Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro, v.14, 2023
ISSN 2178-6925

ASPECTOS LEGAIS DA COMERCIALIZAÇÃO DE LOOT BOX VOLTADO AO PÚBLICO INFANTO-JUVENIL

LEGAL ASPECTS OF THE SALE OF LOOT BOX FACING AT CHILDREN AND YOUTH PUBLIC

Leonardo Pereira Confolonieri
Graduando em Direito, Faculdade de Ensino Superior de Linhares, Brasil
E-mail: millialmeida1501@gmail.com

Alexandre Jacob
Mestre, Faculdade de Ensino Superior de Linhares, Brasil
E-mail: alexandre.jacob10@gmail.com

Resumo

Este estudo teve como finalidade abordar a comercialização de *loot box* frente à legislação brasileira. Trata-se de um modelo de monetização de jogos em que os jogadores podem ter a chance de adquirir bens digitais desejados, através de uma espécie de roleta digital presente dentro de jogos, que podem conceder prêmios aleatoriamente. Através do método dedutivo, foi demonstrado que este mecanismo presente em jogos pode ser tipificado como jogo de azar, segundo a Lei de Contravenções Penais. Logo, é possível descrever esta atividade como sendo ilegal, conforme ensinado no Direito brasileiro, tendo como agravante a exposição do público infanto-juvenil ao ambiente virtual de apostas e jogos de azar, que estão presentes em jogos, o que fere o Estatuto da Criança e do Adolescente.

Palavras-chave: Direito penal; direito da criança e do adolescente; proteção integral; loot box; jogos de azar.

Abstract

This study aimed to address the commercialization of loot boxes in light of Brazilian legislation. This is a game monetization model in which players can have the chance to acquire desired digital goods, through a type of digital roulette wheel present within games, which can award prizes randomly. Using the deductive method, it demonstrated that this mechanism present in games be classified as gambling, according to the Criminal Offenses Law. Therefore, it is possible to describe this activity as being illegal, as taught in Brazilian Law, with the aggravating factor being the exposure of children and young people to the virtual environment of betting and gambling, which are present in games, which violates the Statute of Children and Adolescents.

Keywords: Criminal law; rights of children and adolescents; comprehensive protection; loot box; gambling.

1 Introdução

No cenário atual dos jogos eletrônicos, diversas formas de monetização estão presentes, destacando-se o modelo das microtransações, onde os jogadores adquirem itens virtuais usando dinheiro real, transformando os jogos em verdadeiras lojas virtuais integradas às plataformas on-line.

Esses itens podem variar em natureza, desde elementos meramente cosméticos, que modificam a aparência visual dos objetos no jogo, até itens funcionais, proporcionando vantagens de progressão ou desempenho na jogabilidade. Além disso, o conceito de escassez do item é abordado, onde a valorização ocorre devido à exclusividade ou limitação do mesmo, resultando na criação de um verdadeiro mercado de ações dentro dos jogos (Farias Filho, 2023).

O ponto central deste estudo é o modelo de microtransação conhecido como *loot box*, que apresenta uma problemática significativa no ordenamento jurídico brasileiro. Esse modelo, com um funcionamento idêntico a um jogo de azar, especificamente um caça-níquel, está presente em praticamente todos os jogos, sendo particularmente direcionado ao público infanto-juvenil.

> O surgimento dos jogos eletrônicos remonta a 1958, quando o físico nuclear norte-americano William Higinbotham criou o primeiro jogo conhecido como Tennis for Two. Essa inovação inicial, utilizando um osciloscópio e um computador analógico, abriu caminho para o engenheiro alemão Ralph Baer desenvolver a primeira máquina de fliperama ou Arcades, projetada para processar jogos em televisores (Batista *et al.*, 2007).

Os fliperamas, estabelecimentos que continham essas máquinas, rapidamente conquistaram popularidade, permitindo que os jogadores iniciassem e prolongassem os jogos ao inserirem fichas ou dinheiro. A Atari, fundada por Nolan Bushnell e Ted Dabney em 1973, desempenhou um papel fundamental ao lançar o icônico Pong, impulsionando ainda mais a indústria de jogos eletrônicos (Aranha, 2004).

A evolução dos jogos também trouxe inovações na forma de monetização. Com a disseminação dos consoles, as desenvolvedoras passaram a comercializar jogos em fitas e CDs. A chegada das plataformas de distribuição digital abriu novas oportunidades de negócios, incluindo as microtransações (Batista et al., 2007).

> As *loot boxes*, caixas virtuais que proporcionam a chance de obter recompensas aleatórias mediante transações, geraram discussões sobre sua semelhança com jogos de azar, devido à incerteza e expectativa de

> conseguir itens valiosos. Esse sistema tornou-se um mercado lucrativo para as empresas, porém, questionamentos éticos sobre sua utilização trouxeram à tona a importância de garantir a segurança e o bem-estar dos jogadores, especialmente crianças e adolescentes (Batista *et al.*, 2007).

A proliferação dos jogos e a estreita relação com os jogadores resultaram na expansão do setor, levando as empresas a desenvolverem estratégias para monetizar os jogos, ampliando assim seus lucros. Esse cenário deu origem às conhecidas microtransações, suscitando a necessidade de examinar sua representação para consumidores, desenvolvedores e a indústria diante dessa nova dinâmica (Fantini *et al.*, 2019).

> As microtransações englobam todas as transações realizadas nos jogos com dinheiro real, seja para aquisição de itens estéticos, funcionais, aprimoramentos ou moedas do jogo, convertíveis para diversos fins. Essas novas ferramentas impulsionaram a indústria de jogos, contribuindo significativamente para sua rentabilidade (Fantini *et al.*, 2019, p. 1254).

Paralelamente, as microtransações fundamentam os novos modelos de jogos on-line, como os *pay-to-win* e *pay-to-loot*. Enquanto o primeiro envolve a venda de melhorias no jogo por dinheiro real, o segundo incentiva os jogadores a gastarem dinheiro para obter recompensas, criando um ambiente propício ao consumo. Esses modelos destacam-se por gerarem a problemática discutida neste contexto.

De acordo com os pesquisadores Laiane Maris Caetano Fantini; Eduardo Caetano Fantini e Luís Felipe Garrocho:

> Os jogos mobile adotaram uma abordagem semelhante, introduzindo a modalidade premium games, em que o download é gratuito, mas os jogadores são estimulados a realizar microtransações. Mesmo que o usuário opte por não gastar dinheiro nas microtransações, estará sujeito a inúmeros anúncios, garantindo a rentabilidade desses jogos (Fantini *et al.*, 2019, p. 1254).

Esse novo sistema de microtransações proporcionou um retorno financeiro tão expressivo para as desenvolvedoras que todos os jogos atuais, independentemente de seu gênero, passaram a incorporá-lo. A comunidade gamer adotou em larga escala esse modelo, contribuindo ainda mais para a prosperidade da indústria. Os videogames passaram a ser concebidos exclusivamente com essa característica, permitindo aos jogadores até mesmo venderem itens adquiridos para outros, por meio da plataforma do jogo.

Com o objetivo de compreender e abordar as controvérsias das microtransações, os pesquisadores propõem três características essenciais para analisar essas transações:

> A aleatoriedade, representada pelas loot boxes, que oferecem ao jogador uma caixa surpresa com itens variados; a natureza do item adquirido, podendo ser funcional ou cosmético, gerando reflexões sobre a justiça no cenário multiplayer; e a disponibilidade exclusiva de certos itens mediante pagamento em dinheiro real, o que levanta questões controversas sobre a obtenção desses itens no jogo (Fantini *et al.*, 2019, p. 1255).

As corporações justificam a introdução de itens pagos com dinheiro real como uma maneira de equilibrar o jogo, evitando que jogadores com mais tempo de jogo obtenham vantagens significativas.

> No entanto, essa justificativa é controversa, uma vez que as loot boxes são fundamentadas na aleatoriedade, sem garantir a eficácia do que está sendo adquirido. Dessa forma, configura-se uma conduta predatória por parte das empresas, cujas estratégias de monetização são cuidadosamente elaboradas para extrair dinheiro dos jogadores, desvirtuando o propósito principal de entretenimento. Os jogadores podem cair na falácia e continuar a consumir produtos digitais por receio de desperdiçar o dinheiro já investido no jogo (Fantini *et al.*, 2019, p. 1255).

Nesse contexto, diversas estratégias predatórias, prejudiciais aos consumidores, são cada vez mais implementadas, impulsionadas pelo significativo retorno financeiro que as indústrias têm alcançado.

2. Analogia Entre Jogos de Azar e *Loot Boxes*

A ascensão dos jogos eletrônicos trouxe consigo não apenas entretenimento, mas também inovações significativas na forma como esses jogos são monetizados:

> A evolução desde os fliperamas até os consoles e, mais recentemente, as plataformas digitais, como a Steam da Valve, delineou novas oportunidades de negócios, incluindo a introdução das microtransações. Essa mudança fundamental permitiu não apenas a venda de jogos, mas também a venda de itens cosméticos, equipamentos e outros elementos dentro dos jogos, personalizando a experiência dos jogadores (Batista *et al.*, 2007).

No entanto, dentre as práticas predatórias que surgiram, destaca-se a problemática *loot box*, um verdadeiro tesouro para as indústrias de jogos atuais:

> As *loot boxes*, como microtransações dentro de jogos, oferecem aos jogadores a oportunidade de adquirir caixas que sorteiam recompensas aleatórias, como itens cosméticos, funcionais ou moedas de jogo. A semelhança dessa sistemática com jogos de azar não passa despercebida, especialmente quando consideramos a definição legal de jogos de azar,

> onde o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte (Fantini *et al*., 2019, p. 1256).

A relação entre *loot boxes* e jogos de azar se aprofunda quando consideramos a dimensão do investimento. Assim como em jogos de azar, onde o investimento é feito por meio das apostas, nas loot boxes, o investimento ocorre ao adquirir as caixas que contêm as recompensas. Essa relação não se limita apenas à esfera psicológica, estendendo-se para questões éticas e regulatórias. A preocupação com os efeitos nas crianças é particularmente relevante. Métodos de pagamento acessíveis e a falta de restrições na realização de depósitos podem resultar em gastos excessivos e, em alguns casos, prejudiciais.

A facilidade com que as crianças aprendem a realizar esses pagamentos, muitas vezes utilizando os recursos dos pais, levanta questões sobre a responsabilidade das empresas de jogos e a necessidade de medidas rigorosas para proteger os menores.

> A sistêmica plataforma das loot boxes, ao assemelhar-se aos caça-níqueis de cassino, levanta reflexões acerca de sua operação voltada para o aumento de lucros, cientes das potenciais adições que podem causar nos jogadores. A conduta predatória torna-se, assim, não apenas prejudicial, mas também desrespeitosa para com o consumidor, que busca, primariamente, entretenimento (Fantini *et al*., 2019, p. 1256).

É crucial salientar que as táticas desenvolvidas pelas indústrias atingem todo o público gamer, incluindo crianças e adolescentes. Estes, por sua imaturidade e susceptibilidade, correm maior risco de serem influenciados negativamente, dada a falta de discernimento próprio comparado aos adultos.

Estudos destacam a importância de compreender as semelhanças entre loot boxes e jogos de aposta, especialmente quando observadas pelos jovens nos videogames (ANCED, 2021) e revelam que a maioria dos jovens absorve a compra das caixas e o envolvimento em apostas, consideradas extremamente viciantes. Diante disso, recomenda-se a incorporação de um sistema de regulamentação que classifique loot boxes e apostas como jogos de azar legítimos e legais (ANCED, 2021).

Uma pesquisa britânica, ao verificar a analogia entre loot boxes e jogos de azar, conclui que as loot boxes são estrutural e psicologicamente semelhantes a apostas. O estudo destaca que 40% dos menores de idade que jogam abriram uma loot box, e ressalta que muitos players problemáticos têm propensão a problemas com jogos de azar (Caetano, 2021).

Muitas vezes, essas práticas predatórias passam despercebidas pelos pais, que inadvertidamente fornecem meios para seus filhos participarem desse sistema semelhante aos caça-níqueis. Histórias de crianças surpreendendo os pais com gastos exorbitantes em jogos são cada vez mais comuns, como o exemplo de uma criança de sete anos que gastou 9 mil reais em uma hora, levando seu pai médico a vender o carro para pagar a dívida (Alves, 2021).

> Esse cenário é alimentado pela facilidade dos métodos de pagamento acessíveis nos jogos, onde depósitos podem ser realizados facilmente, sem limites definidos, inclusive de forma anônima. As plataformas oferecem uma ampla gama de opções de pagamento, desde códigos de cartões-presente até boletos e cartões de crédito e débito comuns (Fantini *et al.*, 2019, p. 1256).

A Comissão de Jogos do Reino Unido revelou que cerca de 450 mil crianças, entre 11 e 16 anos, enfrentam problemas com jogos de azar, indicando uma negligência das indústrias que optam pelo uso do sistema de loot boxes. Medidas rigorosas são apontadas como essenciais para proteger os menores com tendências a jogos de azar. Em outros países, representantes parlamentares já estudaram e se manifestaram sobre as similaridades entre loot boxes e jogos de azar, evidenciando uma aversão a esse sistema predatório que expõe crianças a riscos à saúde mental. O ministro da Justiça da Bélgica já tomou medidas para proteger os menores, argumentando que misturar jogos de azar e jogos, especialmente para os mais jovens, é perigoso para a saúde mental das crianças. Ele destaca a necessidade de garantir que crianças e adultos não se deparem com jogos de azar enquanto buscam diversão em videogames (ANCED, 2021).

Diante desse cenário, o mercado de microtransações na indústria de jogos se assemelha a um verdadeiro cassino, exigindo regulamentação no sistema jurídico brasileiro. É fundamental criar um ambiente benéfico para a saúde mental e seguro para os jovens, considerando que as condutas predatórias das empresas de jogos digitais são prejudiciais.

3. Da Garantia Constitucional e Estatutária da Proteção aos Menores

De acordo com Sérgio Gonçalves Farias Filho (2023), a implementação do sistema de *loot boxes* visou exclusivamente a obtenção de lucro financeiro,

ignorando os possíveis danos que poderiam acarretar ao seu público-alvo, sejam eles de natureza psicológica, monetária ou social.

O cerne dessa audiência é constituído, majoritariamente, por crianças e adolescentes, os quais, conforme preconiza a Constituição da República de 1988, ostentam a condição de credores prioritários de direitos fundamentais. Dessa forma, a atenção especial da sociedade, especialmente dos legisladores, deveria ser direcionada a esses sujeitos.

> A atual conjuntura assegura a todas as crianças e adolescentes os direitos fundamentais, reconhecendo sua condição de pessoas em desenvolvimento. Essa aplicação deve ser concretizada de maneira adaptável à realidade social, refletindo os marcos inspiradores que deram origem às leis e diretrizes atualmente adotadas na doutrina sobre a infância e adolescência (Gomes, 2018, p. 34).

Para Sérgio Gonçalves Farias Filho, o ECA/1990:

> Ao reconhecer a vulnerabilidade presumida inerente à infância e adolescência, consagra o princípio da prioridade absoluta em seu artigo 4º. Este princípio compreende a primazia de socorro em qualquer circunstância, precedência de atendimento nos serviços públicos, preferência na formulação e execução de políticas sociais públicas, e destinação privilegiada de recursos públicos nas áreas relacionadas à proteção da infância e juventude. A absoluta prioridade desses direitos fundamentais visa garantir o pleno desenvolvimento desses sujeitos, equilibrando as peculiaridades advindas da imaturidade (Farias Filho, 2023).

Wilson Donizeti Liberati enfatiza que os menores: “devem estar em primeiro lugar na escala de preocupação dos governantes. Assim, o princípio da prioridade absoluta permeia todo o sistema jurídico, demandando que cada ato administrativo seja concebido e avaliado sob a ótica desses cuidados” (Liberati, 2015, p. 38).

> Outro princípio norteador fundamental na proteção da criança e do adolescente é o princípio do melhor interesse. A doutrina de proteção integral endossou esse princípio, afirmando que todas as ações relativas à criança devem considerar, prioritariamente, seu melhor interesse. Essa diretriz ganhou estado constitucional, manifestando-se por meio dos direitos fundamentais da criança e do adolescente, agora regulamentados na Constituição Federal (Pereira, 2020, p. 206).

De acordo com Alexandre Figueiredo Gomes, o princípio do melhor interesse é observado sob quatro prismas distintos:

> (1) orientação ao Legislador Estatal, que deve prever a melhor consequência para criança ou adolescente; (2) orientação ao Juiz Estatal, incumbido de aplicar a lei ao caso concreto considerando as necessidades fáticas da criança e adolescente; (3) orientação ao Administrador Estatal, exigindo que as políticas públicas sempre considerem o princípio do melhor interesse; e (4) orientação à família, que deve levar em conta os interesses e ideias da criança e do adolescente. Esse princípio é de observância indispensável para a

> consolidação dos direitos fundamentais desses sujeitos, demandando uma abordagem hermenêutica (Gomes, 2018, p. 38).

(2)

É imperativo ressaltar a ausência de uma lei específica no ordenamento jurídico brasileiro que trate das loot boxes. Portanto, a intenção é fundamentar a necessidade de regulamentação com base nos dispositivos existentes. Mais do que garantir na lei, é crucial verificar se, na prática, os direitos da criança e do adolescente estão sendo efetivamente concretizados, exigindo fiscalização adequada (Mendes *et al.*, 2008).

Diante disso, é crucial iniciar a implementação de ações que garantam compreensão, informação e disciplina sobre o tema. Projetos iniciais poderiam ser conduzidos por órgãos governamentais, educando as pessoas sobre conceitos importantes na indústria dos jogos.

Considerando os efeitos prejudiciais dos jogos de azar em videogames, a criação de uma lei torna-se essencial para proteger o desenvolvimento saudável de crianças e adolescentes. O descumprimento das regras do ECA/1990 e da CRFB/1988 por parte dos agentes do Estado é evidente, pois não estão cumprindo o dever de reparação diante das irregularidades dessas práticas predatórias.

> A falta de atualização dessa regulamentação é evidente, e as normas presentes no ECA, como a prioridade absoluta e o princípio do melhor interesse, são regras jurídicas de aplicação imediata. A ausência de aplicabilidade dessas normas tornaria o ECA ineficaz, refletindo indiferença para com esses sujeitos vulneráveis (Henriques *et al.*, 2021, p. 208).

No caso concreto, observa-se a inobservância do artigo 74 do ECA/1990, que delega ao poder público o dever de regulamentar as diversões e espetáculos, informando sua natureza e as faixas etárias a que não se recomendem (Brasil, 1990a). A falta de atualização dessa regulamentação é evidente, considerando a facilidade atual de acesso aos jogos eletrônicos em comparação com a época dos fliperamas (Gomes, 2018). Tal ausência também foi destacada pelo Conselho Federal de Psicologia ao enfrentar o tema dos jogos para a infância:

> Apesar da ausência de uma lei federal específica, é fundamental examinar os dispositivos presentes na portaria do Ministério da Justiça nº. 1.189, que estabelece a análise da classificação indicativa dos jogos eletrônicos e do conteúdo das obras audiovisuais. A carência de atualização dessa regulamentação é evidente, apesar da avaliação constante (CFP, 2021).

A fiscalização e regulamentação adequadas das loot boxes exigem esforços dos órgãos públicos, do Conselho Tutelar e do Ministério Público. A falta de informação e a exposição prematura a práticas viciantes representam riscos

significativos para crianças e adolescentes. A aplicação efetiva das normas existentes, juntamente com a criação de leis específicas, é essencial para garantir a proteção integral desses sujeitos (Mendes *et al.*, 2008).

O sistema implementado pelas desenvolvedoras de jogos apresenta uma estratégia meticulosa que coloca em risco a condição peculiar de pessoa em desenvolvimento das crianças e adolescentes. O descumprimento do direito ao lazer, fundamentado no artigo 227 da CRFB/1988 e correlacionado ao artigo 71 do ECA/1990 é evidente.

> Lazer envolve a entrega à ociosidade repousante, enquanto a recreação é a entrega ao divertimento, esporte e brinquedo, ambas destinadas a refazer as forças após a labuta diária. O ECA, ao tratar do direito ao lazer, o relaciona com a educação, ressaltando a necessidade de resguardar o desenvolvimento psíquico do menor. Dessa forma, as práticas das loot boxes são ilícitas por não observarem o dever e o direito ao lazer das crianças e adolescentes, expondo-os a um ambiente de apostas (Lenza, 2021, p. 1253).

Essa violação também se estende à falta de classificação indicativa adequada. Quando os pais compram jogos para seus filhos, como um jogo de futebol, por exemplo, muitas vezes não estão cientes da presença de um sistema de loot box. Embora a competência de classificação indicativa seja atribuída à União, conforme o art. 21, XVI, da CRFB/1988, e ao Estado, conforme o artigo 74 do ECA/1990, as empresas desenvolvedoras também têm a responsabilidade de informar sobre o conteúdo de seus jogos. O artigo 70 do ECA/1990 estabelece o dever de todos prevenir a violação dos direitos da criança e do adolescente, incluindo a indicação da faixa etária pelos desenvolvedores para proteger o desenvolvimento adequado das crianças e adolescentes (Brasil, 1990a).

Além disso, de acordo com o artigo 73 do ECA/1990, o descumprimento dessa norma de prevenção acarreta responsabilidade para a pessoa física ou jurídica, conforme destacado por Antonio Teixeira Ruiz Júnior:

> Considerando que o exercício da Política Pública de Classificação Indicativa implica no dever de promover sua divulgação por meio de informações consistentes e de caráter pedagógico, e de garantir à pessoa e a à família a possibilidade de se defenderem de conteúdos inadequados (Ruiz Júnior, 2020, p. 51).

Ainda sobre a omissão específica dessa conduta, o artigo 252 do ECA/1990 aborda detalhadamente a multa decorrente do descumprimento da obrigação de informar a natureza da diversão, evidenciando claramente a inadimplência das empresas desenvolvedoras de jogos nesse aspecto (Farias Filho, 2023). A

exposição excessiva das loot boxes e a facilidade de acesso não respeitam a condição vulnerável das crianças e adolescentes, reforçando a necessidade de impor disciplina às pessoas jurídicas nesse contexto.

> Diante da insuficiência do Estatuto em regular as práticas de jogos de azar nos videogames, o artigo 80 do ECA proíbe a entrada de menores de 18 anos em locais que exploram comercialmente casas de jogos, reconhecendo os potenciais prejuízos ao desenvolvimento. A infração a este dispositivo resultaria na aplicação do art. 258 do ECA, que destaca a responsabilidade do estabelecimento ou empresário. A jurisprudência do Tribunal de Justiça de Minas Gerais ressalta que a simples permanência de criança ou adolescente em estabelecimento que explore sinuca ou bilhar é suficiente para configurar a infração (Ruiz Júnior, 2020, p. 48).

O artigo 81, incisos III e VI do ECA/1990 destaca a necessidade de preservar a criança e o adolescente de jogos dependentes exclusivamente de sorte e produtos que causem dependência física ou psíquica, mesmo que seja por uso indevido (Brasil, 1990a). Apesar de as loot boxes não serem bilhetes lotéricos, podem ser consideradas equivalentes devido ao seu sistema de entrega de recompensa aleatória. A exibição da microtransação em forma de caça-níquel já configura uma ameaça ao desenvolvimento da criança, dada sua maior vulnerabilidade.

Outro dispositivo do Estatuto que pode ser aplicado é o artigo 243, presente na seção de crimes em espécie, que aborda a disponibilidade de produtos que possam causar dependência física ou psíquica em menores (Brasil, 1990a). Os menores têm direito a um padrão de vida que garanta o devido desenvolvimento físico, mental, moral e social, protegendo-os contra práticas predatórias das empresas de jogos eletrônicos que estimulam hábitos de compulsão nas crianças e adolescentes (Farias Filho, 2023).

4. A Hipervulnerabilidade do Jovem Consumidor Diante das *Loot Boxes*

Na era atual, nossa sociedade está imersa em um novo modelo de negócios, onde a informação é o motor do desenvolvimento econômico. Este fenômeno, alimentado pela evolução tecnológica, transcende o âmbito econômico, moldando as relações sociais e políticas (Bioni, 2020).

Os dados tornaram-se ativos valiosos, intermediando vidas e liberdades individuais, transformando-se em pilares da economia da informação (Tepedino et al., 2019). Neste cenário, o uso estratégico de dados emerge como a arma mais

poderosa, possibilitando decisões claras e objetivas, evitando conflitos e, ao mesmo tempo, moldando publicidades de forma personalizada para os consumidores (Mariz, 2022).

No entanto, a extração massiva de dados sem consentimento dos titulares levanta questões éticas. Essa prática não é apenas uma ferramenta para compreender a comunidade gamer; é o cerne das condutas predatórias, levando os usuários a gastar mais. Documentos indicam que grandes empresas direcionam compras de *loot boxes* aos jogadores com base em seus dados (Mariz, 2022).

> A extração de dados, promovida por governos e grandes empresas, alimenta um capitalismo de vigilância, resultando em uma sociedade de vigilância [...]. Essas práticas comprometem a autonomia individual, destacando lacunas legais e conflitos de interesses entre capitalistas e entidades governamentais. O Brasil respondeu a esses desafios com leis como o Marco Civil da Internet e a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), que trouxeram direitos e procedimentos relacionados à proteção de dados (Tepedino *et al.*, 2019, p. 28).

A LGPD não se limita à proteção da privacidade; resgata a dignidade dos titulares dos dados e seus direitos à autodeterminação informativa. Em seu artigo 1º elenca seus objetivos fundamentais, resguardando liberdade, privacidade e livre desenvolvimento da personalidade (Brasil, 2018).

O direito à proteção de dados não visa apenas salvaguardar os dados, mas principalmente a pessoa titular dos dados. Crianças e adolescentes, pela sua fase de desenvolvimento, representam o grupo mais vulnerável na era da informação (Henriques *et al.*, 2021, p. 202).

A LGPD aborda essa vulnerabilidade, regulamentando o tratamento especial dos dados de crianças e adolescentes, respeitando normas constitucionais e o ECA/1990. O acesso crescente das crianças e adolescentes à tecnologia aumenta sua vulnerabilidade, tornando essencial proteger esses dados contra exploração e possíveis violações (Henriques *et al.*, 2021).

Práticas como as loot boxes contribuem para essa vulnerabilidade, coletando uma vasta gama de dados que alimentam algoritmos para análise de comportamento e personalização do jogo. A LGPD estabelece claramente que, nos casos envolvendo produtos e serviços direcionados a crianças e adolescentes, as informações devem ser claras, simples e condizentes com a idade do público esperado (Brasil, 2018).

As loot boxes, com sua estratégia de fidelização, expõem claramente a vulnerabilidade dos consumidores perante as corporações (Mariz, 2022). O Código de Defesa do Consumidor reconhece essa vulnerabilidade e exige transparência e boa-fé na relação entre consumidor e fornecedor (Fantini *et al.*, 2019).

> O CDC é claro sobre a necessidade de informações transparentes e precisas sobre produtos e serviços, incluindo características, preço, garantia e riscos à saúde (Art. 31). Mesmo em jogos gratuitos, onde o jogador gera retorno monetário para os desenvolvedores, o CDC se aplica, reconhecendo o consumidor final como destinatário (Galvão, 2020, p. 12).

Em relação aos consumidores infanto-juvenis, o CDC proíbe propagandas direcionadas que se aproveitem de suas características peculiares (Brasil, 1990b). As desenvolvedoras de jogos precisam fornecer informações claras sobre loot boxes, incluindo recompensas, natureza dos itens e chances de obtê-los (Gomes, 2018).

As *loot boxes* transcendem sua funcionalidade básica de elementos de jogo; são ferramentas de engajamento, cuidadosamente projetadas para criar dependência e moldar comportamentos de compra (Johnson; Ivany, 2021). Estratégias de marketing digital são habilmente empregadas, explorando a psicologia do consumidor, o que aumenta a vulnerabilidade, especialmente entre os jovens (Mariz, 2022).

Ao analisar o contexto psicológico, destaca-se a Teoria do Reforço Variável de Skinner, que sustenta que recompensas imprevisíveis são mais motivadoras do que aquelas oferecidas em intervalos regulares (Gomes, 2018). As loot boxes, ao oferecerem recompensas aleatórias, exploram essa teoria, incentivando os jogadores a continuar gastando para alcançar o próximo "prêmio" (Johnson; Ivany, 2021).

5. Considerações Finais

O cenário em constante evolução das *loot boxes* apresenta desafios crescentes para reguladores, exigindo adaptação rápida para proteger os consumidores (Gomes, 2018). Diante desse quadro, a legislação precisa manter-se à frente das táticas inovadoras das desenvolvedoras de jogos e empresas, assegurando a salvaguarda dos direitos dos jovens consumidores.

A conscientização pública sobre os riscos associados às *loot boxes* é crucial. Estratégias educacionais, aliadas a esforços regulatórios, podem equipar os jovens com as ferramentas necessárias para tomar decisões informadas e resistir às pressões das *loot boxes*.

A hipervulnerabilidade do jovem consumidor diante das *loot boxes* é um fenômeno multidimensional, abrangendo questões legais, éticas e psicológicas. A interseção entre a extração de dados, regulamentação legal e estratégias de marketing revela um cenário complexo que demanda atenção imediata.

As leis existentes, como a LGPD/2018 e o CDC/1990, fornecem alicerces para a proteção dos consumidores, especialmente os mais jovens. No entanto, a rápida evolução das práticas no mercado de jogos exige uma constante revisão e aprimoramento dessas regulamentações.

Ao enfrentar esse desafio, é imperativo considerar não apenas os aspectos jurídicos, mas também os psicológicos e sociais. Somente com uma abordagem abrangente será possível garantir um ambiente seguro e ético para os jovens consumidores, preservando não apenas seus dados, mas também sua integridade emocional e financeira.

6. Referências

ALVES, Paulo. Iphone: médico vende carro para pagar compras do filho de sete anos em jogo. **Canal Tech Tudo**, 01 jul. 2021. Disponível em: https://tinyurl.com/yc89nfsj. Acesso em: 01 nov. 2023.

ANCED. Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente. **Petição inicial de ação civil pública**. 24 fev. 2021. Disponível em: https://tinyurl.com/2j4dzxnd. Acesso em: 01 nov. 2023.

ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. **Ciências & Cognição**, v. 3, 2004. Disponível em: https://tinyurl.com/2s4zv2ba. Acesso em: 01 nov. 2023.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barroso; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, n. 3, 2007. Disponível em: https://tinyurl.com/2hhhr4h2. Acesso em: 01 nov. 2023.

BIONI, Bruno Ricardo. **Proteção de dados pessoais**: a função e os limites do consentimento. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2020.

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: Senado, 1990a. Disponível em: https://tinyurl.com/3x4x7kra. Acesso em: 20 out. 2023.

BRASIL. **Lei nº. 8.078 de 11 de setembro de 1990**. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília-DF: Senado, 1990b. Disponível em: https://tinyurl.com/246tmu89. Acesso em: 20 out. 2023.

BRASIL. **Lei nº. 13.709 de 14 de agosto de 2018**. Lei geral de proteção de dados pessoais. Brasília-DF: Senado, 2018. Disponível em: https://tinyurl.com/3bw5ry4j. Acesso em: 20 out. 2023.

CAETANO, Ricardo. Como a Inglaterra, Bélgica e Alemanha lidam com os problemas trazidos pelos loot boxes em games. **ESPN**, 23 abr. 2021. Disponível em: https://tinyurl.com/bdcwr5a3. Acesso em: 25 out. 2023.

CFP. Conselho Federal de Psicologia. **Parecer nº. 36/2021/GTEC/CG**. Parecer da GETEC sobre jogos eletrônicos para infância. Brasília-DF, 2021. Disponível em: https://tinyurl.com/2a9r7nyj. Acesso em: 01 nov. 2023.

FANTINI, Laiane Maris Caetano; FANTINI, Eduardo P. Caetano; GARROCHO, Luís Felipe Matsya de Aruanda Ramos. A regulamentação das loot boxes no Brasil: considerações éticas e legais acerca das microtransações e dos jogos de azar. **Anais do XVIII SB Games**, 2019. Disponível em: https://tinyurl.com/4ftejj9b. Acesso em: 25 out. 2023.

FARIAS FILHO, Sérgio Gonçalves. A necessária regulamentação das *loot boxes* no Brasil para proteger a criança e o adolescente. **Revista Direito Unifacs Debate Virtual**, n. 277, 2023. Disponível em: https://tinyurl.com/2p9au5y5. Acesso em: 25 out. 2023.

GALVÃO, Matheus Oba. **Contratos de licenciamento de software aleatórios**: *loot boxes* e a aplicação do direito do consumidor. 2020, 34 fl. Artigo científico (Bacharelado em Direito) – Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2020. Disponível em: https://tinyurl.com/5n8bb5ty. Acesso em: 25 out. 2023.

GOMES, Alexandre Figueiredo. **Os impactos das loot boxes na formação social e psicológica do consumidor infanto-juvenil e a necessidade de fiscalização pelos instrumentos da política nacional**. 2018, 78 fl. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018. Disponível em: https://tinyurl.com/bdf6wcny. Acesso em: 01 nov. 2023.

HENRIQUES, Isabella Henriques; PITA, Marina; HARTUG, Pedro. A proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes. *In*: MENDES, Laura Schertel; DONEDA, Danilo; SARLET, Ingo Wolfgang; RODRIGUES JUNIOR, Otávio Luiz (Coord.). **Tratado de proteção de dados pessoais**. Rio de Janeiro: Forense, 2021.

JOHNSON, Erica; IVANY, Kimberly. *Video game giant EA steering players into loot-box option in popular soccer game, insider says*. **CBC News**, 26 abr. 2021. Disponível em: https://tinyurl.com/3rrfveef. Acesso em: 01 nov. 2023.

LENZA, Pedro. **Direito constitucional esquematizado**. 25 ed. São Paulo: Saraiva, 2021.

LIBERATI, Wilson Donizeti. **Comentários ao estatuto da criança e do adolescente**. 12. ed. São Paulo: Malheiros, 2015.

MARIZ, Felipe Medeiros. **Regulação das loot boxes e os jogos de azar no Brasil**. 2022. 39 fl. Monografia (Bacharelado em Direito) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Caicó, 2022. Disponível em: https://tinyurl.com/5d8kkhv3. Acesso em: 25 out. 2023.

MENDES, Rita Cássia Lopes de Oliveira; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza; DONADELLI, Paulo Henrique Miotto. A exigência da absoluta prioridade na efetivação dos direitos das crianças e dos adolescentes nos 18 anos do ECA. **Serviço Social & Realidade**, v. 17, n. 2, 2008. Disponível em: https://tinyurl.com/aw59ajaj. Acesso em: 01 nov. 2023.

PEREIRA, Ricardo da Cunha (Coord.). **A família na travessia do milênio**: anais do II congresso brasileiro de direito de família. Belo Horizonte: IBDFAM/OAB-MG/Del Rey, 2020.

RUIZ JUNIOR, Antonio Teixeira. **Loot box e sua comercialização**: a (in) compatibilidade com o ordenamento jurídico brasileiro. 2020, 62 fl. Monografia (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Direito de Vitória, Vitória, 2020. Disponível em: https://tinyurl.com/42sb3666. Acesso em: 25 out. 2023.

TEPEDINO, Gustavo; FRAZÃO, Ana; OLIVA, Milena Donato (Coord.). **Lei geral de proteção de dados pessoais**: e suas repercussões no direito brasileiro. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2019.