

Loot boxes nos jogos eletrônicos: análise jurídica à luz do direito do consumidor e da proteção do público infantojuvenil

Loot boxes in electronic games: a legal analysis in light of consumer law and the protection of children and adolescents

Murillo Borges Gomes¹

João Guilherme Calazans de Toledo Piza¹

Felipe Sabino Santana¹

Rafahel de Moraes e Silva¹

RESUMO

O presente artigo analisa a utilização das loot boxes na indústria de jogos eletrônicos sob a perspectiva do direito do consumidor e da proteção jurídica de crianças e adolescentes. Inicialmente, examina-se a evolução histórica dos jogos digitais e a transformação de seus modelos de monetização, que passaram da venda unitária de jogos para sistemas baseados em microtransações e recompensas aleatórias. Nesse contexto, as loot boxes surgem como mecanismos nos quais o consumidor realiza pagamento prévio para receber itens virtuais definidos por probabilidade, característica que aproxima essa prática das dinâmicas presentes em jogos de azar tradicionais. A pesquisa investiga a natureza jurídica dessas mecânicas, discutindo a possibilidade de enquadramento como prática análoga a apostas, bem como os desafios decorrentes da ausência de regulamentação específica no ordenamento jurídico brasileiro. Também são analisados os impactos dessas práticas sobre consumidores vulneráveis, especialmente crianças e adolescentes, à luz do Código de Defesa do Consumidor e do Estatuto da Criança e do Adolescente. O estudo aborda ainda a atuação de organizações da sociedade civil, como a ANCED, que têm questionado judicialmente a legalidade dessas práticas. Por fim, realiza-se breve análise comparada com experiências internacionais, evidenciando a necessidade

¹ Graduando de direito na Universidade Presbiteriana Mackenzie

de debate regulatório no Brasil para equilibrar a liberdade econômica da indústria de jogos digitais com a proteção dos consumidores.

Palavras-chave: loot boxes; jogos eletrônicos; direito do consumidor; jogos de azar; proteção da criança e do adolescente.

ABSTRACT

This article analyzes the use of loot boxes in the electronic gaming industry from the perspective of consumer law and the legal protection of children and adolescents. Initially, it examines the historical evolution of digital games and the transformation of their monetization models, which shifted from the one-time sale of games to systems based on microtransactions and random rewards. In this context, loot boxes emerge as mechanisms in which the consumer makes a prior payment to receive virtual items determined by probability, a characteristic that brings this practice closer to the dynamics found in traditional gambling. The research investigates the legal nature of these mechanics, discussing the possibility of classifying them as a practice analogous to betting, as well as the challenges arising from the absence of specific regulation in the Brazilian legal system. The impacts of these practices on vulnerable consumers, especially children and adolescents, are also analyzed in light of the Consumer Defense Code and the Statute of the Child and Adolescent. The study also addresses the role of civil society organizations, such as ANCED, which have been legally challenging the lawfulness of these practices. Finally, it presents a brief comparative analysis of international experiences, highlighting the need for regulatory debate in Brazil in order to balance the economic freedom of the digital gaming industry with consumer protection.

Keywords: loot boxes; electronic games; consumer law; gambling; protection of children and adolescents.

1. INTRODUÇÃO

A indústria de jogos eletrônicos consolidou-se, nas últimas décadas, como um dos setores mais lucrativos do mercado global de entretenimento, superando segmentos tradicionais como cinema e música. A expansão do acesso à internet, a popularização dos dispositivos móveis e a consolidação do modelo *free-to-play* transformaram profundamente a forma de comercialização dos jogos digitais, deslocando o foco da venda unitária do produto para sistemas contínuos de monetização interna.

Nesse contexto, emergem as chamadas *loot boxes*, mecanismos de microtransação que oferecem recompensas virtuais aleatórias mediante pagamento prévio realizado pelo jogador.

Tais sistemas passaram a integrar tanto jogos gratuitos quanto títulos já adquiridos mediante preço fixo, configurando um modelo híbrido de arrecadação que combina entretenimento digital com dinâmicas típicas de apostas baseadas em probabilidade.

A mecânica das *loot boxes* consiste, em síntese, na aquisição de um item virtual cujo conteúdo é desconhecido no momento da compra, sendo definido por algoritmo de aleatoriedade. O jogador, portanto, realiza um dispêndio financeiro real em troca da possibilidade de obtenção de itens digitais com diferentes graus de raridade e valor simbólico ou competitivo. Essa estrutura suscita questionamentos relevantes quanto à sua natureza jurídica, sobretudo diante da possível assimilação aos jogos de azar, caracterizados pela presença de pagamento, aleatoriedade e expectativa de ganho.

No ordenamento jurídico brasileiro, inexistente legislação específica que regule as *loot boxes*. Embora o Marco Civil da Internet estabeleça princípios para o uso da rede e a responsabilidade de provedores, não há disciplina normativa direcionada às práticas de monetização baseadas em recompensas aleatórias. A lacuna regulatória torna-se ainda mais sensível quando se observa que parcela significativa do público consumidor de jogos eletrônicos é composta por crianças e adolescentes, sujeitos protegidos pelo princípio da proteção integral previsto no Estatuto da Criança e do Adolescente e pelo regime de vulnerabilidade consagrado no Código de Defesa do Consumidor.

A exposição de consumidores infantojuvenis a mecanismos de recompensa intermitente, associados a estímulos audiovisuais intensos e à incerteza quanto ao resultado da transação, levanta preocupações de ordem jurídica e psicológica. Estudos internacionais têm apontado similaridades estruturais entre *loot boxes* e máquinas caça-níqueis, especialmente no que se refere à ativação de sistemas de reforço comportamental baseados em expectativa e frustração cíclica.

Ademais, o debate já alcançou o âmbito judicial e institucional brasileiro, notadamente por meio de iniciativas da ANCED, que questiona a compatibilidade dessas práticas com o sistema de proteção à infância e com os direitos básicos do consumidor. Em âmbito internacional, países como a Bélgica adotaram posicionamento mais rigoroso, reconhecendo determinadas modalidades de *loot boxes* como formas de jogo de azar.

Diante desse cenário, o presente artigo propõe-se a analisar a compatibilidade jurídica da comercialização de *loot boxes* no Brasil à luz do direito do consumidor e da proteção integral de crianças e adolescentes, investigando se tais mecanismos configuram prática abusiva ou se demandam regulamentação legislativa específica.

A pesquisa parte do seguinte problema central: a comercialização de *loot boxes* em jogos digitais viola o sistema brasileiro de proteção ao consumidor, especialmente no que se refere à hipervulnerabilidade infantojuvenil?

Como hipótese, sustenta-se que, embora não haja tipificação legal expressa que classifique as *loot boxes* como jogos de azar, a sua estrutura contratual e seus efeitos comportamentais revelam incompatibilidades relevantes com princípios fundamentais do Código de Defesa do Consumidor, notadamente os deveres de informação, transparência e proteção contra práticas abusivas.

Para alcançar os objetivos propostos, adota-se metodologia qualitativa, com abordagem descritivo-analítica, baseada em revisão bibliográfica nacional e estrangeira, análise documental da legislação aplicável e exame de casos concretos e iniciativas institucionais relacionadas ao tema.

A relevância do estudo reside na necessidade de enfrentar juridicamente as novas dinâmicas de consumo no ambiente digital, buscando equilibrar a liberdade econômica da indústria de jogos com a tutela da dignidade, da informação adequada e da proteção especial conferida aos consumidores vulneráveis.

2. A EVOLUÇÃO DA INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS E O SURGIMENTO DAS LOOT BOXES

2.1 A transformação do modelo econômico dos jogos digitais

A indústria de jogos eletrônicos passou por profunda transformação estrutural nas últimas décadas, tanto sob o aspecto tecnológico quanto sob a perspectiva econômica. Inicialmente, o modelo de comercialização dos jogos era baseado na lógica tradicional de aquisição unitária do produto: o consumidor pagava um valor fixo e obtinha acesso integral ao conteúdo disponibilizado. Esse formato predominou durante as primeiras gerações de consoles, como o Atari 2600 e o Super Nintendo Entertainment System, nos quais os jogos eram distribuídos por meio de cartuchos ou mídias físicas.

Nessa fase, a relação jurídica estabelecida era relativamente simples, tratando-se de contrato de compra e venda de bem corpóreo, ainda que incorporando elementos de licença de uso do software. A receita das desenvolvedoras concentrava-se na venda inicial do produto, inexistindo mecanismos internos de monetização posterior.

Com o avanço da conectividade digital e a consolidação da internet como infraestrutura global, emergiu um novo paradigma: os jogos online massivos, como *World of Warcraft*, passaram a operar sob regime de assinatura mensal. Esse modelo introduziu a ideia de receita recorrente, deslocando o foco da venda pontual para a permanência do usuário na plataforma.

Posteriormente, a difusão dos smartphones e das lojas digitais ampliou exponencialmente o mercado consumidor, permitindo o surgimento do modelo *free-to-play*, no qual o acesso ao jogo é gratuito, mas determinados conteúdos ou vantagens dependem de pagamentos internos. É nesse contexto que se consolidam as microtransações.

2.2 Microtransações e a consolidação do modelo de monetização interna

As microtransações representam um mecanismo de monetização baseado na aquisição de itens virtuais dentro do próprio ambiente digital do jogo. Esses itens podem assumir natureza meramente estética, como skins e personalizações visuais, ou natureza funcional, influenciando diretamente a performance do jogador.

Inicialmente, tais aquisições eram diretas, permitindo que o consumidor soubesse exatamente qual item estava adquirindo. Contudo, a busca pela maximização da receita levou a desenvolvedoras a incorporar sistemas de recompensa baseados em aleatoriedade.

Nesse cenário, surgem as chamadas **loot boxes**, que representam uma evolução do modelo de microtransações.

2.3 Conceito e funcionamento das loot boxes

As loot boxes consistem em pacotes virtuais adquiridos mediante pagamento real ou moeda digital interna, cujo conteúdo é desconhecido no momento da compra. O jogador adquire uma “caixa” que, ao ser aberta, fornece recompensas aleatórias, variando conforme níveis de raridade previamente programados por algoritmos.

Diversos títulos amplamente conhecidos incorporaram esse sistema, como o modo *Ultimate Team* presente na franquia da Electronic Arts, bem como jogos como *Overwatch*.

O elemento central da mecânica é a **incerteza**. O jogador não compra um item específico, mas sim uma probabilidade de obtê-lo. A estrutura operacional normalmente envolve:

- pagamento antecipado;
- geração aleatória do resultado;

- diferenciação de raridade entre recompensas;
- estímulos audiovisuais intensos durante a abertura.

Esse último aspecto não é meramente estético. A experiência de abertura das caixas é cuidadosamente projetada para reproduzir sensações de expectativa e recompensa, utilizando recursos visuais e sonoros semelhantes aos empregados em máquinas caça-níqueis.

2.4 A economia da aleatoriedade e a lógica do reforço intermitente

A incorporação de sistemas aleatórios não é acidental. Estudos da psicologia comportamental indicam que mecanismos de reforço intermitente — nos quais a recompensa é imprevisível — geram maior engajamento e repetição da conduta.

Nas *loot boxes*, a probabilidade reduzida de obtenção de itens raros estimula sucessivas compras, criando um ciclo baseado em expectativa e frustração. A cada tentativa frustrada, reforça-se a percepção subjetiva de proximidade da recompensa desejada.

Essa dinâmica altera significativamente a natureza da relação de consumo. Não se trata mais de simples aquisição de bem digital, mas de participação em um sistema probabilístico de recompensa.

2.5 A expansão do público infantojuvenil e o aumento da exposição

Paralelamente à transformação do modelo econômico, ocorreu ampliação do público consumidor. Jogos digitais tornaram-se acessíveis a faixas etárias cada vez mais jovens, especialmente em dispositivos móveis.

A presença de mecanismos aleatórios em ambientes voltados ou acessíveis a crianças e adolescentes intensifica o debate jurídico, uma vez que esses consumidores não possuem plena maturidade cognitiva para compreender probabilidades estatísticas ou riscos financeiros associados à repetição da conduta.

Esse cenário prepara o terreno para o debate central deste trabalho: a compatibilidade das *loot boxes* com o sistema brasileiro de proteção ao consumidor.

A evolução da indústria de jogos demonstra que as *loot boxes* não surgiram de forma isolada, mas como resultado de um processo gradual de transformação do modelo de negócios. O deslocamento da venda unitária para a monetização contínua por meio de sistemas probabilísticos representa mudança estrutural na lógica contratual dos jogos digitais.

Essa alteração impõe novos desafios ao Direito, exigindo análise que ultrapasse a classificação tradicional de software ou entretenimento, alcançando questões relativas à aleatoriedade, vulnerabilidade e possível assimilação aos jogos de azar.

3. O SURGIMENTO DAS LOOT BOXES NA INDÚSTRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

A evolução da indústria dos jogos eletrônicos trouxe não apenas avanços tecnológicos, mas também transformações profundas nos modelos de monetização utilizados pelas empresas desenvolvedoras. Inicialmente, os videogames eram comercializados como produtos completos, adquiridos pelo consumidor mediante pagamento único. Entretanto, com o avanço da internet e o surgimento dos jogos on-line, esse modelo passou por mudanças significativas, dando origem a novas estratégias de geração de receita.

Entre essas estratégias destacam-se as **microtransações**, mecanismo por meio do qual os jogadores realizam pequenos pagamentos dentro do próprio jogo para adquirir conteúdos adicionais. Esses conteúdos podem incluir itens cosméticos, melhorias de desempenho ou recursos que aceleram a progressão do jogador na dinâmica do jogo. Conforme apontado pela literatura acadêmica, esse modelo tornou-se altamente lucrativo para a indústria dos games, sendo amplamente adotado em jogos gratuitos ou de baixo custo.

Nesse contexto surgem as chamadas **loot boxes**, que representam uma evolução das microtransações tradicionais. As loot boxes são caixas virtuais que podem ser adquiridas dentro do jogo e que concedem ao jogador recompensas aleatórias. Essas recompensas podem variar desde itens de personalização estética até equipamentos ou vantagens que impactam diretamente a jogabilidade.

Historicamente, os sistemas que deram origem às loot boxes começaram a aparecer nos jogos eletrônicos orientais, especialmente em jogos on-line do tipo *free-to-play*. Um dos primeiros exemplos amplamente citados na literatura foi introduzido em 2004 no jogo **MapleStory**, que utilizava um sistema chamado *gachapon*. Nesse sistema, os jogadores compravam um ticket que lhes permitia receber um item aleatório dentro do jogo, em um mecanismo inspirado nas máquinas japonesas de cápsulas surpresa.

Posteriormente, o modelo foi expandido e consolidado em jogos como **ZT Online**, lançado na China em 2007. Nesse título, as loot boxes foram utilizadas como parte central do modelo de monetização do jogo, permitindo que jogadores comprassem caixas virtuais contendo equipamentos aleatórios. O sucesso financeiro desse sistema foi significativo, demonstrando o enorme potencial econômico desse mecanismo para a indústria de jogos digitais.

A partir desse momento, diversos outros jogos passaram a adotar sistemas semelhantes, principalmente em plataformas móveis e jogos gratuitos. Com o tempo, essa prática foi incorporada também em jogos ocidentais, como ocorreu com sistemas de cartas e pacotes de jogadores em jogos esportivos ou caixas virtuais em jogos multiplayer. Esse modelo consolidou-se como uma das principais fontes de receita da indústria de jogos eletrônicos.

Entretanto, apesar de seu sucesso comercial, a utilização das loot boxes passou a gerar intensos debates jurídicos e éticos. Isso ocorre porque o sistema de recompensas aleatórias apresenta características semelhantes às encontradas em jogos de azar, especialmente quando envolve pagamentos realizados com dinheiro real. Dessa forma, pesquisadores e juristas passaram a questionar se essa prática seria compatível com as normas de proteção ao consumidor, sobretudo quando utilizada em jogos amplamente consumidos por crianças e adolescentes.

Assim, o surgimento das loot boxes representa não apenas uma inovação econômica dentro da indústria dos games, mas também um fenômeno jurídico relevante que exige análise crítica sob a perspectiva do direito do consumidor e da proteção da infância.

3.1 A natureza jurídica das loot boxes e o possível enquadramento como jogo de azar

A expansão das *loot boxes* no mercado de jogos eletrônicos tem suscitado intenso debate jurídico acerca de sua natureza e de sua compatibilidade com os regimes normativos existentes. A principal controvérsia reside na possibilidade de enquadramento desse mecanismo como modalidade de jogo de azar, especialmente quando envolve pagamento em dinheiro real para obtenção de recompensas aleatórias.

No ordenamento jurídico brasileiro, os jogos de azar tradicionalmente são definidos pela presença de três elementos estruturais: a existência de aposta ou pagamento prévio, a ocorrência de resultado determinado predominantemente pelo acaso e a expectativa de obtenção de ganho ou vantagem. Tais práticas são historicamente restringidas pelo direito brasileiro, notadamente pela previsão do artigo 50 do Decreto-Lei nº 3.688/1941, conhecido como Lei das Contravenções Penais, que tipifica a exploração de jogos de azar como contravenção.

Embora as *loot boxes* não se enquadrem de forma expressa na tipificação legal existente, sua estrutura operacional apresenta características semelhantes às dinâmicas típicas de jogos baseados em sorte. Ao adquirir uma *loot box*, o jogador realiza um pagamento antecipado sem conhecer o conteúdo que receberá, estando o resultado condicionado a um sistema de probabilidades previamente definido por algoritmos internos do jogo.

Diferentemente de sistemas de compra direta, nos quais o consumidor escolhe de forma consciente o bem digital que pretende adquirir, nas *loot boxes* o objeto da transação é a própria chance de obter determinado item. Assim, o elemento central da relação deixa de ser a aquisição do produto e passa a ser a participação em um mecanismo probabilístico de recompensa.

Essa lógica aproxima significativamente as *loot boxes* de estruturas presentes em jogos de azar tradicionais, como máquinas caça-níqueis e roletas de cassino. Em ambos os casos, há pagamento prévio e resultado aleatório, acompanhado de forte estímulo audiovisual destinado a intensificar a sensação de expectativa e recompensa.

A indústria de jogos, contudo, costuma apresentar dois argumentos principais para afastar essa equiparação. O primeiro sustenta que as recompensas obtidas nas *loot boxes* possuem natureza exclusivamente virtual, não podendo ser convertidas diretamente em dinheiro. O segundo argumento aponta que tais sistemas constituiriam apenas um mecanismo de entretenimento, sem a finalidade de exploração econômica típica dos jogos de aposta.

Entretanto, parte relevante da doutrina internacional tem questionado essas justificativas, sobretudo quando se observa a existência de mercados secundários nos quais itens virtuais podem adquirir valor econômico significativo. Além disso, determinados jogos estruturam suas recompensas de modo a oferecer vantagens competitivas aos jogadores que obtêm itens mais raros, o que pode estimular repetidas tentativas de aquisição.

Essa problemática tem levado diferentes países a revisar seus marcos regulatórios. A Bélgica, por exemplo, passou a considerar determinadas modalidades de *loot boxes* como formas de jogo de azar, exigindo sua remoção ou adaptação em jogos comercializados naquele país. Em outros ordenamentos jurídicos, o debate ainda permanece em aberto, mas já se reconhece a necessidade de maior transparência e controle sobre os sistemas de probabilidade utilizados pelas desenvolvedoras.

No Brasil, a ausência de legislação específica gera um cenário de incerteza normativa. Embora o fenômeno ainda não tenha sido plenamente enfrentado pelo legislador, a análise da estrutura das *loot boxes* revela elementos que justificam investigação jurídica mais aprofundada, sobretudo quando considerados os impactos sobre consumidores vulneráveis.

Nesse contexto, torna-se indispensável examinar a questão à luz do direito do consumidor e do princípio da proteção especial conferida a crianças e adolescentes.

4. DIREITO DO CONSUMIDOR, VULNERABILIDADE E HIPERVULNERABILIDADE NO CONTEXTO DAS LOOT BOXES

A análise jurídica das *loot boxes* não pode se limitar à discussão sobre sua eventual classificação como jogos de azar. É igualmente necessário considerar os princípios estruturantes do direito do consumidor, especialmente aqueles relacionados à proteção da parte mais fraca na relação de consumo.

No sistema jurídico brasileiro, a proteção do consumidor encontra fundamento no Código de Defesa do Consumidor, que estabelece como princípio basilar o reconhecimento da vulnerabilidade do consumidor no mercado de consumo. Essa vulnerabilidade decorre da desigualdade técnica, econômica e informacional existente entre fornecedores e consumidores.

No ambiente digital, essa assimetria tende a se intensificar. Desenvolvedoras de jogos eletrônicos operam sistemas complexos baseados em algoritmos e estruturas probabilísticas cujo funcionamento não é plenamente compreendido pelos usuários. A ausência de transparência quanto às probabilidades reais de obtenção de determinados itens pode comprometer o exercício consciente da liberdade de escolha por parte do consumidor.

Quando o público atingido envolve crianças e adolescentes, a situação torna-se ainda mais delicada. O ordenamento jurídico brasileiro reconhece que indivíduos em fase de desenvolvimento possuem capacidade reduzida de compreensão de riscos econômicos e probabilísticos, razão pela qual recebem proteção jurídica reforçada.

Essa proteção decorre do princípio da prioridade absoluta estabelecido pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, que impõe ao Estado, à sociedade e às empresas o dever de resguardar os direitos fundamentais de crianças e adolescentes contra práticas potencialmente prejudiciais.

No âmbito das relações de consumo, essa condição especial é frequentemente descrita pela doutrina como **hipervulnerabilidade**, categoria que reconhece a existência de grupos ainda mais suscetíveis a práticas abusivas. Crianças e adolescentes, por não possuírem maturidade cognitiva plena, apresentam maior dificuldade em compreender sistemas baseados em probabilidade e risco.

Essa característica torna particularmente preocupante a utilização de mecanismos de recompensa aleatória em jogos amplamente acessíveis ao público infantojuvenil. Diversos estudos de psicologia comportamental demonstram que sistemas baseados em reforço intermitente, nos quais a recompensa ocorre de forma imprevisível, possuem alto potencial de estímulo à repetição do comportamento.

Tal dinâmica é amplamente explorada em jogos de azar tradicionais, nos quais a alternância entre expectativa, frustração e eventual recompensa contribui para prolongar a participação do jogador. Nas *loot boxes*, mecanismos semelhantes são utilizados por meio de

animações visuais, efeitos sonoros e narrativas de raridade que reforçam a percepção de valor dos itens obtidos.

A presença desses estímulos em ambientes frequentados por crianças e adolescentes suscita questionamentos relevantes quanto à compatibilidade dessas práticas com os princípios do direito do consumidor. O próprio Código de Defesa do Consumidor prevê a vedação de práticas abusivas que se aproveitem da fraqueza ou da ignorância do consumidor, especialmente quando relacionadas à idade ou à condição social.

Nesse sentido, a utilização de sistemas de monetização baseados em aleatoriedade pode representar forma indireta de exploração da vulnerabilidade do público infantojuvenil, incentivando gastos repetitivos em busca de recompensas raras.

A preocupação com esses efeitos já motivou iniciativas institucionais no Brasil, como a atuação da ANCED, que tem questionado judicialmente a compatibilidade das *loot boxes* com os direitos da criança e do adolescente. Tais iniciativas refletem a crescente percepção de que a ausência de regulamentação específica pode permitir práticas potencialmente prejudiciais aos consumidores mais vulneráveis.

Diante desse cenário, o debate jurídico sobre *loot boxes* ultrapassa a simples classificação dessas mecânicas como jogos de azar, alcançando questões mais amplas relacionadas à proteção do consumidor, à transparência nas relações digitais e à responsabilidade das empresas na construção de ambientes de entretenimento seguros para públicos de diferentes faixas etárias.

5. OS ASPECTOS PSICOLÓGICOS DAS LOOT BOXES E O ESTÍMULO AO CONSUMO

Além das discussões jurídicas relacionadas às *loot boxes*, um dos pontos centrais do debate acadêmico refere-se aos **aspectos psicológicos associados a esse mecanismo de monetização**. Diversos estudos indicam que a estrutura dessas caixas virtuais foi projetada de forma a estimular comportamentos repetitivos de consumo, utilizando mecanismos semelhantes aos encontrados em jogos de azar.

As *loot boxes* funcionam a partir de um sistema de recompensa baseado na aleatoriedade. O jogador realiza um pagamento sem saber qual item receberá, sendo o resultado determinado por um algoritmo probabilístico. Essa dinâmica cria um ambiente de expectativa e incerteza, no qual o jogador é constantemente incentivado a realizar novas compras na tentativa de obter itens mais raros ou valiosos.

Pesquisas acadêmicas apontam que esse modelo apresenta forte semelhança estrutural com os mecanismos utilizados em cassinos e máquinas caça-níqueis, nos quais o jogador aposta dinheiro em troca da possibilidade de receber uma recompensa. Em ambos os casos, o comportamento de consumo é estimulado pela expectativa de ganho e pela imprevisibilidade do resultado.

Além disso, estudos demonstram que a forma como as loot boxes são apresentadas nos jogos frequentemente utiliza elementos visuais e sonoros que intensificam a experiência emocional do jogador. Animações coloridas, efeitos sonoros e sequências de abertura das caixas criam uma atmosfera de recompensa semelhante à observada em jogos de cassino, reforçando a sensação de conquista quando o jogador recebe um item raro.

Outro aspecto psicológico relevante é o chamado **efeito de reforço intermitente**, amplamente estudado pela psicologia comportamental. Nesse modelo, recompensas são distribuídas de forma imprevisível, o que aumenta significativamente o nível de engajamento do indivíduo com a atividade. Esse tipo de reforço é considerado um dos mais eficazes para estimular comportamentos repetitivos, pois mantém o indivíduo motivado pela expectativa constante de uma recompensa futura.

Pesquisas experimentais também indicam que a forma como essas recompensas são apresentadas pode influenciar diretamente a percepção do consumidor sobre o valor da compra. Estudos demonstram que vendedores podem manipular a apresentação de probabilidades ou destacar resultados raros para aumentar a disposição do consumidor em gastar dinheiro com produtos baseados em sorteios, como ocorre no caso das loot boxes.

Essa dinâmica torna-se especialmente preocupante quando se considera que grande parte dos jogadores de videogame são crianças e adolescentes. Devido à menor capacidade de avaliação crítica e controle de impulsos, esse público pode ser particularmente suscetível às estratégias psicológicas utilizadas nesses sistemas.

Nesse sentido, especialistas apontam que a exposição precoce a sistemas de recompensas aleatórias pode contribuir para o desenvolvimento de comportamentos semelhantes aos observados em jogos de azar. Investigações recentes e ações judiciais têm destacado que mecanismos como as loot boxes podem aumentar o risco de problemas relacionados ao jogo e ao consumo compulsivo, especialmente entre jovens jogadores.

Dessa forma, os aspectos psicológicos associados às loot boxes reforçam a necessidade de uma análise crítica dessa prática sob a perspectiva do direito do consumidor e da proteção da infância. A utilização de estratégias baseadas em aleatoriedade, reforço intermitente e estímulos sensoriais intensos evidencia que o modelo não se limita a uma simples mecânica de jogo, mas constitui um sofisticado mecanismo de incentivo ao consumo.

6. A ATUAÇÃO INSTITUCIONAL E A AÇÃO CIVIL PÚBLICA PROPOSTA PELA ANCED

No Brasil, o debate jurídico envolvendo *loot boxes* ganhou maior relevância a partir da atuação de organizações da sociedade civil voltadas à defesa dos direitos da criança e do adolescente. Entre essas iniciativas destaca-se a atuação da ANCED, entidade que promoveu discussão judicial acerca da compatibilidade dessas práticas com o sistema jurídico brasileiro de proteção ao consumidor e à infância.

A ANCED propôs ação civil pública contra diversas empresas do setor de jogos eletrônicos, sustentando que a comercialização de *loot boxes* em jogos amplamente acessíveis ao público infantojuvenil poderia configurar prática abusiva e potencialmente lesiva aos direitos das crianças e adolescentes. A ação teve como fundamento principal a ideia de que esses mecanismos de monetização exploram sistemas de recompensa baseados em aleatoriedade semelhantes aos utilizados em jogos de azar, o que poderia estimular comportamentos de risco entre jogadores mais jovens.

Segundo a argumentação apresentada pela entidade, a utilização de *loot boxes* em jogos digitais viola princípios fundamentais do Código de Defesa do Consumidor, especialmente aqueles relacionados ao dever de informação adequada e à proteção contra práticas abusivas. A entidade também destacou que o público infantojuvenil possui maior suscetibilidade a estímulos psicológicos baseados em recompensas imprevisíveis, circunstância que reforça a necessidade de controle sobre esse tipo de prática comercial.

Além da perspectiva consumerista, a ANCED também fundamentou sua atuação na proteção integral prevista pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, que estabelece o dever de prevenir situações que possam comprometer o desenvolvimento saudável de crianças e adolescentes. Nesse sentido, a entidade argumentou que a exposição precoce a sistemas que reproduzem dinâmicas semelhantes às apostas poderia favorecer a normalização do comportamento de risco associado aos jogos de azar.

A ação também buscou chamar atenção para a ausência de regulamentação específica no ordenamento jurídico brasileiro quanto às práticas de monetização digital em jogos eletrônicos. Enquanto diversos países passaram a discutir ou implementar medidas regulatórias voltadas à transparência das probabilidades ou à limitação do acesso de menores a esse tipo de sistema, o Brasil ainda enfrenta significativa lacuna normativa.

A iniciativa da ANCED representa, portanto, um marco relevante na discussão jurídica nacional sobre *loot boxes*. Mais do que questionar práticas específicas de determinadas empresas, a ação contribuiu para inserir o tema no debate público e jurídico, evidenciando a necessidade de reflexão mais aprofundada sobre os limites éticos e legais das estratégias de monetização adotadas pela indústria de jogos digitais.

7. LOOT BOXES E AS PRÁTICAS ABUSIVAS NO DIREITO DO CONSUMIDOR

A utilização de loot boxes nos jogos eletrônicos levanta relevantes questionamentos à luz da disciplina jurídica das relações de consumo. A relação estabelecida entre desenvolvedoras de jogos digitais e jogadores enquadra-se como típica relação de consumo, na qual as empresas atuam como fornecedoras de serviços digitais e os usuários como consumidores finais. Assim, os mecanismos de monetização presentes nos jogos devem observar os princípios e normas estabelecidos pelo Código de Defesa do Consumidor.

A doutrina consumerista brasileira reconhece que o consumidor ocupa posição estruturalmente vulnerável nas relações de mercado. Nesse sentido, autores como Claudia Lima Marques destacam que o direito do consumidor surge justamente como instrumento de reequilíbrio das relações contratuais marcadas por profunda assimetria informacional entre fornecedor e consumidor. No ambiente digital, essa desigualdade tende a se intensificar, uma vez que o consumidor frequentemente desconhece os mecanismos técnicos e algoritmos utilizados pelas empresas para estruturar sistemas de monetização.

No caso das loot boxes, essa assimetria torna-se particularmente evidente. O consumidor realiza pagamento para obter uma recompensa virtual cujo resultado depende de probabilidades previamente programadas pelo fornecedor, mas que nem sempre são claramente divulgadas ou compreendidas pelo usuário. Assim, diversos dispositivos do CDC podem ser utilizados como parâmetros para avaliar a eventual abusividade dessa prática.

Além disso, parte da doutrina tem sustentado que as loot boxes apresentam características estruturais semelhantes às práticas de jogos de azar. Estudos acadêmicos indicam que esse sistema consiste em uma forma de monetização baseada na aleatoriedade e na expectativa de ganho de recompensas raras, aproximando-se das dinâmicas presentes em loterias e máquinas caça-níqueis.

Diante desse cenário, torna-se necessário examinar a compatibilidade dessas mecânicas com os princípios fundamentais do direito do consumidor.

7.1 Direito à informação e transparência (art. 6º, III)

O direito à informação constitui um dos pilares centrais da proteção do consumidor. O artigo 6º, inciso III, do CDC estabelece que o consumidor possui direito à informação adequada e clara sobre os diferentes produtos e serviços oferecidos no mercado.

Segundo a doutrina consumerista, a informação desempenha papel essencial para garantir a liberdade de escolha do consumidor. Para Bruno Miragem, a transparência informacional constitui condição indispensável para que o consumidor possa tomar decisões econômicas conscientes.

No contexto das loot boxes, esse dever de transparência encontra obstáculos significativos. Frequentemente, o jogador adquire caixas virtuais sem possuir conhecimento preciso acerca das probabilidades de obtenção dos itens disponíveis. Em muitos casos, as probabilidades de obtenção de itens raros são extremamente baixas, o que leva o consumidor a adquirir sucessivas caixas na tentativa de alcançar o item desejado.

Estudos acadêmicos apontam que esse modelo pode gerar distorções na percepção do consumidor, especialmente quando as empresas enfatizam visualmente as recompensas mais raras sem revelar adequadamente as probabilidades reais de obtenção. Pesquisas demonstram que a omissão ou manipulação da apresentação das probabilidades pode aumentar significativamente a disposição do consumidor a gastar dinheiro nesses sistemas.

Nesse sentido, a ausência de transparência informacional pode comprometer a capacidade de decisão do consumidor, configurando possível violação ao dever de informação previsto na legislação consumerista.

7.2 Publicidade abusiva e exploração da deficiência de julgamento (art. 37)

Outro dispositivo relevante é o artigo 37 do CDC, que proíbe a publicidade enganosa ou abusiva. A publicidade é considerada abusiva quando se aproveita da deficiência de julgamento ou experiência da criança.

A doutrina consumerista reconhece que crianças e adolescentes constituem grupos particularmente sensíveis às estratégias publicitárias. Em razão de sua condição de desenvolvimento cognitivo, esses consumidores apresentam menor capacidade de compreender riscos financeiros ou probabilidades estatísticas.

Nos jogos eletrônicos, as loot boxes são frequentemente apresentadas por meio de animações visuais intensas, efeitos sonoros estimulantes e sistemas de recompensa que destacam itens raros ou exclusivos. Essa apresentação cria uma atmosfera de expectativa e excitação semelhante à observada em máquinas de jogos de azar.

Pesquisas acadêmicas apontam que tais sistemas utilizam mecanismos psicológicos semelhantes aos presentes em jogos de apostas, como recompensas intermitentes e estímulos audiovisuais destinados a incentivar a repetição do comportamento de compra.

Quando esse tipo de estratégia é direcionado a crianças e adolescentes, pode-se argumentar que há exploração da deficiência de julgamento desses consumidores, hipótese expressamente vedada pelo CDC.

7.3 Exploração da vulnerabilidade do consumidor (art. 39, IV)

O artigo 39, inciso IV, do CDC estabelece que é vedado ao fornecedor prevalecer-se da fraqueza ou ignorância do consumidor, considerando fatores como idade, saúde ou grau de conhecimento.

No âmbito dos jogos digitais, esse dispositivo ganha especial relevância quando se observa o público consumidor predominante. Crianças e adolescentes representam parcela significativa dos usuários de jogos eletrônicos, especialmente em modelos de jogos gratuitos (free-to-play) que dependem fortemente de microtransações.

Diversos estudos jurídicos têm destacado que as loot boxes podem explorar justamente essa vulnerabilidade. A mecânica de recompensas aleatórias estimula repetidas tentativas de compra, criando um ciclo de consumo baseado na expectativa de obtenção de itens raros.

Pesquisas acadêmicas indicam que esse modelo apresenta semelhanças estruturais com jogos de azar, pois o consumidor realiza um pagamento para participar de um sistema em que o resultado depende majoritariamente do acaso.

Tal dinâmica pode incentivar comportamentos compulsivos de consumo, sobretudo entre consumidores mais jovens, que possuem menor capacidade de autocontrole financeiro.

7.4 Vantagem manifestamente excessiva (art. 39, V)

O artigo 39, inciso V, do CDC proíbe que o fornecedor exija vantagem manifestamente excessiva do consumidor.

No contexto das loot boxes, esse debate surge quando o consumidor precisa adquirir múltiplas caixas para obter determinado item desejado. Como o resultado depende de probabilidades aleatórias, o consumidor pode realizar diversas compras sem garantia de obtenção do item específico que busca.

Essa lógica econômica aproxima-se de sistemas lotéricos, nos quais o participante realiza sucessivas apostas na expectativa de alcançar um prêmio raro. A diferença é que, no ambiente dos jogos eletrônicos, esse mecanismo encontra-se integrado à própria estrutura do jogo, tornando-se parte do processo de progressão ou obtenção de vantagens competitivas.

Dessa forma, pode-se questionar se a obtenção de lucro baseada em um sistema de probabilidades ocultas ou pouco transparentes não representaria vantagem excessiva em desfavor do consumidor.

8. A LACUNA REGULATÓRIA DAS LOOT BOXES NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO

Apesar da crescente popularização das *loot boxes* na indústria de jogos eletrônicos, o ordenamento jurídico brasileiro ainda não possui regulamentação específica voltada à disciplina dessas práticas. Tal ausência normativa gera um cenário de incerteza jurídica, especialmente quando se considera a expansão do mercado de jogos digitais e a crescente participação de consumidores jovens nesse ambiente.

No Brasil, a análise jurídica das *loot boxes* acaba sendo realizada por meio da aplicação indireta de normas já existentes, principalmente aquelas relacionadas ao direito do consumidor e às disposições referentes aos jogos de azar. A chamada Lei das Contravenções Penais (Decreto Lei nº 3.688/1941) estabelece restrições à exploração de jogos de azar, definidos como atividades em que o ganho ou a perda dependem predominantemente do acaso. Nesse sentido, parte da doutrina tem argumentado que as *loot boxes* apresentam características semelhantes a tais práticas, uma vez que o jogador realiza pagamento para participar de um sistema de recompensa aleatória.

De acordo com estudos jurídicos recentes, as *loot boxes* funcionam como uma espécie de “roleta digital”, na qual o usuário paga por uma caixa virtual que pode conceder diferentes recompensas definidas por probabilidade. Essa estrutura aproxima o sistema das mecânicas típicas de jogos de aposta, sobretudo quando a obtenção de itens raros depende exclusivamente do acaso.

Além disso, a inexistência de normas específicas dificulta a definição de parâmetros mínimos de transparência para o funcionamento dessas mecânicas. Em muitos casos, os jogadores não possuem acesso claro às probabilidades reais de obtenção de determinados itens, o que pode comprometer o exercício de uma decisão de consumo plenamente informada.

Outro fator relevante diz respeito à dimensão econômica do fenômeno. As microtransações tornaram-se uma das principais fontes de receita da indústria de jogos digitais, incentivando desenvolvedoras a estruturar jogos inteiros em torno de sistemas de recompensa probabilística. Tal modelo econômico amplia a relevância do debate jurídico, uma vez que envolve interesses comerciais significativos e potencial impacto sobre milhões de consumidores.

Diante desse contexto, cresce o entendimento de que a ausência de regulamentação específica pode permitir a expansão de práticas potencialmente prejudiciais aos usuários, especialmente quando direcionadas a públicos mais vulneráveis. Assim, a discussão sobre a necessidade de regulação das *loot boxes* tem se tornado cada vez mais presente no cenário jurídico e acadêmico brasileiro.

9. A HIPERVULNERABILIDADE DO CONSUMIDOR INFANTOJUVENIL NOS JOGOS ELETRÔNICOS

O Código de Defesa do Consumidor estabelece como princípio fundamental das relações de consumo a proteção da parte mais fraca da relação jurídica, reconhecendo que o consumidor se encontra em posição de vulnerabilidade diante do fornecedor. Entretanto, dentro desse universo de consumidores existem grupos que apresentam uma condição ainda mais sensível, sendo classificados pela doutrina como **hipervulneráveis**.

A hipervulnerabilidade refere-se a uma situação em que determinados consumidores possuem maiores dificuldades para compreender ou resistir às estratégias de mercado utilizadas pelos fornecedores. Essa condição pode decorrer de fatores como idade, condição social, nível de conhecimento ou estado psicológico. Nesse contexto, crianças e adolescentes ocupam posição de destaque, uma vez que ainda se encontram em processo de desenvolvimento cognitivo e emocional.

A doutrina consumerista brasileira, especialmente representada por autores como Cláudia Lima Marques, destaca que crianças e adolescentes necessitam de uma proteção ainda mais rigorosa nas relações de consumo, pois possuem menor capacidade de compreender os mecanismos de persuasão utilizados pelo mercado. Assim, a legislação deve atuar de forma preventiva para evitar que práticas comerciais explorem essa fragilidade.

No universo dos jogos eletrônicos, essa problemática torna-se particularmente relevante. Os videogames consolidaram-se como uma das principais formas de entretenimento da atualidade, sendo amplamente consumidos por crianças e adolescentes. A expansão da internet e das plataformas digitais ampliou ainda mais esse acesso, fazendo com que o público infantojuvenil se tornasse um dos principais consumidores desse mercado.

Estudos apontam que a indústria dos jogos eletrônicos passou por um processo de transformação significativa nas últimas décadas, evoluindo de um modelo baseado exclusivamente na venda de jogos completos para um sistema de monetização contínua, sustentado por microtransações dentro dos próprios jogos. Essas microtransações permitem que os jogadores adquiram itens virtuais, vantagens competitivas ou elementos estéticos mediante pagamentos realizados durante a experiência de jogo.

Entre essas modalidades de monetização, destacam-se as chamadas loot boxes, que funcionam como caixas virtuais contendo recompensas aleatórias. O jogador realiza um pagamento sem saber previamente qual item receberá, sendo recompensado de acordo com um sistema probabilístico definido pela empresa desenvolvedora.

Esse mecanismo cria um ambiente de consumo baseado na expectativa e na incerteza, estimulando o jogador a realizar compras repetidas na tentativa de obter itens raros ou valiosos. Quando esse sistema é direcionado ou amplamente acessível ao público infantojuvenil, surgem preocupações significativas sob a perspectiva da proteção ao consumidor.

Isso ocorre porque crianças e adolescentes possuem menor capacidade de avaliar criticamente as consequências financeiras de suas decisões de consumo. Além disso, tendem a reagir de forma mais intensa aos estímulos visuais e emocionais presentes nos jogos, como efeitos gráficos, recompensas rápidas e promessas de progresso dentro do jogo.

Nesse sentido, a presença de sistemas de monetização baseados em aleatoriedade dentro de jogos amplamente consumidos por menores de idade levanta questionamentos sobre a responsabilidade das empresas desenvolvedoras e a necessidade de regulamentação dessas práticas.

10. DIREITO COMPARADO E EXPERIÊNCIAS INTERNACIONAIS DE REGULAÇÃO

O debate sobre a natureza jurídica das *loot boxes* não se limita ao contexto brasileiro. Diversos países têm enfrentado questionamentos semelhantes e adotado diferentes estratégias regulatórias para lidar com o fenômeno.

Entre os exemplos mais citados na literatura jurídica está a decisão das autoridades da Bélgica, que concluíram que determinadas modalidades de *loot boxes* presentes em jogos eletrônicos poderiam ser classificadas como jogos de azar. Com base nessa interpretação, algumas empresas foram obrigadas a remover ou modificar esses sistemas para continuar operando no país.

A Holanda também realizou investigações semelhantes, analisando a compatibilidade das *loot boxes* com a legislação nacional de apostas. Embora o debate tenha passado por revisões judiciais posteriores, a discussão contribuiu para ampliar a pressão internacional por maior transparência nas mecânicas de recompensa utilizadas pela indústria de jogos.

Em outros países, como Reino Unido e Estados Unidos, o tema ainda permanece em debate legislativo e acadêmico. Nessas jurisdições, uma das propostas mais discutidas consiste na obrigatoriedade de divulgação das probabilidades de obtenção de itens nas *loot boxes*, permitindo que os consumidores tenham acesso a informações mais claras antes de realizar pagamentos.

Essas experiências internacionais demonstram que o fenômeno das *loot boxes* representa um desafio regulatório global. Embora ainda não exista consenso absoluto sobre sua natureza jurídica, observa-se crescente preocupação com os possíveis impactos dessas práticas sobre consumidores vulneráveis.

Para o contexto brasileiro, o direito comparado oferece importantes referências, demonstrando que diferentes países têm buscado soluções normativas para equilibrar os interesses econômicos da indústria de jogos com a proteção dos usuários.

11. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise realizada ao longo deste estudo demonstra que as *loot boxes* representam uma das mais relevantes transformações recentes no modelo econômico da indústria de jogos eletrônicos. Originadas a partir da evolução das microtransações digitais, essas mecânicas

passaram a integrar grande parte dos jogos contemporâneos, criando novas formas de monetização baseadas em sistemas probabilísticos de recompensa.

A estrutura de funcionamento das *loot boxes*, marcada pela presença de pagamento prévio e pela definição aleatória dos resultados, tem suscitado debates acerca de sua proximidade com os jogos de azar tradicionais. Embora a legislação brasileira ainda não tenha enfrentado diretamente essa questão, a análise jurídica revela elementos que justificam uma reflexão mais aprofundada sobre os limites dessa prática no mercado digital.

Além disso, a pesquisa evidencia que a presença dessas mecânicas em jogos amplamente acessíveis a crianças e adolescentes levanta preocupações relevantes sob a perspectiva do direito do consumidor e da proteção integral da infância. A utilização de sistemas de recompensa aleatória associados a estímulos audiovisuais intensos pode estimular comportamentos repetitivos de consumo, especialmente entre indivíduos em fase de desenvolvimento.

Nesse sentido, a atuação de organizações da sociedade civil e o surgimento de debates judiciais demonstram que o tema já começou a ganhar relevância no cenário jurídico nacional. A experiência internacional, por sua vez, indica que diferentes países têm buscado alternativas regulatórias para lidar com o fenômeno, seja por meio da classificação das *loot boxes* como jogos de azar, seja por meio da imposição de requisitos de transparência e proteção ao consumidor.

Diante desse cenário, conclui-se que a ausência de regulamentação específica no Brasil representa um desafio significativo para a proteção dos consumidores no ambiente digital. Torna-se necessário promover discussão legislativa e jurídica mais aprofundada sobre o tema, de modo a garantir equilíbrio entre a liberdade econômica da indústria de jogos e a proteção dos direitos fundamentais dos usuários, especialmente daqueles em condição de maior vulnerabilidade.

12. Bibliografia

MARQUES, Cláudia Lima. *Contratos no Código de Defesa do Consumidor*. 8. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2016.

MIRAGEM, Bruno. *Curso de Direito do Consumidor*. 7. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2022.

NUNES, Rizzatto. *Curso de Direito do Consumidor*. 16. ed. São Paulo: Saraiva, 2023.

BRASIL. **Constituição (1988)**. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

BRASIL. **Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990**. Código de Defesa do Consumidor. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 1990.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Estatuto da Criança e do Adolescente. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 1990.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941**. Lei das Contravenções Penais. Diário Oficial da União: Rio de Janeiro, 1941.

BRASIL. **Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998**. Lei do Software. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 1998.

SOUSA, Julia da Silva. *Aspectos legais da comercialização de loot box voltado ao público infantojuvenil*. [S.l.: s.n.], [ano não informado].

RUIZ JUNIOR, Antonio Teixeira. *Loot boxes e sua relação com jogos de azar: análise jurídica no ordenamento brasileiro*. [S.l.: s.n.].

ASPECTOS LEGAIS DA COMERCIALIZAÇÃO DE LOOT BOX VOLTADO AO PÚBLICO INFANTO-JUVENIL. [S.l.: s.n.

LOOT BOXES E DIREITO DO CONSUMIDOR: análise das práticas abusivas. [S.l.: s.n.], [ano não informado].

ANÁLISE JURÍDICA DAS LOOT BOXES E SUA RELAÇÃO COM JOGOS DE AZAR. [S.l.:

KING, Daniel L.; DELFABBRO, Paul H. *Predatory monetization schemes in video games (e.g. 'loot boxes') and internet gaming disorder*. *Addiction*, v. 113, n. 11, 2018.

ZENDLE, David; CAIRNS, Paul. *Video game loot boxes are linked to problem gambling*. *PLOS ONE*, v. 13, n. 11, 2018.

DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D. *Video game loot boxes are psychologically akin to gambling*. *Nature Human Behaviour*, 2018.