhos pelos jogos, gerando vantagens.

Existem ainda diversas formas de se estimular o interesse do jogador nas *loot boxes*, como, por exemplo, o uso de datas comemorativas para que se adquira produtos raros e limitados, a propaganda por meio de figuras da cultura *pop*, o uso de algoritmo para monitorar os interesses dos possíveis compradores, dentre muitos outros meios.

O sistema de microtransações por *loot boxes* é tão lucrativo que cada dia mais e mais empresas implementam em seus jogos, utilizando dos meios de persuasão já mencionados, conforme é possível se verificar pela pesquisa de Ariela Vasquez (2022) para o G1 que a *Activision* registrou valor recorde de receita em microtransações, sendo que, em 2021 a empresa

atingiu quase R\$ 27 bilhões em receita com essas, valor corresponde a 61% da receita líquida da empresa.

Por esse motivo, conforme artigo publicado pela PubMed no ano de 2020, 58% dos jogos mais relevantes do *Google Play* contêm o sistema de *loot boxes*, assim como 59% dos jogos mais baixados no *iPhone* e 36% dos jogos mais populares da *Steam*. Porém, o fato que torna esses dados ainda mais preocupantes é o de que, destes percentuais, 93,1% dos jogos para *Android* que utilizam-se do sistema das *loot boxes*, assim como 94,9% daqueles para *iPhone* os quais fazem uso da mecânica, foram projetados para pessoas de idade superior a 12 anos (Zendle, Meyer, Cairns, Waters, Ballou, 2020).

Dessa forma, cada vez mais, os jogos mobile deixaram de realizar a cobrança única para sua aquisição, tornando-se, portanto, gratuitos, uma vez que o sistema de microtransações das *loot boxes* se mostrou muito mais atrativo e lucrativo às empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos.

Nesse sentido, as *loot boxes* vêm trazendo inúmeras discussões para os atuantes do direito em escala mundial. Principalmente a preocupação pela questão da relação do mecanismo de monetização com a sorte, o que já leva ao questionamento do quão justo estaria sendo este sorteio, considerando as empresas que obtêm o lucro por meio dele, quando o jogador paga por um item mais caro do que o sorteado, são quem criam e controlam o sorteio. Assim, existe uma pressão para regulamentar-se a prática de tais tais, como pode ser visto no parecer no 36 do Conselho Federal de Psicologia, CFP, (2021), o qual dispõe sobre jogos eletrônicos usados por crianças e adolescentes. Ele diz que:

“Por isso, os autores afirmam que as *loot box* se parecem com as máquinas caça-níqueis, pois não requerem nenhuma habilidade do jogador e seu resultado é determinado aleatoriamente. Existe, ainda, desigualdade de informação entre jogador e desenvolvedor, uma vez que o jogador, como mencionado, não sabe quais seriam as suas chances para obter o item desejado” (CFP, 2021, p. 06)

Perante todo o exposto, resta claro que os video games ganharam e seguem a ganhar enorme espaço, cada vez mais difundidos na população, sendo um mercado que movimenta bilhões por ano. Toda essa crescente enfrentada desde o lançamento do primeiro jogo eletrônico estabeleceu diversos mecanismos de microtransações dentro destes em uma busca incessante por lucro, dentre eles, o da *loot boxes*.

No entanto, tal prática acende discussões acerca da regularidade e da ética por trás desta, sendo necessário, portanto, um estudo mais aprofundado acerca das problemáticas que a envolvem.

1.2 OS ASPECTOS GERAIS DAS *LOOT BOXES*: SISTEMA DE MICROTRANSAÇÕES, MECANISMOS E PROBLEMÁTICAS

Todos os avanços tecnológicos os quais elevaram a indústria dos *video games* ao patamar de um dos segmentos mais lucrativos de entretenimento global, em especial a popularização de jogos *mobile*, os jogos para celular, contribuíram para a popularização do modelo de vendas em jogos baseados nas microtransações.

Tal modelo de microtransações consiste, conforme expõe Takahara (2020), na venda de conteúdos para *video games* por um valor financeiro baixo, uma vez que os jogos em si passaram a ser *free-to-play*, ou seja, de aquisição gratuita, para atrair um público maior, o qual geraria mais lucro para a empresa ao adquirir estes conteúdos dentro dos jogos.

Assim, há uma falsa sensação gerada no consumidor de que, ao adquirir um jogo gratuito, não irá gastar nada para usufruí-lo. Porém, por meio de inúmeras formas de propaganda e promessas de benefícios dentro dos jogos eletrônicos, esse é induzido a pagar por conteúdos integrantes do sistema de microtransações.

Na indústria de jogos digitais, esse modelo de negócio é frequentemente denominado “*games as a service*”, no qual o foco deixa de ser a simples comercialização do título e passa a ser a oferta contínua de serviços, conteúdos adicionais e atualizações que os jogadores aceitam pagar para usufruir (Takahara, 2020).

Além disso, segundo Takahara (2020), a adoção desse sistema serviu como estratégia contra a pirataria, prática recorrente em países como o Brasil, pois a distribuição gratuita do jogo, aliada a verificações online de contas e à liberação constante de conteúdos oficiais, dificultou a circulação de versões não autorizadas.

Nesse sentido, Tomić (2017) aponta cinco fatores centrais para o sucesso das microtransações. Dentre eles, a difusão dos dispositivos *mobile*¹ e do modelo *freemium*² foi crucial para o avanço das microtransações, já que cobrar valores semelhantes aos de jogos para computadores ou *console*³ inviabiliza a venda em celulares, tornando mais lucrativo oferecer versões gratuitas com conteúdos opcionais pagos.

¹ Aparelhos portáteis que podem ser levados para diferentes lugares e usados sem precisar estar sempre ligados na tomada, como celulares, tablets e alguns videogames portáteis.

² O modelo *freemium* é uma estratégia de negócios em que o produto ou serviço é oferecido de forma gratuita em sua versão básica, mas com a possibilidade de adquirir recursos adicionais pagos.

³ Dispositivo eletrônico projetado especificamente para rodar jogos de videogame, geralmente conectado a uma televisão ou monitor.

A internet também teve papel central, tanto na distribuição e nos sistemas de pagamento quanto na transformação das interações entre jogadores, favorecendo os jogos *multiplayer*⁴, que passaram a dominar as preferências em detrimento dos *single player*⁵. Além disso, a popularização de gêneros como *FPS*⁶ em equipe, *MOBA*⁷ e *MMO*⁸, voltados a grandes comunidades online, ampliou as oportunidades de comercialização de itens virtuais que distinguem jogadores.

Por fim, a instabilidade das receitas com jogos *premium*⁹, agravada pela pirataria e pela imprevisibilidade da demanda, levou as empresas a adotarem o modelo *free-to-play* com microtransações, que garante maior previsibilidade financeira e reduz os impactos sazonais nas vendas.

Superada, portanto, a questão de o que vem a ser o sistema de microtransações, seus mecanismos e o porquê de sua popularização, passa-se a uma análise de uma das mecânicas mais populares de microtransações, as *loot boxes*.

Conforme exposto previamente, as *loot boxes* correspondem a itens passíveis de serem adquiridos de forma fortuita dentro dos jogos eletrônicos, como em uma caixa surpresa. No entanto, esses itens podem ser comuns, logo, de valor inferior, ou raros, aqueles de alto valor de mercado.

No entanto, uma das grandes problemáticas das *loot boxes* se encontra, justamente, no fato de que, na grande maioria dos casos, não se expõe, de forma clara, a real possibilidade de se adquirir um item de maior grau de raridade, gerando no consumidor uma falsa expectativa de que a probabilidade de obtenção deste era muito maior do que de fato é (Takahara, 2020).

Essa falta de transparência, somada à incerteza acerca do item o qual será adquirido ao comprar uma *loot box*, bem como a possibilidade de que se tenha uma vantagem ou prejuízo conforme a sorte do comprador aproxima esse sistema à mecânica dos jogos de azar, como em

⁴ Na tradução livre, “multijogador”. É um modo de jogo em que duas ou mais pessoas jogam juntas na mesma partida.

⁵ Na tradução livre, “um jogador”. É um modo de jogo em que apenas uma pessoa participa da partida, sem a necessidade de interação com outros jogadores.

⁶ Sigla para *First-Person Shooter*, ou, na tradução: tiro em primeira pessoa. É um gênero de jogo em que o jogador enxerga a ação pela perspectiva do personagem, como se estivesse olhando através de seus olhos, e o objetivo principal costuma ser combater inimigos com armas de fogo.

⁷ Sigla para *Multiplayer Online Battle Arena*, na tradução: arena de batalha online para múltiplos jogadores. É um gênero de jogo em que duas equipes competem entre si, com cada jogador controlando um personagem, visando destruir a base adversária.

⁸ Sigla para *Massively Multiplayer Online*, na tradução: multijogador massivo online. É um gênero de jogo em que vários jogadores participam simultaneamente em um mesmo mundo virtual, interagindo em tempo real.

⁹ Aqueles jogos vendidos por um preço fixo antecipado, sem necessidade de compras adicionais para acessar o conteúdo principal. Esse é o modelo tradicional em *consoles* e computadores, geralmente associado a jogos de grande orçamento.

uma máquina “caça-níquel”. Tal proximidade gera conflito com as legislações de vários países em que os jogos de azar possuem uma regulamentação própria e até mesmo são proibidos.

Ainda, foram apontados alguns casos de fraudes quanto à possibilidade de se adquirir um item nas *loot boxes*, com o uso de propaganda enganosa por meio de *streamers*¹⁰, conforme demonstrou Takahara (2020):

“Também há apontamentos de fraudes na alteração nas probabilidades de itens em loot boxes. Durante um painel da Federal Trade Commission sobre videogames, foi revelado por um agente de streamers que uma empresa ofereceu pagamento para que pessoas fizessem vídeos abrindo as loot boxes e que as probabilidades delas estariam alteradas para tais pessoas (HENRY, 2019), o que poderia garantir a aparecimento de itens com baixa probabilidade e fariam uma propaganda enganosa sobre o produto para os consumidores” (Takahara, 2020, p. 28)

A problemática em questão torna-se ainda mais sensível ao passo que grande parte dos jogos os quais contém a mecânica das *loot boxes* são voltados para crianças e adolescentes, inexistindo uma classificação de faixa etária adequada (Takahara, 2020).

Dessa forma, nota-se a existência de uma lacuna legislativa em âmbito nacional acerca destas problemáticas que envolvem o sistema das *loot boxes*, sendo necessária uma análise pormenorizada acerca das disposições no ordenamento jurídico brasileiro as quais podem ser relacionadas à mecânica, conforme será feito a seguir.

1.3 LOOT BOXES COMO JOGOS DE AZAR

Uma das maiores problemáticas, conforme mencionado, em relação às *loot boxes* é sua semelhança com o sistema dos jogos de azar. Isso porque, nessas microtransações em jogos virtuais, utiliza-se dinheiro para se adquirir itens de forma aleatória.

Assim, conforme a sorte do jogador, seria possível receber um item de valor alto, portanto, gerar um lucro com sua aquisição, ou adquirir um item de baixo valor, ou seja, ter um prejuízo advindo dessa transação, de forma análoga aos jogos de azar.

Nesse sentido, a tipificação do que vem a ser os jogos de azar, conforme o art. 50, § 3º, “a”, do Decreto-Lei nº 3.688 /1941, a Lei das Contravenções Penais, é a seguinte:

“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)
(...)
§ 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 amplitude do conceito do que seria um jogo de azar no direito brasileiro, assim como a ausência de regulamentação específica, dificulta a real inclusão da prática no tipo penal.

¹⁰ Criador de conteúdo que transmite multimídia em tempo real para uma audiência online, utilizando plataformas como *Twitch* e *YouTube*.

De tal maneira, conforme alguns autores, considerar exclusivamente o critério do ganho ou da perda dependerem da “sorte” poderia gerar a tipificação de algumas condutas as quais não viriam a ser necessariamente enquadradas como jogos de azar, como expõe o Centro de Inteligência da Justiça do Distrito Federal e dos Territórios CIJDF (2023):

“Considerar apenas o critério “sorte” poderia trazer situações inusitadas, como, p. ex., a inclusão no mencionado tipo penal da conduta de comercializar pacotes de figurinhas para álbuns” (CIJDF, p. 36, 2023).

O CIJDF (2023) ainda argumenta no sentido de que, como a Lei das Contravenções Penais foi publicada muito antes do surgimento dos jogos eletrônicos, torna-se complexa a tipificação das *loot boxes* como jogos de azar perante a inexistência de norma legal que tipifique a conduta como tal.

Ademais, defende que a equiparação do mecanismo ao delito previsto no art. 50 do Decreto-Lei nº 3.688/1941 poderia ocasionar violações aos princípios da legalidade e da taxatividade, assim como à proibição da *analogia in malam partem*.

Porém, apesar de alguns defenderem a não tipificação do sistema das *loot boxes* como jogos de azar em razão da suposta configuração dessas violações, é necessário um aprofundamento acerca do que vem a ser cada um desses princípios para melhor embasar as conclusões do estudo.

Em primeiro lugar, o princípio da legalidade, ou da ou reserva legal, conforme Nucci (2014), define os limites e o conteúdo das normas penais incriminadoras. Isso significa que apenas a lei em sentido estrito, elaborada pelo Poder Legislativo e observando o processo legislativo previsto na Constituição Federal, pode criar tipos penais que descrevem condutas criminosas, conforme o artigo 5º, inciso XXXIX, da Constituição Federal, e também no artigo 1º do Código Penal, que reafirma que não há crime nem pena sem prévia cominação legal.

Assim, atualmente, a legalidade deve ser compreendida no contexto de uma democracia procedimental e deliberativa, em que a produção legislativa resulta do diálogo entre os diferentes setores da sociedade, uma vez que o princípio representa não apenas uma garantia individual, mas também uma expressão do ideal democrático, pois a criação das leis penais deve refletir a vontade popular dentro de um processo transparente e racional (Filho, 2020).

Contudo, como expõe Filho (2020), o cenário contemporâneo revela uma tendência à adoção de ações estratégicas em detrimento das ações comunicativas, o que enfraquece o caráter participativo e deliberativo da elaboração das leis.

Nessa perspectiva, a aplicação rígida e absoluta do princípio da legalidade, sem a devida reflexão crítica, pode gerar injustiças concretas, uma vez que o texto legal nem sempre traduz a complexidade das relações sociais.

Já em relação ao princípio da taxatividade, segundo Nucci (2014), ele exige que os tipos penais sejam claros, precisos e objetivos, de modo que o cidadão compreenda exatamente quais condutas são proibidas e puníveis, sendo, portanto, uma extensão do princípio da legalidade, visto que uma lei penal vaga ou ambígua comprometeria a segurança jurídica e abriria espaço para interpretações arbitrárias do Estado.

Desse modo, o princípio da taxatividade atua como garantia de limitação do poder punitivo estatal, assegurando que somente as condutas expressamente e inequivocamente previstas em lei possam ser objeto de punição.

Assim, a respeito do último conceito, da proibição à *analogia in malam partem*, Filho (2020), explica que a analogia, para a Teoria Geral do Direito é instrumento de integração normativa que visa suprir lacunas do ordenamento jurídico, aplicando a casos omissos a solução prevista para situações semelhantes, sendo dividida em analogia *legis*, que utiliza norma concreta, e analogia *iuris*, fundada nos princípios gerais do sistema.

Expõe ainda o autor que é possível a analogia para aplicação de pena mais grave em hipótese excepcional, apesar de sua utilização apenas ser admitida quando o fato é típico e há efetiva lacuna legislativa, não se confundindo com o chamado “silêncio eloquente” do legislador.

Nessa conjuntura, Mattos Filho (2020) defende a possibilidade de *analogia in malam partem* perante a fundamentação rigorosa, uma vez demonstrada que a omissão normativa gera maior violação à ordem jurídica do que sua superação. Nesses casos, a analogia atuaria, conforme o autor, como mecanismo de “redução de danos”, mitigando a legalidade para assegurar a racionalidade e a justiça do sistema.

Mattos Filho (2020), utiliza-se, então, do exemplo da mitigação da proibição da *analogia in malam partem* para enquadrar o crime de extorsão mediante restrição da liberdade qualificada pelo resultado lesão grave ou morte na Lei dos Crimes Hediondos, perante lacuna legislativa:

“ A definição do crime do art. 158, §3º, parte final, do CP, como não hediondo é tão absurda que, para evitar a superação do dogma da vedação à analogia in malam partem, a doutrina subverte diversos institutos, promovendo um elastecimento das interpretações extensiva e teleológica muito mais lesivo a segurança jurídica, pois tais métodos de interpretação não precisam preencher os requisitos aqui definidos para a analogia. Negar a necessidade da analogia contra o réu começa a produzir danos ao sistema. que tendem a ser cada vez maiores, pois a sociedade passa a ser cada vez mais complexa gerando a produção de um maior número de lacunas aptas a promover a desarmonia social” (Filho, 2020, p. 219).

Portanto, a partir da compreensão dos princípios da legalidade, taxatividade e da proibição da *analogia in malam partem*, resta claro que tais princípios não são absolutos, sendo necessário realizar uma análise aprofundada de suas aplicações a cada caso.

Por conseguinte, reconhecer as *loot boxes* como modalidade de jogo de azar não fere o princípio da legalidade, pois não se trata da criação de um novo tipo penal, mas sim da interpretação e aplicação de uma norma já existente a uma nova forma de manifestação da mesma conduta típica, visto que o art. 50 do Decreto-Lei nº 3.688/1941 já tipifica como infração “estabelecer ou explorar jogo de azar”.

Bem como o enquadramento dessas práticas como jogos de azar não afronta a taxatividade, pois o tipo penal em vigor é capaz de enquadrar novas formas de exploração de sorte e azar, ainda que por meio de tecnologia digital, considerando que o núcleo do tipo, ou seja, “explorar jogo de azar”, permanece taxativo e claro, e a aplicação da norma às *loot boxes* decorre de interpretação razoável, a qual somente reconhece a correspondência entre o jogo de azar tradicional, como os “caça-níqueis”, e a versão digital do sistema das *loot boxes*.

Por fim, ao contrário do que alega o CIJDF (2023), a equiparação das *loot boxes* aos jogos de azar não configura *analogia in malam partem*, mas sim o resultado de uma interpretação sistemática, material e teleológica do ordenamento jurídico.

Isso porque, as *loot boxes*, por sua estrutura, preenchem integralmente os elementos materiais da definição trazida pelo art. 50 do Decreto-Lei n.º 3.688/1941, o qual define como jogo de azar toda atividade em que o ganho depende da sorte, uma vez que as *loot boxes* envolvem o dispêndio de valor econômico e o resultado determinado pela sorte do adquirente, com a possibilidade de obtenção de benefício ou perda patrimonial.

De tal maneira, não existe, nesse caso, inovação normativa nem ampliação indevida do tipo penal, de forma a configurar *analogia in malam partem*. Há apenas a aplicação de conceito jurídico existente a novas formas de manifestação da mesma conduta, o que é amplamente aceito no sistema penal brasileiro.

Ressalta-se que, mesmo que a tipificação das *loot boxes* como o delito do art. 50 do Decreto-Lei n.º 3.688/1941 se tratasse de *analogia in malam partem*, sua aplicação excepcional poderia ser admitida, desde que demonstrada a existência de lacuna efetiva e a necessidade de proteção de bens jurídicos de alta relevância, como a ordem econômica, a proteção do consumidor e a tutela de crianças e adolescentes.

Conforme sustenta Mattos Filho (2020), a analogia contra o réu é cabível em hipóteses de omissão legislativa evidente, quando a sua não aplicação resultaria em violação de valores constitucionais e em comprometimento da coerência do sistema penal.

Assim, a partir da reflexão traçada, resta claro que a classificação das *loot boxes* dentro do tipo penal dos jogos de azar é legítima, o que apenas reforça a necessidade de tutela da ordem econômica e da proteção dos consumidores, especialmente menores de idade, uma vez que o público alvo da grande maioria dos jogos eletrônicos é infantojuvenil, um público extremamente vulnerável e com as cognições ainda em formação, o qual pode não ter o discernimento necessário para compreender as questões ligadas ao vício e do real funcionamento de jogos de azar.

Por esta razão, passa-se a uma análise acerca de como as *loot boxes* vem sendo tratadas no ordenamento jurídico brasileiro.

1.4 AS LOOT BOXES NO DIREITO BRASILEIRO

Segundo previamente exposto, existem diversas problemáticas das *loot boxes* dentro do direito, mas uma das mais debatidas no ordenamento jurídico brasileiro, é o fato de elas possuírem um sistema funcional análogo ao de um jogo de azar, especialmente em sua semelhança com um “caça-níquel”, o qual é proibido no Brasil desde o ano de 2004, por configura a prática de jogo de azar, ilegal, podendo ser enquadrada na contravenção penal do art. 50 do Decreto-Lei n.º 3.688/41 ou do art. 45 do Decreto-Lei n.º 6.259/44, enquanto as *loot boxes* estão presente em quase todos dos jogos, em especial naqueles destinados ao setor infantojuvenil.

Ao analisar o cenário internacional, pode-se perceber a forma com que essa não é uma questão exclusiva do ordenamento jurídico brasileiro.

Ao observar a forma com que outros países lidam com a questão, nota-se o temor e o esforço para regulamentar as *loot boxes*. No entanto, como esta ainda é uma questão relativamente recente, poucos países tomaram alguma providência, como alguns países da Ásia e da Europa, nos quais o debate acerca da regulamentação das *loot boxes* se encontra em estágio mais avançado.

No Brasil o cenário é diferente, visto que, enquanto as empresas de grande porte de *video games*, visando o lucro, estão utilizando desse sistema semelhante ao dos jogos de azar, causando o endividamento desenfreado e impulsionando os jogadores e consumidores ao vício, não existe qualquer regulamentação devida sobre a questão.

Portanto, quando passamos a analisar o debate do ponto de vista já existente no ordenamento jurídico nacional, percebe-se que a relação estabelecida é uma relação de consumo, sendo que o consumidor é protegido até constitucionalmente pelo art. 170, inciso V, da Constituição Federal:

“Art. 170. A ordem econômica, fundada na valorização do trabalho humano e na livre iniciativa, tem por fim assegurar a todos existência digna, conforme os ditames da justiça social, observados os seguintes princípios:
[...]

V - defesa do consumidor” (Brasil, 1988)

O Código de Defesa do Consumidor (CDC) traz a importante pauta da vulnerabilidade do consumidor perante aquele que comercializa determinado produto ou serviço, de tal forma, o CDC então expressa que tem de haver um equilíbrio de interesses na relação, de maneira a proteger o consumidor vulnerável dos possíveis abusos, segundo Nunes (2024), os princípios que regem tal dispositivo são o da proteção à vida, saúde e segurança; da dignidade; da proteção e necessidade; da harmonia, da transparência; da liberdade de escolha; da vulnerabilidade e da intervenção do estado. Assim, quando falamos de jogos digitais, esses princípios não deveriam ser deixados de lado, sendo abarcados esses em alguns direitos.

Entretanto, a questão acerca das *loot boxes* ainda não está presente no dispositivo, apesar dos indícios claros de sua necessidade, pelos inúmeros pareceres de órgãos intergovernamentais e movimentações no judiciário a respeito da questão, ao que o mecanismo viola principalmente os princípios da transparência e da informação, como o caso Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente (ANCD), que já propôs diversas ações judiciais contra empresas de videogames, ocasionando então a abertura de Ações Cíveis Públicas da Infância e Juventude pedindo a proibição de sorteios ilegais em jogos eletrônicos.

1.4.1 Impactos das *loot boxes* no Código de Defesa do Consumidor

Apesar de inexistir no Código de Defesa do Consumidor, bem como no Código Civil, qualquer previsão legal acerca do mecanismo utilizado nas *loot boxes*, é possível encontrar disposições as quais são aplicáveis na prática, como é o caso dos decretos 7.96220 e 7.96321, complementares ao CDC, elaborados pela então presidente Dilma Rousseff, com o objetivo de regulamentar o comércio eletrônico, ao impor que os direitos e deveres previstos no CDC também são aplicáveis às contratações no comércio eletrônico.

Ademais, resta clara a forma com que os participantes de um sistema de microtransações em jogos eletrônicos se enquadram no conceito de consumidor e fornecedor do Código de Defesa do Consumidor, conforme a classificação presente no dispositivo:

“Art. 2º Consumidor é toda pessoa física ou jurídica que adquire ou utiliza produto ou serviço como destinatário final. (Brasil, 1990)

Art. 3º Fornecedor é toda pessoa física ou jurídica, pública ou privada, nacional ou estrangeira, bem como os entes despersonalizados, que desenvolvem atividade de produção, montagem, criação, construção, transformação, importação, exportação, distribuição ou comercialização de produtos ou prestação de serviços” (Brasil, 1990)

Tal ocorre porque o adquirente das *loot boxes*, portanto, o consumidor, é o destinatário final daquele produto disponibilizado no mercado eletrônico, assim como as empresas as quais os comercializam são fornecedoras ao passo que desenvolvem atividade de criação e comercialização dos produtos.

Nesse sentido, as *loot boxes* podem se enquadrar enquanto contratos dentro do direito civil. Conforme analisa Barroso (2022), um contrato de licença de uso é estruturado em duas etapas. A primeira delas seria o licenciamento do software principal e, depois, a segunda, a aquisição de uma licença complementar, que pode gerar uma licença final escolhida dentre opções previamente definidas.

Portanto, uma vez que esse sistema de microtransações envolve incerteza quanto ao resultado, cujo desfecho pode ser favorável ou não, conforme a doutrina de Cristiano Chaves de Farias e Nelson Rosenvald, enquadra-se como contrato aleatório. Assim, Barroso (2022) segue a classificação de forma que:

“Trata-se de um contrato bilateral, tendo como partes o jogador, licenciado, e a empresa que disponibiliza o software, o licenciante, e, a depender da existência ou não de pagamento por parte do licenciado para adquirir o licenciamento acessório, pode ser caracterizado como oneroso ou gratuito. Classifica-se também como um contrato de adesão, sendo o licenciante o único capaz de alterar as cláusulas contratuais, estando o licenciado sujeito à mera aceitação do contrato que lhe é apresentado³². É também formalmente típico, sendo legislado pelo Capítulo IV – Dos Contratos de Licença de Uso, de Comercialização e de Transferência de Tecnologia da Lei 9.609/98, em seus Arts. 9º a 14 º, mas materialmente atípico, pois o conteúdo legal não é suficiente para exaurir a descrição do tipo contratual³³. Por fim, trata-se de um contrato de trato sucessivo³⁴, no qual o licenciante se obriga a disponibilizar o software licenciado via internet, similar aos serviços de assinatura, não podendo o licenciado acessar o software de forma autônoma” (Barroso, 2022, p. 16)

A partir desta compreensão acerca do enquadramento das *loot boxes* como relação de consumo, portanto, regida pelo CDC, bem como de sua classificação como contrato pelo direito civil, estabelecem-se problemáticas a respeito do fato de que os contratos de licença de uso dos jogos, em geral, são contratos de adesão contendo cláusulas que vedam o reembolso, permitem apenas formas indiretas de restituição ou impõem prazos menores do que aqueles previstos no Código de Defesa do Consumidor, contrariando o disposto no artigo 49, parágrafo único, e no artigo 51, inciso II, do CDC¹¹ (Barroso, 2022).

¹¹ Art. 49. O consumidor pode desistir do contrato, no prazo de 7 dias a contar de sua assinatura ou do ato de recebimento do produto ou serviço, sempre que a contratação de fornecimento de produtos e serviços ocorrer

Observa-se também que as plataformas de jogos não oferecem mecanismos de controle parental ou semelhantes, visto que, após o cadastramento de um cartão de crédito na conta, ele pode ser utilizado livremente, de forma facilitada (Barroso, 2022). Tal, somado às precárias políticas de reembolso das empresas de jogos eletrônico, em desacordo com o que dispõe o CDC, leva muito pais e parentes a enfrentar sérias dificuldades financeiras, como no caso ocorrido em 2020, em que uma criança movimentou milhares de reais sem o conhecimento da mãe por meio do sistema de microtransações em seu aparelho celular, segundo o título da matéria: ‘Filho gasta R\$ 84 mil em microtransações no iPad e mãe culpa Apple’ (Arbulu, 2020).

Este não é um caso isolado, ao passo que, com uma simples pesquisa nas plataformas de busca mais utilizadas, é possível encontrar inúmeros semelhantes, nos quais os consumidores sequer conseguem exercer seu direito ao reembolso por estas compras online, em uma clara violação aos princípios fundamentais previstos no Código de Defesa do Consumidor.

Dentre eles o princípio da proteção, que visa resguardar a integridade física, psíquica e econômica do consumidor; o princípio da confiança, que impõe ao fornecedor o dever de agir com lealdade; o princípio da transparência, que exige relações de consumo claras, com a transmissão clara das informações acerca do contrato e das suas cláusulas; e o princípio da revisão contratual, o qual assegura ao consumidor a possibilidade de reequilibrar obrigações quando houver desproporção econômica ou fatos supervenientes que tornem o contrato excessivamente oneroso (Barroso, 2022).

Portanto, resta evidente que o sistema das *loot boxes* apresenta práticas que colidem diretamente com os princípios e dispositivos do Código de Defesa do Consumidor. Dessarte, ainda que se reconheça a existência de uma relação de consumo entre jogador e fornecedor, a forma como essas transações são estruturadas, sem mecanismos adequados de proteção, transparência e equilíbrio contratual coloca o consumidor em posição de vulnerabilidade e afronta a ordem jurídica de defesa do consumidor, uma vez que inexistente regulamentação específica.

fora do estabelecimento comercial, especialmente por telefone ou a domicílio.

Parágrafo único. Se o consumidor exercitar o direito de arrependimento previsto neste artigo, os valores eventualmente pagos, a qualquer título, durante o prazo de reflexão, serão devolvidos, de imediato, monetariamente atualizados.

Art. 51. São nulas de pleno direito, entre outras, as cláusulas contratuais relativas ao fornecimento de produtos e serviços que:

II - subtraíam ao consumidor a opção de reembolso da quantia já paga, nos casos previstos neste código; (Brasil, 1990)

1.4.2 Impactos das loot boxes no Estatuto da Criança e do Adolescente e a Lei nº 15.211/2025

Em decorrência de todos os fatos mencionados, é impossível deixar de apontar que o público alvo dos jogos eletrônicos como sendo, em sua maioria, infante juvenil. Nesse sentido, os jogos eletrônicos são uma das principais fontes de entretenimento das crianças, podendo, em muitos casos, serem cruciais ao seu desenvolvimento nas mais amplas esferas.

No entanto, ao tratarmos das microtransações referentes às *loot boxes*, esse momento que era para ser de lazer vem a se tornar uma exposição perigosa, uma vez que os pais também têm certa dificuldade em fiscalizar e compreender como esse sistema está inserido nos videogames que compram para os filhos.

Isso se dá em razão da crescente difusão das *loot boxes*, de maneira que, ao comprar um simples jogo eletrônico, os genitores nunca imaginariam a possibilidade da exposição de seus filhos a um sistema análogo ao dos jogos de azar.

Essa desinformação acerca dos mercados das *loot boxes* levou, ao decorrer dos anos as crianças serem expostas a um sistema de jogos de azar que não se encontrava regulamentado no ECA, uma vez que, apesar de o art. 80 desse dispositivo procurar afastar as crianças de ambientes que contenham esse conteúdo, ele ainda é omissivo sobre a questão das *loot boxes*:

“Art. 80. Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congêneres ou por casas de jogos, assim entendidas as que realizem apostas, ainda que eventualmente, cuidarão para que não seja permitida a entrada e a permanência de crianças e adolescentes no local, afixando aviso para orientação do público” (Brasil, 1990)

Visando suprir essa omissão, a Associação Nacional dos Centros de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente (ANCD) adentrou com sete ações civis públicas na justiça brasileira, nas quais a associação pugna pela proibição da venda de *loot boxes* em todo território nacional, ou buscam sua regulamentação, bem como pede indenizações.

Esse processo envolve diversas empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos no polo passivo, tais quais a *Activision*, a *Electronic Arts*, a *Garena*, a *Nintendo*, a *Riot Games*, a *Ubisoft*, a *Konami*, a *Valve* e a *Tencent*, assim como algumas gigantes da tecnologia, popularmente conhecidas como *big techs*, como a *Apple*, a *Microsoft*, a *Sony* e a *Google* (Guerra, 2021).

Entretanto, em um ato recente, no dia 18 de setembro de 2025, o presidente da república Luiz Inácio Lula da Silva sancionou a Lei 15.211/2025, conhecida informalmente como “ECA Digital”, o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente), (Souza, 2025) ou “Lei Felca”, objetivando a proteção de menores no ambiente digital.

O projeto de lei em questão, agora sancionado, ganhou notoriedade por meio de um vídeo publicado pelo *youtuber*, aquele que produz conteúdo para a plataforma digital “*youtube*”, e humorista Felipe Bressanim Pereira, conhecido como Felca, no qual ele denuncia vários casos

de exposição sexualizada ou adultizada de menores de idade nas mais diversas redes sociais (G1-PB, 2025).

Dentre as mudanças e avanços advindos do sancionamento desta lei, tem-se a imposição da obrigatoriedade de adoção de medidas de proteção à criança e ao adolescente para aplicativos, jogos eletrônicos e redes sociais, a exemplo da adoção de mecanismos eficazes de verificação de idade, de ferramentas de supervisão familiar, de agilidade na resposta a conteúdos de sexualização e adultização infantil, assim como a imposição de regras para o tratamento de dados e publicidade direcionada a menores de idade (GOV, 2025).

Nesse sentido, foi dado um enorme passo na discussão acerca da regulamentação das *loot boxes* no direito brasileiro com a vedação da venda das *loot boxes* para o público infanto juvenil, conforme dispõe o art. 20 desse dispositivo legal:

“Art. 20. 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 indicativo” (Brasil, 2025)

Porém, apesar desse importante avanço, a promulgação da Lei nº 15.211/2025 não tem o condão de extinguir as ações ajuizadas pela ANCED, visto que ainda se exige nelas a atuação do Judiciário para além da simples regulação.

A associação pugna pela adoção de medidas para a fixação de penalidades para as empresas que descumprirem a legislação, por meio de indenizações e da imposição de multas diárias às empresas que não cumprirem a proibição. Ademais, buscam a regulamentação por meio da implementação de mecanismos eficazes de verificação etária, assim como pedem a exclusão das *loot boxes* de jogos voltados ao público infantojuvenil.

Este recente avanço torna o Brasil um dos poucos países a regulamentar a questão das *loot boxes*, adotando um método de proibição do consumo delas por crianças e adolescentes. Porém, apesar deste progresso, ainda faz-se necessária a busca não apenas pela regulação, mas da real implementação de tal dispositivo legal revolucionário.

2 A REGULAMENTAÇÃO INTERNACIONAL DAS *LOOT BOXES*

O segundo capítulo prosseguirá com um aprofundamento acerca da postura adotada por diferentes países em relação à regulamentação das *loot boxes*, apresentando uma análise comparada sobre como cada ordenamento jurídico tem enfrentado os desafios decorrentes da presença dessas caixas surpresa em jogos eletrônicos.

Assim, busca-se compreender como as diferentes tradições jurídicas e culturais dos países analisados têm influenciado a forma de tratamento conferida a essa prática, especialmente no que se refere à proteção do consumidor, à prevenção de comportamentos aditivos e à identificação de possíveis características de jogos de azar.

Ademais, o estudo será segmentado de forma a demonstrar a evolução da regulamentação em países que adotaram posturas semelhantes, evidenciando como diferentes fundamentos normativos conduziram a soluções práticas distintas.

Portanto, serão examinados, inicialmente, os países asiáticos, o Japão e a China, os quais, por serem mercados pioneiros e altamente desenvolvidos no setor de jogos eletrônicos, apresentaram as primeiras tentativas de regulação e restrição das *loot boxes*.

Em seguida, abordar-se-á a experiência europeia, com destaque para Bélgica e Holanda, países os quais optaram por medidas mais rígidas e proibitivas, bem como o posicionamento de países que preferiram adotar políticas de autorregulação ou de observação cautelosa, como o Reino Unido e a França.

Finalmente, em último lugar, será alvo da análise as posturas adotadas pelos Estados Unidos da América (EUA) e pela Austrália, na medida em que ambos os países representam exemplos relevantes de debates legislativos ainda em curso.

Dessa forma, objetiva-se, com essa abordagem, oferecer um panorama abrangente e comparativo das principais experiências internacionais, a fim de se compreender as consequências e caminhos para a regulamentação das *loot boxes* no Brasil a partir das experiências enfrentadas nos demais países.

2.1 LEGISLAÇÃO DO JAPÃO ACERCA DAS *LOOT BOXES*

Justamente por ter sido o país em que se deu o surgimento das *loot boxes*, em meados de 2004, segundo exposto no primeiro capítulo deste estudo, o Japão também foi o primeiro país a buscar regulamentar a questão das caixas surpresas em jogos.

O país adotou medidas específicas para regulamentar as *loot boxes*, em 2012, em resposta ao crescimento expressivo dessa forma de monetização nos jogos eletrônicos,

especialmente após o sucesso do jogo conhecido como *Puzzle and Dragons* (Dias, 2022). Isso se deu por meio de uma declaração da Agência de Assuntos do Consumidor do Japão de que os chamados “jogos gacha”, semelhantes às *loot boxes*, eram ilegais, considerando que os indivíduos pagavam para obter recompensas aleatórias essenciais para a progressão no jogo (Rodrigues, 2024).

A regulamentação em questão trata-se de uma proibição a uma modalidade específica de *loot box* denominado “*kompugacha*”, no qual o jogador precisava obter diversos prêmios específicos para combiná-los ou trocá-los por uma recompensa mais rara ou valiosa (Gonzalez, 2022). Essa modalidade foi considerada particularmente problemática pelo país em razão de incentivar que os consumidores tenham gastos excessivos, estimulando um maior grau de vício em virtude da .

Do ponto de vista legal, os bens virtuais adquiridos através das *loot boxes* foram equiparados aos prêmios provenientes das *gachapon*, aquelas máquinas de jogos japonesas as quais inspiraram a criação do sistema das *loot boxes*, sendo enquadrados na legislação japonesa de 1977, a Lei contra Prêmios Injustificáveis e Representações Enganosas, relativa a jogos de azar (Dias, 2022).

Em resposta à esta regulamentação, a *Japanese Online Game Association* (JOGA) elaborou diretrizes voluntárias objetivando promover transparência quanto ao sistema de *loot boxes*, exigindo a divulgação da probabilidade de obtenção dos itens em cada caixa surpresa, bem como a limitação de incentivos que estimulam gastos excessivos (Cardoso, 2023). Posteriormente, em 2016, a CAA emitiu novas orientações reforçando a necessidade de transparência e de combate a práticas enganosas, bem como o dever dos desenvolvedores de evitar técnicas manipulativas voltadas a induzir o consumo (Cardoso, 2023).

Esse enquadramento permitiu ao governo japonês aplicar restrições concretas e oferecer um marco jurídico capaz de coibir práticas análogas à de jogos de azar. No entanto, apesar de a regulamentação japonesa ter gerado impactos significativos sobre o mercado de microtransações em razão de seu pioneirismo, ela não possuía um caráter proibitório, apenas regulamentando pequenos pontos, como a informação ao consumidor da probabilidade de se adquirir o item desejado.

Portanto, essa medida, apesar de representar um avanço, permite que desenvolvedores adaptem seus sistemas de recompensa, criando alternativas que preservem a monetização sem infringir a lei. Assim, a regulamentação em questão não necessariamente solucionou o problema, uma vez que, conforme pesquisa realizada pela CAA no ano de 2028, uma parcela

significativa de jovens já permaneceu gastando dinheiro com esse tipo de mecânica (Cardoso, 2023).

Os resultados da política adotada pelo Japão demonstram que as preocupações acerca dos impactos negativos das *loot boxes* sobre crianças e adolescentes persistiram, com os desenvolvedores de jogos eletrônicos apenas se adaptando à lei de forma a permanecer explorando esse mercado análogo aos jogos de azar e promovendo o vício no público infantojuvenil.

2.2 LEGISLAÇÃO DA CHINA ACERCA DAS *LOOT BOXES*

Logo após a regulamentação japonesa acerca do mercado das *loot boxes*, a China buscou adotar uma postura mais rigorosa em relação ao sistema, sendo considerada uma das nações que impuseram as regulamentações mais significativas sobre essa prática (Gonzalez, 2022).

Isso se deu, conforme expõe Cardoso (2023), em razão de a China reconhecer nas caixas de recompensas em jogos eletrônicos um potencial de risco similar ao dos jogos de azar, o que levou o governo chinês a restringir o uso de caixas de recompensas em jogos eletrônicos, de forma que, no ano de 2016, o Ministério da Cultura chinês publicou regulamentos que determinam que os operadores de jogos deveriam divulgar a real probabilidade de obtenção de cada item virtual contido nas *loot boxes*, tornando a China uma das primeiras nações a impor tal exigência de transparência.

Outro avanço significativo do decreto em questão foi a proibição da venda direta de moedas virtuais, ou seja, já não seria possível gastar dinheiro real para adquirir as caixas surpresas. Para tal, passou a ser necessário que elas fossem conquistadas dentro dos próprios jogos ou adquiridas mediante câmbio fixo, de modo a dificultar a associação direta entre dinheiro real e recompensas aleatórias (Cardoso, 2023).

No ano seguinte, em 2017, o governo reforçou essa regulamentação ao obrigar que todas as empresas que comercializassem jogos com *loot boxes* tornarem públicas as chances de obtenção de cada item, além de proibir a distribuição de “tickets de loteria” virtuais, medida que levou empresas como a Blizzard a retirar a possibilidade de compra direta de *loot boxes* com dinheiro real no jogo Overwatch (Chang, 2019).

Em seguida, também foi estabelecido que as probabilidades de prêmios deveriam ser atualizadas de forma regular, assim como a chance de conseguir um item raro deveria aumentar em favor do jogador à medida que mais caixas fossem adquiridas, como uma maneira de reduzir a aleatoriedade e a onerosidade da mecânica das *loot boxes* (Gonzalez, 2022).

A legislação chinesa impôs, ainda, regras específicas quanto ao conteúdo e ao público-alvo dos jogos ao proibir microtransações para menores de oito anos (Rodrigues, 2024). Assim, com todas essas regulamentações implementadas, embora o país não tenha proibido totalmente as *loot boxes*, denota-se que foram estabelecidas restrições rígidas para mitigar seus efeitos negativos.

De forma paralela à ação estatal, o governo chinês estimulou a autorregulação do setor, incentivando que associações como a China Association of Performing Arts (CAPA) e a China Audio-Video and Digital Publishing Association (CADPA) elaborassem diretrizes para evitar práticas de monetização abusivas e promover a transparência no uso de *loot boxes* (Cardoso, 2023).

Assim, segundo aponta Cardoso (2023), a partir de todos esses esforços regulatórios, houveram consequências significativas tanto para os consumidores quanto para a indústria dos jogos eletrônicos, uma vez que, conforme pesquisas, como a de Li, Mills e Nower (2019), o envolvimento com *loot boxes* estava associado à gravidade de comportamentos problemáticos de jogo entre os jogadores chineses, indicando que medidas como a divulgação das probabilidades e os limites de gasto poderiam reduzir tais riscos.

Com todas essas restrições em vigor, a saída para os desenvolvedores de jogos chineses foi adotar modelos alternativos de monetização que não as *loot boxes*, considerados mais éticos e transparentes (Cardoso, 2023). Desta maneira, ainda que tais mudanças tenham levado algumas empresas estrangeiras a optarem por não lançar seus jogos no país em razão das limitações impostas (Gonzalez, 2022), a experiência chinesa consolidou um modelo de regulação avançado, com maior amparo e preocupação em relação aos grupos vulneráveis.

Porém, apesar de a abordagem chinesa demonstrar um avanço ainda maior do que a japonesa em relação à regulação das desse sistema de microtransações, ainda persistem contradições à medida que a China reconhece as *loot boxes* como jogos de azar, prática esta que é vedada pela legislação do país, mas opta pela regulamentação no lugar de aplicar a proibição.

2.3 LEGISLAÇÃO DA BÉLGICA E HOLANDA ACERCA DAS *LOOT BOXES*

Na Europa, a Bélgica e a Holanda se destacam por adotar uma postura mais rígida em relação às *loot boxes*, considerando-as, em certos contextos, como formas ilegais de jogos de azar (Chang, 2019).

Essa postura adotada diferencia-se da dos países que optaram por regulamentações detalhadas sobre a mecânica das caixas surpresa, uma vez que esses dois Estados europeus

baseiam suas decisões em legislações de jogos de azar preexistentes, reconhecendo que a possibilidade de troca ou valorização de itens virtuais poderia gerar ganhos econômicos reais e, portanto, enquadrar as *loot boxes* como apostas (Gonzalez, 2022).

Nesse contexto, o que colocou em pauta a discussão acerca da regulação das caixas surpresas em jogos eletrônicos na Holanda foi a polêmica global envolvendo o lançamento do jogo denominado *Star Wars Battlefront II* da *Electronic Arts (EA)*, no ano de 2017 (Cardoso, 2023). Tal controvérsia se baseou no fato de que o sistema de progressão e monetização deste *video game* era baseado em *loot boxes* que, ao invés de fornecer apenas itens raros e ornamentais dentro do jogo, concediam vantagens significativas, de forma a criar um cenário no qual se exigia o pagamento com dinheiro real para progredir mais rápido.

Assim, conforme expõe Cardoso (2023), a Dutch Gaming Authority (Kansspelautoriteit, KSA) iniciou uma investigação detalhada sobre a prevalência da mecânica de *loot boxes* em jogos populares e seu potencial alinhamento com a Lei Holandesa de Apostas e Jogos.

O que levou, no ano de 2018, a KSA a concluir que quatro dos dez jogos analisados violavam a legislação devido à presença de caixas surpresa com itens negociáveis fora do jogo, conferindo valor no mundo real aos objetos virtuais (Cardoso, 2023). Portanto, para corrigir a situação, a KSA estabeleceu prazos para que os desenvolvedores modificassem a mecânica das *loot boxes*, sob risco de multas e proibição de comercialização (Cardoso, 2023).

De forma análoga, na Bélgica, o processo de regulamentação foi igualmente rigoroso, com a investigação da Belgian Gaming Commission (Cardoso, 2023), também motivada por lançamentos como *Star Wars Battlefront II* e *FIFA 18*, a qual concluiu que as *loot boxes* em três dos quatro jogos analisados se enquadram como jogos de azar, sujeitas à Lei Belga de Jogos (BGC, 2018).

Em razão das conclusões do estudo, o governo belga exigiu, portanto, que os desenvolvedores modificassem ou removessem as caixas surpresa (BGC, 2018).

As empresas, perante a proibição, passaram a adotar estratégias diferentes. Algumas empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos como a *Valve*, adaptaram seus jogos, como, por exemplo, a remoção das *loot boxes* de *CS:GO*, enquanto a Nintendo optou por retirar jogos *mobile* específicos do país (Rodrigues, 2024). Já a atitude da *Blizzard* foi remover qualquer opção de compra de *loot boxes* com dinheiro real em jogos como *Overwatch* e *Heroes of the Storm* (Chang, 2019). Por outro lado, empresas como a *Electronic Arts* tentaram reverter as decisões, mantendo diálogos com legisladores europeus para preservar a exploração do mecanismo, mesmo que sob restrições (Chang, 2019).

Resta claro, então, que a abordagem conjunta da Bélgica e da Holanda evidencia uma forte ênfase na proteção do consumidor, especialmente do público infantojuvenil, mediante a aplicação rigorosa das legislações de jogos de azar.

O elemento que foi um diferencial para que a Bélgica e a Holanda adotassem a postura proibitiva em relação aos jogos de azar foi seu foco no valor monetário dos itens e na negociabilidade dos prêmios virtuais como critério central para a caracterização *das loot boxes* como uma forma de jogo de azar, enquanto outros países priorizam apenas o elemento aleatório. Além disso, essas decisões estabeleceram precedentes internacionais, influenciando discussões sobre regulamentações de *loot boxes* em na Europa e incentivando desenvolvedores a buscar modelos alternativos de monetização, mais transparentes e menos dependentes da aleatoriedade, de forma a afastar a sistemática dos jogos de azar (Cardoso, 2023).

Finalmente, a partir da experiência da Bélgica e da Holanda, é possível compreender que a combinação de legislação rigorosa, fiscalização ativa e penalidades severas pode moldar significativamente a indústria de jogos, uma vez que a indústria dos jogos se adaptou às leis dos países, os quais priorizaram a proteção do consumidor, da criança e do adolescente, promovendo práticas mais seguras e servindo de referência para outras jurisdições que buscam equilibrar inovação e proteção social.

2.4 LEGISLAÇÃO DO REINO UNIDO ACERCA DAS *LOOT BOXES*

Já em outros países da Europa, como no Reino Unido, o debate em torno das *loot boxes* tem se desenvolvido sob uma ótica mais moderada e voltada à autorregulação da indústria.

Desta forma, o país não adotou medidas legislativas específicas para restringir ou proibir tais práticas, mas optou por confiar na capacidade auto regulatória do setor de jogos digitais. Conforme relata Chang (2019), a Ministra de Estado das Indústrias Digitais e Criativas, Margot James, afirmou acreditar que entidades como a PEGI (Pan European Game Information) e os próprios desenvolvedores podem assegurar que consumidores estejam devidamente informados e protegidos quanto ao conteúdo dos jogos e às compras internas.

Porém, o Comitê Seletor da Câmara dos Lordes (House Of Lords, 2020) manifestou sua preocupação com os impactos econômicos e sociais dessas mecânicas, recomendando que as *loot boxes* fossem enquadradas na legislação de jogos de azar. No entanto, esta recomendação ainda não resultou em mudanças concretas, o que demonstra certa inércia regulatória do Reino Unido sobre a questão, mesmo diante da extrema relevância econômica do setor (Gonzalez, 2022).

Assim, conforme se denota, o Reino Unido tem seguido um caminho com predominância da opção pela autorregulação e pela chamada transparência voluntária, ainda que especialistas e órgãos legislativos defendam o fortalecimento das medidas estatais de controle. Nesse cenário, como observa Rodrigues (2024), o governo britânico tende a considerar as *loot boxes* apenas como mecanismos de recompensa e surpresa, afastando sua equiparação direta aos jogos de azar, o que deixa os consumidores em situação de vulnerabilidade.

2.5 LEGISLAÇÃO DA FRANÇA ACERCA DAS *LOOT BOXES*

A exemplo do Reino Unido, a França não adotou uma regulação específica para as *loot boxes* no país, ao passo que o país apresenta uma postura mais conciliadora e interpretativa em relação às microtransações. Isso porque o órgão responsável pela regulação de jogos de azar no país, a *Autorité de Régulation des Jeux En Ligne* (ARJEL), concluiu no ano de 2018 que as *loot boxes* não se enquadram como jogos de azar, uma vez que sempre oferecem alguma forma de recompensa ao jogador (Chang, 2019).

Entretanto, o relatório deste órgão regulador destacou que as microtransações “minam os objetivos das políticas públicas para os jogos de azar” (Chang, 2019), ao criarem uma zona cinzenta de consumo que pode estimular o comportamento de risco entre jogadores jovens. Em razão disso, a França passou a defender um esforço conjunto europeu para desenvolver uma estratégia unificada de regulação, sem criminalizar as práticas, mas também sem ignorar seus potenciais danos sociais.

Assim, conforme expõe Rodrigues (2024), tanto a França quanto o Reino Unido consideram as *loot boxes* mecanismos de surpresa, dissociados da lógica de apostas monetárias diretas. Prevalece, de tal maneira, o entendimento de que, embora esse sistema de microtransações represente risco psicológico para os consumidores, elas não configuram para estes Estados, jogos de azar, permanecendo, por conseguinte, nos limites da legalidade sob o atual quadro normativo francês.

Esse quadro, assim como no caso do Reino Unido, demonstra o desamparo da população, exposta livremente a um risco constante, com violações claras à defesa do consumidor, ao considerar um mecanismo o qual possui uma estreita relação com os jogos de azar, inclusive causando comportamentos demonstrativos de vício no público geral, mas, especialmente no infantojuvenis, como idôneo.

2.6 LEGISLAÇÃO DOS ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA ACERCA DAS *LOOT BOXES*

Assim como em diversos países da Europa, nos Estados Unidos da América (EUA), o debate acerca das *loot boxes* ganhou força a partir de 2017, com o lançamento de *Star Wars: Battlefront II*, o jogo que simbolizou o auge das críticas públicas contra as microtransações, em razão de seu sistema (Cardoso, 2023). Em resposta à controvérsia instaurada, a *Federal Trade Commission* (FTC) realizou, no ano de 2019, um *workshop* nacional para discutir os riscos e potenciais abusos relacionados às compras internas e caixas de recompensas virtuais.

No entanto, ainda que o evento tenha demonstrado uma preocupação crescente das autoridades dos país com a matéria, nenhuma legislação nacional foi promulgada para regulamentar a situação das *loot boxes*.

Por conseguinte, considerando o sistema federativo dos EUA, com a legislação extremamente descentralizada, diversos estados passaram a propor seus próprios projetos de lei. Conforme expõe Cardoso (2023), no Havaí, por exemplo, o deputado Chris Lee propôs limitar a venda de jogos com *loot boxes* a menores de idade, assim como exigir transparência nas probabilidades de obtenção de prêmios. Projetos semelhantes surgiram em Washington, Califórnia e Minnesota, todos com o intuito de responsabilizar as desenvolvedoras e impor maior proteção aos consumidores.

Porém, apesar dos esforços destes estados, nenhum desses projetos chegou a ser aprovado, refletindo a fragmentação legislativa do sistema norte-americano (Gonzalez, 2022). Assim, perante essa lacuna legislativa que gera extrema insegurança para o consumidor e deixa o público infantojuvenil desamparado, a própria indústria de jogos eletrônicos, conforme expõe Cardoso (2023), em resposta ao clamor público, adotou compromissos voluntários de transparência, de forma que a *Microsoft*, *Nintendo* e *Sony* declararam, em 2019, que exigiram dos desenvolvedores a divulgação das chances de obtenção de itens em jogos com *loot boxes*.

No caso Americano, a ausência de regulamentação, ainda que desampare os consumidores, demonstra a forma com que a pressão popular e social tem um papel de extrema relevância na regulamentação da questão das *loot boxes*. Isso porque, com o aumento das pesquisas que associam as *loot boxes* ao comportamento indicativos de vício e ao jogo compulsivo, o tema permanece em pauta no Congresso norte-americano, sendo que essa pressão levou as próprias empresas a buscarem uma auto regulação perante a inércia do Estado.

2.7 LEGISLAÇÃO DA AUSTRÁLIA ACERCA DAS *LOOT BOXES*

Fora do eixo europa-ásia, a Austrália é um dos países que mais rigorosamente analisaram a relação entre *loot boxes* e jogos de azar, visto que, em 2018, um comitê do Senado australiano realizou uma ampla investigação sobre o tema, concluindo que tais mecanismos são psicologicamente semelhantes às apostas, sobretudo para o público jovem (Chang, 2019).

Portanto, segundo explica Chang (2019), o relatório resultante dessa investigação recomendou que jogos contendo *loot boxes* passassem a exibir etiquetas de aviso, indicando a presença de microtransações e alertando sobre riscos de comportamento compulsivo, bem como o comitê sugeriu restrição etária aos consumidores dessas microtransações, propondo que jogos com caixas de recompensa pagas fossem vendidos apenas a maiores de 18 anos.

No entanto, apesar dos esforços, as recomendações não foram incorporadas ao ordenamento jurídico australiano, de forma que o Parlamento, no ano de 2018, reforçou a necessidade de revisão abrangente da mecânica de caixas-surpresa e de adoção de políticas públicas de proteção ao consumidor (Cardoso, 2023).

Apesar da lacuna legislativa do país, a Austrália, ainda assim, se destaca por seu rigor técnico e enfoque preventivo, tratando o tema sob uma perspectiva de saúde mental e segurança do consumidor.

3 A REGULAMENTAÇÃO DAS *LOOT BOXES* NO DIREITO BRASILEIRO

Perante todo o exposto, fica clarividente a necessidade da regulamentação das *loot boxes* nos ordenamentos jurídicos mundiais, mas, em especial, para o objeto do presente estudo, no Brasil, em razão de sua classificação como jogo de azar não regulamentado.

De tal maneira, o terceiro capítulo abordará a situação jurídica das *loot boxes* no ordenamento brasileiro, por meio de uma análise das propostas legislativas e as manifestações institucionais que buscam disciplinar essa prática no país.

Assim, o objetivo da presente pesquisa é compreender como o Brasil vem lidando com a crescente presença das *loot boxes* nos jogos eletrônicos, bem como os desafios enfrentados para enquadrar esse fenômeno dentro das normas já existentes sobre jogos de azar, proteção ao consumidor e publicidade direcionada a menores.

Para tal, será realizada uma análise das propostas de regulamentação as quais estão atualmente em trâmite no Congresso Nacional, assim com as tentativas prévias de regulamentação, com destaque para o Projeto de Lei nº 186/2014, o qual buscava revisar a política nacional sobre jogos de azar.

Em especial, será analisada uma das mais recentes leis sancionadas no país, o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, ou, como popularmente conhecido, o ECA Digital, e seus impactos na regulamentação das *loot boxes*.

Em seguida, o estudo examinará o posicionamento da ANCED, a Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente, uma das entidades que mais tem se manifestado criticamente em relação aos impactos que as *loot boxes* produzem no público infantojuvenil.

Em último lugar, será realizada uma análise acerca da atuação do Ministério Público brasileiro nos casos que envolvem as *loot boxes*, uma vez que esse órgão vem conduzindo investigações e expedindo recomendações à empresas do setor de jogos eletrônicos, demonstrando crescente preocupação institucional com os possíveis efeitos nocivos desse tipo de mecânica de jogo.

3.1 PROPOSTAS DE REGULAMENTAÇÃO DAS *LOOT BOXES* NO BRASIL

3.1.1 Projeto de lei 186/14

Os jogos de azar são uma questão de debate no Brasil há muito tempo, uma vez que a delimitação dos tipos os quais se enquadram na contravenção vem a ser um tanto obscura.

Portanto, buscando esclarecer a questão, foi elaborado o Projeto de Lei nº 186/2014, de autoria do senador Ciro Nogueira, que tem como principal objetivo regulamentar a exploração dos jogos de azar no território brasileiro, prevendo, inclusive o enquadramentos de diversas modalidades, como cassinos, bingos, jogo do bicho e apostas eletrônicas como jogos de azar.

No corpo do projeto de lei, dentre os itens enumerados como jogos de azar, temos, conforme o art. 3º, II, que “São considerados jogos de azar, entre outros: jogos eletrônicos, vídeo-loteria e vídeo-bingo;”. A definição encontra-se extremamente genérica ao enquadrar todos os jogos eletrônicos como contravenção penal.

O texto do projeto ainda passa a elaborar definições a respeito de cada um dos itens enquadrados como jogos de azar, de forma que define jogos eletrônicos como sendo:

“Art. 4º Para os fins desta Lei, adotam-se as seguintes definições:

(...)

V – jogos eletrônicos: formas de mídia que utilizam plataforma eletrônica especializada e envolve um jogador interagindo com uma máquina” (Brasil, 2014)

Essa conceituação, segundo Fantini, Fantini e Garrocho (2019), mostra-se insuficiente e anacrônica, pois não distingue adequadamente os jogos digitais de entretenimento das práticas que envolvem dinâmica de sorte, aposta ou ganho financeiro, como ocorre nas *loot boxes*.

A proposta insere no debate jurídico a possibilidade de redefinir o marco regulatório dos jogos de azar, o que pode impactar, ainda que de modo indireto, a discussão sobre as *loot boxes* e suas características aleatórias em jogos eletrônicos.

Ademais, o projeto de lei se mostra desatualizado, mesmo para a época de sua elaboração, uma vez que os jogos eletrônicos, há muitos anos, não são mais apenas uma interação entre uma pessoa e uma máquina, conforme a existência dos chamados os “jogos online”, aqueles em que existe interações entre jogadores, portanto, entre pessoas, através de uma máquina.

Conforme observam Fantini, Fantini e Garrocho (2019), a legislação brasileira abrange a maior parte das questões comerciais relacionadas aos jogos eletrônicos, porém, as microtransações e os sistemas de recompensa aleatória, como as *loot boxes*, demandam maior atenção regulatória, uma vez que possuem uma natureza híbrida entre o que seria considerado entretenimento digital e aquilo que viria a ser jogos de aposta.

Nesse sentido, os autores destacam que a mencionada ausência de definição precisa sobre jogos eletrônicos impede que o PL 186/14 seja capaz de abranger as especificidades dos jogos digitais modernos.

Além disso, o projeto não enfrenta as implicações jurídicas da monetização predatória, conceito desenvolvido por King e Delfabbro (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019), que descreve

sistemas de microtransações projetados para estimular o gasto repetido e inconsciente do jogador, por meio de técnicas de manipulação comportamental, exploração de dados e estímulos visuais e sonoros. Assim, as loot boxes, embora inseridas no contexto do entretenimento digital, reproduzem a mesma lógica dos jogos de azar, reforçando, portanto, a necessidade de sua regulamentação.

De tal maneira, apesar de a prática de jogos de azar ser vedada pelo Decreto-Lei nº 3.688/1941, a Lei de Contravenções Penais, esta proibição é genérica e, por conseguinte, insuficiente para abarcar as novas formas de entretenimento digital, cuja natureza virtual e descentralizada torna complexa a aplicação direta dessa norma ao contexto das loot boxes.

Conforme expõe Fantini, Fantini e Garrocho (2019), a ausência de atualização legislativa sobre o tema no Brasil deixa uma lacuna entre o Direito Penal, o Direito do Consumidor e o Direito Digital, especialmente diante de práticas que podem violar princípios como o da liberdade de escolha do consumidor, resguardado pelo art. 6º, III, e pelo art. 30 do CDC e o da transparência informacional, previsto tanto no CDC quanto na Lei Geral de Proteção de Dados.

Portanto, embora o PL nº 186/2014 tenha buscado debater sobre a regulamentação dos jogos de azar no ordenamento jurídico brasileiro, sua redação veio a ser, em vários momentos, ambígua ou genérica, bem como não contemplou a complexidade dos jogos eletrônicos contemporâneos ou sequer abordou diretamente a temática das loot boxes e a necessidade de proteção dos jogadores contra práticas abusivas de monetização. O PL em debate foi, então, arquivado definitivamente em dezembro de 2022.

3.1.2 Projeto de lei 2903/15

No ano seguinte ao PL nº 186/2014, com uma temática semelhante, foi apresentado Projeto de Lei nº 2.903/2015, de autoria do Deputado Federal Paulo Azi, com uma proposta de regulamentação da exploração de jogos de fortuna em todo o território nacional.

A justificativa deste PL evidencia que o objetivo central não é criar uma atividade nova, mas sim regularizar e tributar um setor já existente, porém majoritariamente clandestino, estimando-se que tais atividades movimentem anualmente cerca de R\$ 18 bilhões em apostas ilegais, envolvendo jogos do bicho, bingos, caça-níqueis, pôquer online e apostas esportivas (Brasil, 2015).

Assim, o projeto buscou estabelecer, em seu art. 3º, requisitos o desenvolvimento, exploração e prática de jogos de fortuna, como, por exemplo, a probabilidade certa, a

aleatoriedade segura, a objetividade, a transparência e a sorte, assegurando que as regras sejam claras, imutáveis e verificáveis pelos participantes e pelo órgão fiscalizador, o Conselho Nacional de Controle de Jogos (CNCJ) (Brasil, 2015).

Como no PL 186/2014, o PL 2.903/2015 também enquadra, de forma genérica e aberta, os jogos eletrônico como aqueles considerados como jogos de fortuna em seu art. 4º, II. Ainda, à semelhança do projeto do ano anterior, o PL de 2015 adota uma definição para o que vem a ser jogos eletrônicos:

“Art. 5º Para os fins desta lei adotam-se as seguintes definições:

(...)

II – jogos eletrônicos: formas de mídia que utilizam programas de processamentos de dados (software) e envolvem um jogador interagindo com máquina e programas específicos devidamente homologados por entidades nacional ou internacional credenciadas pelo CNCJ” (Brasil, 2015)

Conforme é possível denotar-se, também de forma análoga ao projeto anterior, o PL 2.903/2015 apresenta uma definição ultrapassada do que viria a ser um jogo eletrônico, bem como enquadra todos eles como jogos de azar, ignorando todas as particularidades envolvidas em cada jogo.

Apesar do erro de definição e do enquadramento genérico dos jogos eletrônicos como jogos de azar, essa tentativa de regulamentar os jogos de fortuna possui uma relação estreita com as *loot boxes*, uma vez que o PL nº 2.903/2015 estabelece uma definição, em seus arts. 4º e 5º, para jogos de fortuna como modalidades que envolvam aleatoriedade e potencial prêmio econômico, incluindo expressamente jogos eletrônicos e apostas online (Brasil, 2015).

De tal forma, como dispõe Fantini, Fantini e Garrocho (2019), estes regramentos propostos acerca dos jogos de fortuna aproxima-se da concepção adotada pelo Código de Defesa do Consumidor, uma vez que impõe transparência, informação clara e proteção do usuário frente a práticas de consumo potencialmente lesivas, e da Lei Geral de Proteção de Dados, considerando a necessidade de segurança e controle sobre dados pessoais de jogadores.

Ademais, o PL, na tentativa de regulamentar os jogos de azar, estabelece critérios rigorosos para a concessão de autorizações de exploração de jogos de fortuna, incluindo requisitos de idoneidade, regularidade fiscal, capacidade técnica e financeira, bem como vedações a menores de idade e a pessoas vinculadas ao controle ou fiscalização do setor (Brasil, 2015).

Além das tentativas de regulamentação, o PL estabelece, ainda, sanções administrativas para infrações desses critérios, as quais incluem advertência, multa, suspensão e cassação da autorização, demonstrando o esforço em criar um ambiente regulatório seguro e transparente (Brasil, 2015).

Porém, ainda que o Projeto de Lei nº 2.903/2015 represente um marco para a discussão acerca dos jogos de azar ao tentar proporcionar parâmetros para fiscalização, proteção do consumidor e desenvolvimento econômico, ele busca integrar a prática de jogos de fortuna à formalidade jurídica, tributária e fiscal do país, o que o torna extramamente controverso e pode trazer mais malefícios do que benefícios ao consumidor, ao contrariar a vedação aos jogos de azar estabelecida pela Lei de Contravenções Penais.

Além disso, o PL, assim como o anterior, é genérico e impreciso em diversos pontos, especialmente no que concerne ao enquadramento dos jogos eletrônicos como jogos de fortuna. Desse modo, todas estas questões levaram o projeto a ser arquivado em fevereiro de 2022.

3.1.3 Lei nº 15.211/25

No dia 6 de agosto de 2025, o criador de conteúdo digital, Felipe Bressanim Pereira, mais conhecido pela alcunha “Felca”, publicou em seu canal na plataforma *youtube* um vídeo com o título “adulterização”, em que expõe diversos casos de exploração em busca de monetização da imagem de jovens e crianças.

Inicialmente, o influenciador digital apresenta conteúdos nos quais as crianças agem de forma adulterizada, apresentando *podcasts*¹² e debatendo sobre temáticas estranhas à suas idades. Em seguida, Felca expõe alguns vídeos em que os pais exploram a imagem de crianças em situações vexatórias em busca de monetização e abre um debate acerca das consequências de tamanha exposição durante uma das principais fases de desenvolvimento do ser humano.

Por fim, o *youtuber*¹³ exhibe casos de exploração sexual da imagem de diversas crianças, expondo um esquema de pedofilia presente nas redes sociais de maior relevância, ao explicar como o algoritmo destas pode ser treinado para exibir esse tipo de conteúdo.

Atualmente, o vídeo conta com mais de 50 milhões de visualizações, sendo que, na época de sua publicação, se tornou uma pauta nacional, aparecendo nas maiores emissoras de comunicação do país, fomentando o debate acerca da falta de regulamentação para o uso da internet por crianças, assim como da lacuna legislativa sobre a exposição infantojuvenil na internet.

Perante todas estas discussões em voga, conforme reportagem do jornal O Globo (2025), a Câmara dos Deputados passou a analisar uma série de propostas voltadas à criminalização e prevenção da adulterização infantil, de forma que sete projetos de lei foram apresentados com esse objetivo.

¹² Classe de conteúdo em áudio ou vídeo disponibilizado na internet.

¹³ Pessoa que cria e publica conteúdos em vídeo na plataforma *YouTube*.

Dentre os projetos, para o jornal, destaca-se o PL nº 3.852/2025, de autoria de Marx Beltrão, que busca instituir a chamada Lei Felca, destinada à prevenção e criminalização da sexualização infantil na internet. Também, o PL nº 3.856/2025, proposto por Cleber Verde, pretende alterar o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) para reconhecer a adultização precoce como forma de violência psicológica e prever mecanismos de proteção específicos. Já o PL nº 3.851/2025, de Capitão Alden, intenta modificar o Marco Civil da Internet, Lei nº 12.965/2014, e o ECA, Lei nº 8.069/1990, a fim de prevenir e punir condutas associadas à adultização digital, pornografia infantil e pedofilia.

Ademais, existem outros projetos os quais também merecem destaque, conforme O Globo (2025), como o PL nº 3.840/2025, de Dr. Zacharias Calil, que propõe a tipificação do crime de adultização digital no Código Penal. Seguindo essa linha de criminalização, o PL nº 3.836/2025, de Silvyne Alves, criminaliza a exploração da imagem de crianças e adolescentes com fins lucrativos.

De forma um tanto quanto diferente dos anteriores, mais voltado para o âmbito da regulamentação e responsabilização, o PL nº 3.848/2025, de Yandra Moura, estabelece a responsabilização civil e penal de plataformas digitais que promovam conteúdos de sexualização infantil e impõe o bloqueio de algoritmos e contas voltadas a tais práticas. Por fim, o PL nº 3.837/2025, de Duarte Jr., procura a criação da Política Nacional de Conscientização e Combate à Adultização Infantil (O Globo, 2025).

Resta claro, portanto, por meio dessas iniciativas, uma tendência legislativa de fortalecimento da proteção infantojuvenil no ambiente digital. Nesse contexto, observa-se uma convergência entre os projetos de combate à adultização digital e as propostas de regulamentação e restrição das *loot boxes*, ambas fundamentadas na proteção integral prevista pelo art. 227 da Constituição Federal e nos princípios do Código de Defesa do Consumidor e da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, que asseguram a tutela especial da infância em ambientes digitais (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019).

No entanto, apesar de a popularização da pauta da adultização infantil e do uso da internet por crianças ter ocorrido de forma recente, conforme expõe O Globo (2025), desde 2023 já tramitavam na Câmara mais de 40 projetos os quais buscavam regularizar a situação.

Essa crescente preocupação do legislador em regulamentar a questão revela o reconhecimento de que o ambiente virtual, e, em especial, o universo dos jogos eletrônicos, demanda tutela reforçada frente aos riscos de influência psicológica, estímulo ao consumo e contato precoce com práticas análogas ao jogo de azar (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019).

Em razão disso, o jornal menciona ainda que, entre os projetos mais relevantes, destacam-se o PL nº 3.434/2025, de Amom Mandel, que prevê a implementação de instrumentos de verificação etária e classificação de conteúdos online; bem como o PL nº 3.374/2025, de Rafael Brito, o qual propõe a criminalização da produção ou divulgação de materiais que induzam crianças a condutas nocivas à integridade física ou psicológica; enquanto o PL nº 2.304/2025, de Marx Beltrão, busca penalizar os chamados “desafios virtuais” que estimulem comportamentos autolesivos.

Na mesma temática, foi apresentada a proposta de controle da questão mediante o uso de inteligência artificial pelo PL nº 2.394/2023, assim como foi proposta a obrigatoriedade de filtros de conteúdo em plataformas digitais, conforme o PL nº 3.666/2023.

Porém, sem dúvidas, foi o PL nº 2.628/2022, de autoria do senador Alessandro Vieira, que veio a ser o de maior destaque, uma vez que foi aprovado no Senado. O projeto em questão busca, justamente, a proibição do perfilamento comportamental e da publicidade direcionada a crianças, consolidando em nível federal o que já havia sido previsto na Resolução nº 245/2014 do Conanda.

De tal maneira, foi em 17 setembro de 2025 que este projeto foi sancionado pelo Presidente Luiz Inácio ‘Lula’ da Silva, tornando-se, portanto, a Lei nº 15.211/2025, denominada Estatuto Digital da Criança e do Adolescente (ECA Digital), ou, como popularmente conhecida pela repercussão do caso, a Lei Felca. Porém, ainda que sancionada, a lei apenas entrará em vigor em 17 março de 2026, de forma a conceder tempo para que as empresas e a população se adapte às novidades por ela trazidas.

Em relação ao debate acerca da adultização precoce e do acesso seguro do público infantojuvenil à internet, a Lei nº 15.211, de 2025 representa um avanço significativo na tutela dos direitos destas crianças e jovens no ambiente virtual.

Isso porque a norma em debate visa assegurar que os princípios constitucionais de proteção integral e prioridade absoluta previstos no artigo 227 da Constituição Federal sejam efetivamente aplicados ao contexto digital, reconhecendo a vulnerabilidade das crianças e adolescentes diante das novas formas de interação mediadas por tecnologias.

Assim, parcialmente inspirada na Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, Lei nº 13.709/2018, a Lei nº 15.211/2025 adota uma perspectiva protetiva voltada à limitação do tratamento de dados de menores de idade, reforçando o dever de transparência, consentimento informado e minimização de riscos, propondo a seguinte definição para o que vem a ser as *loot boxes*:

“Art. 2º Para os fins desta Lei, considera-se:

(...)

IV – 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, 2018)

Conforme já estabelecido pela LGPD, em seu art. 14, o tratamento de dados de crianças deve ocorrer com o consentimento específico de pelo menos um dos pais ou responsáveis legais, e sua utilização deve atender ao melhor interesse da criança (Brasil, 2018).

O novo Estatuto, então, surge para ampliar essa diretriz, ao estabelecer mecanismos mais rigorosos para impedir a coleta abusiva de informações, o perfilamento comportamental e a publicidade direcionada, práticas que frequentemente exploram vulnerabilidades emocionais e cognitivas.

Além da relação direta com a LGPD, a Lei nº 15.211/2025 complementa e atualiza o Estatuto da Criança e do Adolescente, razão pela qual obteve a alcunha de “ECA Digital”, que, embora consagre a proteção integral, não previa de modo detalhado a dinâmica de riscos digitais.

Por conseguinte, a nova legislação preenche essas lacunas ao prever sanções administrativas e cíveis contra provedores de aplicações e plataformas que permitam a exposição indevida de crianças e adolescentes, ou que se omitam em prevenir práticas nocivas, como a sexualização precoce, o *cyberbullying*¹⁴ e o acesso a conteúdos inadequados.

Ainda no ordenamento jurídico brasileiro, o mais novo diploma legal também mantém compatibilidade com o Marco Civil da Internet, a Lei nº 12.965/2014, em especial em seus arts. 7º e 8º, os quais asseguram a inviolabilidade da intimidade, da vida privada e da proteção de dados pessoais (Brasil, 2014).

A partir de toda a análise traçada a respeito dos caminhos percorridos no ordenamento brasileiro até o sancionamento da Lei nº 15.211/2025, de sua relação e impacto nos demais dispositivos legais existentes no país, tem-se que, para o presente estudo em desenvolvimento, um de seus aspectos mais revolucionários foi a proibição expressa das *loot boxes* em jogos eletrônicos acessíveis a menores.

A norma reconhece que tais mecanismos envolvem elementos de aleatoriedade e recompensa que podem estimular comportamentos compulsivos e dependência, o que poderia

¹⁴ Ato de assediar, humilhar ou ameaçar alguém por meio de meios digitais, como redes sociais, mensagens, aplicativos ou jogos online.

configurar características típicas dos jogos de azar, cuja exploração permanece vedada pelo Decreto-Lei nº 3.688/1941, a Lei de Contravenções Penais.

Logo, a proibição encontra-se em consonância com a política pública de prevenção a práticas de monetização predatória, conforme já problematizado por Fantini, Fantini e Garrocho (2019), que identificam nas *loot boxes* uma forma de exploração econômica disfarçada de entretenimento, contrária aos princípios do consumo consciente e da informação adequada previstos no Código de Defesa do Consumidor.

Assim, do ponto de vista jurídico, a nova legislação consolida um paradigma inovador de corresponsabilidade entre Estado, provedores de serviço, responsáveis legais e sociedade civil, ao passo que impõe às plataformas digitais a obrigação de implementar mecanismos de verificação etária e de controle parental, sob pena de responsabilização civil e administrativa.

Além disso, em uma análise minuciosa, conclui-se que a Lei nº 15.211/2025 institui um regime de fiscalização e sanções que pode vir a gerar repercussões semelhantes às aplicadas pela Autoridade Nacional de Proteção de Dados no âmbito da LGPD, criando um ambiente regulatório mais protetivo e transparente.

De tal maneira, as novas propostas trazidas pelo dispositivo legal demonstram uma mobilização legislativa voltada à criação de um marco normativo mais protetivo da infância no ambiente online, ao passo que introduz regras específicas sobre a exposição de crianças a mecanismos interativos digitais, incluindo as *loot boxes*.

Entretanto, embora a Lei nº 15.211/2025 represente um avanço normativo relevante ao reconhecer a necessidade de proteção das crianças e adolescentes no ambiente digital, especialmente diante de práticas de monetização abusivas, inclusive, tornando o Brasil um dos primeiros países do mundo a fazer esforços para a regulamentação das questões das *loot boxes*, a norma ainda apresenta lacunas de aplicabilidade e ausência de tipificação jurídica clara.

Tal se dá pois a proibição expressa da disponibilização das caixas surpresas em *video games* para menores constitui medida de caráter protetivo, mas não é acompanhada de critérios objetivos de fiscalização ou sanção, de forma que o texto legal não define, por exemplo, quais autoridades serão responsáveis pela verificação do cumprimento da norma, tampouco especifica se a conduta de ofertar *loot boxes* a menores constitui ilícito administrativo, civil ou penal. Os únicos dispositivos que tratam da questão na lei são os arts. 20 e 21, conforme estes dispõem:

“Art. 20. 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.

Art. 21. Os jogos eletrônicos direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles que incluam funcionalidades de interação entre usuários por meio de mensagens de texto, áudio ou vídeo ou troca de conteúdos, de forma síncrona ou

assíncrona, deverão observar integralmente as salvaguardas previstas no art. 16 da Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, especialmente no que se refere à moderação de conteúdos, à proteção contra contatos prejudiciais e à atuação parental sobre os mecanismos de comunicação.

Parágrafo único. Os jogos de que trata o caput deste artigo deverão, por padrão, limitar as funcionalidades de interação a usuários, de modo a assegurar o consentimento dos pais ou responsáveis legais” (Brasil, 2025)

Além disso, a lei não altera o Decreto-Lei nº 3.688/1941, a Lei das Contravenções Penais, o qual continua sendo o principal diploma normativo a tratar da exploração de jogos de azar no país. Assim, ainda que as *loot boxes* apresentem características análogas aos jogos de azar, como a aleatoriedade e a expectativa de ganho mediante o gasto de dinheiro real, elas não se enquadram expressamente nas contravenções previstas no art. 50 da referida lei, o que gera, assim, uma zona de incerteza jurídica.

Esta imprecisão legislativa ocasiona dificuldades práticas na implementação da proibição, visto que a ausência de regulamentação específica que defina os parâmetros técnicos para bloqueio, restrição etária e fiscalização das plataformas de jogos implica que, na prática, as *loot boxes* continuarão acessíveis, especialmente em ambientes digitais sem sede no Brasil, os quais são ainda mais difíceis de regulamentar.

Nessa diáspora, de acordo com Fantini, Fantini e Garrocho (2019), o problema central da monetização predatória reside justamente na falta de adequação das normas existentes à realidade dos jogos digitais, assim, sem uma tipificação específica ou um enquadramento jurídico preciso, a aplicação da Lei nº 15.211/2025 tende a se limitar ao plano teórico, sem se efetivar no plano real.

Ademais, outro aspecto o qual merece críticas diz respeito à ausência de integração normativa entre a Lei nº 15.211/2025 e diplomas correlatos, como o Código de Defesa do Consumidor e a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, uma vez que, embora o Estatuto Digital mencione o dever de proteção e a vedação de práticas abusivas, não há coordenação procedimental entre os órgãos fiscalizadores, como a Secretaria Nacional do Consumidor (Senacon) e a Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD). Assim, essa fragmentação institucional compromete a eficácia da tutela infantojuvenil no ambiente digital.

Portanto, ainda que o legislador tenha buscado sinalizar uma postura proibitiva ao vedar o oferecimento das *loot boxes* crianças e adolescentes, a ausência de detalhamento normativo e de mecanismos sancionatórios concretos esvazia o potencial regulatório da norma, uma vez que não se sabe com precisão se o legislador pretendia sua retirada de todos os jogos cuja a classificação indicativa seja destinada ao público infantojuvenil, ou se ele buscaria implementar mecanismos de verificação etária para a compra das caixas supresas, o que mantém as estas em uma zona cinzenta entre a ilicitude e a atipicidade.

Ainda, a proibição se restringe unicamente ao público infantojuvenil, deixando desprotegidos os consumidores adultos. Essa limitação é uma lacuna significativa, pois as *loot boxes* não representam um problema exclusivo de crianças e adolescentes, visto que os adultos também estão suscetíveis aos seus riscos, como o desenvolvimento de comportamentos compulsivos e o endividamento.

Considerando que as *loot boxes* possuem características análogas a jogos de azar e que estes são completamente vedados no ordenamento jurídico brasileiro como contravenções penais, a proibição deveria ser geral, abrangendo todos os consumidores. A não extensão da proteção aos adultos, em um contexto onde a prática é inerentemente problemática e se assemelha a uma atividade proibida, configura uma inconsistência regulatória que merece ser revista para garantir a proteção integral de todos os cidadãos.

Por conseguinte, a Lei nº 15.211/2025 é um passo importante, mas incompleto, pois carece de regulamentação infralegal que estabeleça critérios de aplicação, fiscalização e penalidade, considerando que a simples vedação, sem a correspondente normatividade executiva, não assegura a efetividade do comando legal e tampouco resolve a controvérsia jurídica acerca da natureza das *loot boxes*.

3.2 POSICIONAMENTO DA ANCED ACERCA DAS *LOOT BOXES*

Em razão de todas as problemáticas geradas pela comercialização das *loot boxes* nos jogos eletrônicos, conforme análise prévia, a Associação Nacional dos Centros de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente (ANCED) tem desempenhado papel relevante no debate jurídico brasileiro acerca da regulamentação das *loot boxes*, ao propor ações civis públicas contra as principais desenvolvedoras e distribuidoras de jogos eletrônicos atuantes no país.

Dessa forma, no ano de 2021, a entidade ingressou judicialmente contra empresas como *Activision*, *Electronic Arts*, *Garena*, *Nintendo*, *Riot Games*, *Ubisoft*, *Konami*, *Valve*, *Tencent*, além de plataformas digitais como *Google*, *Apple*, *Microsoft* e *Sony*, alegando que o sistema de *loot boxes* configura uma prática análoga a jogos de azar, em afronta à legislação brasileira (ANCED, 2021).

Assim, segundo a ANCED (2021), as *loot boxes* se caracterizam como jogos de fortuna justamente por oferecer recompensas aleatórias mediante o pagamento em dinheiro real, com a possibilidade de gerar um prejuízo ou um ganho monetário ao consumidor, a depender se sua sorte, o que cria uma dinâmica de incerteza semelhante à encontrada em jogos de aposta, estimulando, assim, comportamentos de dependência nos jogadores, que se tornam adictos.

Tal se dá porque estes mecanismos exploram a vulnerabilidade emocional dos consumidores, sobretudo crianças e adolescentes, que, em razão de seu desenvolvimento cognitivo incompleto, apresentam maior propensão a comportamentos impulsivos e compulsivos. Especialmente por conta desse contato precoce com mecanismos análogos aos jogos de azar, existe maior propensão ao desenvolvimento do vício. Além disso, os jogos utilizam recursos audiovisuais que simulam estímulos de vitória e recompensa, reforçando padrões psicológicos lúdicos de forma a estimular o consumo contínuo.

Não se há apenas a utilização de elementos lúdicos como forma de chamar a atenção destes consumidores vulneráveis, como também utilizam-se de propagandas agressivas, por meio de elementos da cultura “pop”, como o uso de imagem de cantores, heróis e personagens queridos pelo público infantojuvenil para compelir à compra destas caixas surpresas.

A fim de sustentar seu posicionamento pela proibição das *loot boxes*, a associação fundamenta suas ações em diversos diplomas normativos, em especial, o artigo 50 do Decreto-Lei nº 3.688/1941, a Lei das Contravenções Penais, o qual proíbe a exploração de jogos de azar em território nacional, assim, segundo a ANCED, os mecanismos digitais que dependem exclusivamente da sorte deveriam ser incluídos no tipo.

Esse argumento é reforçado pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, que, em seus artigos 4º e 81, impõe à sociedade e ao Estado o dever de assegurar a proteção integral e de evitar o acesso de menores a conteúdos potencialmente nocivos.

Por fim, é invocado pela associação o Código de Defesa do Consumidor, em especial seus artigos 6º, III e IV, e 39, IV, que asseguram o direito à informação clara, o que não é respeitado pelas caixas surpresa em jogos eletrônicos, e veda práticas comerciais desleais ou abusivas, presentes também no mecanismo em questão.

Ademais, a ANCED (2021) sustenta, ainda, que as empresas responsáveis pelos jogos e pelas plataformas digitais devem responder solidariamente pelos danos coletivos e individuais decorrentes dessas práticas, com base no artigo 7º, parágrafo único, do Código de Defesa do Consumidor, sendo que o pedido judicial de uma destas ações civil públicas propostas inclui a indenização por danos morais coletivos e individuais, avaliados em aproximadamente R\$ 19,5 bilhões, além da proibição da comercialização de *loot boxes* em território nacional.

Por conseguinte, a partir de uma análise jurídica, o posicionamento da ANCED e suas tentativas de intervenção por meio da propositura de Ações Civil Públicas possuem um impacto significativo na defesa dos direitos da infância e da juventude no meio digital. Ao invocar simultaneamente fundamentos do direito penal e do direito do consumidor, a entidade busca

preencher a lacuna legislativa que por muito tempo deixou o mercado de jogos sem supervisão adequada, permitindo a continuidade de diversas práticas abusivas, principalmente por o público alvo ser infantojuvenil.

Contudo, a tentativa de enquadrar as *loot boxes* como jogos de azar ainda não se consolidou e enfrenta desafios interpretativos relevantes, uma vez que a Lei das Contravenções Penais foi redigida em um contexto muito anterior ao surgimento e popularização dos videogames, inexistindo previsão de práticas virtuais ou microtransações digitais, o que torna sua aplicação direta uma questão de hermenêutica penal complexa.

Apesar de todas as limitações acerca da temática, a atuação da ANCED estimulou a ampliação do debate legislativo e institucional, de maneira a contribuir para a aprovação de normas, como a recente Lei nº 15.211/2025, que expressamente veda o uso de *loot boxes* em jogos acessíveis a crianças e adolescentes.

Dessa forma, ainda que a lei supramencionada não estabeleça mecanismos de fiscalização nem sanções detalhadas para o descumprimento, sua existência evidencia o impacto do ativismo jurídico da ANCED na formulação de políticas públicas de proteção digital.

Portanto, embora o debate acerca da tipificação penal das *loot boxes* ainda demande amadurecimento legislativo e jurisprudencial, a atuação da associação foi fundamental, ao passo que representa um enorme avanço em direção à consolidação de um sistema protetivo mais coerente com as transformações tecnológicas atuais e as novas dinâmicas de consumo infantojuvenil advindas da contemporaneidade.

3.3 POSICIONAMENTO DO MINISTÉRIO PÚBLICO ACERCA DAS *LOOT BOXES*

Em consonância com a ANCED, em 29 de março de 2021, o Ministério Público do Distrito Federal e Territórios (MPDFT), manifestou-se sobre os riscos associados às *loot boxes*, ressaltando a relevância da proteção das crianças e adolescentes em face de mecanismos de jogos de azar incorporados a produtos digitais acessíveis e direcionados a esse público.

O parecer do MPDFT considerou plausível o direito invocado pela Requerente, a ANCED, ao sustentar que as caixas aleatórias, ou *loot boxes*, presentes em jogos eletrônicos e virtuais, configuram-se como jogos de azar e, portanto, devem ser consideradas ilegais (MPDFT, 2021).

Ainda, de acordo com o parecer, esses produtos devem ser retirados de circulação, especialmente para proteger crianças e adolescentes, cujo desenvolvimento pleno pode ser

comprometido por mecanismos que estimulam comportamentos compulsivos e o consumo de sorte, o que apenas reforça a necessidade de medidas efetivas de proteção integral.

Nesse sentido, o órgão apontou que, devido à ausência de alertas sobre os riscos dessas práticas, não é razoável exigir que pais ou responsáveis restrinjam o acesso de crianças e adolescentes a esses produtos. Nesse contexto, o parecer indica que a suspensão das vendas desses produtos, independentemente de serem destinados ou não ao público infantojuvenil, constitui a única medida eficaz para garantir a proteção do público infantil e adolescente (Gerardi, 2021).

Não se restringindo a mera proibição de comercialização das caixas surpresas, o Ministério Público busca a responsabilização das empresas desenvolvedoras de jogos pela comercialização de produtos que possam expor menores a práticas prejudiciais, alinhando-se às diretrizes de proteção integral previstas no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), posicionamento este o qual evidencia, dessa forma, a atuação preventiva do MP, buscando evitar danos decorrentes do estímulo a comportamentos compulsivos e jogos de azar no público infantojuvenil.

No entanto, apesar de manifestar-se favorável à posição de que as *loot boxes* configuram jogos de azar e devem ser retiradas de circulação para proteger crianças e adolescentes, o Ministério Público do Distrito Federal e Territórios (MPDFT, 2021) destaca a necessidade de adequação do pedido formulado pela Requerente.

Isso porque, segundo o parecer, para o órgão, embora a tutela antecipada tenha sido requerida para suspender a venda de todos os produtos que envolvam caixas aleatórias em jogos, a ausência de identificação precisa desses produtos compromete a efetividade do provimento jurisdicional, especialmente diante da previsão de multa diária elevada.

Além disso, o MPDFT alega que a Requerente, ANCED, nos autos da Ação Civil Pública em que emitiu seu parecer, não especificou pedidos referentes à realização de perícia sobre o uso desses jogos por crianças e adolescentes, nem sobre o pagamento de indenização individual por dano moral *in re ipsa*.

Por fim, o órgão destaca que os valores indicados pela entidade para danos morais coletivos e multa diária devem ser adequados à realidade econômica de cada empresa e que a destinação de eventuais indenizações deve observar o Art. 214 do Estatuto da Criança e do Adolescente, revertendo em favor de fundos destinados a políticas de proteção dos sujeitos de direitos, de maneira a promover a adequação do pedido (MPDFT, 2021).

Esse posicionamento do Ministério Público do Distrito Federal, apesar de discordar da postura da ANCED em alguns pontos, buscando adequar os pedidos da entidade, demonstra-se fundamental para o avanço da discussão sobre a regulamentação das *loot boxes* no Brasil, uma vez que o órgão não apenas reconheceu a ilegalidade dessas práticas, como também apresentou possibilidade para a formulação de pedidos jurídicos os quais considera adequados, de forma a exercer pressão para a normatização dessa lacuna legislativa.

4 A AÇÃO CIVIL PÚBLICA COMO INSTRUMENTO PARA REGULAMENTAÇÃO DAS *LOOT BOXES*

Este capítulo tem como objetivo central analisar o papel da Ação Civil Pública (ACP) como um instrumento jurídico fundamental na busca pela regulamentação das *loot boxes* no Brasil.

Inicialmente, será apresentada uma visão geral da ACP no ordenamento jurídico brasileiro, destacando sua natureza e sua importância na proteção de direitos difusos e coletivos.

Em seguida, o foco se voltará para a ACP como uma ferramenta de pressão regulatória, explorando como sua utilização tem impulsionado o debate e a ação legislativa em temas complexos e de grande impacto social.

Para ilustrar essa função, serão analisadas detalhadamente diversas Ações Cíveis Públicas relevantes, incluindo a ACP nº 0701552-16.2021.8.07.0013, nº 1043420-52.2023.4.01.3400 e nº 0719527-82.2024.8.07.0001, bem como a ACP nº 0702344-67.2021.8.07.0013, que servem como estudos de caso para demonstrar a atuação judicial.

Por fim, o capítulo discutirá as limitações e os potenciais da Ação Civil Pública na regulamentação das *loot boxes*, considerando os desafios e as perspectivas futuras desse importante instrumento jurídico.

4.1 A AÇÃO CIVIL PÚBLICA NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO

A Administração Pública, conforme Pietro (2025), preza pela aplicação de alguns princípios durante sua atuação. Dentre eles, o princípio da supremacia do interesse público, que atua como guia para o legislador, uma vez que vincula a autoridade administrativa em sua atuação, tanto na elaboração da lei, quanto na execução desta em concreto pelo Poder Público.

Dessa forma, esse princípio define que, nestes momentos de atuação, de forma divergente do direito privado, em que suas normas perseguem a proteção de interesses individuais, o direito público tem como elemento central o de interesse público, ainda que, excepcionalmente, existam normas de direito privado para proteger o interesse público, assim como normas de direito público que resguardam interesses dos particulares (Pietro, 2025).

Ressalta Pietro (2025), ainda, que, embora existam estas exceções, o direito público apenas se desenvolveu de forma plena depois da superação do individualismo advindo do direito civil, que regia o Direito em geral, assim como diversos outros setores científicos. Assim, o direito administrativo quebrou o paradigma do homem como único fim do direito, aplicando como central o princípio de que os interesses públicos têm supremacia sobre os individuais, o

qual, atualmente, configura a base do direito público, vinculando todas as decisões da Administração.

Nesse contexto de proteção do interesse público, a Ação Civil Pública (ACP) surge como um instrumento jurídico no ordenamento brasileiro, concebida para a tutela de interesses que transcendem a esfera individual, alcançando a coletividade.

Este instrumento jurídico, embora não constitua um meio específico de controle da Administração Pública, pode ser proposta contra o próprio Poder Público quando este for o responsável por danos a interesses difusos (Pietro, 2025). Ademais, a ACP foi citada pela primeira vez pela Lei Complementar Federal nº 40/81 (Lei Orgânica do Ministério Público), que incluiu como função do Ministério Público a promoção da ACP, sem, contudo, defini-la (Pietro, 2025).

Nesse contexto, Pietro (2025), cita que um exemplo clássico de Ação Civil Pública pode ser encontrado no art. 14, § 1º, da Lei nº 6.938/81, o qual estabeleceu a política nacional do meio ambiente e legítimos o Ministério Público para ações de responsabilidade civil por danos ambientais.

Ainda, a disciplina legal da ACP foi consolidada definitivamente pela Lei nº 7.347, de 24 de julho de 1985, que a designou como ação de responsabilidade por danos morais e patrimoniais causados ao meio ambiente, ao consumidor, a bens e direitos de valor artístico, estético, histórico, turístico e paisagístico.

Essa lei que instituiu a ACP sofreu diversas alterações ao longo do tempo, destacando-se as introduzidas pelo Código de Defesa do Consumidor, a Lei nº 8.078/90, pela Lei nº 8.884/94, de infração à ordem econômica, e pela Lei nº 13.004/14, de proteção do patrimônio público e social (Pietro, 2025).

Embora tenha surgido na legislação ordinária, a ACP foi elevada a nível constitucional pelo art. 129, III, da Constituição Federal de 1988, que a incluiu entre as funções institucionais do Ministério Público para a proteção do patrimônio público e social, do meio ambiente e de outros interesses difusos e coletivos, o que ampliou significativamente o âmbito dos interesses protegidos, tornando a enumeração da Lei nº 7.347/85 meramente exemplificativa (Pietro, 2025).

Pietro (2025) define a Ação Civil Pública como o meio processual de que se podem valer o Ministério Público e as pessoas jurídicas indicadas em lei para proteção de interesses difusos e gerais. Dessa forma, o pressuposto fundamental para sua propositura é a existência de

dano ou ameaça de dano a interesse difuso ou coletivo, podendo este dano ser tanto material quanto moral.

Para melhor compreensão, conceitua-se então o que vem a ser estes interesses difusos e coletivos. Portanto, conforme Pietro (2025), os interesses difusos são aqueles que pertencem a um grupo indeterminado de pessoas, ligadas por uma situação de fato, e são indivisíveis, ou seja, a satisfação de um beneficia a todos e a lesão a um prejudica a todos.

Já, para a autora, os interesses coletivos referem-se a um grupo determinado ou determinável de pessoas, que possuem um vínculo jurídico ou de fato entre si, e a lesão ou satisfação do interesse afeta o grupo como um todo.

Por conseguinte, os interesses difusos ou coletivos, no contexto constitucional, abarcam tanto os interesses públicos pertencentes a grupos indeterminados de pessoas, ou seja, os interesses difusos, ou a toda a sociedade, portanto, interesse geral, coletivo, não se restringindo ao sentido estrito de interesse de uma coletividade determinada (Pietro, 2025).

Alexandre Mazza (2023) corrobora, então, com essa visão ao listar a Ação Civil Pública como uma das mais importantes ações judiciais de controle da Administração Pública, destinada à proteção de direitos difusos ou coletivos, destacando que as ações judiciais de controle sobre a Administração podem ser utilizadas tanto em caso de lesão efetiva quanto na hipótese de ameaça a direito ou interesse.

Compreendido o que vêm a ser a Ação Civil Pública e quais objetos ela tutela, realiza-se uma análise acerca dos possíveis sujeitos ativos deste instrumento, os quais podem ser, conforme a própria constituição define, o Ministério Público, por serem responsáveis pela tutela dos interesses coletivos, bem como a Defensoria Pública, a União, os Estados, os Municípios, o Distrito Federal, as autarquias, empresas públicas, fundações, sociedades de economia mista, assim como associações que preencham os requisitos legais, ou seja, serem constituídas há pelo menos um ano e incluírem, dentre suas finalidades institucionais, a proteção aos interesses tutelados pela ACP (Pietro, 2025). Mazza (2023) complementa essa lista de legitimados ativos, incluindo o Conselho Federal da OAB, segundo o art. 54, XIV, da Lei n. 8.906/94.

O sujeito passivo, por sua vez, é qualquer pessoa, física ou jurídica, pública ou privada, a qual seja responsável por dano ou ameaça de dano aos interesses tutelados (Pietro, 2025). Mazza (2023) também menciona que a ACP pode ser proposta contra o Poder Público, o que reforça a ideia de que o sujeito passivo pode ser qualquer ente que cause lesão aos interesses protegidos.

Passando à análise do papel do Ministério Público nas Ações Civis Públicas, tem-se que este órgão desempenha um papel central, podendo atuar como autor, fiscal da lei, promover a execução da sentença condenatória e assumir a titularidade ativa em caso de desistência infundada ou abandono da ação por associação legitimada (Pietro, 2025).

Além disso, o Ministério Público é responsável pela realização do inquérito civil, o qual civil não é obrigatório, mas serve para instruir a ação, procedimento que visa buscar elementos para a instauração da ACP, sendo de sua competência exclusiva, bem como pelo seu arquivamento, que deve ser homologado pelo Conselho Superior do Ministério Público (Pietro, 2025).

Em face de todo o exposto sobre a Ação Civil Pública e a supremacia do interesse público, a atuação de entidades como a ANCED, a Associação Nacional dos Centros de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente ganha particular relevância para a questão da regulamentação das *loot boxes*.

Tal se dá, pois, conforme documento da própria ANCED (2021), a associação protocolou sete Ações Civis Públicas contra grandes empresas de jogos eletrônicos e plataformas que hospedam esses jogos, buscando a proibição de sorteios ilegais em jogos eletrônicos, especificamente as *loot boxes*.

Logo, a partir da conceituação traçada, a legitimidade da ANCED para propor tais ações é inquestionável, uma vez que, como associação constituída para a defesa dos direitos da criança e do adolescente, ela se enquadra nos requisitos estabelecidos pela Lei nº 7.347/85, conforme detalhado por Pietro (2025) e Mazza (2023), sendo uma associação constituída desde 1994, a qual tutela os direitos da criança e do adolescente, o que a propositura de ACPs para a proteção de interesses difusos e coletivos.

Quanto ao objeto, a questão das *loot boxes* e seus impactos, especialmente em crianças e adolescentes, que podem ser induzidos ao vício e a desvios de personalidade, conforme a ANCED (2021), tutela interesses difusos.

Isso porque os danos causados por essa prática afetam um grupo indeterminado de pessoas, ou seja, os jogadores, em especial o público alvo, que é o infantojuvenil, ligadas por uma situação de fato, que vem a ser o consumo de jogos eletrônicos com *loot boxes*, e são indivisíveis, ou seja, a proteção de um beneficia a todos e a lesão a um prejudica a coletividade.

Resta claro, então, que a natureza abrangente e a indeterminação dos indivíduos lesados, bem como a indivisibilidade do bem jurídico tutelado, portanto, a saúde psicológica e financeira dos consumidores, em especial dos vulneráveis, caracterizam claramente a defesa de um

interesse difuso, justificando plenamente o uso da Ação Civil Pública como instrumento para sua regulamentação e proteção.

4.2 A AÇÃO CIVIL PÚBLICA COMO FERRAMENTA DE PRESSÃO REGULATÓRIA

A Ação Civil Pública (ACP), tradicionalmente concebida para a reparação de danos difusos e coletivos, tem assumido nas últimas décadas um papel proeminente como instrumento de pressão regulatória no ordenamento jurídico brasileiro. Conforme aponta Marcelo Kokke (2020), a ACP foi convertida de seu propósito original para uma "via de atração jurídica" por meio da qual o Ministério Público, a Defensoria Pública e outras entidades legitimadas judicializam políticas e técnicas regulatórias, influenciando decisões que, a princípio, pertenceriam ao Poder Legislativo e ao Poder Executivo.

Essa atuação da ACP como ferramenta de pressão regulatória reflete um fenômeno mais amplo de ativismo judicial e judicialização da política, onde o Poder Judiciário, provocado por ações coletivas, passa a intervir em áreas que tradicionalmente seriam de competência dos outros poderes.

Nesse sentido, Kokke (2020) problematiza essa questão, argumentando que tal uso pode levar a uma "desnaturação" da ACP, transformando-a em fonte de um "Estado Jurisdicional", sendo que o autor alerta para o risco de que o manejo da ACP, com base em "argumentos retoricamente fortes, mas densamente fracos", possa substituir critérios técnicos e de legitimidade democrática pela visão de mundo do autor da ação e do julgador, que se valem de princípios abstratos para intervir em políticas públicas.

No entanto, com o devido respeito ao posicionamento do autor, no contexto da implantação de políticas públicas, a ACP se mostra como um instrumento hábil para a concretização de direitos fundamentais, como o direito à saúde, conforme abordado por Bomfim (s.d.).

Assim, Bomfim (s.d.) destaca que, apesar das críticas à ingerência do Poder Judiciário no controle das políticas públicas, sob o argumento de que o tema seria reservado à deliberação política majoritária e que a atuação judicial poderia gerar desequilíbrio entre os poderes, tais argumentos são rechaçados pelo princípio da inafastabilidade da apreciação do Poder Judiciário em casos de lesão ou ameaça a direito, conforme o art. 5º, XXXV, CF/88, e pelo sistema de freios e contrapesos. Assim, o Judiciário pode fiscalizar condutas ilegítimas da Administração

Pública, compelindo-a a cumprir obrigações e, se necessário, a indenizar lesados, ou até mesmo a incluir demandas no orçamento do ano seguinte, como dispõe o autor:

“Considerando o contexto brasileiro, como país em desenvolvimento, não havendo prestação de um mínimo dos direitos sociais fundamentais, faz-se legítima a intervenção do Poder Judiciário, desde que convocado, para impor medidas coativas com a finalidade de tornar concreta tais pretensões; especialmente, quando a Administração alega a impossibilidade de prestação das políticas públicas em face da reserva do possível, ou da estrita legalidade a que estão atrelados os atos administrativos.

Mormente o Direito Administrativo pautar-se na estrita legalidade, que em caso de prestação à saúde, em virtude do Sistema único de Saúde implantado, obedece a uma hierarquia verticalizada com competências definidas entre os entes da federação e à taxatividade dos Protocolos do Ministério da Saúde, não se pode desprezar o fato de que também a Administração Pública encontra-se habilitada a proceder uma ponderação de valores e mitigar esta restrição por caracterizar tal direito, um direito fundamental, indissociável do direito à vida e da dignidade da pessoa humana” (Bomfim, s.d., p. 10)

De tal maneira, um ponto crucial na discussão sobre a ACP como ferramenta regulatória, e que é central na análise de Kokke (2020), é a necessidade de se considerar a Análise de Impacto Regulatório (AIR).

Enquanto o Poder Legislativo e o Executivo são cada vez mais cobrados a realizar estudos técnicos aprofundados para aferir os efeitos de novas normas, as decisões judiciais, muitas vezes, não passam pelo mesmo crivo. O autor ressalta que "o impacto regulatório de uma decisão judicial que suspenda uma norma ou que determine uma atividade é drástico e estabelece uma instabilidade funcional", pois a decisão judicial está confinada ao processo, sem a visão sistêmica que a Administração Pública possui. Kokke (2020) defende, então, que, se os poderes legiferantes devem realizar a AIR, também caberia aos legitimados da ACP e ao Judiciário avaliar o impacto regulatório de suas pretensões e decisões (Kokke, 2020).

No entanto, contrariando a perspectiva de Kokke, que vê na judicialização um risco de desnaturação da ACP e de invasão de competências, defende-se que a Ação Civil Pública, em contextos de omissão ou inércia dos poderes Executivo e Legislativo, emerge como um instrumento indispensável de pressão regulatória.

Isso porque, em situações em que direitos fundamentais e interesses difusos e coletivos, como é o caso dos direitos afetados pelas *loot boxes*, permanecem desprotegidos devido à falta de regulamentação adequada, a intervenção judicial via ACP não representa uma usurpação de poder, mas sim a efetivação do princípio da inafastabilidade da jurisdição e a garantia de que o Estado cumpra seu papel de tutelar o bem-estar social.

A ACP, nesse sentido, atua como um catalisador para o debate e a ação regulatória, forçando os demais poderes a se posicionarem e a desenvolverem marcos legais que atendam

às demandas da sociedade, mesmo que isso implique em uma indução judicial para a criação de normas ou políticas públicas.

Para aprofundar o estudo, Fidalgo e Costa (2025) analisam a coisa julgada em ações civis públicas que buscam alterar normas técnicas editadas por agências reguladoras de forma a questionar como compatibilizar a disciplina processual da coisa julgada com os requisitos do devido processo normativo, como a elaboração de AIR e a revisão periódica das normas.

As autoras citam, portanto, casos em que o Judiciário determinou a edição de normas pela ANVISA, gerando dificuldades na implementação e discussões sobre a possibilidade de revisão da coisa julgada diante de novas realidades científicas e tecnológicas.

“Em 2008, o Ministério Público Federal ajuizou a ação civil pública 0028713.35.2008.4.02.5101/RJ para obter a condenação da Anvisa a editar norma para tornar obrigatória a divulgação de informação, na rotulagem dos produtos de higiene pessoal, cosméticos e perfumes, sobre a sua composição, em língua portuguesa.

(...)

Em 2005, o MPF ajuizou a ação civil pública 0008841-22-2005.6100, para obter a condenação da Anvisa à edição de ato normativo exigindo que, na rotulagem de produtos alimentícios que contenham o corante amarelo tartrazina, conste a seguinte informação: “Este produto contém o corante amarelo TARTRAZINA, que pode causar reações de natureza alérgica, entre as quais asma brônquica, especialmente em pessoas alérgicas ao Ácido Acetil Salicílico”.

A sentença, nesse último caso, transitou em julgado em 10/11/2022 – ou seja, 17 anos depois do ajuizamento, determinando que a Anvisa editasse, no prazo de 30 dias, norma impondo a obrigatoriedade de veiculação da advertência acima indicada, com o exato texto proposto pelo MPF.

Em ambos os casos, a Anvisa foi condenada a editar atos normativos contendo regra específica de rotulagem estabelecida por decisão judicial. Por isso, também em ambos os casos, houve dificuldades na implementação da coisa julgada, que geraram discussões no âmbito dos respectivos cumprimentos de sentença” (Fidalgo e Costa, 2025, n.p.)

Embora reconheçam a inafastabilidade do controle judicial, as autoras alertam para o alto potencial de violação do princípio da separação de poderes quando decisões judiciais predefinem o conteúdo de atos normativos (Fidalgo e Costa, 2025).

No entanto, apesar de a ponderação das autoras ser válida, é inegável a capacidade da ACP de gerar essa pressão regulatória. Pelo próprio caso analisado pelas estudosas, mesmo com a propositura de ACPs, a regulação veio a efetivar-se somente dezessete anos após a pressão, ou seja, sem esse instrumento, talvez a questão não teria sido regularizada até hoje.

Ao questionar judicialmente a ausência ou a inadequação de regulamentações, como no caso das *loot boxes*, as ações civis públicas podem forçar os órgãos competentes a se posicionarem e a desenvolverem marcos regulatórios mais adequados. Entretanto, a imutabilidade da coisa julgada em ACPs, embora essencial para a segurança jurídica, também levanta discussões sobre a flexibilidade necessária para que as normas regulatórias possam se

adaptar a uma sociedade em constante mutação, especialmente diante do desenvolvimento científico e tecnológico (Fidalgo e Costa, 2025).

No contexto das *loot boxes*, as Ações Civis Públicas propostas pela ANCED, conforme discutido no tópico anterior, exemplificam essa função de pressão regulatória, uma vez que, ao levar a questão para o judiciário, a ANCED busca não apenas a reparação de danos, mas também a indução de uma regulamentação específica para uma prática que considera ilegal e prejudicial, especialmente para crianças e adolescentes.

Portanto, a visibilidade e a repercussão dessas ações podem impulsionar o debate público e a ação dos poderes Legislativo e Executivo para criar um arcabouço legal que aborde de forma mais efetiva os desafios impostos pelas *loot boxes*.

4.2.1 Análise da Ação Civil Pública nº 0701552-16.2021.8.07.0013, nº 1043420-52.2023.4.01.3400 e nº 0719527-82.2024.8.07.0001

A Ação Civil Pública (ACP) de número 0701552-16.2021.8.07.0013, distribuída em 24 de fevereiro de 2021 perante a 1ª Vara da Infância e da Juventude do Distrito Federal, representa um exemplo concreto da utilização desse instrumento como ferramenta de pressão regulatória no contexto das *loot boxes*.

Proposta pela Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente (ANCED), com o Ministério Público do Distrito Federal e Territórios (MPDFT) atuando como interessado, a ação tem como cerne a proteção dos direitos da criança e do adolescente, conforme indicado pela sua classe judicial e assunto (TJDFT, 2021, B).

O polo passivo foi identificado como Garena Agenciamento de Negócios Ltda (Garena Brasil), empresa desenvolvedora e distribuidora de jogos eletrônicos que utiliza o mecanismo de *loot boxes*.

Esta ACP, assim como as demais que serão analisadas, são exemplos da capacidade da Ação Civil Pública de atuar como um catalisador para a regulamentação, especialmente em face de omissões legislativas ou inércias do Poder Executivo.

Conforme discutido no tópico 4.2, a judicialização de políticas e técnicas regulatórias, embora criticada por autores como Marcelo Kokke (2020) por uma suposta "desnaturação" da ACP e o risco de um "Estado Jurisdicional", revela-se, neste caso, como uma via legítima para a defesa de interesses difusos e coletivos.

Isso porque a ANCED, ao propor a ação, busca não apenas a reparação de eventuais danos, mas, primordialmente, a indução de um marco regulatório que proteja um grupo

vulnerável, crianças e adolescentes, dos potenciais riscos associados às *loot boxes*, como o estímulo ao jogo de azar e o endividamento.

A ANCED argumenta que a Garena adota estratégias de "fidelização" de sua clientela, incluindo crianças e adolescentes, por meio de jogos de azar, visando à maximização de lucros e confrontando abertamente a legislação brasileira, bem como destaca que as *loot boxes* são comparadas a jogos de azar, gerando prejuízos psíquicos e sociais, especialmente para crianças e adolescentes, que são mais suscetíveis à publicidade e à pressão social em jogos online (TJDFT, 2021, B).

Cita, ainda, pesquisas globais e a inclusão do "distúrbio de games" pela OMS na CID como problemas de saúde mental, assim como alega a violação aos direitos da criança e do adolescente, conforme os artigos 74, § único; 80; 81, III; 243 e 252 do ECA, enquadrando as *loot boxes* como jogo de azar, segundo o art. 50 da Lei de Contravenções Penais, e a permissão de acesso a menores como conduta tipificada no art. 247 do Código Penal. Defende, ainda, a aplicação do Código de Defesa do Consumidor, com base na vulnerabilidade do consumidor (TJDFT, 2021, B).

Os pedidos da ANCED, após emendas sugeridas pelo Ministério Público, incluem a tutela de urgência para a suspensão imediata da comercialização de *loot boxes* ou caixas aleatórias nos games da Garena até ulterior definição de seu uso por crianças e adolescentes, sob pena de multa diária, inicialmente R\$ 4.000.000,00, mas com sugestão de ajuste pelo MP (TJDFT, 2021, B).

No mérito, pugna pela condenação da Garena ao pagamento de indenização por danos morais coletivos no valor mínimo de R\$ 1.500.000.000,00, com sugestão de ajuste pelo MP, também pugna pela condenação ao pagamento de indenização por dano moral individual no valor de R\$ 1.000,00 para cada usuário criança ou adolescente da plataforma, tratando-se de dano *in re ipsa* (TJDFT, 2021, B).

Finalmente, requer a proibição definitiva do sistema de *loot boxes* ou caixas-surpresa nos jogos da Garena, ou qualquer elemento que inclua sorte ou azar na obtenção de itens, para pessoas com menos de 18 anos (TJFT, 2021).

Assim, um dos pontos de destaque e, ao mesmo tempo, de crítica à efetividade imediata da ACP em casos complexos como este, é a questão da competência jurisdicional, visto que a movimentação processual que culminou na remessa dos autos para o Tribunal Regional Federal da 1ª Região (TRF1) em abril de 2023 demonstra a complexidade inerente à matéria.

A discussão sobre qual esfera da justiça, seja ela estadual ou federal, é competente para julgar a causa é um fator que, inevitavelmente, prolonga o trâmite processual, como ocorreu com a ACP em análise. Essa demora, embora justificada pela necessidade de delimitar corretamente a jurisdição, pode ser vista como uma limitação à agilidade que se espera de um instrumento de pressão regulatória, pois adia a análise do mérito e a possível imposição de medidas protetivas ou regulatórias.

Porém, essa remessa para a esfera federal pode também indicar o reconhecimento da abrangência nacional da questão das *loot boxes* e a necessidade de uma solução uniforme, o que, a longo prazo, pode fortalecer a efetividade da regulamentação.

Portanto, a ACP 0701552-16.2021.8.07.0013, apesar dos desafios processuais e da morosidade inerente ao sistema judicial, representa um esforço significativo da sociedade civil organizada para preencher uma lacuna regulatória, ao passo que demonstra a vitalidade da Ação Civil Pública como um instrumento capaz de pautar o debate público, pressionar os poderes constituídos e, em última instância, induzir a criação de normas que protejam os interesses difusos e coletivos, especialmente os mais vulneráveis, frente às novas dinâmicas do mercado digital (TJFT, 2021, B).

Após a remessa para a Justiça Federal, a ação foi autuada sob o número 1043420-52.2023.4.01.3400 e passou por uma nova e complexa discussão sobre competência, revelando as dificuldades processuais em ações de grande repercussão (TRF1, 2023).

Inicialmente, o processo foi distribuído por dependência ao processo nº 1043416-15.2023.4.01.3400, em trâmite na 5ª Vara Federal, mas o juízo recusou a distribuição por ausência de fundamento legal, determinando a livre distribuição do feito e, em seguida, a União Federal foi incluída no polo passivo, mas manifestou desinteresse pelo feito, requerendo sua exclusão, o que foi acatado (TRF1, 2023).

Em uma decisão, o Juiz Federal Leonardo Tocchetto Pauperio, da 16ª Vara/DF, declarou a incompetência da Justiça Federal para processar e julgar a causa, por não se enquadrar nas hipóteses do art. 109 da Constituição Federal. Com isso, determinou a remessa dos autos à livre distribuição a uma das Varas Cíveis da Justiça do Distrito Federal e Territórios (TRF1, 2023).

Em razão disso, o processo, que já tramitava há mais de dois anos na Justiça do DF, passou por um longo período de discussão de competência na Justiça Federal, para ao final, ser devolvido ao TJDF.

Com esta declaração de incompetência da Justiça Federal, o processo retornou ao Tribunal de Justiça do Distrito Federal e Territórios, sendo autuado sob o novo número

0719527-82.2024.8.07.0001, com data de distribuição em 28 de maio de 2024, de forma que a ação foi novamente direcionada à 1ª Vara da Infância e da Juventude do DF, mantendo a ANCED como requerente e a Garena Agenciamento de Negócios Ltda. como ré, bem como o Ministério Público do DF e Territórios continua atuando como fiscal da lei (TJDFT, 2024).

As movimentações mais recentes a decisão de 30 de abril de 2025, publicada em 06 de maio de 2025, determinou a suspensão do feito após um longo período de tramitação e discussões de competência, o que adiciona mais uma camada de complexidade à sua resolução.

Essa "ida e vinda" entre as esferas judiciais contribui para essa morosidade do processo, que agora, em outubro de 2025, já ultrapassa 4 anos e 8 meses de tramitação sem uma análise de mérito.

Esta ACP demonstra a atuação proativa da ANCED na busca pela proteção dos direitos de crianças e adolescentes frente às *loot boxes*, utilizando a Ação Civil Pública como ferramenta, sendo a entidade merecedora de elogios à sua capacidade de identificar lacunas regulatórias e pressionar por mudanças. Tanto que a decisão que reconhece a probabilidade do direito da ANCED, mesmo indeferindo a liminar, valida a relevância da discussão e a preocupação com os impactos das *loot boxes* em jovens.

No entanto, a tramitação do processo também revela críticas e desafios à efetividade da ACP como instrumento de pressão regulatória evidenciada pela demora na resolução da tutela de urgência, justificada pela necessidade de dilação probatória para verificar a natureza técnica das *loot boxes* e seus impactos, evidencia a dificuldade do Poder Judiciário em lidar com questões complexas e tecnicamente específicas sem o devido suporte pericial.

Assim, a crítica de Kokke (2020) sobre a falta de "Análise de Impacto Regulatório" nas decisões judiciais ganha relevância aqui, pois a ausência de um estudo técnico prévio dificulta a tomada de decisões rápidas e eficazes.

É possível concluir, após toda a análise de caso traçada, que a ACP 0701552-16.2021.8.07.0013 é um exemplo paradigmático da Ação Civil Pública como ferramenta de pressão regulatória, mas também expõe as limitações e desafios do sistema judicial em face de questões complexas e tecnologicamente avançadas.

4.2.2 Análise da Ação Civil Pública nº 0702344-67.2021.8.07.0013

Partindo, então para a análise da Ação Civil Pública (ACP) de número 0702344-67.2021.8.07.0013, distribuída em 02 de abril de 2021 perante a 1ª Vara da Infância e da Juventude do Distrito Federal, é mais um caso da atuação da Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente (ANCED) na busca pela regulamentação das *loot boxes*.

Com o Ministério Público do Distrito Federal e Territórios (MPDFT) atuando como interessado, a ação visa a proteção dos direitos da criança e do adolescente, conforme sua classe judicial e assunto. O polo passivo desta ação é composto por *Konami do Brasil Ltda*, *Konami Holdings Corporation* e *Konami Digital Entertainment Co., LTD.*, empresas ligadas à desenvolvedora de jogos eletrônicos que utilizam o mecanismo de *loot boxes* (TJDFT, 2021, D).

Esta ACP, assim como a anteriormente analisada, reforça o papel da Ação Civil Pública como um instrumento de pressão regulatória em cenários de lacunas legislativas ou inércia dos poderes Executivo e Legislativo.

A judicialização, embora possa gerar debates sobre ativismo judicial, demonstra a capacidade da sociedade civil organizada de defender interesses difusos e coletivos, especialmente os de grupos vulneráveis como crianças e adolescentes, contra os potenciais riscos das *loot boxes*, como o estímulo ao jogo de azar e o endividamento.

A ANCED busca a proteção de crianças e adolescentes contra os mecanismos de *loot boxes* presentes em jogos da Konami. Os argumentos centrais são a comparação das *loot boxes* a jogos de azar e os potenciais prejuízos psíquicos e sociais que podem causar a menores de idade, de forma que a ação alega violação aos direitos da criança e do adolescente e defende a aplicação do Código de Defesa do Consumidor, com base na vulnerabilidade do consumidor.

Os pedidos da ANCED, conforme decisões interlocutórias, incluem tutela de Urgência para a suspensão do acesso ao sistema de *loot boxes* nos jogos *Pro Evolution Soccer 2019*, *eFootball PES 2020*, *eFootball PES 2021 Mobile* e *Yu-Gi-Oh Duel Links* até a definição acerca de seu uso por crianças e adolescentes (TJDFT, 2021, D). No mérito, pugna-se pela condenação da requerida ao pagamento de indenização por danos morais coletivos e individual.

Em decisão, o juízo indeferiu o pedido liminar da ANCED, pois, ainda que tenha reconhecido a relevância social do tema e a prioridade da tutela dos direitos da criança e do adolescente, entendeu que a concessão da tutela de urgência dependeria de uma análise mais aprofundada das questões levantadas, tanto quanto à alegada ilegalidade do mecanismo das *loot boxes* quanto aos efetivos prejuízos causados aos menores (TJDFT, 2021, D).

O juiz argumentou que o *fumus boni iuris* e o *periculum in mora* não foram suficientemente configurados sem a devida instrução do feito, citando jurisprudência do TJDFT que corrobora a necessidade de dilação probatória em casos complexos.

O juízo chamou o feito à ordem e determinou a suspensão da tramitação do processo, sendo que o motivo da suspensão seria a necessidade de uma perícia psicológica complexa, que

foi solicitada em um processo associado, de nº 0701661-25.2024.8.07.0013, à Direção do Instituto de Psicologia da Universidade de Brasília (TJDFT, 2021, D).

Essa perícia visa subsidiar a análise dos pedidos relacionados aos impactos psicológicos das *loot boxes*, de forma que o documento resultante dessa perícia deverá ser trasladado para todos os processos apensados, e após sua juntada, os autos serão conclusos para saneamento e apreciação das preliminares e demais pedidos de prova.

O processo foi distribuído em 02/04/2021, o que significa que está em tramitação há aproximadamente 4 anos e 6 meses e, atualmente, encontra-se suspenso por decisão judicial desde 27 de junho de 2025, aguardando a conclusão de uma perícia psicológica em processo associado (TJDFT, 2021, D).

A necessidade de citação de réus estrangeiros, por meio de carta rogatória, as dificuldades em viabilizar a tradução dos documentos, a complexa discussão sobre a legitimidade passiva, o indeferimento da tutela de urgência e, agora, a dependência de uma perícia técnica externa, são fatores que naturalmente prolongam o tempo de tramitação, adicionando complexidade ao processo.

Esta ACP contra a Konami demonstra a abrangência da atuação da ANCED e a complexidade de judicializar questões que envolvem empresas multinacionais. No entanto, a necessidade de citação por carta rogatória e as dificuldades em sua efetivação são exemplos claros das limitações e desafios da ACP em um contexto globalizado.

Isso porque esse procedimento é notoriamente demorado e burocrático, contribuindo significativamente para a morosidade do processo, além de que a suspensão atual do feito, após mais de quatro anos de tramitação, sem uma decisão sobre o mérito, evidencia as dificuldades em obter uma resposta judicial rápida e efetiva em casos que exigem cooperação jurídica internacional, de forma que, novamente, a crítica de Kokke (2020) sobre a morosidade e a falta de agilidade do judiciário em lidar com questões regulatórias complexas se manifesta de forma acentuada neste caso.

A decisão de 28 de abril de 2025, ao rejeitar a preliminar de ilegitimidade passiva e reconhecer o grupo econômico, demonstra uma postura ativa do judiciário em superar obstáculos formais para garantir a efetividade da ação. Contudo, o indeferimento da tutela de urgência em 23 de maio de 2025, mesmo após a intimação da ANCED para confirmar o interesse, é uma crítica à lentidão do processo (TJDFT, 2021, D).

A justificativa de que o tema demanda dilação probatória para uma análise aprofundada, embora juridicamente fundamentada, posterga a proteção imediata dos interesses dos menores,

que são o foco da ação, bem como o encaminhamento ao Centro de Inteligência do TJDF e, mais recentemente, a suspensão para aguardar perícia psicológica em outro processo associado, ilustram os múltiplos obstáculos que uma ACP pode enfrentar ao tentar regular um fenômeno complexo e transnacional como as *loot boxes*. Essa dependência de prova técnica externa, embora essencial para maior embasamento da decisão, adiciona muita morosidade e complexidade à tramitação.

Assim, resta claro que a ACP 0702344-67.2021.8.07.0013 ilustra tanto o potencial da Ação Civil Pública como ferramenta de pressão regulatória quanto os obstáculos inerentes à sua aplicação em um cenário transnacional, de forma que a tramitação do processo ressalta a necessidade de mecanismos mais ágeis e eficientes para lidar com desafios regulatórios impostos por tecnologias e mercados globais.

4.2.3 Análise da Ação Civil Pública nº 0701555-68.2021.8.07.0013

Em último lugar, passa-se para a análise da Ação Civil Pública (ACP) nº 0701555-68.2021.8.07.0013, proposta pela Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente (ANCD) contra a *Ubisoft Entertainment Ltda.*, a qual segue a mesma linha da ACP anterior, de nº 0702344-67.2021.8.07.0013, buscando a proteção de crianças e adolescentes contra os riscos associados às *loot boxes*.

Ela foi distribuída em 24 de fevereiro de 2021 e argumenta que as *loot boxes* são uma forma de jogo de azar e que sua exposição a menores de idade causa prejuízos psíquicos e sociais, violando direitos previstos no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e no Código de Defesa do Consumidor (CDC) (TJDF, 2021).

Nessa ação, em semelhança às outras, a ANCD alega que a *Ubisoft* adota estratégias de "fidelização" de clientela, incluindo crianças e adolescentes, por meio de *loot boxes* que se assemelham a jogos de azar.

Argumenta ainda que esses mecanismos visam à maximização de lucros e colocam em risco o desenvolvimento psíquico dos consumidores, especialmente os mais jovens, bem como a autora cita pesquisas que comparam os efeitos das *loot boxes* ao uso de drogas e outros problemas de saúde mental, e defende a aplicação do Art. 50 da Lei de Contravenções Penais e do Art. 247 do Código Penal, além dos princípios do CDC.

Em seus pedidos, a título de tutela de urgência, a ANCD solicitou a suspensão imediata da comercialização de *loot boxes* ou caixas aleatórias nos games da *Ubisoft* para crianças e adolescentes, sob pena de multa diária de R\$ 4.000.000,00. Já no mérito, requereu a condenação

da ré ao pagamento de indenização por danos morais coletivos, de no mínimo de R\$ 1.500.000.000,00, e individuais, no valor de R\$ 1.000,00 para cada usuário criança ou adolescente (TJDFT, 2021).

Em decisão, o juízo acolheu as emendas apresentadas pela ANCED, mas indeferiu o pedido de tutela de urgência, uma vez que, apesar de ter reconhecido a probabilidade do direito, ou *fumus boni juris*, devido à forte proteção constitucional e legal à criança e ao adolescente, o juiz não vislumbrou o perigo de dano, ou *periculum in mora*, que justificasse a medida liminar sem a oitiva da parte contrária.

Assim, a decisão argumentou que a verificação da natureza técnica dos jogos e se estes possuem sistema equiparado a jogo de azar demandaria dilação probatória, incompatível com a antecipação postulada, determinando a necessidade de prova técnica e científica para verificar o real impacto das *loot boxes* em crianças e adolescentes foi enfatizada.

O que diferencia esta ação das outras analisadas é que existe a menção à recente sanção o ECA Digital, a Lei nº 15.211/2025, em 17 de setembro de 2025, que proíbe as *loot boxes* em jogos eletrônicos direcionados a menores de 18 anos ou com acesso provável por eles e impacta diretamente o cenário jurídico desta ACP.

Conforme mencionado, o ECA Digital fornece o arcabouço legal explícito que a ANCED buscava estabelecer por meio de interpretação judicial, uma vez que a proibição agora é clara e direta para o público infantojuvenil, o que fortalece significativamente a posição da autora e elimina a necessidade de dilação probatória para estabelecer a ilegalidade da prática para menores.

A justificativa para o indeferimento da tutela de urgência na decisão interlocutória foi a necessidade de dilação probatória para determinar a natureza de jogo de azar das *loot boxes* e seus impactos, porém, com o ECA Digital, que já estabelece a proibição para menores, o *periculum in mora* pode ser reavaliado, pois a continuidade da prática, agora legalmente vedada, configura um risco iminente aos direitos dos menores.

Portanto, é notável a forma com que a nova legislação corrobora os argumentos da ANCED sobre a natureza prejudicial das *loot boxes* para menores, transformando uma alegação que exigia prova em um fato legalmente reconhecido, o que pode vir a simplificar a fase de instrução processual e direcionar o foco para a aplicação da lei e a quantificação de danos.

Assim como na ACP contra a Konami, o ECA Digital alinha o Brasil a uma tendência global de proteção de menores contra os riscos das *loot boxes*, posicionando-o entre as jurisdições com regulamentação mais rigorosa. A nova abordagem brasileira, assim, com o

ECA Digital, converge com países como Bélgica, Holanda e China, conforme estudado anteriormente, que impõem restrições significativas ou proíbem *loot boxes* para proteger consumidores vulneráveis, especialmente menores.

De tal maneira, esta ACP contra a *Ubisoft* demonstra os desafios inerentes à judicialização de questões complexas e tecnologicamente avançadas na ausência de legislação específica, especialmente com a decisão interlocutória que, ao indeferir a tutela de urgência por necessidade de dilação probatória, reflete a cautela do judiciário diante de temas novos.

No entanto, a promulgação do ECA Digital, a Lei nº 15.211/2025 representa um divisor de águas ao estabelecer uma vedação das *loot boxes* para menores de 18 anos, sendo um fundamento legal que pode redefinir o curso de todas as ACPs em trâmite, fortalecendo os argumentos da ANCED e potencialmente levando a um desfecho mais rápido e favorável à proteção dos direitos das crianças e adolescentes.

Na decisão em que o juiz Evandro Neiva de Amorim registra a manifestação da *Ubisoft* acerca da publicação da Lei nº 15.211/2025, a "ECA Digital", a requerida argumenta que a nova legislação, ao proibir as *loot boxes* em jogos destinados a crianças e adolescentes, resultou na perda superveniente do objeto da ação no que tange à proibição do mecanismo (TJDFT, 2021).

Conforme detalhado no capítulo 3.1.3, o ECA Digital, representa um avanço legislativo crucial na proteção infantojuvenil no ambiente digital, sendo que uma de suas principais inovações, para o contexto desta pesquisa, é a proibição expressa das *loot boxes* em jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes ou de acesso provável por eles, conforme o art. 20 da Lei nº 15.211/2025.

Portanto, a argumentação da *Ubisoft* sobre a perda superveniente do objeto até poderia vir a ser juridicamente plausível no que diz respeito ao pedido de proibição das *loot boxes* para crianças e adolescentes, uma vez que a ANCED buscava uma decisão judicial que estabelecesse essa proibição, baseando-se em interpretações do ECA, CDC e da Lei de Contravenções Penais.

Assim, em tese, com a entrada em vigor da nova lei, o próprio ordenamento jurídico já estabeleceria a vedação que era pleiteada judicialmente, o que esvaziaria a necessidade de o judiciário se manifestar sobre esse ponto específico, uma vez que a lei já o fez.

No entanto, conforme exposto no capítulo 3.1.3 existem lacunas de aplicabilidade e ausência de tipificação jurídica clara no ECA Digital, visto que, embora a lei proíba as *loot boxes*, a legislação em questão carece de critérios objetivos de fiscalização, sanções específicas e definição das autoridades responsáveis pelo cumprimento da norma. De tal maneira, essa

imprecisão legislativa pode gerar dificuldades práticas na implementação da proibição, especialmente em relação a plataformas sem sede no Brasil.

Diante disso, a perda superveniente do objeto pode não ser tão absoluta quanto a *Ubisoft* sugere, posto que a ANCED poderá argumentar que, embora a proibição esteja agora na lei, a ação judicial ainda é necessária para garantir a efetividade da lei, uma vez que a ausência de regulamentação infralegal e de mecanismos sancionatórios concretos no ECA Digital pode exigir que o judiciário estabeleça diretrizes para a aplicação da proibição, fiscalização e imposição de penalidades, suprimindo as lacunas apontadas no seu trabalho.

Ademais, o ECA Digital não aborda retroativamente os danos morais coletivos e individuais causados pela prática das *loot boxes* antes de sua vigência, de maneira que o pedido de indenização da ANCED permanece, portanto, como um objeto válido da ação, independentemente da proibição futura. Assim, a discussão sobre a improcedência dos danos morais, levantada pela *Ubisoft*, será um ponto central a ser debatido.

Assim, a ANCED terá a oportunidade de contra-argumentar a tese da perda superveniente do objeto, destacando as lacunas do ECA Digital e a persistência do pedido de indenização, considerando que as ACPs, mesmo com o ECA Digital, continuam a ser um instrumento relevante para a concretização da proteção infantojuvenil no ambiente dos jogos eletrônicos.

4.3 LIMITAÇÕES E POTENCIAIS DA AÇÃO CIVIL PÚBLICA NA REGULAMENTAÇÃO DAS *LOOT BOXES*

Conforme pode-se observar a Ação Civil Pública tem se consolidado como um instrumento jurídico de fundamental importância no cenário brasileiro para a proteção de direitos difusos e coletivos, especialmente em face de novas tecnologias e práticas comerciais do meio digital, que não encontram respostas na legislação.

Assim, no contexto das *loot boxes*, as ACPs não apenas preencheram uma lacuna regulatória, mas também atuaram como catalisadores essenciais para o debate público e a subsequente criação de legislação específica, como a Lei nº 15.211/2025, conhecida como "ECA Digital".

Dessa forma, antes da promulgação do ECA Digital, a regulamentação das *loot boxes* no Brasil inexistente, de forma que as ACPs, como as movidas pela Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente contra empresas como *Ubisoft* e *Konami*, foram pioneiras em trazer a questão para o judiciário.

Ao argumentar que as *loot boxes* se assemelham a jogos de azar e que sua comercialização para crianças e adolescentes violava o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e o Código de Defesa do Consumidor (CDC), as ACPs forçaram o judiciário a se debruçar sobre um tema complexo e de grande impacto social.

De tal forma, essas ações judiciais desempenharam um papel crucial na sensibilização da população e dos poderes do Estado, uma vez que as ACPs geraram visibilidade para os riscos associados às *loot boxes*, como o estímulo ao consumo compulsivo e a analogia com jogos de azar, elevando o tema ao debate público e midiático.

Um exemplo da importância dessa visibilidade e mobilização foi a repercussão de casos como o do influenciador "Felca", que culminou na Lei que leva seu nome, demonstra a capacidade de mobilização social em torno de questões levantadas inicialmente no âmbito judicial.

Portanto, a existência de múltiplas ACPs questionando a legalidade das *loot boxes* criou um ambiente de incerteza jurídica para as empresas de jogos e demonstrou a urgência de uma resposta legislativa, levando o judiciário, ao reconhecer a complexidade e a necessidade de dilação probatória em decisões interlocutórias, a sinalizar a demanda por um marco legal mais claro. Dessa forma, essa pressão, somada à mobilização social, impulsionou o Congresso Nacional a acelerar a tramitação de projetos de lei sobre o tema (Rodrigues, 2024).

Outro ponto da atuação das ACPS é a construção de precedentes, ao passo que, mesmo com decisões interlocutórias que indeferiam tutelas de urgência, as ações contribuíram para a construção de um entendimento jurídico sobre a matéria, preparando o terreno para a aplicação da futura legislação.

A necessidade de perícias técnicas e psicológicas, por exemplo, evidenciada em decisões judiciais, sublinhou a complexidade do problema e a importância de uma abordagem multidisciplinar.

Conforme destacado no capítulo 4.2, a ACP tem assumido um papel como instrumento de pressão regulatória, influenciando decisões que, a princípio, pertenceriam ao Poder Legislativo e ao Poder Executivo.

Por conseguinte, apesar de Marcelo Kokke (2020) problematizar essa atuação, argumentando que tal uso pode levar a uma "desnaturação" da ACP, transformando-a em fonte de um "Estado Jurisdicional" e substituindo critérios técnicos e de legitimidade democrática pela visão do autor da ação e do julgador, seu entendimento demonstra-se desroçado.

Em contrapartida à perspectiva de Kokke (2020), a ACP, em contextos de omissão ou inércia dos poderes Executivo e Legislativo, emerge como um instrumento indispensável de pressão regulatória.

Em situações em que direitos fundamentais e interesses difusos e coletivos, como é o caso dos direitos afetados pelas *loot boxes*, permanecem desprotegidos devido à falta de regulamentação adequada, a intervenção judicial via ACP não representa uma usurpação de poder, mas sim a efetivação do princípio da inafastabilidade da jurisdição, presente no Art. 5º, XXXV, CF/88 e a garantia de que o Estado cumpra seu papel de tutelar o bem-estar social.

A ACP, nesse sentido, atua como um catalisador para o debate e a ação regulatória, forçando os demais poderes a se posicionarem e a desenvolverem marcos legais que atendam às demandas da sociedade, mesmo que isso implique em uma indução judicial para a criação de normas ou políticas públicas.

Apesar da urgência e da pressão exercida pelas ACPs, a regulamentação das *loot boxes* e de outras tecnologias digitais no Brasil enfrentou e ainda enfrenta desafios que explicam a demora na consolidação de um marco legal robusto.

Essa lentidão pode ser atribuída a diversos fatores como, por exemplo, a natureza inovadora das tecnologias, uma vez que as *loot boxes* são um fenômeno relativamente recente, inserido em um ambiente digital em constante evolução. Isso se dá porque o direito, por sua natureza, tende a ser mais lento na adaptação a essas inovações, pois exige tempo para compreender plenamente os impactos sociais, econômicos e psicológicos das novas tecnologias (Rodrigues, 2024).

Outro empecilho é a determinação da natureza jurídica das *loot boxes*, se são ou não jogos de azar, e a avaliação de seus impactos em crianças e adolescentes, que demandam conhecimento técnico e científico aprofundado. Dessa forma, como pode-se observar nas ACPs, a necessidade de perícias psicológicas e análises sobre os mecanismos de funcionamento dos jogos eletrônicos contribui para a dilação processual e legislativa (Rodrigues, 2024).

Ademais, mais uma questão que dificulta a agilidade na tramitação das ACPs é o fato de que a indústria de jogos eletrônicos é um setor bilionário, e as *loot boxes* representam uma fonte significativa de receita, portanto, a regulamentação esbarra em fortes interesses econômicos, o que pode gerar forte resistência no processo legislativo (Castro, 2025).

Conforme apontado no capítulo 3.1.3, mesmo que o ECA Digital represente um avanço, ele apresenta lacunas em sua aplicabilidade, como a ausência de critérios objetivos de fiscalização e sanções claras.

Dessa maneira, essa imprecisão inicial reflete a dificuldade de se criar uma legislação abrangente e eficaz para um tema tão novo e complexo, e pode levar a uma nova fase de debates e regulamentações infralegais (Filho, 2023).

Ainda, a regulamentação de temas digitais exige uma combinação entre diferentes órgãos e esferas de poder, como o legislativo, o judiciário, o executivo e as agências reguladoras, de modo que a fragmentação institucional e a falta de coordenação procedimental podem comprometer a eficácia da tutela, como mencionado em relação ao ECA Digital e sua integração com o CDC e a LGPD (Filho, 2023).

Um ponto crucial na discussão sobre a ACP como ferramenta regulatória, e que é central na análise de Kokke (2020), é a necessidade de se considerar a Análise de Impacto Regulatório (AIR). Enquanto o Poder Legislativo e o Executivo são cada vez mais cobrados a realizar estudos técnicos aprofundados para aferir os efeitos de novas normas, as decisões judiciais, muitas vezes, não passam pelo mesmo crivo. Kokke (2020) alerta que "o impacto regulatório de uma decisão judicial que suspenda uma norma ou que determine uma atividade é drástico e estabelece uma instabilidade funcional", pois a decisão judicial está confinada ao processo, sem a visão sistêmica que a Administração Pública possui.

Fidalgo e Costa (2025) aprofundam essa discussão ao analisar a coisa julgada em ações civis públicas que buscam alterar normas técnicas editadas por agências reguladoras. Elas questionam como compatibilizar a disciplina processual da coisa julgada com os requisitos do devido processo normativo, como a elaboração de AIR e a revisão periódica das normas. As autoras citam casos em que o Judiciário determinou a edição de normas pela ANVISA, gerando dificuldades na implementação e discussões sobre a possibilidade de revisão da coisa julgada diante de novas realidades científicas e tecnológicas.

Embora Fidalgo e Costa (2025) alertem para o alto potencial de violação do princípio da separação de poderes quando decisões judiciais predefinem o conteúdo de atos normativos, elas também reconhecem a capacidade da ACP de gerar pressão regulatória. O próprio caso analisado pelas estudosas, com a efetivação da regulação somente dezessete anos após a propositura da ACP, demonstra que, sem esse instrumento, a questão talvez não teria sido regularizada até hoje.

Com a promulgação do ECA Digital, o cenário para as ACPs se modifica. Isso proque, se, por um lado, a lei fornece um embasamento legal para a proibição das *loot boxes* para menores, o que pode levar à perda superveniente do objeto em ações que visavam apenas a proibição, por outro lado, as ACPs continuam a ter um papel vital.

Papel esse de buscar a garantia da efetividade da referida lei ao atuar na fiscalização e cobrança da aplicação da Lei Felca, especialmente diante das lacunas regulatórias identificadas. Elas podem buscar que o judiciário estabeleça diretrizes para a verificação etária, controle parental e sanções, complementando a norma.

Ainda, buscar a reparação de danos, visto que o pedido de indenização por danos morais coletivos e individuais, decorrentes da exploração de *loot boxes* antes da vigência do ECA Digital, permanece como um objeto válido das ACPs, especialmente porque a nova lei não retroage para cobrir esses danos, mantendo a relevância das ações para a reparação.

Por fim, as Ações Cíveis Públicas foram e continuam sendo um pilar fundamental na regulamentação das *loot boxes* no Brasil. Elas não apenas pavimentaram o caminho para o ECA Digital, mas também serão essenciais para garantir a efetividade e a adaptação contínua da legislação diante dos desafios impostos pelo ambiente digital.

Quanto à sua efetividade, a demora na regulamentação, embora frustrante, reflete a complexidade de se legislar sobre tecnologias em rápida evolução, a necessidade de provas técnicas e a influência de interesses diversos, mas a persistência das ACPs demonstra a resiliência do sistema jurídico na busca pela proteção dos direitos fundamentais.

5 CONCLUSÃO

Ao longo deste trabalho, buscou-se analisar a complexa relação entre as *loot boxes* e o direito brasileiro, com foco na atuação da Ação Civil Pública (ACP) como instrumento de pressão regulatória e na recente promulgação da Lei nº 15.211/2025, o "ECA Digital" ou "Lei Felca".

A investigação demonstrou que as ACPs desempenharam um papel crucial na judicialização da questão, forçando o debate público e impulsionando a necessidade de uma resposta legislativa para os desafios impostos por esses mecanismos nos jogos eletrônicos.

As Ações Cíveis Públicas, como as analisadas neste estudo, revelaram-se ferramentas jurídicas de extrema eficácia para a regulamentação de temas complexos e tecnologicamente avançados. Em um cenário de lacuna legislativa e inércia dos poderes Executivo e Legislativo, as ACPs atuaram como catalisadores, expondo os riscos das *loot boxes* para crianças, adolescentes e consumidores em geral, e gerando a pressão necessária para a criação de um marco legal. A própria existência do ECA Digital é a prova da capacidade das ACPs de induzir a ação regulatória, mesmo diante de interesses econômicos robustos e da complexidade técnica envolvida.

Nesse contexto, a Lei nº 15.211/2025 representa, inegavelmente, um avanço significativo na proteção infantojuvenil no ambiente digital. Ao proibir expressamente as *loot boxes* em jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes, a legislação brasileira se alinha a uma tendência global de proteção de consumidores vulneráveis, posicionando o país entre as jurisdições com regulamentação mais rigorosa. Este é um passo fundamental para mitigar os riscos de vício, endividamento e manipulação psicológica que esses mecanismos podem causar aos mais jovens.

Contudo, demonstra-se necessário tecer críticas e ressalvas quanto à aplicação e abrangência do ECA Digital, uma vez que, embora seja um avanço, a norma ainda carece de regulamentação infralegal que estabeleça critérios objetivos de fiscalização, sanções claras e defina as autoridades responsáveis pelo seu cumprimento.

Essa imprecisão pode gerar dificuldades práticas na implementação da proibição, especialmente em relação a plataformas sem sede no Brasil, e pode esvaziar o potencial regulatório da lei se não houver um esforço contínuo para sua efetivação.

Ademais, uma das principais lacunas do ECA Digital reside na não tipificação das *loot boxes* como jogo de azar, uma vez que, apesar de apresentarem características análogas, como

a aleatoriedade e a expectativa de ganho mediante o gasto de dinheiro real, a lei não as enquadra expressamente nas contravenções penais existentes.

Essa omissão mantém as *loot boxes* em uma "zona cinzenta" jurídica, dificultando a aplicação de um regime legal mais rigoroso e deixando de lado um aspecto crucial da problemática.

Nesse ponto, a experiência internacional oferece um caminho a ser seguido. Países como Bélgica e Holanda optaram pela proibição explícita das *loot boxes*, classificando-as como jogos de azar e agindo de forma decisiva para proteger seus consumidores, incluindo adultos.

Nesses países, as empresas de jogos eletrônicos se adaptaram às legislações, demonstrando que a proibição é viável e que a indústria pode operar respeitando os direitos dos consumidores e a legislação local.

O Brasil, ao reconhecer que as *loot boxes* possuem características de jogos de azar, que são considerados contravenções penais e, portanto, proibidos em seu ordenamento jurídico, deveria seguir o mesmo caminho. A proibição total das *loot boxes* se mostra como a medida mais coerente e protetiva, garantindo a integridade do público, especialmente crianças e adolescentes, e alinhando a prática à legislação penal vigente.

Por fim, é fundamental destacar que a questão das *loot boxes* não se restringe apenas ao público infantojuvenil. Embora a proteção de crianças e adolescentes seja uma prioridade inquestionável, os adultos também estão expostos aos riscos inerentes a esses mecanismos, como o desenvolvimento de comportamentos compulsivos, o endividamento e a exploração de vulnerabilidades psicológicas.

O ECA Digital, ao focar exclusivamente nos menores, deixa desprotegida uma parcela significativa da população que também pode ser afetada negativamente pelas *loot boxes*, tornando-se necessário, portanto, que o debate regulatório se amplie para considerar a proteção de todos os consumidores, independentemente da idade, reconhecendo que as *loot boxes* representam um problema que transcende a faixa etária e exige uma abordagem mais abrangente e inclusiva no ordenamento jurídico brasileiro.

REFERÊNCIAS

AMANO, Tomoshi. **The \$15 Billion Question: Have Loot Boxes Turned Video Gaming into Gambling?**. Disponível em: <https://www.library.hbs.edu/working-knowledge/the-15-billion-question-have-loot-boxes-turned-video-gaming-into-gambling>. Harvard Business School, 2023. Acesso em: 15 mar. 2025.

ANCED. **Anced entra na justiça pedindo proibição de sorteios ilegais em jogos eletrônicos**. ANCED, 2021. Disponível em: <https://www.ancedbrasil.org.br/anced-entra-na-justica-pedindo-proibicao-de-sorteios-ilegais-em-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 10 mar.2025.

ARBULU, Rafael. **Filho gasta R\$ 84 mil em microtransações no iPad e mãe culpa Apple**. Olhar Digital, 2020. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2020/12/15/games-e-consoles/filho-gasta-r-84-mil-em-microtransacoes-no-ipad-e-mae-culpa-a-apple/#:~:text=A%20m%C3%A3e%20de%20um%20garoto,%E2%80%9CSonic%20Forces%E2%80%9D%20para%20iPad>. Acesso em 15 ago. 2025.

BARROSO, Matthaus de Freitas Glowaski. **Perigo ou diversão?: lootboxes e os riscos dessa política de mercado frente ao consumidor**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) - Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2022. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/prefix/16086/1/21246000.pdf>. Acesso em: 18 ago. 2025

BASSETTE, fernanda. **Quase 30% dos adolescentes brasileiros fazem uso problemático de videogame, aponta estudo da USP**. Disponível em: <https://www.ip.usp.br/site/noticia/quase-30-dos-adolescentes-brasileiros-fazem-uso-problematico-de-videogame-aponta-estudo-da-usp/>. Acesso em: 10 mar. 025.

BGC. Belgian Gaming Commission. **Research report on loot boxes**. 2018. Disponível em: https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/onderzoekrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf. Acesso em: 15 set. 2025.

BOMFIM, Thomé Rodrigues de Pontes. **A Ação Civil Pública como instrumento para a**

implantação de políticas públicas na área da saúde. Revistas Cesmac, [s.d.]. Disponível em: <https://revistas.cesmac.edu.br/refletindo/article/download/174/131/647>. Acesso em: 05 out. 2025.

BRASIL, Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941. **Lei das Contravenções Penais.** Diário Oficial da União, Rio de Janeiro, 3 out. 1941. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em: 29 ju. 2025.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.** Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 20 jul. 2025.

BRASIL, Decreto Nº 8.069, de 13 de julho de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente.** Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 16 jul. 1990, A. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm. Acesso em: 18 set. 2025.

BRASIL. Lei Nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. **Código de Defesa do Consumidor.** Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 1990, B. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078compilado.htm. Acesso em: 20 jun. 2025.

BRASIL, Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. **Código Civil.** Institui o Código Civil. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 11 jan. 2002. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm. Acesso em 30 jun. 2025.

BRASIL, Lei Nº 7.962, de 15 de março de 2013. **Regulamenta a Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990, para dispor sobre a contratação no comércio eletrônico.** Brasília, DF, 15 mar. 2013, A. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/decreto/d7962.htm. Acesso em: 20 go. 2025.

BRASIL, Decreto Nº 7.963, de 15 de março de 2013. **Institui o Plano Nacional de Consumo**

e Cidadania e cria a Câmara Nacional das Relações de Consumo. Brasília, DF, 15 mar. 2013, B. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/decreto/d7963.htm. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. **Marco Civil da Internet.** Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 abr. 2014, A. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm. Acesso em: 23 ago. 2025.

BRASIL. **Projeto de Lei do Senado nº 186**, de 3 de setembro de 2014. Dispõe sobre a exploração de jogos de azar em todo o território nacional. Senado Federal, Brasília, DF, 2014, B. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/117805>. Acesso em: 13 set. 2025.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 2.903**, de 3 de setembro de 2015. Dispõe sobre a exploração de jogos de fortuna em todo o território nacional. Câmara dos Deputados, Brasília, DF, 2015. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=1712434>. Acesso em: 13 set. 2025.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).** Diário Oficial da União, Brasília, 15 ago. 2018. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm Acesso em: 17 set. 2025.

BRASIL. Congresso Nacional. Senado Federal. **Projeto de Lei nº 2.628/2022.** De autoria do senador Alessandro Vieira, que busca a proibição do perfilamento comportamental e da publicidade direcionada a crianças. Brasília, DF: Senado Federal, 2022. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2477340>. Acesso em: 10 out. 2025.

BRASIL. Congresso Nacional. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 3.666/2023.** Propõe a obrigatoriedade de filtros de conteúdo em plataformas digitais. Brasília, DF: Câmara dos

Deputados, 2023, A. Disponível em:
<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2374914>.
 Acesso em: 10 out. 2025.

BRASIL. Congresso Nacional. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 2.394/2023**. Propõe o controle da questão mediante o uso de inteligência artificial. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, 2023, B. Disponível em:
<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2360615>.
 Acesso em: 10 out. 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)**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 18 set. 2025, A. Disponível em:
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/L15211.htm. Acesso em: 01 set. 2025.

BRASIL. Congresso Nacional. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 3.837/2025**. De autoria de Duarte Jr., que procura a criação da Política Nacional de Conscientização e Combate à Adultização Infantil. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, 2025, B. Disponível em:
<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2542002>.
 Acesso em: 10 out. 2025.

BRASIL. Congresso Nacional. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 3.848/2025**. De autoria de Yandra Moura, que estabelece a responsabilização civil e penal de plataformas digitais que promovam conteúdos de sexualização infantil e impõe o bloqueio de algoritmos e contas voltadas a tais práticas. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, 2025, C. Disponível em:
<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2542066>.
 Acesso em: 10 out. 2025.

BRASIL. Congresso Nacional. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 3.836/2025**. De autoria de Silvyne Alves, que criminaliza a exploração da imagem de crianças e adolescentes com fins lucrativos. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, 2025, D. Disponível em:
<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2542001>.

Acesso em: 10 out. 2025.

BRASIL. Congresso Nacional. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 3.840/2025**. De autoria de Dr. Zacharias Calil, que propõe a tipificação do crime de adultização digital no Código Penal. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, 2025, E. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2542005>.

Acesso em: 10 out. 2025.

BRASIL. Congresso Nacional. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 3.851/2025**. De autoria de Capitão Alden, que intenta modificar o Marco Civil da Internet, Lei nº 12.965/2014, e o ECA, Lei nº 8.069/1990, a fim de prevenir e punir condutas associadas à adultização digital, pornografia infantil e pedofilia. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, 2025, F. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2542091>.

Acesso em: 10 out. 2025.

BRASIL. Congresso Nacional. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 3.856/2025**. De autoria de Cleber Verde, que pretende alterar o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) para reconhecer a adultização precoce como forma de violência psicológica e prever mecanismos de proteção específicos. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, 2025, G. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2542120>.

Acesso em: 10 out. 2025.

BRASIL. Congresso Nacional. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 3.852/2025**. De autoria de Marx Beltrão, que busca instituir a chamada Lei Felca, destinada à prevenção e criminalização da sexualização infantil na internet. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, 2025, H. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2542093>.

Acesso em: 10 out. 2025.

BRANDÃO, Luiza. **Uso problemático de games entre jovens do Brasil é maior que a média de outros países**. 2023. Disponível em: <https://www.ip.usp.br/site/noticia/uso-problematico-de-games-entre-jovens-do-brasil-e-maior-que-a-media-de-outros-paises-diz-pesquisa-da-usp/> Acesso em 12 jun. 2025.

CAETANO, Ricardo. **Como a Inglaterra, Bélgica e Alemanha lidam com os problemas trazidos pelos loot boxes em games.** ESPN, 2021. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8517963/como-a-inglaterra-belgica-e-alemanha-lidam-com-os-problemas-trazidos-pelos-loot-boxes-em-games Acesso em: 13 de jun. de 2025.

CARDOSO, Vitor Cunha Lopes. **A Proteção do Consumidor Vulnerável nos Jogos Eletrônicos: A Oferta de Loot Boxes do Público Infantojuvenil.** Mestrado em Direito do Centro de Ciências Sociais Aplicadas (CCSA) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/server/api/core/bitstreams/6e9ce4b7-551f-4b3e-bb78-685598385270/content> Acesso em: 11 set. 2025

CASTRO, Bruno Menezes Rodrigues Gomes de. **Loot Boxes e a Regulação Jurídica das Microtransações em Jogos Eletrônicos: Necessidade de Proteção ao Consumidor.** Disponível em: <https://www.conteudojuridico.com.br/consulta/artigos/68888/loot-boxes-e-a-regulao-jurdica-das-microtransaes-em-jogos-eletrnicos-necessidade-de-proteo-ao-consumidor>. Acessado em: 06 out. 2025.

CELESTINO, Fábio. **Loot Boxes e Gacha: Suas origens e popularização.** Disponível em: <https://comparegames.com.br/blog/noticia/loot-boxes-gacha-suas-origens-popularizacao> Acesso em: 10 mar. 2025.

CIJDF. Centro de Inteligência da Justiça do Distrito Federal. **Nota Técnica 9/2023 – Loot Boxes (caixas surpresas ou caixas de recompensa).** 2023. Disponível em: https://www.tjdft.jus.br/consultas/notas-tecnicas/nt_loot_boxes_-aprovada.pdf Acesso em 11 de set. 2025.

CHANG, Sofia. **Loot Boxes – parte 2: o status jurídico das loot boxes em diferentes países.** DTIBR, 2019. Disponível em: <https://www.dtibr.com/post/2019/03/22/loot-boxes-o-status-jurc3addico-dasloot-boxes-em-diferentes-pac3adses> Acesso em: 30 set. 2025.

CFP. Conselho Federal de Psicologia. **Parecer 36/2021/GTEC/CG.** Disponível em:

<https://static.poder360.com.br/2021/12/Parecer-CFP-36-2021-Jogos-Eletronicos.pdf>
Acesso em: 20 fev 2025.

DIAS, Thiago Penido. **A Modalidade Loot Box em Jogos Eletrônicos sob a Ótica do Direito do Consumidor e do Decreto Lei Nº 9.215/46**. Artigo apresentado como requisito parcial para a conclusão do curso de Graduação em Direito da Instituição de Ensino Superior (IES) da rede Ânima Educação. 2022. Disponível em: <https://repositorio-api.animaeducacao.com.br/server/api/core/bitstreams/14f0ebeb-ac51-4dad-aa52-6bd2647daa66/content> Acesso em: 12 set. 2025

FARIAS, C. C.; ROSENVALD, N. **Curso de direito civil: contratos**. 6. ed. Salvador: JusPodivum, 2016

FANTINI, Laiane Maris C., FANTINI, Eduardo P. C., GARROCHO, Luís Felipe M. A. R.. **A Regulamentação das Loot Boxes no Brasil: Considerações Éticas e Legais acerca das Microtransações e dos Jogos de Azar**. XVIII SBGames – Rio de Janeiro – RJ – Brazil, 2019. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/IndustriaFull/196985.pdf>
Acesso em: 29 de Set. 2025.

FIDALGO, Carolina Barros; COSTA, Larissa Camargo. **Coisa julgada em ações civis públicas**. JOTA, 17 jun. 2025. Disponível em: <https://www.jota.info/opiniao-e-analise/colunas/mulheres-na-regulacao/coisa-julgada-em-acoes-civis-publicas>. Acesso em: 05 out. 2025.

FILHO, José Renato Oliva de Mattos. **A Analogia In Malam Partem no Direito Penal**. Revista Eletrônica da Faculdade de Direito de Franca - v.15, n.2, dez. 2020. Disponível em: <https://www.revista.direitofranca.br/index.php/refdf/article/view/1008/pdf> Acesso em: 16 set. 2025.

FILHO, Sergio Gonçalves Farias. **A necessária regulamentação das loot boxes no Brasil para proteger a criança e o adolescente**. Direito UNIFACS–Debate Virtual, v. 26, n. 26, 2023. Disponível em: <https://revistas.unifacs.br/index.php/redu/article/view/8300>. Acesso em: 10 out. 2025.

FREITAS, Bruna Castanheira de. **Precisamos falar sobre Loot Box.** Disponível em: <https://baptistaluz.com.br/loot-box/#:~:text=O%20Jap%C3%A3o%20foi%20o%20primeiro,para%20obter%20alguma%20recompensa%20aleat%C3%B3ria> Acesso em: 10 ago. 2025.

GERARDI, Lucas. **Ministério Público aceita pedido de processo que visa impedir a venda de 'loot boxes' no Brasil.** ESPN, 2021. Disponível em: https://www.espn.com.br/gaming/artigo/_/id/8399214/ministerio-publico-aceita-pedido-de-processo-que-visa-impedir-a-venda-de-loot-boxes-no-brasil. Acesso em: 19 set. 2021.

GONZALEZ, Alan. **The Growing Issue of Unregulated Gambling: Loot Boxes.** College of Law - Florida State University, 2022. Disponível em: <https://law.fsu.edu/growing-issue-unregulated-gambling-loot-boxes> Acesso em: 15 Set. 2025.

GOV. **Governo sanciona ECA Digital e anuncia transformação da ANPD em agência reguladora.** GOV, 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/servidor/pt-br/assuntos/noticias/2025/setembro/governo-sanciona-eca-digital-e-anuncia-transformacao-da-anpd-em-agencia-reguladora> Acesso em 22. Set. 2025.

GUERRA, Rodrigo. **Associação de proteção dos direitos de crianças processa empresas de games por venda de loot boxes no Brasil.** ESPN, 2021. Disponível em: https://www.espn.com.br/gaming/artigo/_/id/8244476/associacao-de-protecao-dos-direitos-de-criancas-processa-empresas-de-games-por-venda-de-loot-boxes-no-brasil Acesso em: 21 ste. 2025.

G1-PB. **'Lei Felca' é sancionada para combater adultização de crianças na Paraíba.** G1, 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2025/09/03/lei-felca-e-sancionada-para-combater-adultizacao-de-criancas-na-paraiba.ghtml> Acesso em: 22 set. 2025.

HOUSE OF LORDS. **Select Committee on the Social and Economic Impact of the Gambling Industry Gambling Harm—Time for Action.** London: Authority of the House of Lords, 2020. Disponível em:

<https://publications.parliament.uk/pa/ld5801/ldselect/ldgamb/79/7902.htm>. Acesso em: 28 set. 2025.

ISLE OF MAN GAMBLING SUPERVISION COMMISSION. ***Orientação para Regulamentos de Jogos de Azar Online (Emendas) 2016***. 2017. Disponível em: <https://www.gov.im/media/1355106/guidance-for-online-gambling-amendments-regulations-2016.pdf> Acesso em: 10 jun. 2025.

KOKKE, Marcelo. **Análise de impacto regulatório na Ação Civil Pública**. Estadão, 14 out. 2020. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/politica/blog-do-fausto-macedo/analise-de-impacto-regulatorio-na-acao-civil-publica/>. Acesso em: 05 out. 2025

LI, Wen; MILLS, Devin; NOWER, Lia. **The relationship of loot box purchases to problem video gaming and problem gambling**. Addictive Behaviors, v. 97, 2019.

LIMA, Ramon Richardson Torres. **Possibilidades de regulação das loot boxes no Brasil**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) - Universidade de Brasília, Brasília, 2022. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/32176> Acesso em: 16 set. 2025.

MAZZA, Alexandre. **Manual de Direito Administrativo**. 13. ed. Rio de Janeiro: Saraiva Jur, 2023. E-book. p.345. ISBN 9786553627055. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786553627055/>. Acesso em: 02 out. 2025.

MDFT, Ministério Público do Distrito Federal e Territórios. **Parecer de 29 de março de 2021, nos autos da Ação Civil Pública nº 0001234-56.2025.8.07.0001**, que tramita na Vara da Infância e Juventude, sobre a comercialização de jogos eletrônicos com *loot boxes*. Brasília, 2021. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/wp-content/blogs.dir/8/files/2023/05/acao-civil-loot-boxes-mpdf.pdf>. Acesso em 02 out. 2025.

MORAES, Amanda. **Empresário relata como filho de 8 anos gastou R\$ 40 mil em jogos e recuperou o dinheiro**. Disponível em: <https://revistacrescer.globo.com/criancas/comportamento/noticia/2024/09/menino-de-8-anos-gasta-quase-r-40-mil-no-cartao-de-credito-do-pai-em-jogos-online.ghtml> Acesso em: 10 mar.

2025.

NAKAGAWA, Liliane. **Filho gasta R\$ 84 mil em microtransações no iPad e mãe culpa Apple**. Olhar Digital, 2020. Disponível em: https://olhardigital.com.br/2020/12/15/games-e-consoles/filho-gasta-r-84-mil-em-microtransacoes-no-ipad-e-mae-culpa-a-apple/#google_vignette Acesso em: 20 set. 2025.

NASCIMENTO, Luan Moraes do. **Evolução Gráfica dos Videogames e seus Desafios Atuais**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Tecnologia em Sistemas de Computação) – Universidade Federal Fluminense, Brasília, 2021. Disponível em: https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/31288/TCC_LUAN_MORAES_DO_NASCIMENTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y Acesso em: 10 set. 2025

NOGUEIRA, Ciro. **Projeto de Lei do Senado nº 186**, de 2014. Dispõe sobre a exploração de jogos de azar em todo o território nacional. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=3464753&disposition=inline> Acesso em: 27 set. 2025.

NUCCI, Guilherme de Souza. **Manual de Direito Penal**. 10^a. ed. Rio de Janeiro: Revista Forense, 2014.

NUNES, Rizzatto. **Curso de direito do consumidor**. Disponível em: Minha Biblioteca, (15th edição). SRV Editora LTDA, 2024.

O GLOBO. **'Lei Felca': após viral sobre 'adultização', Câmara recebe 7 projetos de criminalização e prevenção; veja propostas**. O Globo, 2025. Disponível em <https://oglobo.globo.com/brasil/noticia/2025/08/11/lei-felca-apos-viral-sobre-adultizacao-camara-recebe-7-projetos-de-criminalizacao-e-prevencao-veja-propostas.ghtml>. Acesso em 20 set. 2025.

PIETRO, Maria Sylvia Zanella D. **Direito Administrativo - 38ª Edição 2025**. 38. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2025. *E-book*. p.Capa. ISBN 9788530995935. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788530995935/>. Acesso em: 12 jun. 2025.

PRATA, D. (2019). **15 países europeus (+ EUA) se unem para combater as loot boxes.**

Disponível em:

<<https://tecnoblog.net/meiobit/390699/15-paises-europeus-eua-se-unem-para-combater-as-loot-boxes/>> Acesso em: 10 jun. 2025.

RODRIGUES, Isabella Martins Ribeiro. **A Necessidade de Regulamentar os Jogos Online e Compras InApp para a Proteção da Criança e do Adolescente Contra Práticas Predatórias.** Cad. de direito da criança e adolescente, v. 6, 2024. Disponível em: <file:///C:/Users/naoes/Downloads/Isabella+Martins-+jogos+online.pdf> Acesso em: 11 set. 2025

SILVA, I. L. Nogueira; ALMEIDA, L. R. Gonçalves. **Loot Boxes são Jogos de Azar? A Análise do Mecanismo de Monetização Presente em Videogames frente às Legislações Brasileira e Europeias.** e3 - Revista de Economia, Empresas e Empreendedores na CPLP, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 063 074, 2022. DOI: 10.29073/e3.v8i1.614. Disponível em: <https://revistas.ponteditora.org/index.php/e3/article/view/614> Acesso em: 18 ago. 2025.

SO, Shermon. WESTLAND, J.Christopher. **Red Wired: China's Internet revolution. Business & Economics.** Marshall Cavendish Business, 2010.

SOUZA, Beto. **Adultização de crianças: entenda o que vai mudar com "ECA digital".** CNN, 2025. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/sudeste/sp/adultizacao-de-criancas-entenda-o-que-vai-mudar-com-eca-digital/> Acesso em 21 Set. 2025.

STRAUB, Nicholas. **Every Country With Laws Against Loot Boxes (& What The Rules Are).** Disponível em: <<https://screenrant.com/lootbox-gambling-microtransactions-illegal-japan-china-belgium-netherlands/>> Acesso em: 10 mar. 2025.

TAKAHARA, V, M. (2020). **Microtransações em jogos eletrônicos: Um estudo sobre percepção dos usuários sobre os itens funcionais e ornamentais.** Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Tecnologia em Economia) – Fundação Getúlio Vargas, Brasília, 2020. Disponível em: <https://repositorio.fgv.br/server/api/core/bitstreams/b425cf0d-6378-4fef-8424-7258d28932fe/content> Acesso em: 11 set. 2025

TJDFT. **Detalhe do Processo 0701552-16.2021.8.07.0013**. 2021, A. Disponível em: <https://pje-consultapublica.tjdft.jus.br/consultapublica/ConsultaPublica/DetalheProcessoConsultaPublica/listView.seam?ca=582d5e641f17e2565de537b63f39e3f3a08a1d6e07c18f2d>. Acesso em: 06 out. 2025.

TJDFT. **Parecer do Ministério Público na Ação Civil Pública 0701552-16.2021.8.07.0013 da Vara da Infância e da Juventude do Distrito Federal**. 2021, B. Disponível em: <https://pje-consultapublica.tjdft.jus.br/consultapublica/ConsultaPublica/listView.seam>. Acesso em: 10 mar 2025.

TJDFT. **Detalhe do Processo 0702344-67.2021.8.07.0013**. 2021, C. Disponível em: <https://pje-consultapublica.tjdft.jus.br/consultapublica/ConsultaPublica/DetalheProcessoConsultaPublica/listView.seam?ca=582d5e641f17e2565de537b63f39e3f3a08a1d6e07c18f2d>. Acesso em: 06 out. 2025.

TJDFT. **Detalhe do Processo 0702344-67.2021.8.07.0013**. 2021, D. Disponível em: <https://pje-consultapublica.tjdft.jus.br/consultapublica/ConsultaPublica/DetalheProcessoConsultaPublica/listView.seam?ca=9d8a67dd0df324745de537b63f39e3f3a08a1d6e07c18f2d>. Acesso em: 06 out. 2025.

TJDFT. Processo Judicial Eletrônico - 1º Grau. **Detalhe do Processo 0719527-82.2024.8.07.0001**. 2024. Disponível em: <https://pje-consultapublica.tjdft.jus.br/consultapublica/ConsultaPublica/DetalheProcessoConsultaPublica/listView.seam?ca=d7900d745e57aceb5de537b63f39e3f3a08a1d6e07c18f2d>. Acesso em: 06 out. 2025.

TOMÍĆ, N. **Effects of micro transactions on video games industry**. Megatrend revija, v. 17, 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/322313479_Effects_of_micro_transactions_on_video_games_industry. Acesso em 02 set. 2025.

TRF1. Processo Judicial Eletrônico - 1º Grau. **Detalhe do Processo 1043420-52.2023.4.01.3400.** 2023. Disponível em: <https://pje1g.trf1.jus.br/consultapublica/ConsultaPublica/DetalheProcessoConsultaPublica/listView.seam?ca=e4efc8cf957d2693364782aa01a9f5b1ae18f5479178b8f1>. Acesso em: 06 out. 2025.

TUNHOLI, Murilo. **Ação judicial para banir loot boxes no Brasil tem apoio do Ministério Público.** Tecnoblog, 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/noticias/acao-judicial-para-banir-loot-boxes-no-brasil-tem-apoio-do-ministerio-publico/>. Acesso em: 10 mar. 2025.

VASQUEZ, Ariela. **Activision registra valor recorde de receita em microtransações.** G1, 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/call-of-duty/noticia/activision-registra-valor-recorde-de-receita-em-microtransacoes.ghtml>. Acesso em: 20 mar. 2025.

VIEIRA, Victor. **Loot boxes como jogos de azar: conflitos no Brasil e no mundo.** Iris, 2018. Disponível em: <https://irisbh.com.br/loot-boxes-como-jogos-de-azar/>. Acesso em: 01 out. 2025.

ZENDLE, David; MEYER, Rachel; CAIRNS, Paul; WATERS, Stuart; BALLOU, Nick. **The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games.** PubMed, 2020. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31957942/>. Acesso em: 20 mar. 2025.