

ENTRE SORTE E REGULAÇÃO: UMA ANÁLISE DAS CAIXAS VIRTUAIS NO CONTEXTO LEGAL BRASILEIRO

BETWEEN LUCK AND REGULATION: AN ANALYSIS OF LOOT BOXES IN THE BRAZILIAN LEGAL CONTEXT

ENTRE LA SUERTE Y LA REGULACIÓN: UN ANÁLISIS DE LAS CAJAS DE BOTÍN EN EL CONTEXTO JURÍDICO BRASILEÑO

Francisco Matheus Damasceno dos Santos*

Glauco Barreira Magalhães Filho**

1 Introdução. 2 Surgimento histórico das loot boxes. 3 A polêmica das *loot boxes*. 4 Perspectivas jurídicas sobre as *loot boxes* no ordenamento brasileiro. 5 Conclusão. Referências.

RESUMO

Contextualização: *Loot boxes* são pacotes de itens virtuais, geralmente representados no formato de caixa, presentes em jogos eletrônicos. Ao abrir uma *loot box*, o jogador possui uma chance aleatória de obter itens de diferentes tipos de raridade dentro do jogo. Essa estratégia de monetização se revelou lucrativa para desenvolvedoras de jogos nos últimos anos, motivo pelo qual é bastante comum encontrar *loot boxes* em parcela significativa dos jogos modernos. Em virtude de polêmicas recentes, no entanto, tem-se questionado se *loot boxes* não seriam, na verdade, uma forma de jogo de azar em virtude da existência de vários elementos comuns entre seus sistemas.

Objetivo: Analisar o enquadramento jurídico das *loot boxes* no ordenamento brasileiro, sua relação com os jogos de azar e discutir uma possível regulamentação.

Método: Recorreu-se essencialmente à pesquisa bibliográfica na forma de análise de livros, artigos acadêmicos, pareceres de juristas, comentários à legislação e notícias, nos âmbitos nacional e internacional.

Resultados: Observou-se que as *loot boxes* possuem semelhanças com jogos de azar e, apesar de inexistência de previsão expressa, podem ser regidas por diplomas já vigentes,

* Graduado em Direito (UFC). Fortaleza - CE - BR. E-mail: <matheusdamasceno99@hotmail.com>. <https://orcid.org/0000-0002-6183-9497>

**Doutor em Sociologia (UFC). Mestre em Direito (UFC). Livre Docente em Filosofia do Direito (UVA), Professor Associado da Faculdade de Direito da UFC. Fortaleza - CE - BR. E-mail: <glaucoarreira@yahoo.com.br>. <https://orcid.org/0000-0001-5233-6807>



como o Código de Defesa do Consumidor e o Estatuto da Criança e do Adolescente, enquanto uma regulamentação específica permanecer pendente.

Conclusões: O fato de *loot boxes* não entrarem na definição legal de jogo de azar do ordenamento jurídico brasileiro não significa que questões envolvendo a implementação da mecânica de forma exploratória aos jogadores não possam ser julgadas com escopo em diplomas, como o CDC e o ECA. Recomenda-se a inovação legislativa no sentido de abordar a temática de forma específica por meio de uma nova definição de “jogo de azar” que contemple formas mais modernas de *gambling*, tais como mecânicas presentes nos meios digitais.

Palavras-chave: *videogames*; *loot boxes*; jogo de azar; apostas; direito.

ABSTRACT

Background: Loot boxes are packages of virtual items, usually represented in the shape of a box, present in electronic games. By opening a loot box, the player has a random chance to obtain items of different types of in-game rarity. This monetization strategy has proven lucrative for video game developers in recent years, which is why it is quite common to find loot boxes in a significant portion of modern games. Due to recent controversies, however, it has been questioned whether loot boxes are a form of gambling due to the existence of several common elements among their systems.

Objective: To analyze the legal framework of loot boxes in the Brazilian legal system, its relationship with games of chance, and discuss possible regulation.

Method: We resorted essentially to bibliographic research in the form of analysis of books, academic articles, jurists' opinions, comments on legislation, and news, in the national and international spheres.

Results: It was observed that loot boxes have similarities with games of chance and, despite the inexistence of express provision, may be governed by diplomas already in force, such as the Consumer Defense Code and the Child and Adolescent Statute, while a specific regulation remains pending.

Conclusions: The fact that loot boxes are not included in the legal definition of gambling in the Brazilian legal system does not mean that issues involving the implementation of the mechanics in a way that is exploitative to players cannot be judged under laws such as the CDC and the ECA. Legislative innovation is recommended to address the issue specifically through a new definition of "gambling" that contemplates more modern forms of gambling, such as the mechanics present in digital media.

Keywords: video games; loot boxes; games of chance; gambling; law.

RESUMEN

Contexto: Las cajas de botín son paquetes de objetos virtuales, normalmente representados en forma de caja, presentes en los videojuegos. Al abrir una caja de botín, el jugador tiene una probabilidad aleatoria de obtener objetos de diferentes tipos de rareza en el juego. Esta estrategia de monetización ha resultado lucrativa para los

desarrolladores de juegos en los últimos años, por lo que es bastante habitual encontrar cajas de botín en una parte importante de los juegos modernos. Sin embargo, debido a recientes polémicas, se ha cuestionado si las cajas de botín son realmente una forma de juego debido a la existencia de varios elementos comunes entre sus sistemas.

Objetivo: Analizar el marco legal de las cajas de botín en el ordenamiento jurídico brasileño, su relación con los juegos de azar y discutir una posible regulación.

Método: Se recurrió esencialmente a la investigación bibliográfica en forma de análisis de libros, artículos académicos, opiniones de juristas, comentarios sobre legislación y noticias, en los ámbitos nacional e internacional.

Resultados: Se observó que las cajas de botín tienen similitudes con los juegos de azar y, a pesar de la inexistencia de disposición expresa, pueden regirse por diplomas ya en vigor, como el Código de Defensa del Consumidor y el Estatuto del Niño y del Adolescente, mientras que una regulación específica sigue pendiente.

Conclusiones: El hecho de que las cajas de botín no estén incluidas en la definición legal de juego en el ordenamiento jurídico brasileño no significa que las cuestiones relacionadas con la implementación de mecánicas de forma explotadora para los jugadores no puedan ser juzgadas en virtud de leyes como la CDC y la ECA. Se recomienda una innovación legislativa para abordar la cuestión de forma específica mediante una nueva definición de "juego de azar" que contemple formas más modernas de apuestas, como los mecanismos presentes en los medios digitales.

Palabras clave: videojuegos; cajas de botín; apuestas; juego; ley.

1 INTRODUÇÃO

Na esfera dos jogos eletrônicos, que têm ganhado cada vez mais mercado na contemporaneidade como forma de entretenimento e atingido um espectro diversificado de faixas etárias, as *loot boxes* são uma forma de monetização de jogos *on-line* que tem por base a distribuição de caixas de itens virtuais. Estes, muitas vezes, somente podem ser obtidos por meio das ditas caixas, que, por sua vez, são concedidas como recompensa do jogo ou, mais frequentemente, mediante compra. Pode-se dizer que a característica essencial da *loot box* é que não se sabe exatamente qual item virtual ela premiará ao jogador, a depender de um mecanismo probabilístico, muitas vezes, oculto.

Ao longo dos anos, as empresas desenvolvedoras e distribuidoras de jogos eletrônicos têm se beneficiado da popularização desse produto na indústria do entretenimento. Com tal fenômeno, tem-se intensificado o investimento de capital com o objetivo de entregar um produto cada vez mais atrativo ao público-alvo a que se destina, bem como se têm adotado diversas estratégias comerciais para maximizar a receita e, assim, potencializar os lucros resultantes do investimento.

Entre tais estratégias, a comercialização de itens por meio da mecânica de *loot boxes* tem chamado atenção da comunidade internacional por mesclar elementos

encontrados nos principais tipos de jogos de azar, tais como mecanismos probabilísticos e a imprevisibilidade do resultado.

O foco da polêmica possui duas vertentes: por um lado, parte da sociedade tem se mostrado insatisfeita com as posturas adotadas pelas empresas de jogos eletrônicos em virtude da adoção de práticas compreendidas como nocivas ao consumidor, uma vez que estimulam a compulsão pela aquisição de itens virtuais; por outro, tem-se questionado se a influência de tais mecânicas poderia ocasionar um estado de dependência psicológica que extrapola o ambiente do jogo eletrônico e se traduz em impactos na vida social dos consumidores, parte desses ainda em formação psicossocial, situados na faixa etária entre 11 e 17 anos.

Diante da similaridade da mecânica com aquelas presentes nos jogos de azar e a inclusão de crianças e adolescentes no público-alvo de alguns jogos eletrônicos, diversos segmentos sociais têm defendido a proibição da prática de comercialização de *loot boxes*, o que fez surgir a discussão acerca do enquadramento legal das *loot boxes* e o apelo à regulamentação.

O objetivo do presente trabalho, portanto, é analisar o surgimento das *loot boxes* dentro do contexto no qual se inserem, discutir sobre as polêmicas geradas a seu respeito e analisar o instituto à luz do ordenamento jurídico brasileiro.

2 SURGIMENTO HISTÓRICO DAS LOOT BOXES

As *loot boxes* teriam aparecido pela primeira vez em junho de 2004 na forma de itens virtuais chamados *Gachapon Tickets* (tíquetes Gachapon), introduzidos na versão japonesa do jogo *MapleStory*, um MMORPG com visão lateral. Esses tíquetes eram vendidos por 100 ienes japoneses (aproximadamente cinco reais em conversão direta) e eram inspirados nas máquinas de *Gachapon*, famosas no Japão à época, que premiavam o jogador com um item escolhido aleatoriamente mediante o uso dos tíquetes (Unmathallegadoo, 2020).

Outra ocorrência originária do que se tornariam as *loot boxes* diz respeito à solução de monetização encontrada pelo jogo *ZT Online*, lançado na China em 2007 pela *Zhengtu Network*. Tal sistemática de monetização se fez necessária em decorrência do contexto no qual se inseria o mercado de jogos asiático. Grande parte dos jogadores nos países asiáticos normalmente não possuíam recursos para adquirir jogos pagos pelo “preço completo”, assim chamado o preço de venda dos grandes jogos em seu lançamento, geralmente no valor de 60 dólares americanos (Newman, 2017).

Sem ter condições financeira para adquirir os jogos, os jogadores do mercado asiático recorriam a outros meios para jogá-los gratuitamente, tais como frequentar *cibercafés* ou locadoras de videogame, ou ainda praticar a violação de direitos autorais -

pirataria - para obter cópias ilegais dos títulos. Em vez de tentar mudar essa abordagem, a Zenghtu Network optou por lançar o jogo gratuitamente, mas introduzir *loot boxes* como forma de assegurar a monetização de um jogo que, de outro modo, praticamente não auferiria receita (Newman, 2017).

Dentro de um ano, a *Zenghtu Network* relatou receita mensal do jogo *ZT Online* superior a 15 milhões de dólares, o que comprovou a rentabilidade desse sistema de monetização. A divulgação de tais resultados, por sua vez, levou à popularização da prática de se lançarem jogos gratuitos, porém com a presença de microtransações (Koo, 2007).

O primeiro grande jogo a empregar *loot boxes* foi *Team Fortress 2*, desenvolvido pela *Valve* em 2007, que adotou a mecânica logo após ser distribuído de forma gratuita, anos após seu lançamento. A mecânica das *loot boxes* foi a maneira encontrada pela *Valve* de continuar arrecadando sem a necessidade de vender o título. A estratégia mostrou-se extremamente eficiente, pois, assim, o número de jogadores no jogo *on-line* aumentou substancialmente, visto que agora não era necessário pagar para jogá-lo, ao passo que os mais aficionados pelo título tinham a opção de adquirir *loot boxes* para obter itens de customização dos personagens jogáveis (Cianciarulo, 2022).

Diante do sucesso de *Team Fortress 2*, o mercado de jogos eletrônicos logo viu, nas *loot boxes*, uma oportunidade de aumentar exponencialmente suas margens de lucro ao fomentar o comércio de um item virtual, que, portanto, não requer produção física, pode ser vendido infinitamente, inserido um contexto psicológico destinado a compelir os jogadores a adquirir tais itens, e cujo pagamento vai, em regra, diretamente para a empresa que produz/distribui o jogo (Cianciarulo, 2022).

Em 2009, a distribuidora de jogos eletrônicos *Electronic Arts* introduziu, em sua famosa série de jogos de futebol FIFA, o modo de jogo *Ultimate Team*, no qual os jogadores poderiam montar o seu próprio time da forma como desejassem, realizando escalções de jogadores nunca vistas na vida real para disputar partidas *on-line* em ligas e obter colocações. Os jogadores de futebol funcionavam como cartas colecionáveis que possuíam seu próprio nível de raridade e podiam ser trocadas com outras pessoas, o que logo gerou um sistema econômico próprio nos servidores do jogo. Pacotes de cartas sortidas podiam ser adquiridos mediante a compra como uma forma de aumentar a receita auferida com o jogo (Gilbert, 2019).

A mecânica de *loot box* introduzida com o *Ultimate Team* foi tão lucrativa para a *Electronic Arts* que o modo veio a se tornar uma adição permanente a todos os jogos da franquia, lançados anualmente. O FIFA *Ultimate Team* (FUT) tornou-se uma parte central da experiência do jogo desde sua estreia no FIFA 09. No lançamento, um milhão de jogadores usaram o serviço e, em outubro de 2022, a *Electronic Arts* anunciou que o

lançamento de FIFA 23 reuniu 10.3 milhões de jogadores apenas em sua semana de estreia, sendo esse o maior lançamento da história da franquia (Phillips, 2022).

A própria Valve, após experimentar o sucesso financeiro com a estratégia implementada em *Team Fortress 2*, decidiu adicionar, em agosto de 2013, um sistema peculiar, mas que se assemelha ao das *loot boxes*, àquele que se tornaria o jogo mais jogado nos computadores durante anos, *Counter-Strike: Global Offensive*, jogo competitivo de tiro em primeira pessoa popularmente chamado de CS:GO. Dessa forma, a empresa passou a oferecer pinturas diferenciadas para as armas do jogo, que poderiam ser obtidas por meio de caixas de recompensa após algumas horas jogadas, mas que, para serem abertas, exigiam a compra de uma chave com dinheiro real. As pinturas (ou *skins*) também podiam ser compradas diretamente de outros jogadores, o que gerou um imenso mercado que movimenta milhões de dólares anualmente (Lee, 2020).

Ao contrário do que ocorria com o *FIFA Ultimate Team*, as *weapon cases* de *Counter-Strike: Global Offensive* são itens apenas estéticos, não influenciando na jogabilidade do multijogador competitivo. No entanto, em virtude da extensa base de jogadores simultâneos e da popularidade do título – aclamado pelo seu estilo de jogabilidade e por despertar sensações nostálgicas em seus jogadores que, em parte, jogaram jogos anteriores da franquia *Counter-Strike* no final dos anos 90 ou na década de 2000 -, bem como do crescimento exponencial da visibilidade do cenário competitivo de CS e da ampla adesão e procura pelos itens cosméticos do jogo, existem *skins* em todas as faixas de preço, desde aquelas que custam alguns centavos até mesmo itens que podem chegar a custar dezenas de milhares de dólares para serem adquiridos de outros jogadores (Patterson, 2023).

A presença das *loot boxes* nos jogos em geral, elemento que fica mais comum a cada lançamento, passou a saturar a indústria de jogos, repercutindo, assim, em um crescente descontentamento de relevante parcela dos jogadores, que pouco a pouco começou a vislumbrar na mecânica não um mecanismo de recompensa psicológica e de incentivo à jogatina, mas sim a ganância das empresas que atuam nesse mercado.

3 A POLÊMICA DAS *LOOT BOXES*

As *loot boxes* naturalmente causaram atritos e opiniões negativas por parte da comunidade em basicamente todas as suas implementações, seja pelo fato de a mecânica ser vista como uma forma de incentivar a compulsão e o descontrole econômico, seja pelo baixo valor que parte da comunidade atribui aos itens virtuais, seja ainda por enxergar com maus olhos a implementação de alguma forma de monetização adicional em jogos pagos.

No entanto, pode-se dizer que a polêmica das *loot boxes* teve seu apogeu com o jogo *Star Wars Battlefront 2*, desenvolvido pela DICE e publicado pela *Electronic Arts* em 2017. O jogo do gênero *shooter* coloca o jogador no papel de personagens da franquia de filmes *Star Wars*, bem como de heróis e vilões icônicos do universo fictício da saga (Romer, 2017).

Contudo, diferentemente de exemplos previamente mencionados, a implementação da mecânica de *loot boxes* em *Battlefront 2*, que não era um jogo gratuito, não visava unicamente a recompensar o jogador com itens estéticos. A progressão do jogo, ou seja, o desbloqueio de itens de jogabilidade, mecânicas e personagens, dependia integralmente da mecânica das caixas de itens sortidos, que poderiam ser obtidas muito esporadicamente como recompensa após dezenas de horas de jogo, ou então imediatamente adquiridas mediante compra.

Mais ainda, os jogadores realizaram diversos cálculos com base na sistemática de progressão presente em *Battlefront 2*. Isso permitiu que se chegasse a um valor de tempo e dinheiro que seria necessário investir para se conseguir ter acesso a todo o conteúdo do jogo. Isso porque o jogo, quando lançado, possuía um total de 324 cartas diferentes (Allegra, 2017).

As cartas representavam personagens e habilidades que, para serem melhorados ao máximo, exigiriam 155,520 peças (*crafting parts*), as quais eram obtidas nas *loot crates* após algumas horas de jogo. Para se obter todas as 155,520 peças, seria necessário abrir 3.111 *loot crates*, o que, por sua vez, exigiria 4528 horas de *Star Wars Battlefront 2*, ao se tomar por base o tempo que leva para receber créditos no jogo, que seriam usados para adquirir as caixas (Allegra, 2017).

Em alternativa a isso, o jogador poderia comprar diretamente as *loot crates*. No entanto, segundo os cálculos feitos à época, para se obter todas as cartas no nível máximo por meio da aquisição de 3.111 *loot crates*, seria necessário desembolsar o valor de 2100 dólares, algo como aproximadamente 7000 reais no lançamento do jogo, em novembro de 2017, com a cotação da época.

Essas questões geraram diversas críticas da comunidade como um todo. Tais críticas incluíam a percepção de que o jogo adotava sistemas que levavam a condutas do tipo pagar para ganhar, termo conhecido na indústria de videogames como *pay-to-win*, que faz referência a jogos que possuem sistemas os quais favorecem jogadores que realizam compra de itens virtuais dentro do jogo como forma de obter vantagem competitiva. Parte da razão pela qual os videogames se tornaram um malabarismo tão comercial é devido ao fato de as empresas de jogos utilizarem muitas técnicas psicológicas para fazer seus produtos serem tão difíceis de abandonar quanto possível (Jabr, 2019).

Outro fator agravante deve-se ao fato de as probabilidades de cada item não serem divulgadas, no caso da mecânica implementada em *Star Wars Battlefront 2*. A atenção negativa foi de tal modo intensa, movida pela imensa quantidade de opiniões negativas pronunciadas pela comunidade nos fóruns da internet, bem como pelas terríveis avaliações atribuídas ao título, que a *Electronic Arts* decidiu remover integralmente todas as compras de *loot boxes* dentro do jogo, reformulando, assim, todo o sistema de progressão interna, de modo que os jogadores, até a presente data, podem desbloquear todos os itens com maior facilidade e sem incentivos, diretos ou indiretos, para a aquisição de caixas (Gilbert, 2017).

Entretanto, a mecânica da *loot box* não se encerra com o caso de *Battlefront 2*. Alguns jogos, competitivos ou casuais, dos mais variados gêneros e estilos, ainda a utilizam, seja a título cosmético, seja de modo a influenciar na jogabilidade, sendo possível ainda esperar um aumento na incidência das *loot boxes* caso sua comercialização seja permitida mundialmente, tendo em vista seu elevado potencial lucrativo.

A própria *Electronic Arts*, ao divulgar seus balanços anuais, revelou que o lucro com a venda de produtos virtuais relacionados ao *FIFA Ultimate Team* supera a arrecadação obtida com a venda do título. No ano fiscal de 2020, a EA auferiu 1,62 bilhões de dólares, correspondente a 29% da receita da empresa, somente com o modo *Ultimate Team* e, conseqüentemente, com a venda de *loot boxes* (Saed, 2021).

Milhões de jogadores no mundo inteiro despendem quantias significativas de dinheiro com o objetivo de montar seus times dos sonhos, emparelhando atletas de diferentes clubes, sejam aqueles que marcaram gerações passadas no mundo futebolístico, sejam os que hoje estão em voga no esporte.

O caminho para adquirir os melhores jogadores leva uma de duas coisas: tempo ou dinheiro. Ainda assim, com ambas as coisas investidas, há sempre um elemento de sorte envolvido na obtenção do jogador desejado para completar um time. Essa aleatoriedade na recompensa é o elemento responsável por manter os jogadores sempre na expectativa de receber um esportista raro, bem como dispostos a adquirir o próximo pacote de cartas de jogadores em uma mecânica aprisionante de *loot box*.

Em resposta à polêmica criada em relação à implementação das *loot boxes*, especialmente em face da necessidade de regulamentação, as empresas de jogos têm se posicionado publicamente no sentido de que as caixas não constituem jogos de azar. A *Electronic Arts* defende que o que ela tem implementado em todos os seus jogos, na verdade, são mecânicas de surpresa, com o objetivo de manter o interesse dos jogadores em jogar o título, por meio da obtenção de recompensas, vivo por mais tempo.

Apesar da intensa discussão sobre o assunto, a *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), organização sem fins lucrativos que analisa o conteúdo dos jogos comercializados na América do Norte e a eles atribui classificações etárias, funcionando

como parâmetro de principal entidade classificatória do conteúdo dos jogos eletrônicos no geral, declarou publicamente, em 2017, que não vê as *loot boxes* como *gambling*.

Embora exista um elemento de chance nestes mecanismos, o jogador tem sempre a garantia de receber conteúdo dentro do jogo (mesmo se o jogador infelizmente receber algo que ele não quer). Pensamos nisso como um princípio semelhante aos jogos de cartas colecionáveis: Às vezes você abre um pacote e recebe um cartão holográfico novinho em folha que você já está de olho há algum tempo. Mas outras vezes você acabará com um baralho de cartas que já tem (Schreier, 2017, *online*, tradução nossa).

O posicionamento da ESRB foi levado a público após diversas cartas terem sido enviadas para a entidade com pedidos para que a inclusão de *loot boxes* constasse nos critérios de classificação dos jogos eletrônicos e, assim, a presença dessa mecânica ficasse estampada na caixa dos jogos no selo de classificação.

Acerca dessa discussão, Mark D. Griffiths, em seu artigo “*Is the Buying of Loot Boxes in Video Games a Form of Gambling or Gaming?*”, estabelece quatro critérios para avaliar se as *loot boxes* são de fato jogos de azar, ultrapassando a seara do mero risco assumido:

Embora haja muitas definições de jogo de azar em muitas disciplinas, há uma série de elementos comuns que ocorrem na maioria das substâncias de jogo que distinguem o jogo "verdadeiro" da mera tomada de risco. Estes incluem: (1) a troca é determinada por um evento futuro para o qual, no momento de apostar dinheiro (ou algo de valor financeiro), o resultado é desconhecido; (2) o resultado é determinado (pelo menos parcialmente ou totalmente) por acaso; (3) a realocação de riqueza (ou seja, a troca de dinheiro [ou algo de valor financeiro] geralmente sem a introdução de trabalho produtivo em ambos os lados); e (4) as perdas incorridas podem ser evitadas simplesmente não participando da atividade em primeiro lugar (Griffiths, 2018, p. 52-56, tradução nossa).

O autor adiciona que se pode também dizer que o valor obtido, ao final, como prêmio deve ser superior ao valor arriscado inicialmente. Para Griffiths, com base nesses elementos, a aquisição de *loot boxes* pode ser classificada como uma forma de *gambling*.

4 PERSPECTIVAS JURÍDICAS SOBRE AS *LOOT BOXES* NO ORDENAMENTO BRASILEIRO

Uma vez compreendida a polêmica que gira em torno da comercialização de *loot boxes*, resta analisar como elas são categorizadas juridicamente no ordenamento brasileiro.

Não se afigura possível abordar a relevância da discussão acerca do consumo de jogos eletrônicos em território brasileiro e suas mais diversas questões, no entanto, sem

antes compreender como se situa esse ramo da indústria do entretenimento no contexto brasileiro. Para tanto, faz-se necessário, em primeiro lugar, ter em mente o escopo da indústria de jogos e a massiva aderência da população brasileira a esse tipo de produto.

No ano de 2018, foi divulgada uma pesquisa acerca do faturamento previsto para o mercado de jogos na América Latina para aquele ano. A pesquisa previa um faturamento de U\$ 134 bilhões de dólares, sendo o mercado brasileiro o mais significativo da América Latina (E-Commerce Brasil, 2018).

Outra pesquisa realizada em 2019 pela *Sioux e Blend New Research*, a Game Brasil 2019, revelou que praticamente dois terços (66,3%) dos brasileiros são consumidores de jogos eletrônicos (Sommadossi, 2019). A análise de tais dados leva à percepção acerca do quão significativo o mercado de jogos eletrônicos é e o quanto ele ainda pode crescer no contexto brasileiro, o que demonstra a necessidade de se discutir o tema das *loot boxes* haja vista sua potencialidade de influenciar o comportamento de um número alarmante de brasileiros.

No Brasil, a consciência acerca do fenômeno tem tomado espaço nas discussões jurídicas cada vez mais. Em abril de 2021, a ANCED, Associação Nacional dos Centros de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente, questionou as microtransações e as *loot boxes* dentro dos jogos eletrônicos por meio de sete ações civis públicas contra grandes desenvolvedoras de jogos, como *Electronic Arts*, *Riot Games*, *Konami* e *Ubisoft* (ANCED, 2021).

A ANCED pleiteou, por meio dessas ações, a suspensão das vendas de todos os produtos contendo *loot boxes* em território nacional. A associação alegou que as companhias utilizavam técnicas de jogos de azar no intuito de fidelizar uma clientela vulnerável composta por crianças e adolescentes. O Ministério Público se posicionou de maneira favorável à causa e aceitou a demanda proposta pela ANCED por meio da ação civil pública (BOCCHI, 2021).

Somado ao pleito de suspensão da comercialização dos produtos contendo *loot boxes*, a ANCED também pediu uma indenização por danos morais individuais e coletivos que totalizava 19,5 bilhões de reais em decorrência da prática corporativa de incentivar menores a participar de jogos de aposta, tudo isso pautado no entendimento de que as *loot boxes* seriam enquadradas como jogos de azar. A ANCED argumentou que as *loot boxes* contribuem para o vício ou até para o desvio de personalidade, especialmente em crianças e adolescentes (Higídio, 2021).

A judicialização da questão na forma de uma ação coletiva de proporções nacionais atraiu a atenção dos juristas para o assunto e serviu para fermentar o debate acerca do tema. A discussão pauta-se entre os que defendem que as *loot boxes* já podem ser enquadradas como jogo de azar e, portanto, devem ser proibidas por afrontar a legalidade; os que reconhecem o potencial danoso das *loot boxes* e pleiteiam a

regularização do instituto, porém entendem que estas não podem ser enquadradas na legislação vigente, que não as contempla. Estes acreditam que é necessário realizar uma regulamentação das *loot boxes* por meio da publicação de uma Lei específica para tal; por fim, há aqueles que acreditam que *loot boxes* não se enquadram em jogos de azar, nem com eles se confundem, e que tampouco deveriam ser regulamentadas como tal.

Antes de se aprofundar nessa discussão, convém analisar como se situam, atualmente, as *loot boxes* em face da legislação brasileira, bem como quais diplomas poderiam ser a elas aplicados. Nesse contexto, há, no Brasil, algumas normas que poderiam, teoricamente, incidir, ainda que acidentalmente, sobre a questão das *loot boxes*, a depender de como se interpreta o fenômeno, já que não há sobre elas ainda uma regulamentação específica.

Entre as diferentes facetas jurídicas do ordenamento brasileiro sob as quais podem ser vistas, convém mencionar o enquadramento enquanto instituto híbrido bem de consumo/serviço sob a égide do Código de Defesa do Consumidor (CDC), a tipificação penal de Jogo de Azar conforme a Lei das Contravenções Penais (Decreto-lei n. 3.688/1941), e a perspectiva do Estatuto da Criança e do Adolescente, no que tange à proteção dos menores contra o incentivo à prática de jogos de azar.

Um breve artigo publicado por João Vitor Gomes Corrêa buscou analisar a legalidade das *loot boxes* à luz do ordenamento jurídico brasileiro. O autor adota a perspectiva segundo a qual a aquisição de *loot boxes* consubstancia um contrato acidentalmente aleatório no qual apenas um dos elementos não essenciais está sujeito ao risco ou álea, haja vista a certeza que prepondera sobre a existência de uma recompensa, ao passo que existe incerteza acerca da qualidade desta (Corrêa, 2020).

Dessa forma, pode-se dizer que o jogador, ao adquirir *loot boxes*, está certo de que receberá algo mediante o pagamento (seja com moeda virtual, seja com dinheiro real), porém não sabe se o item obtido será relevante, valioso, desejável, raro ou não. Poderá muito bem adquirir uma caixa e obter um item sem qualquer valor para si, ainda que meramente sentimental. Tal incerteza, risco ou álea é o que caracterizaria o contrato aleatório.

Luiz Guilherme Rios, no entanto, discorda dessa classificação. Para o autor, o que caracteriza um contrato aleatório é a álea que afeta ambas as partes do contrato. Nesse sentido, a mecânica das *loot boxes*, ao sustentar-se em uma aleatoriedade no item obtido para o consumidor, contraposto por um proveito certo para o fornecedor - o pagamento -, seria uma nova espécie contratual, na forma de contrato comutativo com cláusulas especiais, no qual haveria “o desconhecimento da qualidade de uma das prestações por uma das partes” (Rios, 2019, *online*). O posicionamento de Rios, contudo, representa tese minoritária.

Antonio Teixeira Ruiz Junior, ao contrapor-se ao pensamento acima mencionado, assim aduz:

É evidente que os contratos de seguro não apresentam prejuízo à seguradora, da mesma forma que os contratos de loteria não possuem risco à Administração Pública. Esses contratos aleatórios possuem um modelo em torno desse negócio que é estabelecido para que o risco seja arcado sem prejudicar o desenvolvimento e lucro da instituição, o que não retira a qualidade de contrato aleatório, pois o acontecimento é incerto para ambos os contratantes, embora um deles não possua o risco de perder, pois seu modelo negocial já é programado para suportar o acontecimento incerto como é o caso das loterias que destinam uma porcentagem do faturamento como prêmio.

Portanto, não é necessária a existência do risco de perda ou ganho para ambas as partes, a aleatoriedade contratual pode ser de apenas um dos contratantes, o que é determinante para essa modalidade é a existência de imprevisibilidade, incerteza quanto o acontecimento de fato futuro.

Dessa forma, o contrato das *loot boxes* integra a categoria de contratos aleatórios, seu mecanismo se assemelha aos contratos *emptio rei speratae* – referente ao contrato de compra de coisa futura, sem assunção de risco pela existência. Essa modalidade contratual é prevista no art. 459 do Código Civil (Ruiz Junior, 2020, p. 26).

Uma vez discutida a natureza contratual das *loot boxes*, Corrêa defende que a aquisição das ditas caixas evidencia também uma relação de consumo, haja vista que o jogador as adquire para uso pessoal no papel de usuário final. Portanto, o negócio jurídico relativo à compra de *loot boxes* em jogos eletrônicos teria natureza híbrida, pertencendo tanto ao direito civil, por seu viés contratual, quanto ao direito consumerista, pelo viés da proteção aos direitos do consumidor (Corrêa, 2020).

O art. 2º da Lei nº 8.078 de 1990, o Código de Defesa do Consumidor estabelece o critério para determinar se um negócio jurídico pode ou não ser considerado uma relação de consumo. De acordo com o diploma, “consumidor é toda pessoa física ou jurídica que adquire ou utiliza produto ou serviço como destinatário final” (Brasil, 1990a, *online*). Ao realizar tal análise, Corrêa, então, expõe que as *loot boxes* devem sempre respeitar os direitos elencados nos artigos 6º a 10º do Código de Defesa do Consumidor.

Segundo o autor, a implementação de *loot boxes* em um contexto no qual é impossível ao jogador ter ciência prévia das chances de receber os itens desejados, como também a não divulgação de sua implementação enquanto mecânica do jogo previamente à aquisição do título afrontam os direitos do consumidor. Corrêa entende que a não divulgação da probabilidade dos itens é falha no dever de publicidade e transparência, ao passo que a omissão seria caracterizada como propaganda enganosa.

Ora, não apresentar estes dados já seria suficientemente ruim para os jogadores, não apenas pela falta de acesso de informação como também não

pode ser auditada, sendo a mecânica de loot box suscetível à fraude, posto que o consumidor não sabe as reais chances de obter um item via caixas de loot, sendo o acesso à informação ser um direito presente no artigo 6º, inciso III, do Código de Defesa do Consumidor: “a informação adequada e clara sobre os diferentes produtos e serviços, com especificação correta de quantidade, características, composição, qualidade, tributos incidentes e preço, bem como sobre os riscos que apresentem” (Corrêa, 2020, *online*).

Convém mencionar, no que tange ao diploma consumerista, que a legislação estabelece o dever de harmonização entre interesses das partes que compõem a relação de consumo. Dessa forma, o consumidor recebe amparo legal contra abusos e outras condutas que vierem a lhe causar prejuízo, ao passo que as leis consumeristas, em coerência com os princípios da liberdade de exercício econômicos consagrados no texto constitucional, não podem consistir em um entrave ao desenvolvimento econômico da empresa.

Isso não implica, contudo, que os fornecedores de bens e serviços, no caso das *loot boxes*, podem comercializar livremente itens virtuais da forma que bem entenderem sem enfrentar nenhum freio legal. Nessa toada, alerta Corrêa:

Estas táticas comerciais, quando bem aplicadas, geram um bom resultado tanto para os consumidores quanto para os produtores de jogos eletrônicos, entretanto, nem tudo funciona desta maneira, as produtoras muitas vezes acabam explorando esse mecanismo em prejuízo dos jogadores, ao ponto da ilegalidade, como se verá para os conselhos diretores destas empresas, jogos são cifras, números e planilhas, sendo que, se uma prática comercial dá certo, elas devem ser exploradas até o ponto em que se tornam inviáveis, chegando ao ponto de se tornarem ilegais (Corrêa, 2020, *online*).

Já Antonio Teixeira Ruiz Junior relembra o aspecto da vulnerabilidade típica das relações de consumo, conforme enunciado no art. 4º do CDC, que seria outra característica marcante para se defender a aplicação do diploma na relação entre consumidor e empresa de videogame. O autor lembra ainda que se trata de uma relação contratual formada dentro de uma relação jurídica preexistente que decorre do contrato de licença de uso de *software*, sendo, portanto, um contrato acessório que depende da existência do vínculo entre jogador e empresa. Ademais, é um contrato de adesão, no qual as cláusulas são estabelecidas unilateralmente nos termos do art. 54 do referido diploma (Ruiz Junior, 2020). “Art. 54. Contrato de adesão é aquele cujas cláusulas tenham sido aprovadas pela autoridade competente ou estabelecidas unilateralmente pelo fornecedor de produtos ou serviços, sem que o consumidor possa discutir ou modificar substancialmente seu conteúdo.” (Brasil, 1990a).

Um artigo apresentado no XVIII Simpósio Brasileiro de Games, organizado pela Sociedade Brasileira de Computação, intitulado “A Regulamentação das Loot Boxes no Brasil: Considerações Éticas e Legais acerca das Microtransações e dos Jogos de Azar”,

pondera que a Lei nº 8.069 de 1990, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), proíbe a entrada de menores de idade em estabelecimentos que explorem comercialmente casas de jogos (art. 80) e proíbe a venda ao menor de bilhetes lotéricos e equivalentes (art. 81) (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019).

Porém, ressalta o artigo que o Estatuto é insuficiente para regulamentar as práticas de jogos de azar presentes nos jogos digitais, principalmente por não ser possível fazer uma analogia de “bilhetes lotéricos” com jogos digitais (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019).

Os autores elucidam que, no Brasil, os jogos de azar são proibidos há mais de 60 anos, sendo somente permitidas as loterias promovidas pela Caixa Econômica Federal (CEF), por força do Decreto nº 759/69. “Logo, qualquer atividade relacionada à prática dos jogos de azar fora das situações envolvendo a CEF são ilegais” (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019, *online*).

Os autores defendem que, apesar de ilegal, a prática não consiste em um ilícito penal. Convém rememorar que o Direito Penal exige uma interpretação restrita da lei, o que, por sua vez, implica não expandir o sentido das normas que tipifiquem condutas, tampouco imponham sanções a elas. A interpretação deve eximir-se, portanto, de incorporar ao tipo penal condutas que não estejam expressamente nele descritas. O mesmo pode ser entendido para as contravenções penais, que sancionam condutas de menor potencial lesivo que não consubstanciam crimes.

Com isso em mente, concluem Fantini, Fantini e Garrocho:

Porém, embora ilegais, não são, necessariamente, um crime. Considerando que no Direito Penal há uma interpretação restritiva, não é crime praticar ou explorar qualquer outra loteria ou jogo de azar que não seja “jogo do bicho”, isso porque, para o Decreto-lei 3.688/41, art. 58, quem pratica ou explora a loteria denominada “jogo do bicho” comete contravenção penal, sujeito à prisão simples de até um ano. Há uma lacuna legal que permite interpretar que não é crime a prática de qualquer outro jogo de azar, ao passo que existe, também, uma lei que torna ilegal – mas não torna criminosa – a prática de jogo de azar, salvo nas circunstâncias permitidas (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019, *online*).

Acerca do ponto supramencionado, faz-se necessário atentar-se que, ao invés de crime, os autores referiam-se a ilícitos penais, gênero dos quais são espécies os delitos (crimes), as contravenções penais e os ilícitos penais *sui generis*. Ademais, os autores limitam-se a comparar a ausência de enquadramento legal das *loot boxes* com a tipificação penal do jogo do bicho, eximindo-se de analisar a temática do jogo de azar propriamente dito, como se irá abordar adiante.

Antonio Teixeira Ruiz Junior, em seu trabalho “Loot box e sua comercialização: a (in)compatibilidade com o ordenamento jurídico brasileiro”, ao abordar a questão da legislação brasileira aplicável ao caso das *loot boxes*, também menciona as diretrizes do

Estatuto da Criança e do Adolescente (Ruiz Junior, 2020). No entanto, é importante elucidar, que o autor chega a uma conclusão distinta de Fantini, Fantini e Garrocho ao analisar normas do CDC e do ECA que incidem diretamente sobre as *loot boxes* nos jogos eletrônicos.

Ruiz Junior, ao analisar o artigo 39 do Código de Defesa do Consumidor¹, que trata das práticas abusivas, cita que o diploma estabelece uma proibição ao fornecedor de produtos e serviços em relação a prevalecer-se da fraqueza ou ignorância do consumidor em decorrência de sua idade, saúde, conhecimento ou condição social, para impingir-lhe seus produtos ou serviços. Para o autor, seria nítido o condão do diploma consumerista de proteger os consumidores vulneráveis em virtude da idade de práticas abusivas (Ruiz Junior, 2020).

Diante disso, Ruiz Junior comenta que o modelo das *loot boxes* precisa ser regulado tanto pela falta de informação, que marca a maior parte das implementações dessa mecânica, o que violaria o preceito do CDC, bem como pela exposição do público infantojuvenil a esse tipo de produto ou serviço. Para ele, o ECA, em seus artigos 70, 71, 80 e 81, é aparato legal que pode ensejar eventual proibição do comércio de *loot boxes* a menores de 18 anos (Ruiz Junior, 2020):

Art. 70. É dever de todos prevenir a ocorrência de ameaça ou violação dos direitos da criança e do adolescente.

Art. 71. A criança e o adolescente têm direito à informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento.

[...]

Art. 80. Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congênere 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.

Art. 81. É proibida a venda à criança ou ao adolescente de:

[...]

III - produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica ainda que por utilização indevida.

[...]

VI - bilhetes lotéricos e equivalentes (Brasil, 1990b, *online*).

A partir do exposto, é possível perceber a necessidade de regulamentação para além do enquadramento das *loot boxes* enquanto jogo de azar, visto que diversas características presentes em seu funcionamento já apontam para questões preocupantes,

¹ “Art. 39. É vedado ao fornecedor de produtos ou serviços, dentre outras práticas abusivas: IV - prevalecer-se da fraqueza ou ignorância do consumidor, tendo em vista sua idade, saúde, conhecimento ou condição social, para impingir-lhe seus produtos ou serviços” (Ruiz Junior, 2020, *online*).

como o consumo do público infantojuvenil e o risco de dependência psíquica. Os mecanismos utilizados em tais *loot boxes* são, por diversas vezes, predatórios e viciantes, e, portanto, desrespeitam “a condição peculiar da pessoa em desenvolvimento” apontada pelo ECA.

Com esteio no Estatuto da Criança e do Adolescente, pode-se argumentar que as *loot boxes* podem ser consideradas uma forma de jogo de azar – ao menos perante o ECA – devido à natureza aleatória e imprevisível das recompensas. Isso é relevante, pois o artigo 80 do ECA estabelece que crianças e adolescentes não devem ter acesso a casas de jogos que promovam apostas. Embora as *loot boxes* sejam encontradas em jogos digitais, e não em estabelecimentos físicos, a mecânica das caixas de itens é semelhante à de jogos de azar, o que pode acarretar efeitos prejudiciais ao desenvolvimento de crianças e adolescentes.

Nesse sentido, o artigo 71 do ECA estabelece que crianças e adolescentes têm direito a produtos e a serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento. As *loot boxes*, entretanto, não atendem a essa condição, uma vez que podem causar dependência psíquica e promover comportamentos impulsivos e inadequados. Isso contraria o propósito do ECA de proteger crianças e adolescentes e garantir um desenvolvimento saudável.

Além disso, o artigo 81 do ECA proíbe a venda de produtos que possam causar dependência física ou psíquica a crianças e a adolescentes, mesmo que por utilização indevida. As *loot boxes*, como mencionado anteriormente, têm potencial para causar dependência psíquica devido aos seus mecanismos de recompensa e gratificação. Portanto, é possível argumentar que a venda de jogos com *loot boxes* a crianças e a adolescentes viola o artigo 81 do ECA.

Por fim, o artigo 70 do ECA estabelece que é dever de todos prevenir a ocorrência de ameaça ou violação dos direitos da criança e do adolescente. Ao permitir que crianças e adolescentes sejam expostos às *loot boxes*, a sociedade e o Estado podem estar negligenciando esse dever, uma vez que tais mecânicas têm potencial para causar danos ao desenvolvimento e ao bem-estar psicológico dos jovens.

Em paralelo, convém mencionar que a publicidade infantil é regulada pela Resolução nº 163 do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA) e pelo artigo 37, § 2º, do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). A Resolução 163/2014 estabelece que a publicidade dirigida a crianças deve ser educativa, informativa e estar relacionada aos interesses delas, sem estimular o consumo excessivo ou desnecessário de produtos. Além disso, a publicidade não pode se aproveitar da pouca capacidade de discernimento das crianças em utilizar técnicas que explorem sua inexperiência ou credulidade. O artigo 37, § 2º, do ECA, determina que é proibida toda

publicidade que possa ser considerada abusiva, prejudicial, enganosa ou que desrespeite valores éticos e sociais da pessoa e da família (Brasil, 2014)

Com base nas regulamentações estabelecidas pela Resolução nº 163 do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA) e pelo artigo 37, § 2º, do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), é possível argumentar que, se a publicidade, a qual é um contato indireto com certo produto, já é regulada de forma rigorosa para evitar danos ao público infantojuvenil, o próprio ato de consumo das *loot boxes*, que representa um contato direto e efetivo com o produto, deve ser tratado com ainda mais cuidado e restrições.

Nesse sentido, é crucial que as autoridades e a sociedade, em geral, estejam atentas aos impactos das *loot boxes* no desenvolvimento das crianças e dos adolescentes e busquem medidas que garantam a proteção desse público. Essas medidas podem incluir uma regulamentação mais rígida das *loot boxes* nos jogos destinados a crianças e adolescentes, a proibição do acesso a essa mecânica de jogo para menores de idade, ou mesmo o estabelecimento de mecanismos que exijam a supervisão dos pais ou responsáveis no momento da compra ou utilização das *loot boxes*.

Ao utilizar mecânicas muito semelhantes às de jogos de azar, como se tem discutido, as *loot boxes* têm chamado a atenção de diversas legislações ao redor do mundo devido a sua imprevisibilidade e enorme potencial de captação de receita, além de gerar dependência e grande dispêndio financeiro em indivíduos que, em grande parte das vezes, encontram-se em idade de formação psicossocial e, portanto, são vulneráveis a esse tipo de hábito viciante.

Faz-se relevante, em virtude da proximidade dos institutos, analisar o conceito de jogo de azar presente no ordenamento jurídico brasileiro, para, então, debruçar-se sobre a possibilidade de equiparar *loot boxes* àquele.

No ordenamento jurídico brasileiro, o conceito de jogo de azar é determinado pela Lei de Contravenções Penais. Nessa senda, o capítulo VII do Decreto-Lei nº 3.688 de 1941 disciplina as contravenções relativas à polícia de costumes. O art. 50, inserido no referido capítulo, traz, em seu parágrafo 3º, o conceito do que pode ser considerado jogo de azar. Conforme o diploma legal em comento:

Art. 50. Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele:

[...]

§ 3º Consideram-se, jogos de azar:

- a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;
- b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas;
- c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.

§ 4º Equiparam-se, para os efeitos penais, a lugar acessível ao público:

- a) a casa particular em que se realizam jogos de azar, quando deles habitualmente participam pessoas que não sejam da família de quem a ocupa;
- b) o hotel ou casa de habitação coletiva, a cujos hóspedes e moradores se proporciona jogo de azar;
- c) a sede ou dependência de sociedade ou associação, em que se realiza jogo de azar;
- d) o estabelecimento destinado à exploração de jogo de azar, ainda que se dissimule esse destino (Brasil, 1941, *online*).

Dessa forma, pode-se depreender que são considerados jogos de azar todos aqueles que dependem exclusiva ou principalmente da sorte, ou ainda, aqueles nos quais o resultado, favorável ou desfavorável, não depende da habilidade ou da capacidade do jogador, mas sim de uma aleatoriedade, uma probabilidade.

Uma vez compreendido tal conceito, convém abordar a classificação doutrinária dos jogos em geral. Maria Helena Diniz, em seu livro “Curso de direito civil brasileiro, Volume 3: Teoria das Obrigações Contratuais e Extracontratuais” preleciona que existem 3 espécies de jogos, os lícitos, os ilícitos e os tolerados (Diniz, 2020).

Os jogos lícitos são aqueles autorizados pelo ordenamento jurídico e, portanto, legalmente permitidos, gerando obrigações válidas e juridicamente exigíveis. Os jogos ilícitos, por sua vez, são aqueles cujo resultado depende exclusivamente ou determinantemente do fator sorte em detrimento das habilidades do jogador. São proibidos pela legislação e se enquadram no conceito de jogo de azar acima mencionado (Diniz, 2020).

Os jogos tolerados são aqueles não regulamentados pelo direito. Não se enquadram no conceito da contravenção penal acima indicado, não são antijurídicos por não violar nenhuma norma jurídica, contudo não produzem efeitos jurídicos, já que não são regulados pelo ordenamento jurídico (Diniz, 2020).

A norma geral exclusiva de Bobbio determina que uma norma do ordenamento jurídico que regula um comportamento não só limita a regulamentação, mas, ao mesmo tempo, exclui daquela regulamentação todos os outros comportamentos. Dessa forma, pode-se depreender que o que não está proibido se presume permitido, de modo que o que não está regulamentado se encontra no campo da licitude (Bobbio, 2010).

Feita essa breve digressão, pode-se dizer que todos os jogos que não se enquadram na tipificação legal de jogo de azar da Lei de Contravenções Penais, tampouco são regulados por lei, são jogos tolerados.

Ao se analisar a mecânica das *loot box*, é evidente que ela mais se aproxima da modalidade ilícita de jogo. Uma vez que o resultado em nada depende do esforço, da inteligência, destreza ou técnica do jogador, ao passo que inexistente qualquer previsão legal que autorize sua realização. A única participação do jogador na referida mecânica consiste unicamente em apertar um botão para abrir a caixa.

Por esse motivo, ainda que por uma razão ou outra se discorde do enquadramento das *loot boxes* na tipificação de ilícito penal da Lei das Contravenções, existe um liame subjetivo que as aproxima dos jogos considerados ilícitos, visto que o critério para definir um jogo ilícito é diretamente aplicável à própria essência da *loot box*.

Apesar da sensação que pode ocorrer de que, por partilharem um critério essencial, devem as *loot boxes* e os jogos de azar receber o mesmo tratamento jurídico, a questão é bem mais complexa e envolve diferentes pontos de vista. Mais ainda, a discussão resvala na percepção de que os itens obtidos com as caixas podem ou não possuir valor econômico fora do jogo e se isso seria suficiente para afastar o enquadramento da mecânica em um tipo de jogo de azar.

Cumpramos agora abordar como se têm posicionado alguns juristas brasileiros acerca do assunto. No que tange à discussão acerca do enquadramento das *loot boxes* no conceito legal de jogo de azar do ordenamento jurídico pátrio, a doutrina majoritária parece ter chegado ao consenso de que não seria possível, já que a definição de jogo de azar presente na Lei de Contravenções Penais é aberta demais para se chegar a conclusões sobre as *loot boxes*.

João Pedro Ferraz Teixeira, especialista em Direito e Tecnologia da Informação, lembra que tal legislação foi elaborada na década de 1940, ou seja, muito antes da invenção dos videogames e do surgimento de novas modalidades de jogos de azar (Higídio, 2021). Seria, portanto, demasiadamente forçoso, do ponto de vista legal, tentar esticar a regulamentação dada àquela visão que se tinha dos jogos de azar na década de 40 a uma dinâmica de jogo tão contemporânea e peculiar, recentemente popularizada.

Já que não se revela prudente, no Brasil, associar *loot boxes* ao conceito atualmente vigente de jogo de azar, há de se analisar como se posiciona a doutrina no que tange à regulamentação do comércio desse tipo de item. Os juristas se dividem no que concerne à questão, sendo alguns favoráveis à imposição de restrições ao comércio de *loot boxes* em jogos eletrônicos, e outros contrários por entender que isso afugentaria as empresas de *videogame* do mercado brasileiro.

João Vitor Gomes Corrêa é contrário ao banimento da mecânica. Para ele, apesar de que se reconheçam os problemas causados pelas *loot boxes*, o importante é que o consumidor tenha acesso à informação com clareza e transparência, tanto acerca da introdução das caixas no jogo que pretende adquirir, como também em relação às probabilidades de se obter determinados itens nas caixas:

Veja, não há motivo para proibir que *loot boxes* sejam vendidas em jogos eletrônicos, o que se espera é que o consumidor não seja induzido a adquirir um produto e seja obrigado a gastar mais para ter uma experiência a qual ele já pagou, devendo este conteúdo adicional ser optativo e preferencialmente cosmético.

E mesmo que a desenvolvedoras de jogos eletrônicos se proponha a mutilar parte da experiência com a finalidade de vender caixas de loot e, assim, ter o seu foco não no produto, mas no puro lucro, que isto seja de conhecimento do consumidor para que ele, por sua própria conta e risco, compre determinado jogo, sabendo das condições que serão impostas a ele (Corrêa, 2020, *online*).

O autor também defende que “não há necessidade de nova lei para tratar exclusivamente desse assunto, o aparelho legal brasileiro já traz medidas que servem bem às necessidades dos consumidores, quando se encontrarem em violação dos seus direitos” (Corrêa, 2020, *online*).

Corrêa, que defende que as empresas sejam punidas somente caso utilizem a mecânica de *loot boxes* de má-fé, ressalta ainda que o mais adequado é utilizar-se de medidas administrativas regulamentares que reforcem o cumprimento da legislação consumerista e da Constituição Federal, e que eventuais intervenções sejam pontuais e exclusivamente para garantir transparência e segurança. Para ele, não deve haver interferência na comercialização dos jogos eletrônicos, cabendo ao consumidor escolher comprá-los ou não, de modo que o controle seria feito pelo mercado (Corrêa, 2020).

Antonio Teixeira Ruiz Junior, por sua vez, é partidário da proibição da comercialização de *loot boxes* para crianças. Para o autor, ao examinar o ordenamento jurídico brasileiro, apesar de não ser possível definir a interpretação jurídica a respeito da mecânica das *loot boxes*, vislumbra-se a capacidade de intervenção na questão de sua comercialização com escopo no Código de Defesa do Consumidor com base na proteção dos direitos da criança e do adolescente (Ruiz Junior, 2020).

O autor defende que é irrelevante se as caixas são consideradas ou não jogo de azar, isso porque ao apresentar um mecanismo de funcionamento idêntico àquele, a eventual desclassificação das *loot boxes* enquanto jogos de chance seria meramente devido ao fator formal (Ruiz Junior, 2020, p. 48).

Se levarmos em conta a hipervulnerabilidade, a medida mais adequada seria a proibição da venda de loot box à criança ou ao adolescente, mesmo se a loot box não for considerada jogo de azar, pois basta sua similitude para configurar sua prejudicialidade ao público menor de 18 anos (Ruiz Junior, 2020, p. 48).

O que importa, portanto, para Ruiz Junior, é a constatação de uma lesividade ao público que ele denomina de “hipervulnerável” em decorrência da idade:

Ora, se todo o mecanismo de funcionamento é idêntico ao dos jogos de azar, e se esses jogos são proibidos para o público menor de 18 anos, por apresentarem riscos ao desenvolvimento da criança e do adolescente, conseqüentemente as caixas de saque também devem ser proibidas, pois ameaçam os direitos da criança e do adolescente que são mais vulneráveis à mecânica de jogo e aposta, conforme estudo de Lussier, Derevensky, Gupta e

Vitaro que foi citado no relatório feito por Drummond e Sauer apresentado à House of Commons (Ruiz Junior, 2020, p. 48).

A solução, defende Ruiz Junior, seria proibir a comercialização de *loot boxes* a crianças e a adolescentes, de modo a restringir a sua aquisição a adultos, por meio do estabelecimento da classificação indicativa para 18 anos nos jogos que adotam a mecânica, isso com esteio na semelhança com o modelo de jogos de azar e seu potencial danoso (Ruiz Junior, 2020, p. 56).

Laiane Fantini, Eduardo Fantini e Luís Felipe Garrocho, do contrário, entendem que uma eventual solução a ser adotada não pode interferir na arrecadação das desenvolvedoras, “sob pena de não se ter adesão das próprias empresas no empenho pela conscientização acerca do consumo e do bem-estar dos jogadores” (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019, p. 1260).

Os autores acreditam que, ao se adotar o mesmo entendimento de países, como Austrália, Bélgica e China, no sentido de classificar legalmente as *loot boxes* como uma forma de jogo de azar e que, portanto, devem se sujeitar à legislação sobre o tema, caminhar-se-á, em última instância, para a proibição total do comércio de *loot boxes* em território nacional.

Defendem, no entanto, que uma eventual regulamentação que vier a ser criada “não precisa ser debilitante para os desenvolvedores de jogos”, mas deve, por outro lado, “fazê-los assumir a responsabilidade por esse modelo de monetização predatória, que explora os seus consumidores” (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019).

Acreditamos que, no Brasil, medidas iniciais poderiam ser tomadas por um órgão governamental, cujo programa de ação partiria da ideia de educar as pessoas sobre conceitos importantes na indústria de jogos para, apenas depois, levantar questões acerca da regulamentação. Isso teria por objetivo evitar leis desastrosas, destoantes com a realidade (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019, p. 1260).

Fantini, Fantini e Garrocho mencionam que o Ministério da Justiça, o Comitê Gestor de Internet e o Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, poderiam realizar trabalhos de informação e conscientização no sentido de orientar o mercado de *videogames* nacional. Em adição a isso, propõem que “o jogador deverá ter acesso ao histórico das *loot boxes*, com dados estatísticos das recompensas, organizado por categoria territorial, em vez do acesso ao histórico de outros jogadores” (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019, p. 1260 - 1261).

Por fim, defendem os autores, com esteio na sua interpretação do Estatuto da Criança e do Adolescente, que as microtransações não devem ser acessíveis a menores de idade, especialmente no que tange às *loot boxes*. Nesse sentido, “jogos que as possuem deverão estabelecer a classificação indicativa mínima para ter acesso ao conteúdo das

lojas dentro do jogo”. Aduzem os autores que, mesmo na hipótese de o menor de idade omitir ou declarar incorretamente a sua idade no cadastro do jogo, uma forma comum de contornar restrições etárias na internet, “as compras *in-game* poderiam ser limitadas caso o jogador cadastrado faça uso de uma forma de pagamento que não esteja em seu nome – como por exemplo, usar cartão de crédito de terceiros” (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019, p. 1261).

Dessa forma, concluem que, para que se regularize a situação das *loot boxes* no país, seria necessário que o modelo de implementação dessa mecânica fosse reformulado para perder as características de jogos de azar. Os autores acreditam que o caminho para se fazer isso é por meio da cooperação das empresas de jogos, bem como por meio da conscientização do mercado consumidor brasileiro.

É importante criar diretrizes para que as *loot boxes* possuam apenas características de jogos, além de uma rede educativa para que as pessoas entendam melhor as implicações dos jogos digitais em suas vidas para, apenas em um segundo momento, discutir a necessidade de uma regulação sobre eventuais práticas nesse mercado que possam causar prejuízos aos consumidores (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019, p. 1261).

Luiz Guilherme Rios, em sua breve análise jurídica do modelo negocial das *loot boxes*, em face dos direitos do consumidor, opina que a sistemática atual de funcionamento das caixas é incompatível com o direito brasileiro.

Para o autor, “o modelo psicológico das *loot boxes* importa em uma flagrante violação à proibição de métodos comerciais abusivos, coercitivos ou desleais” (Rios, 2019, p. 11), o que seria incompatível com a legislação consumerista brasileira, que, por sua vez, considera o consumidor como o hipossuficiente da relação jurídica de consumo e, portanto, carecedor de proteções especiais. Além disso, complementa Rios, outra incongruência encontrada na mecânica das caixas “diz respeito ao evidente desrespeito ao direito fundamental à informação” (Rios, 2019, p. 11), este materializado no art. 6º, inciso III, do CDC.

Em outras palavras, enquanto o formato negocial das *loot boxes* explorar de forma abusiva os consumidores, negando-lhes informações sobre os riscos da compra, sobre o conteúdo dos produtos e mascarando a prática da venda casa, os softwares que se valem dele para explorar os consumidores deverão ter seu uso restringido pelo poder estatal (Rios, 2019, p. 15).

João Pedro Ferraz Teixeira e Gabriel Leôncio Lima, por sua vez, em um artigo intitulado “Jogos de azar e internet gaming são lícitos no Brasil?”, referindo-se aos jogos de azar virtuais realizados pela internet, esboçam o entendimento de que, no Brasil, não haveria, sobre tais jogos, uma normatização. Isso porque rememoram os autores, “a Lei das Contravenções Penais dispõe que a legislação pátria apenas é aplicável quando a

contravenção é praticada em território nacional” (Teixeira; Lima, 2021, *online*). Destarte, o fato de os jogos virtuais serem hospedados em domínios estrangeiros, em servidores estrangeiros, implica, para Teixeira e Lima, um conflito de territorialidade, “o que afasta a legitimidade e a competência do Estado brasileiro quanto à prática de jogos nestes ambientes” (Teixeira; Lima, 2021).

Ressaltam os autores:

Concluimos, portanto, que, devido à falta de regulamentação e a questões jurídicas relacionadas à territorialidade, o poder público não consegue controlar, fiscalizar ou proibir que qualquer pessoa faça apostas ou jogue utilizando-se cartão de crédito internacional em casas de apostas de sites hospedados fora do território nacional, inexistindo, também, regulação quanto às *loot boxes* existentes em jogos digitais.

Posto isso, tem-se que essa temática deve ser tratada de forma específica no país, de modo a garantir que o Estado tenha efetivo controle sobre sua utilização e, ao mesmo tempo, sejam mitigadas as consequências lesivas dos jogos de azar, especialmente considerando que a internet e as novas tecnologias possibilitam o acesso a esse tipo de atividade por crianças e adolescentes, trazendo novos contornos a antigas questões (Teixeira; Lima, 2021, *online*).

Uma matéria publicada por José Higídio no site Consultor Jurídico (Conjur) compila diversas opiniões de advogados e juristas brasileiros acerca do tema. De acordo com o artigo, João Pedro Teixeira expressa que o país precisa de atenção quanto aos mecanismos que se assemelham a jogos de azar. “O que precisamos é de regulamentação, isto é, de definições claras do que é permitido ou não, de modo que seja garantida a proteção dos jogadores, especialmente das crianças, e, de outro lado, a liberdade das empresas modelarem e inovarem em seus negócios” (Higídio, 2021, *online*).

Já Rodrigo Araujo, especialista em Direito Digital, posiciona-se no sentido contrário. Para o advogado, as *loot boxes* não violam os direitos das crianças mais do que o sistema de vendas de envelopes de figurinhas. Araujo acredita que as *loot boxes* podem ser comparadas a jogos de azar somente nas hipóteses em que componham uma mecânica *pay-to-win*, “visto que influenciam diretamente na *performance* do jogador no momento da partida, o que realmente pode estimular o interesse por aquisição de uma quantidade maior de *loot boxes* para obtenção de vantagens competitivas” (Higídio, 2021, *online*).

Araujo, nesse mesmo sentido, é contrário à proibição dessa forma de monetização, pois entende que as *loot boxes*, muitas vezes, são a única maneira de determinado jogo se sustentar financeiramente, nos casos em que a distribuição é gratuita. Ele defende que não há necessidade de uma regulamentação maior da mecânica, pois seria possível realizar “alguns ajustes por meio de termo de ajustamento de conduta (TAC), com algumas pequenas mudanças, como as que desenvolvedoras já

adotam em outros países" (Higídio, 2021, *online*).²

Felipe Bezerril, atuante no ramo da advocacia digital, posiciona-se de maneira similar. O advogado entende que o modelo das *loot boxes* somente é prejudicial quando se baseia em itens que alteram a jogabilidade e privilegiam aqueles que as adquirem mediante a compra. Bezerril propõe, portanto, uma avaliação das *loot boxes* conforme o critério de sua implementação acarretar um sistema *pay-to-win* (já anteriormente abordado) no qual os jogadores seriam compelidos a comprá-las (Higídio, 2021).

De acordo com a revista *Conjur*, Bezerril sustenta seu argumento na percepção de que a criação de barreiras, tais como a proibição da comercialização para menores de idade, a imposição de multas ou ainda o banimento, “não acabará com a venda propriamente dita, pois é a maior fonte de receita das empresas. No máximo, elas irão sair do país, e quem vai perder é o cenário brasileiro, em termos de visão de mercado” (Higídio, 2021, *online*).

João Vitor Gomes Correa, que também tomou parte nessa discussão, opina ao *Conjur* que “essas mecânicas sequer deveriam existir em jogos próprios para crianças, ou mesmo jogos com classificação etária livre”, porém é contrário ao banimento ou a uma regulamentação mais rígida do comércio das caixas de itens, uma vez que, para ele, “em jogos voltados para um público consumidor de maior idade, ou para o jovem adulto, talvez seja possível trabalhar com *loot boxes* de forma mais transparente, que elas possam existir dentro do que a legislação permitir e dentro da segurança para o consumidor” (Higídio, 2021, *online*).

5 CONCLUSÃO

O impacto do consumo de *loot boxes* na vida dos jogadores, sobretudo na vida de crianças e de adolescentes, não pode ser negligenciado. No entanto, a despeito da pesquisa desenvolvida internacionalmente no intuito de desvendar a correlação entre *loot boxes* e *gambling*, as autoridades nacionais e internacionais, em sua maioria, têm demorado a enfrentar a questão, e o Direito, ao que parece, anda em descompasso com os anseios da sociedade no que diz respeito à regulamentação do comércio de *loot boxes*.

Sob um ponto de vista legal, verifica-se que a depender dos critérios empregados na definição de jogo de azar (ou *gambling*), alguns poucos países têm enquadrado a mecânica das *loot boxes* em tal conceito de modo a exercer sobre esse tipo de monetização de jogo um rigoroso controle, o que, como não poderia deixar de ser, atraiu a atenção internacional. A maioria dos ordenamentos jurídicos, no entanto, não permitem que se

² Esses jogos gratuitos, mas com intensas e inafastáveis implementações de monetização, incluindo *loot boxes*, são chamados de *Freemium*.

contemplem as caixas de itens no conceito de que atualmente dispõem acerca de *gambling*, ou então não o podem fazer sem deixar ampla margem para críticas e argumentos contrários por parte das empresas de jogos, dos juristas e da sociedade em geral.

A ausência de valor econômico das *loot boxes* fora do universo digital do *videogame*, para muitos, tem impossibilitado que se identifique a mecânica com jogos de azar. Todavia, pelo que aparenta ser, a ausência total de expressão econômica, ainda que seja um óbice ao enquadramento nas legislações atuais com base no direito positivo, não deve ser entendida como uma impossibilidade de que assim se entenda futuramente mediante uma inovação legislativa para que as *loot boxes* sofram restrições similares às aplicadas aos jogos de azar em decorrência de suas consequências psicossociais no indivíduo.

Para tanto, seria necessário haver um novo conceito legal acerca de jogo de azar ou *gambling* que se adeque à evolução do instituto às novas tecnologias e possa englobar também as *loot boxes*. Dessa forma, ao se adequar a discussão ao contexto nacional, revela-se juridicamente inapropriado enquadrar as *loot boxes* na regulamentação existente hoje aos jogos de azar, de modo que carece o instituto de uma normatização mais específica. Por tal motivo, ao passo que ações possam ser movidas contra empresas de jogos eletrônicos que induzam crianças e adolescentes ao consumo de tais caixas de itens com escopo no ECA (o que, conforme já mencionado, independe de uma categorização das *loot boxes*), faz-se imperioso que o Poder Legislativo inove no ordenamento jurídico no sentido de se pronunciar sobre a questão a fim de evitar o potencial danoso que o comércio das caixas inegavelmente acarreta.

O que se defende, de antemão, é que o comércio de *loot boxes* a crianças e a adolescentes seja restringido ou até mesmo proibido. Há muito a se discutir e analisar no que diz respeito às formas por meio das quais uma restrição eficaz seria imposta, porém, em face da presente pesquisa, afigura-se danosa à sociedade a implementação de *loot boxes* que possam ser adquiridas com dinheiro real em jogos voltados a crianças e a adolescentes, faixas etárias vulneráveis a esse tipo de mecânica.

Contudo, uma regulamentação das *loot boxes*, no Brasil, exige grande cautela e não pode ser feita sem a contribuição de especialistas que entendam exatamente como funcionam os jogos eletrônicos, de modo que apenas as *loot boxes* que podem ser adquiridas com dinheiro real sejam reprimidas. Isso porque uma regulamentação inadequada, com expressões vagas ou demasiadamente abrangente que extrapole os limites das *loot boxes* aqui discutidos, pode ser manobrada para servir de repressão à liberdade de expressão das empresas de videogame no geral e conseqüentemente atrair o repúdio do público.

No mais, há que se frisar que, no Brasil, a questão das *loot boxes* parece receber pouca atenção legislativa, e uma regulamentação da questão possivelmente demoraria anos para ocorrer, de modo que, ao que tudo indica, a questão inevitavelmente será tratada durante algum tempo pelo judiciário com base na interpretação da legislação já aplicável ao assunto, como o Estatuto da Criança e do Adolescente e o Código de Defesa do Consumidor.

REFERÊNCIAS

ALLEGRA, Frank. Star Wars Battlefront 2 content might take years to unlock, but EA won't say. **Polygon**, 15 Nov. 2017. Available in: <https://www.polygon.com/2017/11/15/16656478/star-wars-battlefront-2-content-unlock-time-cost>. access in: 29 Dec. 2021.

ANCED. Anced Entra na Justiça Pedindo Proibição de Sorteios Ilegais em Jogos Eletrônicos. **Associação Nacional dos Centros de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente**. 2021. Disponível em: <https://www.ancedbrasil.org.br/anced-entra-na-justica-pedindo-proibicao-de-sorteios-ilegais-em-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 9 jan. 2023.

BOBBIO, Norberto. **Teoria Geral do Direito**. Tradução Denise Agostinetti. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

BOCCHI, Nicholas. MP aceita abrir processo para proibir Loot Boxes. **Lei em Campo**, 24 abr. 2021. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/mp-aceita-abrir-processo-para-proibir-loot-boxes/> Acesso em: 29 dez. 2021.

BRASIL. Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA). **Resolução nº 163, de 13 de março de 2014**. Dispõe sobre a abusividade do direcionamento de publicidade e de comunicação mercadológica à criança e ao adolescente. Disponível em: https://crianca.mppr.mp.br/arquivos/File/legis/conanda/resolucao_163_conanda.pdf. Acesso em: 26 mar. 2023.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941**. Lei das Contravenções Penais. Brasília, DF: Presidência da República, 1941. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em: 28 dez. 2021.

BRASIL. **Lei nº 8.078 de 11 de setembro de 1990**. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1990a. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078compilado.ht. Acesso em: 31 dez. 2021.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1990b.

Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 2 jan. 2022.

CIANCIARULO, Eddie. Team Fortress 2's 'Mann-Conomy Update' Changed Microtransactions Forever. **DualShockers**, 29 July 2022. Available in: <https://www.dualshockers.com/team-fortress-2-mann-conomy-update-microtransactions-loot-boxes/>. Access in: 9 Jan. 2023.

CORRÊA, João Vitor Gomes. A Legalidade Das Loot boxes Em Jogos Eletrônicos. **Jusbrasil**, jun. 2020. Disponível em: <https://joaocoorrea.jusbrasil.com.br/artigos/844826045/a-legalidade-das-loot-boxes-em-jogos-eletronicos?ref=feed>. Acesso em: 10 jan. 2021.

DINIZ, Maria Helena. **Curso de Direito Civil Brasileiro**: teoria das obrigações contratuais e extracontratuais. 36. ed. São Paulo: Saraiva Jur., 2020. v. 3.

E-COMMERCE BRASIL. Mercado de Games deve crescer 19% em 2018. **Redação E-Commerce Brasil**, 5 Dec. 2018. Available in: <https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/mercado-de-games-deve-crescer-19-em-2018/>. Access in: 28 Dec. 2021.

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. In: SBGAMES, 18., 2019, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro, 2019. p. 1253-1262. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/IndustriaFull/196985.pdf>. Acesso em: 30 dez. 2021.

GILBERT, Ben. The new 'Star Wars' game is embroiled in controversy, and fans are furious - here's what's going on. **Insider**, 17 Nov. 2017. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/star-wars-battlefront-2-mess-explained-2017-11?r=US&IR=T&IR=T/>. Acesso em: 27 Dec. 2021.

GILBERT, Fraser. "10 years of FIFA Ultimate Team: how the mammoth game mode started out small time". **FourFourTwo**, 14 May 2019. Available in: <https://www.fourfourtwo.com/features/10-years-fifa-ultimate-team-how-mammoth-game-mode-started-out-small-time>. Access in: 2 Jan. 2023.

GRIFFITHS, Mark D. Is the Buying of Loot Boxes in Video Games a Form of Gambling or Gaming? **Gaming Law Review**, v. 22, p 52-56, 1 Feb. 2018. Available in: <https://www.liebertpub.com/doi/epdfplus/10.1089/qlr2.2018.2216>. Access in: 30 Dec. 2021.

HIGÍDIO, José. Advogados rejeitam proibição de *loot boxes*, mas defendem ajustes. **Consultor Jurídico (Conjur)**, 19 abr. 2021. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2021-abr-19/advogados-rejeitam-proibicao-loot-boxes-defendem-ajustes#:~:text=No%20ordenamento%20jur%C3%ADdico%20brasileiro%2C%20s%C>

3%3o,conclus%C3%B5es%20sobre%20as%20loot%20boxes.. Acesso em: 16 jan. 2022.

JABR, Ferris. Can You Really Be Addicted to Video Games? **The New York Times Magazine**, 22 Oct, 2019. Available in: <https://www.nytimes.com/2019/10/22/magazine/can-you-really-be-addicted-to-video-games.html>. Access in: 1 Dec. 2021.

KOO, Shang. The China Angle: Wii Piracy, World Of Warcraft Beaten?. **Gamasutra**, 3 Apr. 2007. Available in: https://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=13369. Access in: 27 Dec. 2021.

LEE, Andreas. The Arms Deal – The Update That Changed Csgo Forever. **GameInfo**, 5 Sept. 2020. Available in: <https://game-info.net/the-arms-deal-update/>. Access in: 2 Jan. 2023.

NEWMAN, Jared. How Loot Boxes Led to Never-Ending Games (And Always-Paying Players). **RollingStone**, 14 Nov. 2017. Available in: <https://web.archive.org/web/20171114193808/http://www.rollingstone.com/glixel/features/loot-boxes-never-ending-games-and-always-paying-players-w511655>. Access in: 29 Dec. 2021.

PATTERSON, Calum. 11 most expensive CSGO skins in 2023: Knives, AK-47, AWP & more. **Dexerto**, 3 jan. 2023. Disponível em: <https://www.dexerto.com/csgo/most-expensive-csgo-skins-1340162/>. Acesso em: 2 jan. 2023.

PATTERSON, Calum. 11 most expensive CSGO skins in 2023: Knives, AK-47, AWP & more. **Dexerto**, 3 Jan. 2023. Available in: <https://www.dexerto.com/csgo/most-expensive-csgo-skins-1340162/>. Access in: 9 Jan. 2023.

PHILLIPS, Tom. FIFA 23 had series' largest ever number of players at launch. **Eurogamer**, 13 Oct. 2022. Available in: <https://www.eurogamer.net/fifa-23-had-series-largest-ever-number-of-players-at-launch>. Access in: 2 Jan. 2023.

RIOS, Luiz Guilherme. **O modelo negocial de loot boxes sob a perspectiva dos direitos do consumidor**. Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: https://www.emerj.tjrj.jus.br/paginas/trabalhos_conclusao/1semestre2019/pdf/LuizGuilhermeRios.pdf. Acesso em: 2 jan. 2022.

ROMER, Rafael. As loot boxes destruíram Star Wars, mas isso pode ser ótimo para os gamers. **The Enemy**, 24 Dec. 2017. Available in: <https://www.theenemy.com.br/star-wars-battlefront-ii/as-loot-boxes-destruiram-star-wars-mas-isso-pode-ser-otimo-para-os-gamers>. Access in: 18 Dec. 2021.

RUIZ JUNIOR, Antonio Teixeira. **Loot box e sua comercialização: A (in)compatibilidade com o ordenamento jurídico brasileiro**. 2020. TCC (Graduação em Direito) - Faculdade de Direito de Vitória, Vitória, 2020. Disponível em: <http://repositorio.fdv.br:8080/handle/fdv/999>. Acesso em: 2 jan. 2022.

SAED, Sherif. Ultimate Team made EA \$1.62 billion last year, 29% of its revenue. **VG247**, 28 May 2021. Available in: <https://www.vg247.com/ultimate-team-ea-1-62-billion>. Access in: 7 Jan. 2023.

SCHREIER, Jason. ESRB Says It Doesn't See 'Loot Boxes' As Gambling. **Kotaku**, 11 Oct. 2017. Available in: https://kotaku.com/esrb-says-it-doesnt-see-loot-boxes-as-gambling-1819363091#_ga=2.13304759.1041100240.1518446374-1454149651.1445868731. Access in: 29 Dec. 2021.

SOMMADOSSI, Guilherme. Mais da metade dos brasileiros joga games eletrônicos. **Forbes**, 14 June 2019. Available in: <https://forbes.com.br/colunas/2019/06/mais-da-metade-dos-brasileiros-joga-games-eletronicos/>. Access in: 28 Dec. 2021.

TEIXEIRA, João Pedro Ferraz; LIMA, Gabriel Leôncio. Jogos de azar e internet gaming são lícitos no Brasil? Uma análise sobre as novas modalidades de jogos de azar e a legislação brasileira. **Jusbrasil**, fev. 2021. Disponível em: <https://joaopedrofteixeira.jusbrasil.com.br/artigos/1167781151/jogos-de-azar-e-internet-gaming-sao-licitos-no-brasil>. Acesso em: 20 jan. 2022.

UNMATHALLEGADOO, Anish. Loot Boxes and Gambling. **The Radius**, 10 Mar. 2020. Available in: <https://theradius.eu/loot-boxes-and-gambling/>. Access in: 9 Jan. 2023.

NOTA

Francisco Matheus Damasceno dos Santos foi responsável pela proposição da abordagem jurídica específica do tema que fundamenta o artigo, condução da pesquisa de dados, concatenação de fontes e desenvolvimento da argumentação. Prof. Dr. Glauco Barreira Magalhães Filho contribuiu com discussões e orientação sobre o recorte e enquadramento do tema, revisão crítica do trabalho em todas as suas etapas e sugestões de ajustes e aprimoramento do texto, de modo a adequá-lo às normas de apresentação da revista.

Como citar este documento:

SANTOS, Francisco Matheus Damasceno dos; MAGALHÃES FILHO, Glauco Barreira. Entre sorte e regulação: uma análise das caixas virtuais no contexto legal brasileiro. **Revista Opinião Jurídica**, Fortaleza, v. 22, n. 39, p. 58-86, jan./abr. 2024. Disponível em: link do artigo. Acesso em: xxxx.