

# LOOT BOXES E OS JOGOS DE AZAR: UMA ANÁLISE SOB A ÓTICA DA PSICOLOGIA, DIREITO E AÇÕES ESTATAIS

*LOOT BOXES AND GAMBLING: AN ANALYSIS IN A PSYCHOLOGICAL, LAW AND STATE ACTION VIEW*

*Alexis Couto de Brito*<sup>1</sup>

FADISP

*Marcello Niccioli de Abreu*<sup>2</sup>

Mackenzie/SP

## Resumo

O objetivo deste artigo é analisar a controvérsia acerca das *loot boxes* e sua relação intrínseca com os jogos de azar, bem como possíveis regulamentações, tendo em vista o potencial nocivo ao público-alvo e aos jogadores em geral. Para tanto, partiu-se de uma análise de estudos psicológicos envolvendo similaridades com jogos de azar tradicionais, a perspectiva em direito comparado com relação aos países que já abordam o tema e possíveis implicações dentro do ordenamento jurídico nacional. Chegou-se à conclusão de que o tema levanta muita controvérsia sem que haja um ponto pacífico ao redor do mundo. Já em relação ao Brasil, a legislação atual não traria qualquer regulação do tema, sendo necessário uma iniciativa do Poder Legislativo para tanto.

## Palavras-chave

Loot box. Jogos de Azar. Ações governamentais. Brasil.

## Abstract

*The aim of this paper is to analyze the controversy regarding loot boxes and their intrinsic relationship with gambling, as well as possible regulations, in view of the potential harm to the target audience and players in general. To this end, an analysis of psychological studies involving similarities with traditional games of chance, comparative law perspective in relation to countries that already address this issue and possible implications within the national legal system. In conclusion, the theme raises a lot of controversy without a common denominator. As for Brazil, the current legislation does not allow for any regulation on the subject, requiring an initiative from the Legislative Branch.*

---

<sup>1</sup> Professor do Programa da Pós-graduação em Direito da FADISP. Professor da Universidade Mackenzie. Doutor em Direito pela USP.

<sup>2</sup> Universidade Presbiteriana Mackenzie

**Keywords**

*Loot box. Gambling. Government Actions. Brazil.*

## 1 INTRODUÇÃO

A indústria de videogames é o ramo do entretenimento mais rentável do mundo tendo arrecadado em 2019 mais de US\$ 120 bilhões, de acordo com relatório de análise da empresa SuperData<sup>3</sup>. Diante desse cenário ultracompetitivo na perspectiva econômica, bem como da facilitação do acesso pelas pessoas à internet, foram desenvolvidos novos métodos para auferir lucro. O principal desses métodos foi a implementação de micro transações, operações que envolvem dinheiro real que são efetuadas dentro do jogo e que trazem novos elementos à jogatina. Dentre todas as espécies de micro transações, a mais vultuosa e polêmica são as chamadas *loot boxes*.

*Loot boxes* podem ser definidas como uma mecânica virtual (algo que simule uma caixa, baú, pacote etc.) que oferece a oportunidade de o jogador receber itens de forma randômica que possuem valores – ou raridade – que também são definidos de forma aleatória. Podem ser adquiridas por meio de compra com câmbio real ou virtual, além de recebimento como bônus ao completar alguma tarefa dentro do jogo [XIAO, 2020].

Os itens adquiridos através dessa ação se subdividem em servir unicamente a um aspecto cosmético, ou seja, alteram apenas a apresentação do jogador sem influência alguma no método ou forma como se conduz a *gameplay* [XIAO, 2020], por exemplo, uma roupa diferente para o personagem ou alguma camuflagem de arma. E os itens que podem influenciar e manipular a experiência dentro do jogo tornando-a mais fácil para quem possuir aquele objeto [XIAO, 2020], como exemplo pode-se pontuar determinado *power up*<sup>4</sup> que impulse a força do personagem, dando uma vantagem não natural para aquele momento do jogo.

As recompensas possuem um determinado valor em razão de

---

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/148956-industria-games-movimentou-us-120-bilhoes-2019.htm>>. Acesso em: 16 de março de 2021.

<sup>4</sup> Termo utilizado para se referir a determinado item que, quando coletado dentro do jogo, implicam uma vantagem não natural.

sua escassez e função apresentada dentro do jogo e, quando é permitida a transação entre jogadores acabam virando verdadeiras mercadorias [DRUMMOND, SAUER, HALL, ZENDLE, LOUDON, 2020] em relações negociais envolvendo dinheiro real que ultrapassam, não raras as vezes, a casa dos milhares.

Além do fato de possuir uma característica de imprevisão, as *loot boxes* podem se tornar um caminho para grandes gastos entre os usuários. Isso porque possuem métodos fáceis de acesso e muitas vezes não rastreáveis, como exemplo disso, é possível adquirir essas caixas por meio de cartões de crédito ou cartões de códigos específicos para essa finalidade que são comprados em lojas de conveniência ou supermercados, denominados *gift cards*. É comum vermos na mídia notícias de que crianças pegaram o cartão de crédito escondido dos pais e acabaram por gastar quantias extravagantes neste sistema presente na maioria dos jogos, como os filhos de Thomas Carter que em 2019 gastaram cerca de £550 em compras no título FIFA, da empresa EA Sports<sup>5</sup>.

A situação ainda pode fugir do controle inclusive para adultos que entram nesse círculo vicioso de gastos nessa mecânica, como no caso de Michael de 32 anos que contou ao site Eurogamer que em dois anos gastou mais de US\$ 10.000,00 também no título FIFA<sup>6</sup>.

Diante desse cenário, o presente artigo visa, à luz de estudos internacionais da psicologia e do direito, além de posicionamentos de órgãos oficiais de Estados ao redor do mundo, fazer uma abordagem crítica à existência das *loot boxes* como estão hoje em dia traçando um possível paralelo com os jogos de azar existentes, especificamente com as máquinas caça níqueis.

O estudo em comento possui relevância uma vez que tal situação afeta pessoas das mais diversas idades, inclusive incapazes sendo que no Brasil não há nenhuma regulamentação ou deliberação quanto ao tema. Assim, pretende-se apresentar uma abordagem legislativa verificando os impactos dentro do sistema normativo e suas possíveis

---

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/technology-48908766>>. Acesso em: 16 de março de 2021.

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/articles/2018-07-23-fifa-player-uses-gdpr-to-find-out-everything-ea-has-on-him-realises-hes-spent-over-usd10-000-in-two-years-on-ultimate-team>>. Acesso em: 16 de março de 2021

interações com as formas legislativas existentes e, subsidiariamente, uma intervenção perante os órgãos de regulação da categoria ou implementação de entraves que dificultem o gasto sem limites.

## 2 HISTÓRICO DO TEMA

### 2.1 Implementação e Crescimento em Jogos *Mobile* e de Computador

A origem dessa mecânica é um tanto quanto incerta. Estudos sobre o tema apontam seu surgimento com os jogos *free-to-play*<sup>7</sup> no Japão que necessitavam de uma forma de monetização, já que não era necessário o pagamento para acesso ao jogo, e assim criaram a categoria de jogos *Gacha*, que no ocidente foi nomeado como jogos “freemium” [KOEDER, TANAKA, 2017].

A mecânica passou a ser adotada por diversos jogos de computadores e celulares no início dos anos 2010 e com sua alta lucratividade e popularidade passou a ser adotada cada vez mais por títulos já existentes ou que viriam a ser publicados por grandes distribuidoras, os chamadas jogos AAA.

Em estudo que analisou a evolução da implementação das *loot boxes* e outros tipos de micro transações nos jogos de computador da plataforma Steam ao longo dos anos, Zendle demonstrou que a quantidade de jogos que possuíam tal mecânica era em torno de 5.31% em março de 2010 saltando para 8.34% em março de 2019 [ZENDLE, MEYER, BALLOU, 2020]. Apesar de serem poucos jogos – em torno de 75 de 463 observados durante a pesquisa – esses são os que possuem maiores números de jogadores ativos, uma vez que dentre o mesmo período analisado foi constatado um salto de jogadores expostos de 4.27% para 71.28%. Tal constatação demonstra que as produtoras dos maiores títulos viram a quão lucrativa seria a inserção dessa nova modalidade em seus jogos uma vez que detém a grande parcela dos consumidores.

Como a função primordial das *loot boxes* é a incrementação do lucro por parte das empresas produtoras, elas se tornaram muito mais populares em jogos que são gratuitos para baixar e jogar, mas que possuem sua fonte de renda em outros elementos vendidos dentro do

---

<sup>7</sup> Classificação de jogos que são gratuitos para baixar e jogar.

jogo<sup>8</sup>. Por isso, a sua utilização em jogos *mobile* foi a mais expressiva dentre as plataformas de jogos, o que permitiu um crescimento absurdo desse segmento possibilitando até mesmo parcerias com personalidades conhecidas ao redor do globo como, por exemplo, a ação entre a empresa Garena Free Fire com o jogador de futebol Cristiano Ronaldo<sup>9</sup> ou com os DJs internacionais Alok<sup>10</sup> e KSHMR<sup>11</sup>.

Diante desse cenário, Zendle realizou estudo a fim de constatar a prevalência de *loot boxes* em jogos *mobile* com os sistemas operacionais Android e IOS. Foi descoberto que 58% dos jogos na Google Play contêm essa mecânica, enquanto 59% dos disponíveis na App Store apresentam situação idêntica. Analisando as duas plataformas em conjunto e descartando-se as aplicações repetidas, chegou-se a um total de 56% dos aplicativos [ZENDLE, MEYER, CAIRNS, WATERS, BALLOU, 2020].

## 2.2 Público-Alvo

A discussão sobre o tema deve adquirir certa diferença quanto ao público-alvo, na medida em que tanto adultos quanto crianças e adolescentes podem ter acesso à mecânica. Na literatura internacional sobre o tema, os pesquisadores preferem não realizar pesquisas com pessoas expostas à essa situação e que possuem menos de 16 anos por razões éticas. Dessa forma, o método utilizado para a medição da exposição de crianças e adolescentes foi a observação dos jogos que contêm tal mecânica e sua classificação etária.

Nesse sentido, tomando-se pr base as crianças e o

---

<sup>8</sup> Por diversas vezes nos deparamos ao baixar um jogo com a expressão “contém compras dentro do aplicativo”, sendo essas compras as próprias *loot boxes*, conteúdo que acrescente novos cenários aos jogos ou mesmo conteúdo de personalização do personagem.

<sup>9</sup> Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/12/cristiano-ronaldo-no-free-fire-habilidades-do-chrono-personagem-do-cr7-esports.ghtml>>. Acesso em: 18 de março 2021.

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://www.gazetaesportiva.com/esports/free-fire-anuncia-parceria-com-dj-alok-que-irara-personagem-do-jogo/>>. Acesso em: 18 de março 2021.

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/free-fire/noticia/free-fire-garena-anuncia-parceria-com-kshmr-que-sera-personagem.ghtml>>. Acesso em 18 de março 2021.

adolescentes, ao analisar a presença de *loot boxes* nos jogos *mobile* e de computador, Zendle observou a classificação pelo sistema PEGI<sup>12</sup> nos jogos disponíveis em Android e PC, além da classificação própria da Apple. Dos jogos mais populares de Android, 40% dos jogos classificados como próprio para crianças de 3 anos ou mais possuem *loot boxes*, enquanto nos jogos mais jogados de PC, 50% da mesma classificação possui a mecânica. Dos jogos classificados para 7 anos ou mais, em Android 56% têm a presença de *loot boxes*, por sua vez, os jogos de PC representam 42% nessa faixa etária. Em 58% dos jogos de Android liberados para 12 anos ou mais é possível encontrar *loot boxes* enquanto para PC representa um total de 43%. Por sua vez, em jogos disponíveis da plataforma App Store, 42% dos jogos liberados para 4 anos ou mais estão presentes *loot boxes*, enquanto 60% dos jogos classificados como 9 anos ou mais e 58% dos disponíveis para 12 anos ou mais encontram-se na mesma condição [ZENDLE, MEYER, CAIRNS, WATERS, BALLOU, 2020].

Com relação aos adultos, em pesquisa do perfil demográfico dos jogadores que adquirem *loot boxes* e que são maiores de 18 anos, foi constatado que são pessoas de em média 36.7 anos de idade, predominantemente do gênero masculino, em sua maioria casados, quase em sua totalidade empregados, com diploma universitário ou no sistema de *apprenticeship*<sup>13</sup>, com renda familiar que varia de £1999 a £4999. Praticamente metade participam de situações envolvendo jogos de azar ou apostas em que quase 85% desses participantes somente utilizam as modalidades nas quais se possa injetar dinheiro, sendo 45.9% classificados como apostadores problemáticos [MEDUNA, STEINMETZ, ANTE, REYNOLDS, FIEDLER, 2020].

---

<sup>12</sup> Sigla para Pan European Game Information, sistema de classificação utilizado como referencial uniforme em todo o continente europeu. No Brasil, utilizamos a Classificação Indicativa – ClassInd, vinculada ao Ministério da Justiça e Segurança Pública.

<sup>13</sup> Situação muito comum internacionalmente onde um estudante, visando uma carreira acadêmica ou aperfeiçoamento profissional, decide trabalhar e conviver exclusivamente com um profissional referência na área em que se deseja consolidar-se, auxiliando nas atividades do dia a dia em troca de obter conhecimento e experiência daquela pessoa por uma ajuda de custo.

### 3 LOOT BOXES COMO JOGO DE AZAR

#### 3.1 Definição de Jogo de Azar

Diante de toda essa situação, foi levantada a questão internacional acerca da classificação das *loot boxes* como jogo de azar. A polêmica começou em 2017, logo após o lançamento do jogo *Star Wars Battlefront 2*, publicado pela Electronic Arts, em razão do jogo privilegiar jogadores que investiram dinheiro real para adquirir personagens que ofereciam extrema vantagem competitiva em relação aos personagens padrão<sup>14</sup>.

Esse advento promoveu intenso debate entre órgãos reguladores oficiais de diversos países do hemisfério norte, bem como de especialistas em direito e psicologia sobre a possível classificação do tema como jogos de azar em razão de suas semelhanças com os aludidos jogos:

O desconhecido pode encobrir suas verdadeiras intenções. Tal abjeção pode ser difícil de ser percebida ao simples olhar através dos jogos de videogame, mas pense na roleta dos cassinos sendo substituída pela roleta do jogo *Candy Crush* que as semelhanças se afluam. Pense em quantas vezes você pagou dinheiro real em um jogo unicamente pela chance de receber um item que muito queria. Seria uma *skin* de *Overwatch* bacana? Ou talvez uma carta cobiçada de *Hearthstone*. Por quantas vezes você não recebeu o item que queria e imediatamente gastou mais dinheiro pela chance de sorte?<sup>15</sup>

Nesse sentido, visando trazer um paradigma para definir

---

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2017/11/18/how-a-star-wars-video-game-faced-charges-that-it-was-promoting-gambling/>>. Acesso em 23 de março de 2021.

<sup>15</sup> Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/articles/2017-10-11-are-loot-boxes-gambling>>. Acesso em 23 de março de 2021. (Tradução nossa).

determinada prática como um jogo de azar, Griffiths elenca os quatro critérios necessários que algo deverá cumprir, sendo eles: (i) o negócio tem que ser algo relacionado à um evento futuro que, no momento em que se investe o dinheiro, é impossível que se saiba o resultado; (ii) o resultado, por sua vez, é determinado única e exclusivamente pela sorte e não por habilidade ou similar; (iii) a transferência de patrimônio de um lado para o outro sem que haja um trabalho produtivo e (iv) as perdas podem ser evitadas simplesmente por não entrar no jogo. O autor ainda menciona um possível quinto requisito que seria a perda do dinheiro na grande maioria das vezes que foi investido [GRIFFITHS, 2018, p. 52-54].

### 3.2 Semelhanças Com os Jogos de Azar

No plano internacional foram levantadas diversas hipóteses das semelhanças entre as *loot boxes* e mecanismos de jogos de azar, principalmente com o tipo das máquinas caça-níqueis. Em 2006, houve um estudo publicado que categorizou as formas atrativas nas quais as aludidas máquinas exercem influência sobre o psicológico do apostador, fazendo com que permanecesse no ciclo vicioso das apostas. Sendo eles (i) o *near miss effect* que ocorre quando fica-se muito próximo de atingir o prêmio, essa proximidade dá ao jogador a sensação de que se tentar mais algumas vezes poderá sair vitorioso, contudo, tal pensamento revela-se como uma falácia uma vez que não há correlação entre a proximidade do resultado e jogadas sucessivas; (ii) outro ponto muito parecido com o anterior seria a sensação de “chances repetidas” na qual o jogador pensa que já efetuou tantas apostas que deve estar perto do momento no qual ganhará, então se sair agora perderá todo o caminho construído; (iii) a falsa sensação de que o jogador possui em seu controle ou entendeu o “truque” para se conquistar o prêmio, tal sensação faz com que o jogador gaste cada vez mais perseguindo de forma inútil sua hipótese sem que ela se concretize e (iv) que as cores e efeitos sonoros influenciariam a vontade do apostador uma vez que transmitem uma sensação de euforia e animação influenciando, assim, a continuação do jogo [PARKE, GRIFFITHS, 2006, p. 151-179].

Atento a esta condição um estudo australiano sobre o tema à luz da legislação consumerista naquele país constatou que muitos jogos utilizam de mecânicas similares aos jogos de azar ou até mais versáteis para

a captação de dinheiro como, por exemplo, a adaptação inteligente do jogo a cada usuário, fornecendo a aquisição de determinados produtos mediante o perfil por ele desenvolvido [KING, DELFABBRO, GAINSBURY, DREIER, GREER, BILLIEUX, 2019, p. 131-143].

Em razão desta similitude com o conceito de jogos de azar exposto no item anterior, Drummond e Sauer revisitaram os principais jogos publicados entre os anos de 2016 e 2017 chegaram à conclusão que “(...) sistemas de *loot boxes* compartilham das principais características estruturais e psicológicas dos jogos de azar.”<sup>16</sup> Além disso, recomendam, por conta dessa grande similaridade, a atenção especial de órgãos governamentais sobre o assunto uma vez que há interesse de crianças [DRUMMOND, SAUER, 2018, p. 530-532].

Visando não somente expor as semelhanças entre *loot boxes* e os jogos de azar, a literatura tentou demonstrar como jogadores contumazes e diagnosticados como problemáticos tendem a apresentar o mesmo comportamento quando confrontados com a mecânica virtual. No estudo com 1.172 participantes no total, foi demonstrado que pessoas sem vícios em jogos gastam em média \$11,14 em um mês enquanto jogadores problemáticos gastem \$38,24 dentro do mesmo período [ZENDLE, CAIRNS, 2019].

### **3.3 Impactos no Público-Alvo dos Jogos de Videogames**

Como é cediço, a maioria dos jogos é produzida voltada para o público infantojuvenil, portanto, as similaridades apresentadas com jogos de azar preocuparam diversos pesquisadores que se voltaram ao tema expondo os prejuízos da exposição precoce a práticas viciantes como esses jogos.

Um fator crucial que possibilita essa exposição maior dessa faixa etária é o advento da internet. Diversos estudos citam que os jogos de azar seriam potencializados com a digitalização dos procedimentos, pois se tornaria um meio de fácil acesso em qualquer lugar por meio de aplicativos e internet móvel já que o apostador não teria que se deslocar até o estabelecimento. Seria também um meio barato de se acessar e se levarmos em consideração os jogos grátis que contém somente compras

---

<sup>16</sup> “(...) loot-box systems share important structural and psychological similarities with gambling.”

internas, tal lógica se potencializa. Outro ponto seria uma forma de escapar da realidade em que o jogador se engajaria na prática com a intenção de se desligar das responsabilidades sem que precise ter contato com outras pessoas, no mundo online o jogador está sozinho com o software. Por fim, o principal problema listado seria a frequência com que o jogador poderia engajar em diferentes apostas, não havendo limite de horário ou intervalo [GRIFFITHS, 2003, p. 557-568].

Tendo esse cenário em mente, em 2004 foi realizada uma pesquisa com 540 jogadores de Everquest, sendo 88 adolescentes de idades entre 12 e 19 anos e 452 adultos de idade entre 20 e 70 anos. Como resultado, foi constatado que os adolescentes gastam mais horas jogando do que os adultos (26.25h daqueles contra 24.7h destes) e que 22,7% dos adolescentes sacrificam o tempo destinado para estudos ou trabalhos para continuar jogando, enquanto a média entre os adultos foi de 7,3% [GRIFFITHS, DAVIES, CHAPPELL, 2004, p. 87-96].

Dessa forma, ao analisar as consequências da exposição precoce de crianças e adolescentes às formas de apostas, foi constatado que os adultos considerados problemáticos desenvolveram sua relação com os jogos de azar ainda em sua juventude, o que foi incorporado à rotina deles passando a cada vez apostar mais ao longo dos anos. Ademais, o estudo concluiu que esse tipo de vício é silencioso, mas que muitas vezes vem acompanhado de outros problemas sociais como, por exemplo, vício em álcool ou drogas, cometimento de pequenos crimes como furto ou roubo para sustentar as apostas feitas, evasão escolar ou notas baixas e depressão [GRIFFITHS, 2011].

### **3.4 Classificação Como Jogo de Azar**

Diante de tais condições, foi levantando o debate entre especialistas e órgãos reguladores de alguns países sobre a classificação das *loot boxes* como uma forma de jogo de azar ou não. Nesse sentido, foram definidas 4 classificações que levam em conta o acesso a essas mecânicas e o valor monetário atribuído ao “prêmio”.

A primeira delas recebeu a denominação de *isolated-isolated* já que o jogador, para receber as caixas de itens randômicos, não utiliza dinheiro real e sim completa objetivos dentro do jogo, além disso, os itens recebidos das aberturas das caixas não poderiam ser convertidos em

dinheiro real através de sua venda online, portanto, essa classificação não tem interação nenhuma com a economia do indivíduo (e. g. Horizon Zero Dawn). A segunda classificação é a *isolated-embedded*, ou seja, as caixas não podem ser adquiridas por dinheiro real, mas podem ser convertidas neste por meio de vendas online sejam em sites terceiros ou dentro do próprio jogo (e. g. Diablo 3). A terceira classificação recebeu a denominação *embedded-isolated*, portanto, os jogadores adquirem as caixas através de pagamentos reais, mas os itens obtidos somente são reaproveitados dentro do próprio jogo, não havendo possibilidade da venda (e. g. Overwatch). Por fim, a última categoria são os jogos *embedded-embedded*, onde há completa interação na economia do jogador mediante a compra das caixas com dinheiro real e a revenda dos itens obtidos como forma de gerar receita (e. g. CS:GO). Em conclusão, os autores argumentam que somente a última classificação poderia ser alvo de alguma regulamentação por similaridade com jogos de azar uma vez que a alteração patrimonial do jogador só está completa nesta, enquanto as outras não teriam similaridades estruturais com jogos de azar pela ausência de flutuação patrimonial [NIELSEN, GRABARCZYK, 2019].

Em contrapartida, autores que se valem da classificação acima adotada argumentam que além da última, a segunda e a terceira também deveriam apresentar sua classificação como jogo de azar em razão de que há sim alteração patrimonial relevante sofrida pelo jogador. A segunda classificação se torna perigosa na medida que é possível manipular o mercado já aberto pelas produtoras dos jogos, nessa situação os jogadores combinam por meio de plataformas alheias ou por meio da exploração de *bugs* nas plataformas oficiais, valores diferentes ou métodos de pagamentos que fogem do controle regulamentador dos jogos, o chamado *cash out* [DRUMMOND, SAUER, HALL, ZENDLE, LOUDON, 2020].

Por sua vez, a terceira classificação representaria uma forma de aposta porque o jogador teria em algum momento certo prejuízo financeiro já que seria pago um valor correspondente a compra das caixas e, ao receber os itens sortidos, poderia receber algum de raridade baixa. Portanto, mesmo que não haja uma forma de vender os itens a raridade daquelas recompensas dentro da comunidade ou dentro do próprio sistema de jogo faz com que ganhem um valor que se convertido em dinheiro não pagará o preço das caixas. Ainda é argumentado que a

depende do item ocorre uma facilitação no progresso de jogo ou vantagem competitiva, assim, isso implicaria em um investimento que desequilibra o ecossistema do jogo pois um item que dê extrema vantagem custaria muito mais que o preço pago para abertura, assim como um item inútil não valeria o mesmo preço. Por fim, o autor aduz que até mesmo a primeira classificação é problemática. Não em razão da determinação como jogo de azar já que não há dinheiro envolvido, mas sim por normalizar o comportamento apostador como algo regular, sem riscos e divertido, podendo fazer com que seja escalonado para formas de apostas que envolvam dinheiro no futuro [XIAO, 2020].

Diante de todas as controvérsias a ESRB (Entertainment Software Rating Board), órgão responsável pela classificação dos jogos de acordo com o seu conteúdo em escala mundial foi instada a se manifestar. Contudo, o posicionamento adotado foi de que não haveria qualquer classificação das *loot boxes* como forma de jogo de azar, pois uma vez que se trata de um elemento unicamente de chance, o jogador receberá algum item em troca das aberturas dessas caixas, portanto, não há uma perda efetiva mesmo que o item não seja do gosto do jogador<sup>17</sup>.

## **4 POSIÇÕES INTERNACIONAIS QUANTO AO TEMA**

Diante de toda a comoção pela internet, bem como os diversos estudos de aprofundamento sobre o tema, não demorou muito para que os parlamentares de diversos países começassem a se mobilizar quanto ao assunto. Abaixo, será feita uma análise sintetizada das perspectivas adotadas em diferentes países ao redor do globo.

### **4.1 Estados Unidos**

Os Estados Unidos é o país que teve a menor mobilização acerca do tema dentro dos que serão abordados neste capítulo internacional. Muito embora talvez essa postura menos incisiva seja por conta da forma de governo daquele país, as medidas propostas partiram de três estados, sendo eles Havaí, Washington e Nova Hampshire.

O primeiro dos estados foi o que mais teve mobilizações,

---

<sup>17</sup> Disponível em: <<https://kotaku.com/esrb-says-it-doesnt-see-loot-boxes-as-gambling-1819363091>>. Acesso em 30 de maio de 2021.

primeiramente através da Senate Bill 3024<sup>18</sup> e House Bill 2686<sup>19</sup> houve a tentativa de proibição da venda de jogos de videogame que possuem sistema de itens randômicos para menores de 21 anos. Os projetos de lei, contudo, não tiveram seguimento na tramitação.

Em seguida houve a Senate Bill 3025<sup>20</sup> e a House Bill 2727<sup>21</sup> que tentaram forçar as empresas a incluírem em seus jogos as probabilidades de obter itens de diferentes raridades para que o usuário tenha noção dos riscos. Esses projetos, porém, também não tiveram seguimento na tramitação.

No estado de Washington houve a proposição da Senate Bill 6266<sup>22</sup> que previa a criação de um cronograma de estudos a ser realizado pela Comissão de Jogos de Azar do estado, com o fito de verificar o impacto das *loot boxes* junto ao público infantil. Mas mais uma vez, o referido projeto não obteve seguimento.

Por fim, pelo estado de Nova Hampshire, a senadora Maggie Hassan escreveu uma carta à ESRB<sup>23</sup> pedindo para que fosse dada uma maior atenção as *loot boxes* em razão dos vários estudos da psicologia sobre o assunto e em razão do público-alvo ser majoritariamente composto por crianças e adolescentes. Em resposta, a ESRB informou que sempre se preocupou com a qualidade de suas classificações e que mantém em seu controle os melhores critérios para proteção infantil e dos responsáveis.

---

<sup>18</sup> Disponível em:

<[https://www.capitol.hawaii.gov/session2018/bills/SB3024\\_SD2\\_.HTM](https://www.capitol.hawaii.gov/session2018/bills/SB3024_SD2_.HTM)>. Acesso em 30 de maio de 2021.

<sup>19</sup> Disponível em: <[https://www.capitol.hawaii.gov/session2018/bills/HB2686\\_.HTM](https://www.capitol.hawaii.gov/session2018/bills/HB2686_.HTM)>. Acesso em 30 de maio de 2021.

<sup>20</sup> Disponível em:

<[https://www.capitol.hawaii.gov/session2018/bills/SB3025\\_SD1\\_.HTM](https://www.capitol.hawaii.gov/session2018/bills/SB3025_SD1_.HTM)>. Acesso em 30 de maio de 2021.

<sup>21</sup> Disponível em:

<[https://www.capitol.hawaii.gov/session2018/bills/HB2727\\_HD1\\_.HTM](https://www.capitol.hawaii.gov/session2018/bills/HB2727_HD1_.HTM)>. Acesso em 30 de maio de 2021.

<sup>22</sup> Disponível em: <<http://lawfilesexternal.wa.gov/biennium/2017-18/Pdf/Bill%20Reports/Senate/6266%20SBR%20LBRC%2018.pdf?q=20201202171014>>. Acesso em 30 de maio de 2021

<sup>23</sup> Disponível em: <<https://www.pcgamer.com/us-senator-calls-on-esrb-to-take-action-on-loot-boxes-suggests-ftc-could-get-involved/>>. Acesso em 30 de maio de 2021.

## 4.2 Europa

### 4.2.1 França e Reino Unido

Dentre os países europeus França e Reino Unido apresentarem a mesma conclusão em relação ao tema. A França, através de sua agência regulamentadora da matéria (Arjel) emitiu parecer em 2019 considerando somente as *loot boxes* que possuem *cash out* como uma forma de jogo de azar, as outras modalidades não foram incluídas pois, segundo o órgão, é meramente um risco do jogador ao comprar uma caixa e sendo que recebe um item em troca, não há que se falar em uma perda.

Já o Reino Unido vem de constantes decisões acerca do tema. A primeira delas (e a que está vigente) partiu de um relatório da Gambling Commission em 2017 que ao se defrontar com o tema concluiu pelo mesmo sentido que o órgão francês supramencionado. Contudo, por meio de iniciativa popular, em setembro de 2019 a House of Commons emitiu um relatório com recomendações aos órgãos públicos nacionais nos parágrafos 97 e 98. Neles, a Casa pede para que o governo analise o problema das *loot boxes* e regularize a questão no país nos termos do Gambling Act 2005 ou, de forma subsidiária, que produza um documento novo contendo a regulamentação do tema. Por fim, em julho de 2020, a House of Lords editou um extenso relatório que em seu parágrafo 446 pede aos ministros para incluírem as *loot boxes* como jogos de chance, regulamentado pelo Gambling Act de 2005 enquanto se espera que o governo faça uma revisão técnica da referida lei.

### 4.2.2 Bélgica

A Bélgica foi a que mais inseriu medidas restritivas em decorrência do tema. Em relatório publicado em abril de 2018, a Gaming Commission classificou a presença da referida mecânica no país como algo ilegal por violar o Gaming and Betting Act pois possuem todos os elementos de jogos de chance que são expressamente vedados pelo ordenamento jurídico do país.

Ademais, classificou a conduta das empresas produtoras de jogos como predatórias e nocivas em relação a forma de venda ostensiva para crianças e adolescentes.

Assim, o órgão recomendou que as *loot boxes* fossem banidas para compra por menores de idade, que a legislação se modificasse para a

proteção maior dos usuários como, por exemplo, verificação de idade em pontos de venda de *gift cards* ou uma fiscalização mais elevada em cima dos jogos que faturam com a exploração dessa mecânica.

Além disso, o parecer determina que as empresas desenvolvedoras se abstenham de introduzir itens que deem uma vantagem a experiência do jogador, indiquem as chances de se obter determinado item, imponham limites de gastos, tornem público os dados de pagamentos e histórico de compras de cada jogador e que os números gerados aleatoriamente dentro dos jogos sejam controlados pela comissão. Tais imposições fizeram com que algumas franquias abandonassem o país, como é o caso do jogo *Animal Crossing* da Nintendo<sup>24</sup>.

### 4.3 China

Sobre a questão das *loot boxes*, a China se manifestou em maio de 2017 por meio de seu órgão denominado SAPPRFT e pelo Ministério da Cultura. Nessa manifestação o país regulou de forma rígida a presença da mecânica em seu território. Por exemplo, foi determinado que as caixas não poderiam ser adquiridas por dinheiro real ou virtual e sim por uma forma que o jogador possa realizar dentro do jogo; os itens constantes nas *loot boxes* devem ter outros meios de serem adquiridos dentro do jogo, não importando sua raridade; os desenvolvedores precisam ter transparência quanto aos dados dos jogos e dos próprios jogadores que estão imersos nessa mecânica<sup>25</sup>.

Mais recentemente, em 2019, a China editou uma determinação para a prevenção de jovens de até 18 anos no vício em jogos de azar, incluindo os jogos de videogame. Nessa determinação obriga-se as empresas dos jogos a (i) identificar a idade do usuário através de seu número de cidadão com sua conta online; (ii) a suspender os servidores de jogos para os jovens das 22h até as 8h; (iii) limitar o período máximo de jogatina de 3h em feriados e finais de semana e de 1.5h em dias de semana

---

<sup>24</sup> Disponível em: <<https://animalcrossingworld.com/2019/05/animal-crossing-pocket-camp-is-shutting-down-in-belgium-due-to-loot-box-regulations/>>. Acesso em 30 de maio de 2021.

<sup>25</sup> Disponível em: <<https://www.mondaq.com/china/gaming/672860/a-middle-ground-approach-how-china-regulates-loot-boxes-and-gambling-features-in-online-games>>. Acesso em 30 de maio de 2021.

e (iv) limitar o máximo de dinheiro gasto a ser aumentado conforme a idade [XIAO, 2020].

## 5. Brasil

No Brasil, entretanto, a situação não é similar aos exemplos analisados anteriormente. Em primeiro lugar no país não há quase pesquisas sobre o tema, muito menos uma manifestação de órgãos oficiais ou autoridades competentes.

Recentemente, a Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescentes – ANCED ingressou com sete Ações Civis Públicas perante o Tribunal de Justiça do Distrito Federal<sup>26</sup> questionando a situação da distribuição de *loot boxes* em território nacional, argumentando que as empresas requeridas – tanto produtoras como distribuidoras dos jogos no país – ao disponibilizar esse recurso, especialmente para crianças e adolescentes, contrariariam interesses difusos dos adolescentes pois estes teriam contato com jogos de azar na mais tenra idade. Todas as ações, no momento, estão em fase de conhecimento perante aquele tribunal, dessa forma, não há um posicionamento prévio do Poder Judiciário sobre o assunto para maior análise nesse contexto.

Tampouco o debate acerca da possível classificação como jogo de azar perante a legislação brasileira evoluiu, e segue como um campo de exploração enquanto não houver a definição por alguma autoridade competente sobre o assunto.

Observando o histórico dos julgamentos brasileiros em matérias correlatas, identificamos um primeiro conflito de tipificações penais. Isso porque das primeiras vezes em que a nossa jurisdição ficou frente a frente com uma engenharia que simulava um jogo no qual as pessoas colocavam dinheiro sob um risco foi nas décadas de 80 e 90 com as chamadas máquinas de vídeo-pôquer, em que os julgados da época nos tribunais de alçada e a doutrina as classificaram como um crime contra a economia popular, nos termos do art. 2º, inciso IX, da Lei 1.521/51<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/associacao-brasileira-abre-processo-contras-empresas-de-jogos-para-proibir-loot-boxes/>>. Acesso em 30 de maio de 2021.

<sup>27</sup> Art. 2º. São crimes desta natureza: (...) IX - obter ou tentar obter ganhos ilícitos em detrimento do povo ou de número indeterminado de pessoas mediante especulações ou

[FERNANDES, 1990]. A doutrina define que a tipificação do artigo mencionado ocorre quando inexistente o fator aleatoriedade, ou seja, as máquinas estão condicionadas a fraudar o apostador [BALDÁN, 2004]. Por exemplo, no software da máquina está programado para que, em 50 jogos, ocorra a derrota em 49 seguidos e somente no 50º jogo o prêmio será liberado, o que configura clara manipulação do equipamento com a pré-disposição para perda.

Entretanto, ao que parece, as *loot boxes* não são programadas para que o usuário perca, pelo contrário, possuem um sistema randômico de chances que são aleatórias e possíveis de determinação pela probabilidade. A literatura matemática define probabilidade como eventos aleatórios que se forem repetidos nas mesmas condições não será possível determinar o resultado, ou seja, a incerteza é o elemento inerente ao produto final, que somente pode ser medido de duas formas: seja o método subjetivo (intuição) ou o método objetivo (média dos resultados obtidos em um intervalo de acontecimentos) [SILVA, FERNANDES, ALMEIDA, 2015]. Portanto, em um evento randômico de 50 jogadas, podemos atingir o resultado almejado 1 vez, 5 vezes, 15 vezes ou até o número de total de jogadas, dependendo exclusivamente do acaso.

Assim, uma possível tipificação penal para as *loot boxes* seria sua classificação como jogo de azar. Contudo, essa classificação implica em algumas observações do ponto de vista legislativo.

Em primeiro lugar, o controle legislativo de jogos no Brasil, seja de forma lícita como é o caso das loterias, ou de forma ilícita é exercido exclusivamente pela União, em razão de determinação constitucional nos termos do art. 22, I<sup>28</sup> e XX<sup>29</sup>, da CF/88 e do art. 1º do Decreto-Lei nº 204/67<sup>30</sup> com ratificação pela Súmula Vinculante nº 2 do Supremo Tribunal Federal:

---

processos fraudulentos ("bola de neve", "cadeias", "pichardismo" e quaisquer outros equivalentes);

<sup>28</sup> Art. 22. Compete privativamente à União legislar sobre: I - direito civil, comercial, penal, processual, eleitoral, agrário, marítimo, aeronáutico, espacial e do trabalho; (...)

<sup>29</sup> Art. 22. Compete privativamente à União legislar sobre: (...) XX - sistemas de consórcios e sorteios; (...)

<sup>30</sup> Art. 1º A exploração de loteria, como derrogação excepcional das normas do Direito Penal, constitui serviço público exclusivo da União não suscetível de concessão e só será permitida nos termos do presente Decreto-lei.

É inconstitucional a lei ou ato normativo Estadual ou Distrital que disponha sobre sistemas de consórcios e sorteios, inclusive bingos e loterias.<sup>31</sup>

Isso em razão das loterias e jogos serem serviços públicos explorados pelo Estado como forma de arrecadação de recursos para financiamento de atividades como, por exemplo, o esporte olímpico [DUARTE, 2006].

Portanto, seria necessário criar um tipo penal exclusivo para essa prática ou utilizar de algo já existente no ordenamento jurídico pátrio, de forma genérica, ou seja, a Lei de Contravenções Penais. A referida lei (Decreto-Lei nº 3.688/41) no art. 50, §3º, alínea *a*, traz a definição de jogo de azar proibido pelo caput do artigo como:

(...)  
§ 3º Consideram-se, jogos de azar:  
a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;  
(...)

Em uma análise do tipo, podemos verificar a existência de três elementos que o formam, sendo eles: (i) jogo; (ii) que tenha ganho e perda e (iii) dependa exclusivamente ou principalmente da sorte.

O primeiro dos elementos é a classificação de jogo. Esse conceito, porém, não foi disciplinado pelo legislador penal na hora da elaboração da lei, restando uma lacuna que foi preenchida de forma subsidiária pela doutrina civil. Dessa forma, o jogo é um contrato de duas ou mais pessoas que se obrigam a dar uma determinada coisa a quem ganhar a disputa fixada, mediante regras [DONIZETTI, QUINTELLA, 2021]. Entretanto essa definição civilista não parece se amoldar adequadamente ao tipo penal da Lei de Contravenções Penais por um motivo simples: a definição exige uma bilateralidade o que não ocorre na prática de jogos de azar. Por exemplo, não há bilateralidade no momento

---

<sup>31</sup> Disponível em:

<http://www.stf.jus.br/portal/jurisprudencia/menuSumario.asp?sumula=1188>. Acesso em 30 de maio de 2021.

que um jogador efetua uma rodada da máquina caça-níquel, é somente ele e a própria máquina, portanto, uma pessoa corre o risco de perder o jogo então não há qualquer reciprocidade no risco.

O segundo ponto faz menção ao acréscimo ou decréscimo patrimonial em decorrência do exercício da atividade do jogo, portanto, caso seja estabelecido um jogo de pôquer em que não haja aposta, não se falará em qualquer ilicitude visto que essa se dá mediante a exploração que resulte em ganho ou perda. A doutrina trata esses jogos com a definição de toleráveis, ou seja, não há vedação expressa na lei para que eles não existam e sim somente vedação à sua exploração econômica [DONIZETTI, QUINTELLA, 2021].

Por fim, o terceiro ponto faz menção ao fator sorte. Este pode ser predominante, o resultado depende unicamente da sorte sem qualquer tipo de influência do jogador, ou pode ser parcial na medida que haja uma combinação de habilidade do jogador e o fator sorte. Como exemplos é possível citar no primeiro caso o caça-níquel que será determinado unicamente pelo resultado da máquina, enquanto no segundo fator o jogo de pôquer que depende além da sorte de tirar determinadas cartas, a habilidade do jogador em estratégia e blefe.

Assim, a classificação das *loot boxes*, apesar de preencherem certos requisitos de jogos de azar pela psicologia, torna-se de certa forma incompatível sua adequação ao tipo penal presente atualmente no nosso ordenamento jurídico.

Por outro lado, essa definição como um jogo de azar é importante pois têm reflexos no sistema jurídico. Por exemplo, o Estatuto da Criança e do Adolescente em seu art. 80<sup>32</sup> proíbe completamente a presença de crianças e adolescentes em estabelecimentos onde ocorram apostas, como as loterias vedadas no art. 81, VI<sup>33</sup>, do mesmo diploma legal. Nesse sentido, aposta tem a definição de um contrato onde duas ou mais pessoas se obrigam a dar determinada coisa a quem acertar um

---

<sup>32</sup> Art. 80. Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congêneres ou por casas de jogos, assim entendidas as que realizem apostas, ainda que eventualmente, cuidarão para que não seja permitida a entrada e a permanência de crianças e adolescentes no local, afixando aviso para orientação do público.

<sup>33</sup> Art. 81. É proibida a venda à criança ou ao adolescente de: VI - bilhetes lotéricos e equivalentes.

resultado gerado por um evento aleatório [DONIZETTI, QUINTELLA, 2021]. Por outro lado, o art. 149, I, alínea *d*<sup>34</sup>, do ECA permite a presença de crianças em ambientes de diversão eletrônica, esses, segundo a doutrina, são os ambientes tidos como livre de apostas e somente a interação da criança com o ambiente virtual, por exemplo, *lan houses* ou fliperamas [DIGIÁCOMO, DIGIÁCOMO, 2017].

Entretanto, enquanto não houver uma regulamentação ou problematização do tema no país, este será tratado como mera mecânica de livre concorrência assegurada pelo nosso ordenamento jurídico, para que as empresas diversifiquem seus produtos e consigam mais espaço de mercado.

Em conclusão, é possível verificar que dentro dos atos normativos já existentes no Brasil, não há um que se encaixe perfeitamente para uma possível regularização do tema, diferentemente de alguns dos países citados acima como exemplo. Dessa forma, uma possível regulamentação, caberia ao Poder Legislativo editar ato normativo específico para o tema lastreado em estudos para que não se deixem lacunas.

## **6 SOLUÇÕES DIVERSAS DA LEGISLATIVA**

Enquanto não há um posicionamento oficial e medidas tomadas pelas autoridades, é possível que caminhos alternativos sejam utilizados como forma de proteção do consumidor e da prevenção de possíveis transtornos.

### **6.1 Alterações Implementadas Pelas Desenvolvedoras**

A literatura propõe algumas formas de tentar melhorar a convivência entre as empresas e os usuários. A mais relevante delas seria a imposição de um limite de gastos, já que os principais sistemas de micro transações não possuem essa espécie de trava, portanto, os jogadores podem gastar a maior quantidade possível de dinheiro à disposição deles, como em cartões de crédito [KING, DELFABBRO, 2019].

Os autores defendem que a imposição de um limite não seria

---

<sup>34</sup> Art. 149. Compete à autoridade judiciária disciplinar, através de portaria, ou autorizar, mediante alvará: I - a entrada e permanência de criança ou adolescente, desacompanhado dos pais ou responsável, em: d) casa que explore comercialmente diversões eletrônicas;

a solução caso fosse implementado de forma isolada pois poderia direcionar o comportamento viciante para outras vertentes, por exemplo, maior tempo de jogatina para compensar os itens que não podem ser obtidos através da compra das *loot boxes*. Ainda, é argumentado que as desenvolvedoras dos jogos podem encontrar novas estratégias para burlar esse limite, como a utilização de plataformas terceirizadas para tanto. Por fim, é dito que acima de tudo, o jogador compulsivo irá procurar outros meios para satisfazer seu desejo, ou seja, irá atrás de novas formas de compras, seja dentro do mesmo jogo ou de outros [KING, DELFABRRO, 2019]. Portanto, as medidas precisam vir em conjunto com outras, por exemplo, um intervalo obrigatório entre um compra e outra ou um processo de validação em duas etapas da compra.

## 6.2 Regulamentações Administrativas

Sendo bem improvável que as empresas façam algo pois qualquer ato limitaria seu lucro, caberia as plataformas de distribuição dos jogos ou órgãos de saúde adotar uma recomendação.

A plataforma da Apple de distribuição de aplicativos, a App Store, editou seus termos de uso para constar no item 3.1.1 a obrigatoriedade dos aplicativos que fornecerem *loot boxes* de informar as probabilidades de receber cada item disponível<sup>35</sup>.

No próprio site da ESRB, na aba de *ratings*<sup>36</sup> está descrito que os jogos apropriados somente para maiores de 18 anos contém apostas, sendo está subdividida em apostas com dinheiro real ou apostas simuladas. Assim, a agência poderia informar aos usuários através dessa classificação a existência de elemento comparável a aposta.

Importante, por fim, destacar que em 2018 a Organização Mundial da Saúde classificou na ICD-11<sup>37</sup> a denominada *gaming disorder* que seria o conceito de quando o indivíduo está atrelado por muito tempo nos jogos virtuais, ou em decorrência destes, e abdica de sua vida social,

---

<sup>35</sup> Disponível em: <<https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/#business>>. Acesso em 31 de maio de 2021.

<sup>36</sup> Disponível em: <<https://www.esrb.org/ratings-guide/>>. Acesso em 31 de maio de 2021.

<sup>37</sup> Disponível em: <<https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11>>. Acesso em 31 de maio de 2021.

profissional, escolar ou da própria saúde.

## 7 CONCLUSÃO

O presente tema, do ponto de vista da psicologia, aparenta estar de certa forma pacificado com os diversos estudos que convergem no sentido das práticas de *loot boxes* configurarem jogo de azar ou, no mínimo, uma prática com características viciantes e que deve ser regulamentada. Por outro lado, institucionalmente a questão apresenta estar longe de um denominador comum entre os diversos órgãos regulamentadores países afora, principalmente quando eventual regulamentação colidirá frontalmente com um titã da indústria do entretenimento capaz de gerar bilhões em receita que fomentam a economia do Estado em seus seguimentos. Além disso, as medidas tomadas pelo Estados que se mobilizaram transitam de um extremo ao outro em relação à proibição, dessa forma, um parecer de algum órgão internacional que vincule as ações tomadas pelos países (como, por exemplo, a OMS) talvez seja o que falta para uniformizar as políticas públicas e proteger os indivíduos.

No Brasil a discussão encontra-se em estado embrionário – para não se falar em inexistência. Mas de fato, não há como se imputar a prática de jogo de azar ou qualquer outro ilícito penal diante da atual realidade legislativa. De todo o modo, seria interessante que o país começasse a se mobilizar acerca do tema, uma vez que é um dos maiores mercados consumidores de jogos de videogame do mundo e a fim de adequar seu ordenamento jurídico imbricado de forma que proteja os indivíduos expostos a essa questão – em especial os de menor idade – e produza um arcabouço legislativo consistente.

## REFERÊNCIAS

BALDAN, Édson Luís. Jogos de azar mediante máquinas eletrônicas programadas - MEPs. Revista ADPESP, São Paulo, v. 24, n. 34, p. 143-165, dez.. 2004. Disponível em: <[http://200.205.38.50/biblioteca/index.asp?codigo\\_sophia=52553](http://200.205.38.50/biblioteca/index.asp?codigo_sophia=52553)>.

Acesso em 30 de maio de 2021.

BÉLGICA. Gaming Commission. RESEARCH REPORT ON LOOT BOXES. 2018. Disponível em: <[https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhk\\_sweb\\_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf](https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhk_sweb_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf)>. Acesso em 30 de maio de 2021.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, de 05 de outubro de 1988. Diário Oficial da União. Brasília – DF. 05 de outubro de 1988. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)>. Acesso em 30 de maio de 2021.

BRASIL. Decreto-Lei nº 204, de 27 de fevereiro de 1967. Diário Oficial da União, Brasília – DF, 08 de março de 1967. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/1965-1988/del0204.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/1965-1988/del0204.htm)>. Acesso em 30 de maio de 2021.

BRASIL. Decreto-Lei nº 3.688, de 03 de outubro de 1941. Diário Oficial da União, Brasília – DF, 03 de outubro de 1941. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Decreto-Lei/Del3688.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Decreto-Lei/Del3688.htm)>. Acesso em 30 de maio de 2021.

BRASIL. Lei nº 1.521, de 26 de dezembro de 1951. Diário Oficial da União, Brasília – DF, 27 de dezembro de 1951. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/11521.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/11521.htm)>. Acesso em 30 de maio de 2021.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Diário Oficial da União, Brasília – DF, 27 de outubro de 1990. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm)>. Acesso em 31 de maio de 2021.

DRUMMOND, A., Sauer, J.D., Hall, L.C. et al. Why loot boxes could be regulated as gambling. *Nat Hum Behav* 4, 986–988 (2020).

<<https://doi.org/10.1038/s41562-020-0900-3>>. Acesso em 29 de maio de 2021.

DRUMMOND, A., Sauer, J.D. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nat Hum Behav* 2, 530–532 (2018). <<https://doi.org/10.1038/s41562-018-0360-1>>. Acesso em 29 de maio de 2021.

[DUARTE, David. REVISTA ESMAFE: Escola de Magistratura Federal da 5ª Região. Recife: TRF 5ª Região, nº 10. Dezembro 2006. p. 189-211. Disponível em:](#)

<https://revista.trf5.jus.br/index.php/esmafe/issue/view/16/13>>.

Acesso em 30 de maio de 2021.

[DIGIÁCOMO, Murillo José, 1969- Estatuto da criança e do adolescente anotado e interpretado / Murillo José Digiácómo e Ildeara Amorim Digiácómo. – Curitiba. Ministério Público do Estado do Paraná. Centro de Apoio Operacional das Promotorias da Criança e do Adolescente, 2017. 7ª Edição. p. 278.](#)

[ELPÍDIO, Donizetti, Felipe Quintella. Curso de Direito Civil – 10. ed. – São Paulo: Atlas, 2021.](#)

[FERNANDES, Antonio Scarance. Considerações sobre o “vídeo-pôquer” como atividade criminal. Revista Justitia, Procuradoria Geral de Justiça e Associação Paulista do Ministério Público, São Paulo, ano 52, volume 152, outubro/dezembro, 1990, pp. 84-92. Disponível em: <<http://revistajustitia.com.br/revistas/x722dx.pdf>>. Acesso em 29 de maio de 2021.](#)

[FRANÇA, Arjel. PRESS REALEASE OF SEPTEMBER 30, 2019. Micro-transactions in social gaming and video games: The gambling regulators members of the Gaming Regulators’ European Forum \(GREF\) publish a synthesis of their work. 2019.](#)

GRIFFITHS, M. Internet gambling: issues, concerns, and

recommendations. *Cyberpsychol Behav.* 2003 Dec;6(6):557-68. doi: <10.1089/109493103322725333>. PMID: 14756922. Acesso em 13 de março de 2021.

[GRIFFITHS, Mark. \(2011\). Adolescent Gambling. <10.1016/B978-0-12-373951-3.00113-7>. Acesso em 30 de maio de 2021.](https://doi.org/10.1016/B978-0-12-373951-3.00113-7)

GRIFFITHS, Mark D. *Gaming Law Review.* Feb 2018. 52 - 54. <<http://doi.org/10.1089/glr2.2018.2216>>. Acesso em 06 de março de 2021.

GRIFFITHS, M.D, Mark N.O Davies, Darren Chappell, Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers, *Journal of Adolescence*, Volume 27, Issue 1, 2004, Pages 87-96, ISSN 0140-1971, <<https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007>>. Acesso em 13 de março de 2021.

KING, Daniel L., Paul H. Delfabbro, Sally M. Gainsbury, Michael Dreier, Nancy Greer, Joël Billieux, Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective, *Computers in Human Behavior*, Volume 101, 2019, Pages 131-143, ISSN 0747-5632, <<https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.017>>. Acesso em 29 de maio de 2021.

KING, Daniel & Delfabbro, Paul. (2019). Video Game Monetization (e.g., 'Loot Boxes'): a Blueprint for Practical Social Responsibility Measures. *International Journal of Mental Health and Addiction.* 17. <10.1007/s11469-018-0009-3>. Acesso em 31 de maio de 2021.

KING, DL, Delfabbro PH. Loot box limit-setting is not sufficient on its own to prevent players from overspending: a reply to Drummond, Sauer & Hall. *Addiction.* (2019) 114:1324–5. doi: <10.1111/add.14628>. Acesso em 31 de maio de 2021.

KOEDER, Marco Josef & Tanaka, Ema, 2017. "Game of chance

elements in free-to-play mobile games. A freemium business model monetization tool in need of self-regulation?," 28th European Regional ITS Conference, Passau 2017 169473, International Telecommunications Society (ITS). <<https://ideas.repec.org/p/zbw/itse17/169473.html>>. Acesso em 13 de março de 2021.

MEDUNA, Marc von, Fred Steinmetz, Lennart Ante, Jennifer Reynolds, Ingo Fiedler, Loot boxes are gambling-like elements in video games with harmful potential: Results from a large-scale population survey, *Technology in Society*, Volume 63, 2020, 101395, ISSN 0160-791X, <<https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101395>>. Acesso em 08 de maio de 2021.

NIELSEN, Rune & Grabarczyk, Pawel. (2019). Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games. *Transactions of the Digital Games Research Association*. 4. <[10.26503/todigra.v4i3.104](https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.104)>. Acesso em 30 de maio de 2021.

PARKE, J., Griffiths, M. The Psychology of the Fruit Machine: The Role of Structural Characteristics (Revisited). *Int J Ment Health Addiction* 4, 151–179 (2006). <<https://doi.org/10.1007/s11469-006-9014-z>>. Acesso em 22 de maio de 2021.

REINO UNIDO. Gambling Commission. Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper. 2017. Disponível em: <<http://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Virtual-currencies-eSports-and-social-casino-gaming.pdf>>. Acesso em 30 de maio de 2021.

REINO UNIDO. House of Commons. Immersive and addictive Technologies. 2019. Disponível em: <<https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcmds/1846/184602.htm>>. Acesso em 30 de maio de 2021.

REINO UNIDO. House of Lords. Gambling Harm – Time for Action. 2020. Disponível em: <<https://publications.parliament.uk/pa/ld5801/ldselect/ldgamb/79/79.p>>

df>. Acesso em 30 de maio de 2021.

SILVA, Jorge Luiz de Castro e. *Estatística e Probabilidade* / Jorge Luiz de Castro e Silva, Maria Wilda Fernandes, Rosa Livia Freitas de Almeida – 3. Ed. – Fortaleza: EdUECE, 2015. p. 95.

XIAO, Leon. (2020). People's Republic of China Legal Update: The Notice on the Prevention of Online Gaming Addiction in Juveniles (Published October 25, 2019, Effective November 1, 2019). *Gaming Law Review*. 24. <10.1089/blr2.2019.0002>. Acesso em 29 de maio de 2021.

XIAO, L.Y. Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling? A UK Legal Perspective on the Potential Harms of Random Reward Mechanisms. *Int J Ment Health Addiction* (2020). <<https://doi.org/10.1007/s11469-020-00372-3>>. Acesso em 06 de março de 2021.

ZENDLE D, Cairns P (2019) Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study. *PLoS ONE* 14(3): e0213194. <<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0213194>>. Acesso em 27 de maio de 2021.

ZENDLE D, Meyer R, Cairns P, Waters S, Ballou N. The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. *Addiction*. 2020 Sep;115(9):1768-1772. <doi: 10.1111/add.14973>. Epub 2020 Feb 6. PMID: 31957942. Acesso em 13 de março de 2021.

ZENDLE D, Meyer R, Ballou N. The changing face of desktop video game monetisation: An exploration of exposure to loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most-played Steam games of 2010-2019. *PLoS One*. 2020;15(5):e0232780. Published 2020 May 7. <doi:10.1371/journal.pone.0232780>. Acesso em 13 de março de 2021.