



NOTA TÉCNICA

9

2023



CENTRO DE
INTELIGÊNCIA

TJDFT

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	4
I – DO OBJETO DA NOTA TÉCNICA	5
II – METODOLOGIA DE TRABALHO	10
III – CONCEITO E EVOLUÇÃO HISTÓRICA DOS JOGOS ELETRÔNICOS, DOS SISTEMAS DE MICROTRANSAÇÕES E DAS <i>LOOT BOXES</i>	12
IV – REGULAMENTAÇÃO DO SISTEMA DE <i>LOOT BOX</i> EM OUTROS PAÍSES	18
V – DA ANÁLISE JURÍDICA E LEGAL DO MECANISMO UTILIZADO NAS <i>LOOT BOXES</i> E AUSÊNCIA DE REGRAMENTO ESPECÍFICO NO DIREITO BRASILEIRO	23
VI – <i>LOOT BOX</i> E SUA ANÁLISE SOBRE O PRISMA DA PROTEÇÃO DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE	26
VII – (IM)POSSIBILIDADE DE ENQUADRAMENTO DAS <i>LOOT BOXES</i> NO CONCEITO DE JOGOS DE AZAR	36
CONCLUSÃO	37
DIRETRIZES	42
REFERÊNCIAS	42

NOTA TÉCNICA CIJDF Nº 9/2023

LOOT BOXES (CAIXAS SURPRESAS OU CAIXAS DE RECOMPENSA). MECANISMO DE MONETIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS. LEGISLAÇÃO BRASILEIRA. REFLEXOS JURÍDICOS E SOCIAIS SOBRE O PÚBLICO INFANTO-JUVENIL.

1 - No panorama legislativo pátrio não há qualquer vedação expressa à comercialização de jogos eletrônicos que contenham a técnica de monetização denominada “*loot box*”, “caixa surpresa” ou “caixa de recompensa”;

2 - O negócio jurídico de aquisição das *loot boxes* está submetido ao Código de Defesa do Consumidor e, dessa forma, se sujeita às normas que impõem a transparência do produto oferecido e de suas principais características, evitando-se, dessa forma, a monetização predatória;

3 - Alguns países regulamentaram a questão de diferentes formas, que variam desde a liberação da comercialização, passando pela imposição de regras de controle parental mais rígidas até a proibição total e enquadramento da prática como jogo de azar;

4 - No Brasil, a classificação indicativa dos jogos eletrônicos não leva em conta a questão da monetização, sendo utilizados apenas os seguintes critérios: violência, sexo e nudez, e drogas.

5 - A legislação brasileira (Lei de Contravenções Penais) dificulta o enquadramento das *loot boxes* no conceito de jogo de azar, essencialmente porque a tipificação da conduta estaria restrita à existência do elemento sorte, motivo pelo qual, seria considerada interpretação analógica *in malam partem*.

6 - Diante da transversalidade do tema, que não se limita à análise de legalidade na comercialização das *loot boxes*, mas que depende da incorporação de conhecimentos nas áreas de tecnologia, saúde, psicologia, entre outras, verifica-se a necessidade de amplo debate da questão com a participação do poder público e dos mais diversos segmentos da sociedade.

APRESENTAÇÃO

Instituído pela Portaria Conjunta 66/2020 e atualmente regulamentado pela Portaria Conjunta 140, de 05 de dezembro de 2022, o Centro de Inteligência da Justiça do Distrito Federal – CIJDF possui como funções precípua identificar e monitorar demandas judiciais estratégicas e de massa, repetitivas ou com potencial de repetitividade, competindo-lhe propor e realizar estudos sobre as causas e consequências do excesso de litigiosidade, bem como sobre a

estimativa do seu custo econômico, além de emitir notas técnicas em temas controvertidos.

Por ser um órgão administrativo, o Centro de Inteligência não se envolve diretamente em questões submetidas à apreciação judicial. Seu objetivo é, essencialmente, “identificar e propor tratamento adequado de demandas estratégicas ou repetitivas e de massa” (Art.1º, Resolução nº 349/2020, do Conselho Nacional de Justiça – CNJ), conferindo, assim, maior racionalidade e eficiência ao sistema de justiça.

Cumpra ressaltar, por fim, que as diretrizes apontadas nesta Nota Técnica têm natureza de simples recomendação e cunho informativo. Busca-se, hodiernamente, contribuir para uma prestação jurisdicional de excelência, com objetivos alinhados àqueles definidos na Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas – ONU, em particular, os relacionados ao desenvolvimento de instituições eficazes, responsáveis e transparentes em todos os níveis (ODS 16); sempre de forma colaborativa e com a participação de diversos setores do Tribunal, da sociedade civil e das instituições integrantes do sistema de Justiça.

I – DO OBJETO DA NOTA TÉCNICA

O estudo em comento iniciou-se após o recebimento de Ofícios endereçados ao CIJDF pelo Juízo da Vara da Infância e Juventude do Distrito Federal (atual 1VIJ), por meio dos quais foi relatado o ajuizamento de diversas ações civis públicas por associação nacional que atua em defesa dos interesses de crianças e adolescentes. No polo passivo dos processos figuram várias empresas multinacionais que atuam no segmento de criação, desenvolvimento e comercialização de jogos eletrônicos multiplataformas.

Dentre os fundamentos elencados para a interposição das ações, estão a defesa dos interesses dos menores frente à suposta sistemática de monetização apresentada nos jogos criados/desenvolvidos/comercializados pelas requeridas, além da pretensa tipificação dessa prática como um jogo de azar; circunstância que estaria vedada pelo ordenamento jurídico face à Lei de Contravenções Penais (Decreto-lei nº 3.688/1941).

Nesse contexto, o Juízo postulante pugnou pela análise e coleta de dados pertinentes sobre o tema *sub examine*, notadamente em decorrência da relevância e complexidade dos feitos, além da quantidade de processos envolvidos.

A análise da pertinência temática pelo CIJDF perpassou não apenas pela relevância e complexidade do tema, mas também pelo potencial impacto que a causa de pedir pode gerar em termos de ações individuais, em especial, em fase de cumprimento de sentença.

Isso porque, ainda que haja discussão acerca do interesse da União em ingressar no feito e, desta forma, deslocar a competência para apreciação do mérito das ações originárias para a Justiça Federal não se pode descurar que eventual cumprimento de sentença será processado perante a Justiça Estadual, consoante entendimento jurisprudencial pacificado nesta Corte e no C. STJ¹.

¹ Neste sentido:

AGRAVO DE INSTRUMENTO. CUMPRIMENTO INDIVIDUAL DE SENTENÇA COLETIVA PROFERIDA EM ACP. CÉDULA DE CRÉDITO RURAL. COMPETÊNCIA. PREVENÇÃO DO JUÍZO QUE PROFERIU A SENTENÇA NA JUSTIÇA FEDERAL. INEXISTÊNCIA. CONDENAÇÃO SOLIDÁRIA. COBRIGADO INDICADO PELO EXEQUENTE. SOCIEDADE DE ECONOMIA MISTA. AUSÊNCIA DE INDICAÇÃO DE ENTE FEDERAL. FACULDADE DO CREDOR. COMPETÊNCIA DA JUSTIÇA COMUM DO DISTRITO FEDERAL. DECISÃO REFORMADA. 1. A norma de competência funcional do artigo 516 do CPC é inaplicável às hipóteses de cumprimento individual de sentença coletiva, que pode ser executada coletivamente ou individualmente, nesta última pelos beneficiários da condenação genérica. 2. Com a possibilidade da sentença proferida em demanda coletiva ser liquidada e executada por cada um dos sujeitos que dela se beneficie, a liquidação e o cumprimento individual podem ocorrer tanto perante o juízo que julgou o causa quanto no foro do domicílio do credor. 3. Compete à Justiça Estadual a competência para julgar demandas em que é parte sociedade de economia mista, de acordo com as Súmulas 556 e 508 do STF e a Súmula 42 do STJ. 4. A competência da Justiça Federal, prevista no art. 109 da Constituição Federal, é *ratione personae* e taxativa, não comportando ampliação. Logo, somente os entes federais elencados no art. 109, I, da CF podem litigar nessa esfera jurisdicional, o que não inclui as sociedades de economia mista. 5. Eventual satisfação do crédito exequendo perante o juízo comum estadual não altera o direito de regresso do agravado contra os demais entes solidários (União e Banco Central), que poderão ser demandados perante a Justiça Federal. 6. Agravo de instrumento conhecido e provido. (Acórdão 1252959, 07091725520208070000, Relator: CARLOS RODRIGUES, 1ª Turma Cível, data de julgamento: 27/5/2020, publicado no DJE: 12/6/2020. Pág.: Sem Página Cadastrada.)

E, ainda:

(...) Observa-se que, a despeito de a sentença exequenda ter sido proferida em ação civil pública ajuizada perante a Justiça Federal - a qual, a princípio, seria competente também para o

Dessa feita, o potencial de repetitividade de demandas envolvendo a temática é reforçado por estudos realizados por empresas do segmento de tecnologia (CONVERGÊNCIA DIGITAL, 2021) que apontam a consolidação do mercado jogos eletrônicos como um dos principais ramos de entretenimento, encontrando público entre diferentes faixas etárias e gêneros (KELLY, Christian; JOHNSON, PAUL, 2021).

No panorama brasileiro, a difusão dos jogos eletrônicos entre os mais diversos públicos pode ser verificada a partir da Pesquisa Game Brasil - PGB (2022), segundo a qual **74,5%** dos brasileiros afirmam jogar. Com efeito, a revolução tecnológica dos últimos anos têm permitido o acesso a jogos eletrônicos não apenas através do console - **20%**, mas, principalmente através de smartphones - 48,3% (PGB, 2022), além disso transformou a prática em uma das principais fontes de entretenimento para **84,4%** dos brasileiros e permitiu a ampliação de classes sociais com acesso ao serviço, sendo que com relação à frequência, **36,9%** informaram jogar todos os dias; **28,7%**, entre três e seis dias por semana; **18%**, pelo menos uma vez na semana; **7,3%**, menos de uma vez por semana; **6,7%**, não jogam *online*; e, **2,3%** não souberam responder.

respectivo cumprimento, a teor do que determina o artigo 516 do Código de Processo Civil de 2015 -, no caso temos no polo passivo apenas do Banco do Brasil S.A. Nesse contexto, não havendo no cumprimento de sentença em referência nenhum dos entes elencados no inciso I do artigo 109 da Constituição Federal, não se justifica, de fato, o seu processamento perante a Justiça Federal. (...) (CC 178.868, Ministro Ricardo Villas Bôas Cueva, DJe de 18/06/2021, decisão monocrática).



Especificamente com relação ao público infantil, pesquisa realizada pelo DATAFOLHA (2021) constatou que 70% têm o hábito de jogar e, dentro deste grupo, a frequência de acesso ao serviço aumentou 37% durante a pandemia (DATAFOLHA, 2021). No mesmo sentido, a PGB (2022) concluiu que **8 em cada 10 crianças** possuem o hábito de jogar games.

Diante deste panorama, o aumento do número de usuários/jogadores também trouxe o alerta sobre a possibilidade da existência de distúrbios nesse público, decorrentes da prática excessiva. Dessa forma, a Organização Mundial da Saúde (OMS) passou a incluir o “distúrbio de games” (*gaming disorder*) como um problema de saúde mental (CID-11) (OMS, 2020).

Além disso, é previsível que o crescimento do mercado de jogos eletrônicos venha acompanhado de discussões jurídicas envolvendo as variadas relações que dele se originam.

Nesse ponto, não se pode descuidar das significativas alterações pelas quais têm passado as relações jurídicas travadas entre a indústria dos jogos eletrônicos e os jogadores/consumidores. Dentre essas mudanças, destaca-se a introdução de mecanismos envolvendo microtransações, as quais possibilitam

a realização de compras no ambiente do próprio jogo. Assim, o negócio jurídico de compra e venda não mais se limita ao momento de aquisição do *software*, passando a existir negócios sucessivos durante o desenrolar de toda a experiência com a utilização do *game*.

Considerando que tal mecanismo está contido nos mais variados tipos de jogos, inclusive naqueles que não possuem restrição à classificação indicativa, tem-se que o público infanto-juvenil está suscetível à realização de transações econômicas cuja natureza vem sendo questionada de forma global. Dentre elas, a mais polêmica na atualidade é a aquisição da denominada *loot box* (“caixa surpresa”) geralmente sob a justificativa de se tratar de espécie de jogo de azar.

No Brasil, as microtransações e, por conseguinte, as *loot boxes*, também têm sido alvo de questionamentos e as discussões têm-se instaurado não apenas no cenário legislativo, mas também no judicial - seja no âmbito do direito consumerista, seja no de proteção à criança e ao adolescente.

Diante da crescente judicialização da matéria, do impacto perante o grupo consumidor e das discussões acerca da regulação do alcance do produto envolvendo políticas públicas de proteção dos direitos de crianças e de adolescentes, pode-se concluir que a questão jurídica debatida nas ações civis públicas encaminhadas a este CIJDF enquadram-se como **litígios estruturais**, os quais, esclarece FISS (2017, p. 85), não se pautam pela lógica tripartite ou pelo interesse apenas das partes, mas são multifacetários, reúnem diversos interesses concorrentes cuja complexidade demanda estratégias diferenciadas para sua solução.

Nos dizeres de ARENHARDT (2015, p. 394), *“as questões típicas de litígios estruturais envolvem valores amplos da sociedade, no sentido não apenas de que há vários interesses concorrentes em jogo, mas também de que a esfera jurídica de vários terceiros pode ser afetada pela decisão judicial”*.

No mesmo sentido, DIDIER, ZANETI e OLIVEIRA (2020, pp. 52/53) destacam que os litígios estruturais se caracterizam por:

“[...] (i) pautar-se na discussão sobre um problema estrutural, um estado de coisas ilícito, um estado de desconformidade, ou qualquer outro nome que se queira utilizar para designar uma situação de desconformidade estruturada; (ii) buscar uma transição desse estado de desconformidade para um estado ideal de coisas (uma reestruturação, pois), removendo a situação de desconformidade, mediante decisão de implementação escalonada; (iii) desenvolver-se num procedimento bifásico, que inclua o reconhecimento e a definição do problema estrutural e estabeleça o programa ou projeto de reestruturação que será seguido; (iv) desenvolver-se num procedimento marcado por sua flexibilidade intrínseca, com a possibilidade de adoção de formas atípicas de intervenção de terceiros e de medidas executivas, de alteração do objeto litigioso, de utilização de mecanismos de cooperação judiciária; (v) e pela consensualidade, que abranja inclusive a adaptação do processo (art. 190, CPC).

No quadro traçado, em que a lacuna legislativa referente à regulamentação da temática das *loot boxes* chega ao Poder Judiciário, e na esteira do tratamento dado aos litígios estruturais, não se pode ignorar a importância de ampliação do debate para além dos envolvidos, incluindo-se, além da sociedade, instituições públicas que seriam responsáveis pela regulação e fiscalização da questão.

Dessa feita, o CIJDF encontra seu lugar também enquanto agente de integração interinstitucional a fim de promover, ainda que de forma inicial, a concertação de interesses para a construção de arranjos institucionais aptos a garantir a efetividade da política pública.

Delineado o objeto da presente Nota Técnica, passa-se à metodologia de trabalho.

II - METODOLOGIA DE TRABALHO

Conforme já salientado o ponto de partida da elaboração da presente Nota Técnica centra-se em oito ações civis públicas proposta por Associação

perante a Vara da Infância e Juventude do Distrito Federal, nas quais se questiona o mecanismo utilizado por empresas produtoras e desenvolvedoras de jogos eletrônicos na disponibilização e comercialização das chamadas *loot boxes*, fato esse que possibilita inferir o potencial de impacto da matéria e de repetitividade de demandas individuais, notadamente em decorrência do amplo público consumidor de jogos eletrônicos.

Desse modo, no intuito de desenvolver estudos quanto ao tema, foi instituído, por meio da Portaria CIJDF nº 9, de 11 de abril de 2022, o Grupo de Trabalho intitulado “Indústria dos Jogos Eletrônicos e Proteção dos Direitos da Infância e da Juventude”, tendo por escopo “traçar estratégias para a solução de demandas, em razão da repetitividade de processos ajuizados sobre a matéria”.

A partir de então, membros do Grupo de Trabalho reuniram-se com integrantes do Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação do Ministério da Justiça e Segurança Pública – MJSP, a fim de obterem informações sobre os meios utilizados na realização da classificação indicativa dos jogos eletrônicos, bem como sobre a existência de outras formas de controle de acesso pelo público infanto-juvenil.

Foram realizadas, ainda, reuniões para coleta de esclarecimentos com todas as partes envolvidas, bem como levantamento bibliográfico, de dados e jurisprudência referente à temática.

Nessa seara, ao longo deste estudo, almeja-se:

a) apresentar conceitos fundamentais relacionados às microtransações em jogos eletrônicos, bem como esclarecer o modo de funcionamento das *loot boxes* (“caixas surpresa”);

b) explicar o tratamento jurídico do tema *loot boxes* em outros países;

c) delimitar as principais questões jurídicas relacionadas às formas de monetização em jogos eletrônicos;

d) propor alternativas, com base no ordenamento jurídico brasileiro, para a solução das controvérsias apresentadas, e trazer à luz os impactos e as consequências da ingerência do Poder Judiciário sobre tema ainda não discutido amplamente pelo Poder Legislativo e/ou pela sociedade civil.

III – CONCEITO E EVOLUÇÃO HISTÓRICA DOS JOGOS ELETRÔNICOS, DOS SISTEMAS DE MICROTRANSAÇÕES E DAS *LOOT BOXES*

Com a discussão que vem sendo travada no Congresso Nacional, no âmbito do Projeto de Lei nº 2.796-A de 2021 (“Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia”), busca-se estabelecer um conceito legal para jogos eletrônicos.

A redação final aprovada na Câmara dos Deputados, em 19/10/2022, traz, em seu art. 2º, § 1º, o conceito de jogo eletrônico como sendo (I) o programa de computador que contenha elementos gráficos e audiovisuais, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, com fins lúdicos, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface; (II) o dispositivo central e acessórios, para uso privado ou comercial, especialmente dedicados a executar jogos eletrônicos; e (III) o *software* para aplicativo de celular e/ou página de *internet* desenvolvido com o objetivo de entretenimento com jogos de fantasia.

O conceito de jogo eletrônico, por vezes também chamado jogo digital, pressupõe a utilização da tecnologia de um computador que possibilitará ao usuário a prática do jogo em diversos meios, desde as antigas máquinas de fliperama até os modernos consoles (PlayStation, Xbox e Nintendo Wii, por exemplo), passando pelos chamados “computadores pessoais” (conceito amplo no qual se incluem o *desktop*, *notebook*, *tablets*, *celulares*). Trata-se, portanto, de atividade “gerenciada por *software* e executada em *hardware*” (MIRANDA; STADZISZ, 2017).

Neste sentido, SILVA e BARBOZA (2014, p. 6) discorrem sobre a evolução desses jogos, pontuando que “o ápice na história dos *videogames* aconteceu quando os jogos eletrônicos migraram das casas de fliperama para as residências na forma de consoles que utilizavam os aparelhos de televisão como monitores de jogo”, e defendem que com a chegada do computador pessoal a indústria de *games* entrou em uma nova fase, culminando no advento dos *games on line*. Além disso, informam que os *games* ultrapassaram as

fronteiras do mero entretenimento, sendo utilizados, hodiernamente, como ferramentas colaborativas para educação (*gameficação*).

Tal evolução, além de influenciar na formação cultural das crianças na contemporaneidade (ZANOLLA, 2007, p. 1329), também veio acompanhada pela modificação na forma de comercialização dos jogos eletrônicos. O modelo tradicional de vendas foi paulatinamente substituído “em decorrência das melhorias ocorridas na tecnologia da comunicação nos últimos anos, principalmente no que se refere à internet, forma de pagamentos e celulares” (TAKAHARA, 2020, p. 9).

A partir de então, as empresas puderam aumentar suas receitas com o surgimento das microtransações, que são conteúdos adicionais aos jogos, vendidos de forma separada (TAKAHARA, 2020, p. 9).

Desse modo, nos dias atuais, o lucro da indústria dos jogos eletrônicos advém não apenas da venda de cópias desses jogos, mas também da comercialização – envolvendo o pagamento de dinheiro real – de itens no bojo do próprio jogo (microtransações), os quais podem ser vistos como simples funções cosméticas (*skins*: artigos supérfluos destinados, por exemplo, ao mero embelezamento dos personagens) ou como forma de obtenção de vantagens para avançar nas etapas do *game*.

Pode-se dizer que há duas formas principais de microtransações: a primeira seria a venda direta, por meio da qual o jogador escolhe o item que deseja e, então, realiza a compra; já a segunda seria por meio das questionadas *loot boxes*, nas quais a aquisição do item desejado dependerá do elemento sorte. Ou seja, o jogador realiza a compra de uma “caixa surpresa” e somente depois descobre se o item desejado está ou não ali contido.

Independentemente da forma pela qual se realizam, é de se pontuar que as microtransações tiveram sua origem nos jogos eletrônicos popularmente conhecidos como *Freemium Games* ou *Free to Play (F2P)*, os quais são monetizados principalmente por meio de compras dentro do aplicativo (*App-Purchase*) e propagandas (*Ads*). Assim, tais jogos chegam aos usuários de maneira gratuita, mas o acesso ao conteúdo integral ocorre à medida em que os

conteúdos adicionais são adquiridos. Trata-se de um modelo de jogos como serviço (*game as a service*), e não mais do tradicional modelo de jogos como produto (MENDES et al., 2016, p. 153).

É de se ver, portanto, que as microtransações permitem a sobrevivência dos jogos eletrônicos “gratuitos” no mercado, bem como o seu acesso por maior número de usuários.

É importante destacar que as microtransações, por si sós, não são polêmicas. A grande discussão ocorre quando a monetização se dá por meio da venda de *loot box* – “um dos meios mais controversos de geração de lucros para as empresas produtoras desses jogos –, uma vez que o jogador/consumidor não sabe qual item vai adquirir até que complete a compra da caixa/*Loot Box* e a abra.” Dessa forma, em virtude da naturalização das microtransações no mundo *gamer* “é que se produz o acirramento dos debates acerca dos problemas que as envolvem, principalmente no seu potencial paralelo com o mundo das apostas e jogos de azar” (LIMA, 2022, pp. 11-12).

Os primeiros passos com destino à consolidação das *loot boxes* remontam aos jogos *gacha*, que têm origem ligada ao Japão e suas máquinas *gachapon*, nas quais uma moeda é inserida em troca de um prêmio aleatório. “Traduzidas para os meios digitais na forma de *loot boxes* que, assim como sua versão tradicional, usa da aleatoriedade do prêmio com estímulo, gerado pela combinação de elementos de aposta e também de seus aspectos culturais” (WOODS, 2022 apud CONRADO, 2023, p. 16).

Pela pertinência temática, pode-se até afirmar que as “caixas surpresas” se equiparam a pacotes de “figurinhas” (cromos autocolantes) de determinado álbum e que sejam comercializados pelas bancas de jornais e revistas: itens colecionáveis ordinários que proporcionam a chance de obtenção de itens mais raros, a depender essencialmente da sorte de quem os adquire.

A compreensão sobre a polêmica envolvendo as *loot boxes* pressupõe o conhecimento da forma como se dá a sua aquisição. Em síntese (SILVA; ALMEIDA, 2022, pp. 66-68):

Em uma livre tradução para a língua portuguesa, o termo *Loot Box* seria “caixa de saque”, “caixa de recompensa” ou “caixa-surpresa”. Contudo, há particularidades do seu significado que extrapolam a tradução literal. A partir dessa noção, discorre-se que as *Loot Boxes*, apesar de aparentarem apenas caixas em jogos eletrônicos, representam mais do que isso, pois são uma forma de monetização, uma vez que se vende itens virtuais, para os jogadores, em troca de dinheiro real. Ou seja, por meio das *Loot Boxes*, artefatos virtuais são convertidos em dinheiro real. A conversão monetária, entretanto, não é feita por meio de uma valoração de tais artefatos virtuais, mas sim de uma valoração da própria *Loot Box*. Determinados itens, inclusive, só podem ser obtidos através da compra de tais “caixas”, considerando, ainda, que a *Loot Box* não vende o item em si. Ela vende a possibilidade de obter o item, estando, portanto, atrelada à sorte. (...) por trás deste mecanismo de monetização existe um formato lúdico e esteticamente atrativo para o contexto em que tais “caixas” estão inseridas: os *videogames*. (...) Dessa forma, o belo virtual, representado no formato lúdico das *Loot Boxes*, ao possibilitar a inserção do jogador em um ambiente atrativo, atinge o seu principal objetivo: a monetização de itens dos jogos eletrônicos. As cores, os sons e a apresentação das possibilidades constroem o convencimento de que o jogador precisa das *Loot Boxes*. Assim, a estética desse mecanismo virtual é construída para o consumo. (...) Desse modo, a problemática apontada é que o jogador comprará uma *Loot Box* sem saber qual é a probabilidade de obter o que deseja e, por isso, a sua sorte está condicionada à desenvolvedora dos jogos, que, ao mesmo tempo, é o ente que retém o lucro desta monetização.

Defende-se que o sistema financeiro que envolve as *loot boxes* é um dos mais rentáveis no universo dos jogos eletrônicos. Primeiro, porque as “caixas surpresas” permitem que os jogos intitulados *free to play* (gratuitos) sejam desenvolvidos sem a captação de recursos provindos de anúncios e propagandas. Segundo, porque, em se tratando de jogos com o mecanismo *pay to win*, cogita-se acerca de um suposto risco de vício que pode ser desenvolvido no jogador, levando-o a gastar consideráveis somas com a expectativa de avançar no jogo.

Conforme pesquisa divulgada pelo site especializado *gamesindustry.biz*, a expectativa é que os jogos eletrônicos arrecadem mais de US\$ 20 bilhões (vinte bilhões de dólares) em receita até o ano de 2025 somente com o uso das *loot boxes* (DEALESSANDRI, 2021).

A informação em comento também é disponibilizada pela consultoria holandesa *Newzoo*, especializada no mercado de *games*, e pela *Juniper Research*, empresa inglesa com foco em pesquisa mercadológica, previsão e consultoria.

No mercado nacional, a expectativa também é de alta no faturamento, com previsão de receita anual de US\$2 bilhões provenientes do consumo de jogos digitais. Apesar de líder em lucratividade na América Latina, o Brasil ocupa apenas o 13º lugar no ranking mundial, posição essa que, segundo analistas, poderia ser melhorada caso houvesse aumento de investimentos no setor (Comex do Brasil, 2021).

No âmbito da “comunidade *gamer* internacional” o uso das *loot boxes* não ocasionou grandes debates enquanto limitado à esfera dos jogos gratuitos (*free to play*), tendo em vista que nesses casos os itens *das loot boxes* serviriam para embelezamento dos personagens e seus equipamentos. Todavia, o surgimento do mecanismo *pay to win* (pagar para vencer) acendeu a discussão até então inexistente sobre as caixas de recompensa, surgindo questionamentos sobre a sua configuração como “jogo de azar” ou, ao menos, como hipótese de exploração do consumidor, considerando o estado de grande absorção em que ele se encontra enquanto joga, tornando-o mais suscetível a desejar o item que poderá, ou não, ser encontrado na caixa surpresa.

A polêmica envolvendo *loot boxes* e o mecanismo *pay to win* residiria no fato de que a competitividade do usuário estaria condicionada ao sistema de compras dentro do jogo. Ou seja, o jogador deve estar disposto a gastar considerável soma em dinheiro na compra de *loot boxes*, sob pena de comprometer o seu progresso no jogo ou de se ver “forçado a investir seu tempo em atividades repetitivas que poderão lhe garantir esses itens dentro da própria *gameplay*” (LIMA, 2022, p. 15).

Em sua defesa, muitas desenvolvedoras de *games* argumentam que as *loot boxes* não seriam jogos de azar porque os seus itens permaneceriam dentro dos jogos, sem que pudessem ser sacados do ambiente virtual.

Entretanto, existem casos em que há possibilidade de haver recompensa com valor no mundo real.

Assim, levando em conta a possibilidade – ou não - da venda de itens obtidos, bem como o uso de moeda real para aquisição das caixas, passou-se a discutir sobre a existência de mais de uma espécie do mecanismo *loot box*, as quais possuiriam diferentes graus de prejudicialidade ao usuário-jogador.

Sobre essa questão, merece destaque o estudo apresentado por NIELSEN e GRABARCZYK (2019), para quem as *loot boxes* seriam uma forma particular de implementação do fenômeno denominado *Random Reward Mechanisms – RRM* (mecanismos de recompensa aleatória), que apresentaria três componentes principais: a) condição de elegibilidade; b) procedimento aleatório; e c) recebimento da recompensa, e que se subdividiriam em quatro diferentes tipos, tendo por base a variação entre os três componentes citados.

A definição sobre tais componentes, bem como a explicação dos quatro tipos de *Random Reward Mechanisms – RRM*, são categorizadas por XIAO (2020, p. 4) como

“[...] **condição de elegibilidade** quando o jogador possui a capacidade de acionar o procedimento aleatório, recorrendo a este formato por exemplo para conseguir passar de fase ou obter vantagens sobre outros jogadores. Já o **procedimento aleatório** é a existência de qualquer algoritmo que venha a determinar se o comprador obterá ou não a recompensa e de qual tipo será. A **recompensa** é qualquer elemento do jogo que possa ser concedido ao usuário, podendo este ter valor tanto no jogo quanto no mundo real

O mesmo autor concluiu que com relação ao custo da condição de elegibilidade as RRM's podem ser classificadas, conforme quadro abaixo:



Mecanismo de recompensa aleatório

Random Reward Mechanisms - RRM



“Quanto a equiparação com jogos de azar, no estudo realizado por Nielsen e Grabarczyk, entendeu-se que somente os jogos “integrado – integrado” correspondem a jogos de azar, uma vez que eles movimentam a economia externa. Quanto às demais modalidades, os mesmos afirmaram ser de entendimento dos países, porém advertiram que tanto o formato “integrado – isolado” e “isolado – integrado”, também são prejudiciais uma vez que ainda envolvem dinheiro do mundo real. Já a modalidade “isolado – isolado”, os mesmos apesar de não entenderem como jogos de azar, não recomendam sua prática por vir a normalizar o comportamento do jogo, principalmente envolvendo crianças”. (XIAO, 2020, p. 5, apud COLIODETTI, 2021, p. 8).

Portanto, tendo por base as considerações firmadas em linhas anteriores, verifica-se que o tema *sub examine* é complexo e tem ensejado discussões em vários países, com a adoção de diferentes medidas jurídicas e administrativas, consoante se exporá a partir do tópico seguinte.

IV – REGULAMENTAÇÃO DO SISTEMA DE LOOT BOX EM OUTROS PAÍSES

Assim como ocorre em outros temas relacionados à esfera digital, como é o caso das NFT's (*non-fungible token*), o processo legislativo é incapaz de acompanhar o ritmo acelerado de surgimento das inúmeras inovações tecnológicas. Trata-se de hipótese em que a realidade antecede, em muito, a prática legislativa.

Enquanto no Brasil a discussão envolvendo *loot boxes* ainda se encontra incipiente, pode-se afirmar que em alguns países o tema está em avançada fase de regulamentação.

Nessa baila, dado o contexto global em que se inserem os jogos eletrônicos, é imprescindível a análise da sistemática das *loot boxes* sob a perspectiva de países nos quais, registre-se, houve maior debate sobre o tema, seguido da deflagração de processos de regulamentação com diferentes resultados.

Conforme já elucidado anteriormente, o surgimento das “caixas surpresa” remonta ao início dos anos 2000, mediante adaptação para a indústria do entretenimento eletrônico da sistemática contida nas populares máquinas japonesas de sorteio de brinquedos.

Tem-se que, não por acaso, o Japão foi o primeiro país a adotar medidas regulatórias sobre as *loot boxes*, ainda no ano de 2012. Na ocasião, reconheceu-se que tal espécie de microtransação seria equivalente à “*gacha*” (sistemática apresentada no tópico anterior, relativa aos *gachapon tickets* e o fornecimento de prêmios completamente aleatórios aos jogadores que frequentavam os chamados *flipperamas*), violando, assim, as leis contra “prêmios injustificáveis e representação enganosa”.

Posteriormente, no ano de 2018, vieram a público decisões proferidas na Bélgica e Holanda reconhecendo que “algumas *loot boxes* violavam a legislação sobre jogos de azar”. Enquanto parte das distribuidoras continuam tentando reverter essas decisões, outras, como a *Blizzard Entertainment*, “optou por remover qualquer opção de compra de *loot boxes* com dinheiro nos jogos

Overwatch e *Heroes of the Storm*, para cumprir o determinado pela legislação belga” (CHANG, 2019).

A China, por sua vez, optou por medida menos drástica, permitindo a comercialização de jogos com *loot boxes* desde que observadas determinadas restrições. Passou-se a exigir a indicação do nome de todas as recompensas possíveis, bem como a probabilidade de recebê-las, e proibiu-se a aquisição direta das caixas com o uso de dinheiro real. Todavia, essa última restrição mostrou-se facilmente contornável pelas empresas, que passaram a “criar mecanismos de venda com moedas fictícias, as quais, por sua vez, podiam ser compradas com dinheiro real” (LIMA, 2022, p. 25).

Além disso, a China optou pela total proibição de acesso a jogos com microtransações para crianças menores de oito anos de idade, passando a debater sobre meios para limitar o tempo e a quantia que jovens em idade escolar poderiam gastar na compra de *loot boxes*.

Na Austrália, há Projeto de Lei que busca impedir o acesso de jogadores menores a conteúdo de jogos que possuam as chamadas caixas surpresa, e proposta para obrigar a inserção de aviso em todos os títulos que possuam esse tipo de mecanismo alertando sobre a existência de recurso semelhante a jogo de azar (CHANG, 2019).



De outro vértice, Estados Unidos, Canadá, Rússia e Coréia do Sul ainda não possuem legislação proibindo completamente o mecanismo, mas obrigam a existência do elemento interativo *In Game Purchases (Includes Random Items)*, ou seja, *Compras On-Line (Inclui Itens Aleatórios)*.

Merece destaque a discussão realizada na França e no Reino Unido, países nos quais se rechaçou a alegação de que a *Loot Box* seria uma forma de jogo de azar. Confira-se (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 1256):

Na França, por outro lado, as autoridades entenderam que, como as *loot boxes* são itens sem valor no mundo real, quem as compra não está submetido às mesmas regras dos jogos de azar – o que destoa com a realidade, já que é comum a comercialização desses itens fora do ambiente do jogo.

No Reino Unido, a *UK Gambling Commission* entendeu também não se tratar de jogo de azar, sob o fundamento que os prêmios desbloqueados em *loot boxes* seriam utilizados somente nos próprios jogos em que são adquiridas. Apesar da definição da *UK Gambling Commission*, a Câmara dos Comuns do Reino Unido recebeu representantes da *Electronic Arts*, assim como da *Epic Games*, para questionar a ética comercial por trás das práticas de *loot boxes* das respectivas empresas. A vice-presidente de assuntos jurídicos e governamentais da EA compartilhou do argumento da IGEA [*Interactive Games and Entertainment Association*], tratando as *loot*

boxes como “mecânicas de surpresa”. A Câmara dos Comuns pretende manter reuniões com desenvolvedores para tratar das *loot boxes* e outros sistemas de monetização em jogos digitais.



Além da discussão relativa ao enquadramento das *loot boxes* no conceito de jogos de azar, em âmbito internacional também há discussão sobre a possibilidade de fraude no mecanismo de “caixas surpresa”. Em suas considerações, TAKAHARA (2020, p. 26) destaca:

Podendo ser comparáveis a jogos de azar, as *loot boxes* vem travando uma batalha contra diversos governos de países devido falta de transparência das probabilidades para a obtenção dos itens, além de grande parte do público dos jogos eletrônicos em que há *loot boxes* serem crianças e adolescentes e os jogos não possuem uma classificação de faixa etária adequada para tal. A Bélgica é um exemplo de país em que houve a proibição de *loot boxes* em jogos, cabendo às empresas adaptarem seus produtos para essa localidade, e em diversos outros países ocorre o debate de enquadrar legalmente as *loot boxes* como jogos de azar. Há relatos de jogadores que acabaram realizando gastos excessivos em microtransações pelo sistema do game funcionar como um jogo de azar, como o caso ocorrido na França com o jogo FIFA 20 da EA (RIAZ, 2020). Também

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

Verifica-se, portanto, que, não obstante diversos países já terem iniciado debates para regulamentação das *loot boxes*, a linha para tratamento da questão se apresenta de forma variada, ora proibindo completamente o mecanismo de caixas surpresa, ora liberando-o com restrições mínimas.

V – DA ANÁLISE JURÍDICA E LEGAL DO MECANISMO UTILIZADO NAS LOOT BOXES E AUSÊNCIA DE REGRAMENTO ESPECÍFICO NO DIREITO BRASILEIRO

Atualmente, não há previsão legal específica, no âmbito do direito civil e do direito do consumidor, acerca do mecanismo utilizado nas *loot boxes*. Todavia, tal lacuna não se apresenta como óbice para a tutela dos direitos do usuário.

BARROSO (2022, p. 16) questiona a classificação do negócio jurídico em comento (aquisição de *loot boxes* ou caixas supresas) e como ela deveria ser tratada em nosso ordenamento jurídico, sobretudo visando a proteção de seus usuários/contratantes. Confira-se:

O contrato possui caráter predominantemente ligado a probabilidade, podendo ao final ser positivo ou negativo e segundo Cristiano Chaves de Farias e Nelson Rosenvald, deve ser classificado como **aleatório**, pois é fundado pela incerteza das partes sobre o final do contrato (FARIAS, C. C.; ROSENVALD, N. Curso de direito civil: contratos. 6. ed. Salvador: JusPodivum, 2016). Além disso, como o contrato sempre retorna, ao menos, o licenciamento final de um dos itens virtuais elencados previamente no rol inicial, define-se o contrato, portanto, como *Emptio Rei Sperare* (LÔBO, Paulo. Direito Civil: Contratos. São Paulo: Editora Saraiva, 2011), que é o contrato de natureza aleatória no qual as partes esperam a existência ou não do bem ao término do contrato. No caso do licenciamento acessório, entende-se que cada

item virtual elencado no rol inicial pode existir, ou não, restando, ao final do licenciamento a existência de, ao menos uma licença/item virtual.

(...)

Trata-se de um contrato **bilateral**, tendo como partes o jogador, licenciado, e a empresa que disponibiliza o *software*, o licenciante, e, a depender da existência ou não de pagamento por parte do licenciado para adquirir o licenciamento acessório, pode ser caracterizado como **oneroso ou gratuito**. Classifica-se também como um **contrato de adesão**, sendo o licenciante o único capaz de alterar as cláusulas contratuais, estando o licenciado sujeito à mera aceitação do contrato que lhe é apresentado (FINDELSTEIN, M. E. Aspectos jurídicos do comércio eletrônico. Porto Alegre: Síntese, 2004). É também **formalmente típico**, sendo legislado pelo Capítulo IV – Dos Contratos de Licença de Uso, de Comercialização e de Transferência de Tecnologia da Lei 9.609/98, em seus Arts. 9º a 14 º, mas **materialmente atípico**, pois o conteúdo legal não é suficiente para exaurir a descrição do tipo contratual (LISBOA, R. B. Manual de direito civil: contratos. ed. São Paulo: Saraiva, 2013). Por fim, trata-se de um **contrato de trato sucessivo** (TARTUCE, Flávio. Manual de direito civil: volume único. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense; São Paulo: Método, 2014. p. 562), no qual o licenciante se obriga a disponibilizar o *software* licenciado via *internet*, similar aos serviços de assinatura, não podendo o licenciado acessar o software de forma autônoma.

Após tecer considerações sobre algumas situações recorrentes, tais como falha na informação sobre o produto (p. ex., possibilidade de se obter o item desejado na caixa surpresa) e dificuldade para o reembolso de quantias despendidas pelo jogador (tendo em vista a existência de cláusulas de não reembolso, reembolso indireto ou com prazos inferiores aos estabelecidos no Código de Defesa do Consumidor), BARROSO (2022) conclui apontando a possibilidade de violação ao disposto nos artigos 6º, inciso III; 31; 39, incisos I, IV e V; 49, parágrafo único; e 51, inciso II, todos do CDC.

Discute-se, em especial, a inexistência de informações sobre qual seria a probabilidade de se obter o item desejado na “caixa surpresa” adquirida, circunstância essa que fomenta no jogador o desejo de adquirir outras caixas com a expectativa de, em alguma delas, ser contemplado com o objeto de desejo. Ao discorrer sobre essa omissão por parte das empresas dos jogos, TAKAHARA (2020, p. 25) destaca:

Em alguns jogos existem itens conhecidos como *loot boxes*. Ao abrir essas caixas haverá uma probabilidade de se obter alguns dos itens de uma lista pré-estabelecida. Geralmente há alguns itens com uma baixa probabilidade de se obterem, o que os tornam raros e cobiçados e que possuem um alto valor social para aqueles que os detêm. Os valores transacionados entre os jogadores para itens obtidos via *loot boxes* varia muito em decorrência da sua raridade e do jogo em questão, mas podem chegar a valores relevantes, como é o caso da *Dragon Lore, skin* da arma *AWP* do jogo *CS GO*, que seu preço negociado em um modelo *Factory New* era de USD 3,6 mil pelo site *BitSkin* em fevereiro de 2020 e um modelo de edição limitada foi negociado pelo valor de USD 61 mil em janeiro de 2018 (MADRUGA, 2019). Há um grande debate ocorrendo atualmente sobre as *loot boxes*, pois as propagandas feitas pelas empresas dos jogos sempre exaltam a existência e a possibilidade de obtenção dos itens raros através das caixas, no entanto, em raríssimos casos as empresas deixavam claras as probabilidades de obtenção desses itens, criando uma falsa ilusão por parte dos usuários de que a probabilidade de obtenção do item era muito maior do que realmente era, como apontado pela heurística da disponibilidade, que distorce a probabilidade real de um evento em consequência da memória sobre ele, fazendo-os utilizarem de microtransações para tentar obtê-los.

Decerto, tendo em vista que muitos jogadores acabam por “investir” quantias exorbitantes, a perda de itens adquiridos no interior de jogos eletrônicos pode acarretar considerável prejuízo. Além disso, em se tratando do público infanto-juvenil, a ausência de um efetivo controle parental seria capaz de potencializar os danos advindos dessas transações, especialmente diante das cláusulas de não reembolso. No estudo mencionado em linhas anteriores (BARROSO, 2022, p. 25), são apontados expressivos gastos realizados por crianças e adolescentes diante da falta de mecanismos de limitação, *in verbis*:

[...] não foi encontrada nenhuma forma de controle parental ou similar nas plataformas, a partir do momento em que um cartão é anexado a conta, ele pode ser utilizado sem limites, bastando apenas alguns cliques para que as compras sejam realizadas, e como todas as empresas, quando possuem, políticas de reembolso são extremamente burocráticas e com prazos extremamente curtos, muitos pais podem acabar em situações financeiras complicadas ao se depararem com suas faturas no final do mês. Diversos casos já aconteceram mundo afora, com filhos gastando R\$ 270,00 em *FreeFire*⁵³, R\$ 6.000,00 em *Fortnite*⁵⁴, R\$ 9.000 em *Dragons: Rise of Berg*⁵⁵, R\$ 16.000,00 em *FIFA*⁵⁶ e até incríveis R\$ 80.000,00 em *Sonic*⁵⁷ nos cartões de crédito de seus pais.

Assim, percebe-se que a discussão mais séria acerca do mecanismo das *loot boxes* supera aquela relacionada à violação de normas contratuais e consumeristas, passando a se concentrar na provável violação das normas de proteção da criança e do adolescente, dada a potencialização dos efeitos decorrentes de tal prática (aquisição de *loot boxes*) por um público em situação de hipervulnerabilidade e ainda em desenvolvimento.

VI – LOOT BOX E SUA ANÁLISE SOBRE O PRISMA DA PROTEÇÃO DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE

No ano de 2022, três instituições do Reino Unido (*Newcastle University, Loughborough University e Economic and Social Research Council*) divulgaram um relatório, sob o título *Between Gaming and Gambling: Children, Young People and Paid Reward Systems in Digital Games*” (ASH; GORDON; MILLS, 2022), *no qual abordam os impactos financeiros e emocionais das loot boxes e dos jogos de azar sobre o público infanto-juvenil.*

O mencionado estudo destaca a dificuldade que as crianças possuem para tomar “decisões de compra”, uma vez que não têm pleno conhecimento sobre o valor do dinheiro. Dessa forma, considera ser esperado que o público infantil não tenha a exata noção dos gastos que realizam nos jogos eletrônicos, e que o fato de os itens digitais serem altamente atraentes, desejáveis e colecionáveis contribua para atrair os jogadores a se envolverem por mais tempo em jogos digitais e a gastarem mais dinheiro.

A conclusão apontada no relatório é de que os jogos digitais podem beneficiar o desenvolvimento de habilidades e a socialização para as crianças e os jovens. No entanto, o uso de sistemas de recompensa pagos tem o potencial de acarretar danos patrimoniais e emocionais, e que, por isso, deveria ser regulamentado. Sugere-se, por exemplo, a inclusão de rastreadores de gastos no jogo e a imposição de limites de gastos pelo editor ou pela plataforma de

jogos, ou, ainda, a aplicação de medidas de autoexclusão para que os jogadores individuais pudessem optar por não realizarem gastos no jogo.

No Brasil, o Conselho Federal de Psicologia emitiu parecer alertando sobre os efeitos causados pelas *loot boxes* no público jovem. Na ocasião, o Conselho pontuou que “não apenas a família, mas também o Estado, mediante políticas públicas efetivas, devem proteger crianças e adolescentes de quaisquer tipos de jogos de azar que envolvam gastos monetários como *Loot Box*” (Parecer nº 36, CFP, 2021, p. 6).

Com efeito, a doutrina da proteção integral à criança e ao adolescente encontra-se positivada no artigo 227 da Constituição Federal e estimula a criação de regras e diretrizes destinadas à concretização dos direitos previstos naquele dispositivo, dentre os quais se incluem o direito à vida, à saúde, ao lazer, bem como a proteção contra toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

Nesse contexto, vale salientar que o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/90) assegura expressamente o saudável desenvolvimento e o acesso ao lazer e à cultura, com as restrições inerentes à condição etária dos menores sob proteção. E tendo por base a questão dos jogos eletrônicos, destacam-se do ECA os artigos 3º, 5º, 6º, 70, 77, 80, 81, incisos III e IV, e 243, com ênfase à norma de que “*é dever de todos prevenir a ocorrência de ameaça ou violação dos direitos da criança e do adolescente*” (art. 70).

Desse modo, o controle parental não exime a responsabilidade das fornecedoras dos serviços e até mesmo do Estado na proteção do público infanto-juvenil contra as modalidades de jogos que apresentem um alto potencial de danos financeiros e emocionais.

Especialmente em razão da condição peculiar da criança e do adolescente como pessoas em desenvolvimento, passou-se a discutir o fato de que produtos destinados a esse público, bem como a publicidade neles envolvida, deveria cumprir uma série de diretrizes motivando, inclusive, a elaboração, pelo Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente – CONANDA, da Resolução nº 163 de 13 de março de 2014.

Assim, a questão relativa à publicidade e ao incentivo do consumo infanto-juvenil tem sido discutida sob a ótica da condição duplamente peculiar da criança frente aos apelos publicitários: hipervulnerabilidade infantil (formação física e psíquica ainda não concluída) e caráter persuasivo da publicidade.

Diante disso, “o público infantil se revela alvo de fácil convencimento, pois não consegue lidar com a alta complexidade das estratégias empregadas pela publicidade em paridade de condições com quem as cria, nem consegue responder com igualdade à pressão exercida pela comunicação comercial” (HARTUNG, P. A. D.; KARAGEORGIADIS, 2017, p. 165).

A leitura dos dispositivos da mencionada Resolução nº 163/2014 revela a clara preocupação em impedir que o desenvolvimento e a integridade física e mental da criança e do adolescente sejam prejudicados por ações publicitárias ou comunicação mercadológica, realizadas por qualquer meio. Confira-se:

Art. 2º Considera-se **abusiva**, em razão da política nacional de atendimento da criança e do adolescente, a prática do direcionamento de publicidade e de comunicação mercadológica à criança, **com a intenção de persuadi-la para o consumo de qualquer produto ou serviço e utilizando-se, dentre outros, dos seguintes aspectos:**

- I - linguagem infantil, efeitos especiais e excesso de cores;
- II - trilhas sonoras de músicas infantis ou cantadas por vozes de criança;
- III - representação de criança;
- IV - pessoas ou celebridades com apelo ao público infantil;
- V - personagens ou apresentadores infantis;
- VI - desenho animado ou de animação;
- VII - bonecos ou similares;
- VIII - promoção com distribuição de prêmios ou de brindes colecionáveis ou com apelos ao público infantil; e**
- IX - promoção com competições ou jogos com apelo ao público infantil.**

(...)

Art. 3º São princípios gerais a serem aplicados à publicidade e à comunicação mercadológica dirigida ao adolescente, além daqueles previstos na Constituição Federal, na Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, Estatuto da Criança e do Adolescente, e na Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990, Código de Defesa do Consumidor, os seguintes:

- I - respeito à dignidade da pessoa humana, à intimidade, ao interesse social, às instituições e símbolos nacionais;

II - atenção e cuidado especial às características psicológicas do adolescente e sua condição de pessoa em desenvolvimento;

III - não permitir que a influência do anúncio leve o adolescente a constranger seus responsáveis ou a conduzi-los a uma posição socialmente inferior;

IV - não favorecer ou estimular qualquer espécie de ofensa ou discriminação de gênero, orientação sexual e identidade de gênero, racial, social, política, religiosa ou de nacionalidade;

V - não induzir, mesmo implicitamente, sentimento de inferioridade no adolescente, caso este não consuma determinado produto ou serviço;

VI - não induzir, favorecer, enaltecer ou estimular de qualquer forma atividades ilegais.

VII - não induzir, de forma alguma, a qualquer espécie de violência;

VIII - a qualquer forma de degradação do meio ambiente; e

IX - primar por uma apresentação verdadeira do produto ou serviço oferecido, esclarecendo sobre suas características e funcionamento, considerando especialmente as características peculiares do público-alvo a que se destina. (...) (Sem grifos no original)

Pode-se cogitar, portanto, que os jogos eletrônicos com mecanismo de *loot box* poderiam persuadir o público infanto-juvenil e direcioná-lo para o consumo das caixas surpresa, seja em razão dos efeitos especiais aliados ao excesso de cores apresentados nesse momento do jogo, seja pela possibilidade de se traduzirem em “promoção com distribuição de prêmios ou de brindes colecionáveis ou com apelos ao público infantil” e em “promoção com competições ou jogos com apelo ao público infantil” (art. 2º, incisos I, VIII e IX, da citada Resolução).

Diante do quadro até aqui apresentado, é de se indagar sobre a possibilidade de mudança na classificação indicativa dos jogos eletrônicos nos quais existam os mecanismos de monetização, a fim de que seja estipulada a idade mínima de dezoito anos. A resposta é negativa, conforme se passa a expor.

Atualmente, as instruções sobre a Classificação Indicativa, inclusive aquelas pertinentes aos jogos eletrônicos, são reguladas pela Portaria MJSP nº 502, de 23 de novembro de 2021.

Contudo, merece atenção o fato de não ser possível a alteração da classificação indicativa apenas pelo jogo conter algum mecanismo de

monetização. Isso porque, a referida classificação é feita com base em três eixos temáticos, quais sejam, “violência”, “sexo e nudez” e “drogas” (artigo 3º, inciso V, do normativo supracitado).

Assim, a medida atualmente existente para controle de jogos desse tipo é uma breve menção aos “descritores de elementos interativos” no Guia Prático Audiovisual: Classificação Indicativa (4ª ed., 2021), organizado pela Secretaria Nacional de Justiça, com base na CF/88 e no ECA.

Fundamentados na lógica de observância da classificação indicativa associada ao cuidado dos pais, têm-se os “elementos interativos”, os quais não alteram a classificação indicativa (já que não estão incluídos entre os critérios de análise “violência, drogas e sexo e nudez”), servindo apenas de alerta ao usuário.

O Guia Prático acima mencionado, que incorpora as alterações trazidas pela Portaria 502/2021, colaciona três descritores de elementos interativos, os quais estão contidos em produtos capazes de expor crianças e adolescentes excessivamente na *internet* ou a gasto de dinheiro, *verbis*:

F. ELEMENTOS INTERATIVOS

Para jogos eletrônicos e aplicativos, a informação sobre a classificação indicativa pode incluir também descritores de elementos interativos, que são alertas sobre mecanismos presentes no produto que podem permitir exposição excessiva do jovem na *internet* ou **gasto de dinheiro real**. São três os descritores usados:

F.1 – Compartilha localização

Indica a capacidade de exibir a localização precisa do usuário, no mundo real, a outros jogadores;

F.2 – Compras *on-line*

Indica a possibilidade de efetuar compras de produtos digitais, como fases extras, *skins*, itens surpresa, músicas, moedas virtuais, assinaturas, passes de temporada, upgrades ou prêmios, com moeda do mundo real.

F.3 – Compras *on-line* (inclui itens aleatórios)

Indica a possibilidade de efetuar compras no jogo, com dinheiro real (ou com moedas virtuais ou outras formas de moeda do jogo que podem ser compradas com dinheiro real), de bens digitais ou prêmios para os quais o jogador não sabe antes da compra o que receberá (por exemplo, caixas de saque, pacotes de itens, prêmios misteriosos, trajes, *skins* etc.).

F.4 – Interação de usuários

Indica possível exposição a conteúdo gerado pelo usuário, não filtrado, incluindo comunicações entre usuários e compartilhamento de mídia por meio de redes ou mídias sociais. (Sem grifos no original)

Ressalta-se que o sítio eletrônico do Ministério da Justiça, ao tratar do sistema brasileiro de Classificação Indicativa (*Classind*)², informa que a mencionada atividade de controle e análise não se destina a substituir a supervisão realizada pelos pais em relação aos conteúdos acessados pelos seus filhos, consoante se infere do trecho a seguir transcrito:

Trata-se de um Sistema Setorial denominado CLASSIND, no qual são cadastrados requerimentos de Jogos eletrônicos, RPG e obras audiovisuais, que serão analisados. O resultado dessa análise será posteriormente publicado no Diário Oficial da União.

Os relatórios são extraídos mensalmente e podem ser exportados em planilha do *Excel* ou *Word*. Atualmente existem 03 tipos de relatórios: Obras Audiovisuais, Jogos Eletrônicos e Jogos de RPG e Portarias.

A Classificação Indicativa - *ClassInd* - é uma informação prestada às famílias sobre a faixa etária para a qual obras audiovisuais não se recomendam. São classificados produtos para televisão, mercado de cinema e vídeo, jogos eletrônicos, aplicativos e jogos de interpretação (RPG).

A *ClassInd* não substitui o cuidado dos pais – é fundamentalmente uma ferramenta que pode ser usada por eles. Por isso recomendamos que os pais e responsáveis assistam e conversem com os filhos sobre os conteúdos e temas abordados na mídia. (Sem grifos no original)

Desse modo, partindo do pressuposto de que os pais “devem ter um papel fundamental na mediação do que pode ou não ser consumido pelos seus filhos”, a Classificação Indicativa passa a ter um importante papel “na medida em que pode subsidiar os pais na decisão de qual conteúdo é melhor para seus filhos” (ALVES, 2014, p. 160). Contudo, não substitui outras formas de supervisão, como aquelas disponíveis em sites ou aplicativos desenvolvidos para a navegação na *internet*. Por meio de tais ferramentas, é possível exercer o chamado “controle parental”, gerenciando-se o acesso das crianças e dos

² - Disponível para consulta em: < <https://dados.mj.gov.br/dataset/classind-sistema-gerencial-da-classificacao-indicativa>>. Acesso em 05 jan. 2023.

adolescentes a determinados conteúdos, a compras *on line* e até mesmo limitando o tempo de uso dos jogos/aparelhos.

Assim, recapitulando, as *loot boxes* são tratadas em nosso ordenamento apenas na esfera infralegal (item F.3), limitando-se a mencionada regulamentação a dispor sobre a necessidade de informação nos produtos acerca da possibilidade de “compras *on line*, incluindo itens aleatórios”.

Destarte, pode-se inferir que tal regramento não perquire sobre a legalidade das compras de itens dentro dos jogos eletrônicos, seja sob a ótica do direito civil (eventual prática abusiva), seja sob a ótica do direito penal (possível contravenção).

Não obstante, a regulamentação de diversos aspectos dos *games* é objeto de dois projetos de lei em tramitação no Congresso Nacional.

O primeiro, que tramita na Câmara dos Deputados sob o nº 4.148/2019, dispõe sobre “a aquisição de Caixa de Recompensa em jogos eletrônicos”. O PL foi apresentado sob a seguinte justificativa:

(...) Parte dessa transformação tecnológica, o mercado de jogos eletrônicos, tem apresentado novas práticas negociais. Antes um nicho pequeno de entusiastas, tendo por modelo tradicional o desenvolvimento e venda de jogos como um produto completo, esse mercado vem crescendo a cada década, com transações financeiras que não se limitam à aquisição, mas que perduram no tempo à medida em que novos conteúdos são inseridos nas plataformas e disponibilizados aos jogadores por meio de microtransações.

Contidas nessas novas práticas de mercado estão as chamadas “Caixas de Recompensas”, popularmente chamadas pelo seu nome em língua inglesa, *Loot Boxes*. Esses produtos se traduzem no pagamento, em dinheiro real ou através de créditos de jogo, de uma “surpresa”, ou seja, pela chance do usuário adquirir um ou mais itens sortidos em uma caixa. Tais itens podem ser meramente estéticos ou conter funcionalidades do jogo, como personagens exclusivos, bônus de experiência, etc. Salienta-se que essa prática de mercado tem gerado profundas discussões em diversos países, não estando disciplinada de forma específica no ordenamento jurídico brasileiro. Em alguns países, como Bélgica e Holanda, optou-se por medidas mais radicais, equiparando as Caixas de Recompensas aos jogos de azar, proibindo essa prática de mercado, o que nos parece uma decisão exagerada e simplista.

Primeiramente, é oportuno reiterar a primazia da liberdade econômica e o respeito ao livre mercado, cabendo ao Estado atuar apenas subsidiariamente, para dar a devida proteção aos consumidores de bens e serviços dentro de seu território. Em segundo lugar, a comercialização de Caixas de Recompensas constitui um modelo de negócios consolidado, sendo responsável pela maior circulação de ativos, gerando renda e desenvolvimento para as empresas do ramo, que crescem, mantêm os jogos em funcionamento, desenvolvem novos produtos e contribuem para a geração de emprego e renda nos países em que atuam. Por fim, frisa-se que aquele que adquirir a Caixa de Recompensa terá, ao final, algum dos itens nela contidos, podendo ser o mais valioso ou não.

O ser humano é, portanto, livre para tomar suas decisões, e nesse caso, decidirá se deseja pagar pela chance de adquirir algo mais, ou menos valioso dentro do jogo eletrônico, mediante sorteio.

Diante disso, nada mais razoável que o usuário obtenha, por parte das produtoras de jogos, informações precisas sobre esse sorteio, ou seja, que lhe seja claramente disponibilizada as porcentagens de chance exatas de cada item que integre a Caixa de Recompensa. Salienta-se que tal modelo já é adotado na China e se trata de uma medida razoável, suprimindo o dever de proteção do Estado ao consumidor, o respeito à liberdade econômica, revestindo de transparência e boa-fé a relação entre os particulares.

(...)

Além disso, importante que o poder público disponibilize um mecanismo que permita aos usuários a realização de denúncias aos órgãos competentes, especialmente via internet, de eventuais infrações pelas produtoras de jogos eletrônicos. Cumpre salientar que tais mecanismos já são disponibilizados comumente em vários outros órgãos públicos, não implicando em aumento de despesa ao Estado. (...)

Infere-se dos termos do projeto de lei apontado acima a intenção de afastamento das *loot boxes* de qualquer prática criminal, notadamente da contravenção penal de “jogos de azar”. Isso porque sua natureza jurídica é apresentada de maneira semelhante a um negócio jurídico contratual aleatório, disciplinado sob a ótica do Direito Civil, incumbindo ao órgão competente a fiscalização de seu cumprimento. Para melhor compreensão, confira-se o teor dos artigos 1º a 4º do Projeto de Lei em comento:

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre as Caixas de Recompensas em jogos eletrônicos disponibilizados aos consumidores brasileiros.

Art. 2º Para fins desta Lei, considera-se Caixa de Recompensa em jogo eletrônico aquela disponibilizada pelos seus produtores aos usuários, por meio das funcionalidades da plataforma, que permite a aquisição por sorteio, mediante pagamento em moeda corrente ou virtual, de itens ou bonificações variadas.

Art. 3º As Caixas de Recompensa disponibilizadas pelas produtoras de jogos eletrônicos deverão, obrigatoriamente, exibir a exata probabilidade de obtenção dos itens que serão sorteados em seu conteúdo.

Art. 4º Considera-se infração administrativa o descumprimento da obrigação estabelecida no artigo anterior.

§ 1º São autoridades competentes para lavrar auto de infração e instaurar processo administrativo os servidores ativos do órgão fiscalizador competente.

§ 2º Qualquer pessoa, constatando o cometimento de infração administrativa a esta Lei, poderá dirigir representação ao órgão fiscalizador competente, que disponibilizará, via internet e caixa postal, mecanismo próprio para apresentação de denúncias ou requerimento relativos aos seus direitos.

Entretanto, é de se notar que o Projeto de Lei em questão não se destina especificamente à proteção dos direitos da Criança e do Adolescente, tendo em vista possuir objeto mais amplo, cuja abrangência atinge todos os potenciais usuários de jogos eletrônicos, deixando de considerar a faixa etária dos eventuais consumidores desses produtos.

Por outro lado, o Projeto de Lei com tramitação originária no Senado Federal busca a proteção específica do público infanto-juvenil nas atividades realizadas em ambiente virtual. Isso porque o art. 8º do PLS 2628/2022 veda expressamente o uso de *loot boxes* em jogos eletrônicos por considerá-las espécie de jogos de azar, nos termos do Decreto-Lei nº 3.688/41.

Por fim, merece consideração o debate que se instaura sobre a possível violação ao disposto no art. 14 da Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados), segundo o qual:

Art. 14. O tratamento de dados pessoais de crianças e de adolescentes deverá ser realizado em seu melhor interesse, nos termos deste artigo e da legislação pertinente.

§ 1º O tratamento de dados pessoais de crianças deverá ser realizado com o consentimento específico e em destaque dado por pelo menos um dos pais ou pelo responsável legal.

§ 2º No tratamento de dados de que trata o § 1º deste artigo, os controladores deverão manter pública a informação sobre os tipos de dados coletados, a forma de sua utilização e os procedimentos para o exercício dos direitos a que se refere o art. 18 desta Lei.

§ 3º Poderão ser coletados dados pessoais de crianças sem o consentimento a que se refere o § 1º deste artigo quando a coleta for necessária para contatar os pais ou o responsável legal, utilizados uma única vez e sem armazenamento, ou para sua proteção, e em nenhum caso poderão ser repassados a terceiro sem o consentimento de que trata o § 1º deste artigo.

§ 4º Os controladores não deverão condicionar a participação dos titulares de que trata o § 1º deste artigo em jogos, aplicações de internet ou outras atividades ao fornecimento de informações pessoais além das estritamente necessárias à atividade.

§ 5º O controlador deve realizar todos os esforços razoáveis para verificar que o consentimento a que se refere o § 1º deste artigo foi dado pelo responsável pela criança, consideradas as tecnologias disponíveis.

§ 6º As informações sobre o tratamento de dados referidas neste artigo deverão ser fornecidas de maneira simples, clara e acessível, consideradas as características físico-motoras, perceptivas, sensoriais, intelectuais e mentais do usuário, com uso de recursos audiovisuais quando adequado, de forma a proporcionar a informação necessária aos pais ou ao responsável legal e adequada ao entendimento da criança.

A mencionada discussão surge a partir da constatação de que seria possível a coleta de dados pessoais dos jogadores para criação de um banco de dados que seria utilizado para oferecer produtos de interesse do próprio usuário/jogador. Tal situação é relatada no artigo “A Regulamentação das *Loot Boxes* no Brasil: Considerações Éticas e Legais acerca das Microtransações e dos Jogos de Azar” (FANTINI; FANTINI; GARROCHO, 2019, p. 1258), do qual se extrai:

Há também um aspecto relevante que relaciona o Código de Defesa do Consumidor, a Constituição e a recente Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD - Lei 13.709/18). Conforme estudo realizado por *King e Delfabbro* (2018), para além da questão sobre as microtransações serem caracterizadas como elementos que estimulam o jogador a gastar ainda mais, há ainda a coleta de dados pessoais dos jogadores, o que permite a desenvolvedora criar um banco de dados, estudar hábitos e

preferências e oferecer ao seu consumidor produtos que certamente lhe despertariam interesse [D. L. King and P. H. Delfabbro, *Predatory monetization schemes in vídeo games (e.g. 'loot boxes') and internet gaming disorder. Addiction*, 113(11), 2018, pp.1967-1969]. Considerando a dignidade da pessoa humana e a vulnerabilidade do consumidor, a LGPD proíbe a coleta indiscriminada de dados pessoais, **inclusive em se tratando de menores de idade - cuja autorização para o tratamento dos dados depende da autorização específica de um responsável legal**. Com isso, os desenvolvedores devem estar atentos à forma como extraem os dados dos usuários de seus jogos. (sem grifos no original)

Portanto, para além da adoção de “medidas de segurança, técnicas e administrativas aptas a proteger os dados pessoais de acessos não autorizados” (art. 46 da LGPD), deve-se averiguar, caso a caso, sobre a existência de campo específico alertando sobre a possibilidade de coleta de dados, bem como sobre a necessidade de a autorização ser concedida pelo responsável legal do jogador menor de idade.

VII – (IM)POSSIBILIDADE DE ENQUADRAMENTO DAS *LOOT BOXES* NO CONCEITO DE JOGOS DE AZAR

No ordenamento jurídico brasileiro, “jogos de azar” são aqueles que dependem exclusiva ou principalmente da sorte. Isso é o que se depreende da redação contida no art. 50, § 3º, alínea “a”, da Lei das Contravenções Penais (Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941).

Trata-se de conceito aberto para se chegar à conclusão de que as *loot boxes* estariam por ele englobadas. A amplitude do conceito, associada à falta de regulamentação, seja ela legal ou infralegal, reafirma a discussão sobre quais práticas realmente estariam incluídas no tipo penal.

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

Também se deve destacar que a Lei das Contravenções Penais foi publicada na década de 1940, ou seja, muito antes da invenção dos *videogames*

e do surgimento de novas modalidades de jogos de azar, sem que houvesse posterior norma penal destinada à atualização do tipo.

Desse modo, o exame da legislação penal brasileira traz à tona dificuldades quanto ao enquadramento das caixas surpresa ao conceito da contravenção penal prevista no art. 50 do Decreto-Lei nº 3.688/1941.

É nítida, portanto, a complexidade da situação, já que, não obstante as *loot boxes* serem consideradas uma forma de monetização existentes dentro dos jogos de vídeo games e que podem trazer semelhanças com os jogos de azar, não há, até o momento, nenhuma norma legal que tipifique a conduta.

Assim, equipará-las ao delito já existente poderia ensejar violação aos princípios da taxatividade e da legalidade, bem como à proibição da *analogia in malam partem*.

A tipificação do mecanismo das *loot boxes* ou caixas surpresas dependeria, portanto, da atuação do Poder Legislativo, ou, ao menos do Poder Executivo (caso se entenda tratar de norma penal em branco heterogênea).

CONCLUSÃO

Após análise acurada das informações pelo CIJDF, em resumo, foram apuradas as seguintes informações:

- a) No panorama legislativo pátrio não há qualquer vedação expressa à comercialização de jogos eletrônicos que contenham a técnica de monetização denominada “*loot box*”, “caixa surpresa” ou “caixa de recompensa”;
- b) O negócio jurídico de aquisição das *loot boxes* está submetido ao Código de Defesa do Consumidor e, dessa forma, sujeita às normas que impõe a transparência do produto oferecido e as suas principais características, evitando-se, dessa forma, a monetização predatória;
- c) Alguns países já regulamentaram a questão de diferentes formas, que variam desde a proibição total e

enquadramento da prática como jogo de azar; imposição de regras de controle parental mais rígidas e à liberação da comercialização;

d) No Brasil, a classificação indicativa dos jogos não leva em conta a questão da monetização, sendo utilizados apenas os critérios: violência, sexo e nudez e drogas.

e) A legislação brasileira (Lei de Contravenções Penais) dificulta o enquadramento das *loot boxes* no conceito de jogo de azar, essencialmente porque a tipificação da conduta estaria restrita à existência do elemento sorte, motivo pelo qual, seria considerada interpretação analógica *in malam partem*.

f) O Projeto de Lei 4.148/2019 em trâmite na Câmara dos Deputados afasta a comercialização de *boxes* de qualquer prática criminosa e a qualifica como negócio jurídico contratual aleatório, impondo-se a obrigação de observar o dever de transparência com a informação da probabilidade de obtenção dos itens que estão sendo oferecidos, de modo semelhante ao modelo chinês. No referido projeto não há regulamentação específica quanto ao público infantil;

g) O Projeto de Lei 3.688/2014 do Senado Federal veda expressamente o oferecimento de *loot boxes* ao público infantil e, em sentido contrário do outro projeto de lei, considera a prática jogo de azar.

Diante da transversalidade do tema, que não se limita à análise de legalidade na comercialização das *loot boxes*, mas que depende da incorporação de conhecimentos na área de tecnologia, saúde, psicologia entre outros, verifica-se a necessidade de amplo debate da questão com a participação do poder público e dos mais diversos segmentos da sociedade, e, especialmente quanto ao público infantil, definir se há risco ao seu

desenvolvimento pleno e quais seriam as alternativas viáveis para resolver a questão.

Destaque-se que a experiência estrangeira enriquece o debate, mas não se presta como uma solução de "prateleira", pois é essencial que se ponderem valores da nossa sociedade e os interesses envolvidos.

Igualmente, se verifica que embora exista proposta legislativa que preveja a fiscalização e o controle no oferecimento do produto, não existe definição acerca de qual seria o órgão competente para exercer referida atribuição e tampouco quais seriam os critérios para tal prática.

Registre-se que, atualmente, a análise de classificação indicativa realizada pelo Ministério da Justiça dependeria de incrementos em sua estrutura e ampliação de suas atribuições para realizar a referida análise e, principalmente a fiscalização acerca do cumprimento da transparência no oferecimento do produto *loot box* e a inserção dos corretos mecanismos de controle parental para garantir o acesso adequado do público infantil aos jogos eletrônicos.

Aliás, o ponto referente à transparência das informações que são prestadas aos usuários dos jogos eletrônicos tem sido objeto de grande atenção tanto nas discussões internacionais quanto no Projeto de Lei 4.148/2019, especialmente, no que tange à probabilidade de obtenção do item desejado, devendo-se ainda, diferenciar situações em que a compra é a condição para o progresso no próprio *game*, ou mesmo apenas para a customização de personagens, cenários e demais itens.

Lado outro, diante da dificuldade jurídica em equiparar as *loot boxes* aos "jogos de azar", não se mostraria razoável o simples banimento dessa forma de monetização se há possibilidade de regulação, controle e fiscalização da sua comercialização, de modo a atender às normas vigentes.

Destarte, a partir de informações claras e objetivas e, se for o caso, do exercício do controle parental, caberia unicamente ao "jogador" decidir sobre qual seria a melhor forma de utilizar as "caixas surpresas", bem como de avaliar a convivência de adquiri-las.

Diante de tal panorama, poderia ser vislumbrado um cenário no qual os jogos eletrônicos que contenham as chamadas *loot boxes* continuariam a ser comercializados, mas com as limitações previstas no Projeto de Lei CD nº 4.148/2019, além da necessidade de o usuário ter conhecimento sobre tal prática a partir do alerta “Compras *on-line* – inclui itens aleatórios”.

Quanto ao público infanto-juvenil, deve-se perquirir sobre a (in)suficiência do simples mecanismo de controle parental, bem como sobre a “corresponsabilidade da família, da sociedade e do Estado na garantia à criança e ao adolescente dos direitos à educação, ao lazer, à cultura, ao respeito e à dignidade” (BRASIL, Guia Prático Audiovisual, 2021).

Por outro lado, rememorando o fato de que ações judiciais como as que foram submetidas à análise da Vara da Infância e Juventude do DF poderiam ser enquadradas como demandas estruturais, conforme já salientado, torna-se imprescindível a ampliação das discussões, seja por meio da realização de audiências públicas, inclusive com a participação de profissionais da área da saúde para verificação dos impactos psicológicos sobre o público infanto-juvenil; seja por meio da atuação do Poder Legislativo, fato que vem ocorrendo – ainda de forma incipiente - por meio do Congresso Nacional e através dos já mencionados PLS 2628/2022 e PL 4148/2019; seja pela participação de entidades de classe e demais organismos de atuação na sociedade, tais como o Conselho Federal de Psicologia (Parecer nº 36/2021 - CFP).

Sob essa ótica, a eventual violação de direitos que afetam um expressivo número de pessoas ou grupos (os chamados direitos irradiados) faz com que o Poder Judiciário nem sempre consiga respaldá-los de maneira suficiente. Isso se dá pela ausência de legislação sobre o tema, pela falta de estrutura do Judiciário – que está habituado a receber demandas que envolvam uma quantidade inferior de direitos violados e de pessoas envolvidas - e por problemas de ordem econômica (MOSSOI; MEDINA, 2020, p. 256).

De acordo com o posicionamento há muito externado por ARENHART (2014, p. 394), vale ressaltar que decisões sobre questões coletivas exigiriam soluções que ultrapassem as decisões simples a respeito de relações lineares

entre as partes, sendo necessários pronunciamentos judiciais que se orientem para uma perspectiva futura, tendo em vista a mais perfeita resolução da controvérsia como um todo, evitando, assim, que a decisão judicial se converta em um problema maior do que o próprio litígio posto a exame.

E, ainda a propósito do tema (ARENHART, 2014, p. 409):

Por isso se exige do juiz outra postura no trato dessas questões. Impõe-se um juiz que tenha a criatividade necessária e o arrojo suficiente para sair do esquema "vencedor-perdedor". É preciso um juiz que, consciente de seu papel e prudente no exercício da jurisdição, tenha condições de oferecer à sociedade uma solução factível e razoável, no sentido de refletir da melhor maneira possível os valores públicos que devem ser o fim último da jurisdição. Se outra mentalidade do juiz é exigida, também se exige outro tipo de processo para lidar com essas causas. Mesmo a estrutura das ações coletivas - como hoje prevista - é insuficiente para tanto. **Impõe-se um processo em que efetivamente se possa permitir a participação social, o conhecimento a fundo do problema e a gestão adequada do litígio. Não sendo assim, corre-se o sério risco de atirar o magistrado em um campo de batalha, onde ele sequer terá condições de conhecer aquilo que está julgando, em suas múltiplas facetas e com seus vários desdobramentos.** Isso será, é claro, a certeza do fracasso da atuação judicial e da inadequação da decisão aí proferida. (sem grifos no original)

Nesse sentido, diante da ausência de regulamentação do tema, da grande complexidade do tema e dos múltiplos interesses envolvidos, a realização de mediação também seria uma ferramenta altamente recomendada no caso concreto, na medida em que possibilitaria o diálogo em foro neutro, a identificação de interesses convergentes e a construção de soluções criativas a múltiplas mãos e sob as mais diversas perspectivas.

A partir da autocomposição, podem-se se aprofundar discussões acerca do controle parental, da transparência na oferta dos produtos e de eventuais efeitos nocivos para o público-alvo, de modo a que a sociedade participe ativamente da ponderação de interesses e da escolha da melhor solução para o conflito.

DIRETRIZES

Ante o exposto, o CIJDF propõe à Primeira Vice-Presidência, as seguintes providências:

a) O encaminhamento direto da presente Nota Técnica, ao Juízo da Vara da Infância e da Juventude para juntada nos autos das ações civis públicas em que se discute o assunto;

b) Considerando a possibilidade de discussão da temática em ações individuais, o encaminhamento, via Gabinete da Corregedoria, a todos os magistrados do Primeiro Grau, especialmente os de competência cível;

c) O encaminhamento da presente Nota Técnica, via Gabinete da Corregedoria, a todos os servidores, especialmente para aqueles que atuam em unidades judiciais de competência cível;

d) O encaminhamento da presente Nota Técnica, via Gabinete da Presidência, a todos os Desembargadores e Juízes de Direito Substitutos em Segundo Grau;

e) O encaminhamento da presente Nota Técnica, via Gabinete da Presidência, à Câmara dos Deputados, ao Senado Federal, ao Ministério da Justiça e ao Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania;

f) Divulgação da presente nota, via Gabinete da Primeira Vice-Presidência, na página de pesquisa da Jurisprudência deste Tribunal;

g) O encaminhamento da presente Nota Técnica ao Centro de Inteligência do Poder Judiciário (CIPJ), para ciência e providências, em atenção ao art. 2º, inciso VII, da Resolução 349 do Conselho Nacional de Justiça - CNJ.

REFERÊNCIAS

Addictive behaviours: Gaming disorder. **World Health Organization**, 22 out. 2020. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder> Acesso em: 08 fev. 2023.

ALVES, Lynn. **A Nova Classificação Indicativa e a Violência nos Games: apontando novas leituras**. Cadernos de Debate da Classificação Indicativa. Vol 3 – Classificação Indicativa e Novas Mídias. 1ª ed. Brasília, Ministério da

Justiça, Secretaria Nacional de Justiça, 2014, pp. 156/167. Disponível em: https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/volume_3.pdf#page=125 Acesso em: 13 fev. 2023.

ARENHART, Sérgio Cruz. **Decisões estruturais no direito processual civil brasileiro**. Revista Magister de Direito Civil e Processual Civil, Porto Alegre, v. 10, n. 59, p. 67-85, mar./abr. 2014. Disponível em: <https://bd.tjdft.jus.br/jspui/handle/tjdft/21353> Acesso em: 03 fev. 2023.

ASH, James; GORDON, Rachel; MILLS, Sarah. **Between Gaming and Gambling: Children, Young People, and Paid Reward Systems in Digital Games**, 2022. Disponível em: <http://www.gaminggamblingresearch.org.uk/wp-content/uploads/2022/10/ESRC-BGG-Final-Report-2022.pdf> Acesso em: 10 fev. 2023.

BARBOZA, Eduardo; SILVA, A. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame**. In: 5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo, 2014, Campo Grande. Disponível em: <https://ciberjor-faalc.ufms.br/ciberjor5/files/2014/07/eduardo.pdf> Acesso em: 28 nov. 2022.

BARROSO, Matthaus de Freitas Glowaski. **Perigo ou diversão?: lootboxes e os riscos dessa política de mercado frente ao consumidor**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) - Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2022. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/prefix/16086/1/21246000.pdf> Acesso: em 05 jan. 2023.

BRASIL, Câmara dos Deputados, **Projeto de Lei nº 2.796-A de 2021**. Regulamenta a fabricação, a importação, a comercialização e o desenvolvimento de jogos eletrônicos no País. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2293861> Acesso em: 10 fev. 2023.

BRASIL, Câmara dos Deputados, **Projeto de Lei nº 4.148 de 2019**. Dispõe sobre a aquisição de Caixa de Recompensa em jogos eletrônicos e dá outras providências. Disponível em: [PL 4148/2019 — Portal da Câmara dos Deputados - Portal da Câmara dos Deputados \(camara.leg.br\)](https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2293861) Acesso em: 3 fev. 2023.

BRASIL, Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente – CONANDA, **Resolução nº 163, de 13 de março de 2014**. Dispõe sobre a abusividade do direcionamento de publicidade e de comunicação mercadológica à criança e ao adolescente. Disponível em: <https://www.gov.br/participamaisbrasil/https-wwwgovbr-participamaisbrasil-blob-baixar-7359> Acesso em: 05 jan. 2023.

BRASIL, Ministério da Justiça e Segurança Pública. **Portaria MJSP nº 502, de 23 de novembro de 2021**. Regulamenta o processo de classificação indicativa de que tratam o art. 74 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, o art. 3º da Lei nº 10.359, de 27 de dezembro de 2001, e o art. 11 da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/legislacao/arquivos-diversos/Portaria502SEI.pdf> Acesso em: 05 jan. 2023.

BRASIL, Ministério da Justiça e Segurança Pública. Secretaria Nacional de Justiça. **Guia Prático de Audiovisual**. 4ª. Ed. Brasília, 2021. Disponível em: https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/CLASSINDAUDIOVISUAL_Guia_27042022versaofinal.pdf Acesso em: 05 jan. 2023.

BRASIL, Senado Federal. **Projeto de Lei nº 2.628 de 2022**. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais. Disponível em: [PL 2628/2022 - Senado Federal](#) Acesso em: 3 fev. 2023.

CHANG, Sofia. Loot Boxes – parte 2: o *status* jurídico das *loot boxes* em diferentes países. **DTIBR**, 2019. Disponível em: <https://www.dtibr.com/post/2019/03/22/loot-boxes-o-status-jurc3addico-das-loot-boxes-em-diferentes-pac3adses> Acesso em: 31 jan. 2023.

COLLODETTI, Kamila. **Loot Boxes e o Enquadramento em Jogos de Azar no Brasil**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) - Rede Doctum de Ensino, Serra, 2021. Disponível em: <https://dspace.doctum.edu.br/bitstream/123456789/3798/1/LOOT%20BOXES%20E%20O%20ENQUADRAMENTO%20EM%20JOGOS%20DE%20AZAR%20NO%20BRASIL.pdf> Acesso em: 04 jan. 2023.

CONRADO, Rafael Ragozoni. **Gamificação de exercícios físicos com lousa inteligente**. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Ciência da Computação) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Bauru, 2023. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/239137/conrado_rr_tcc_bau_ru.pdf?sequence=5&isAllowed=y Acesso em: 10 fev. 2023.

Consumo de jogos eletrônicos cresce mais de 4-% no Brasil em um ano e mercado vê receita aumentar. **Comex do Brasil**, 06 out. 2021. Disponível em: [Consumo de jogos eletrônicos cresce mais de 40% no Brasil em um ano e mercado vê receita aumentar | Comex do Brasil](#) Acesso em: 10 fev. 2021.

DATAFOLHA. Onde e como estão as crianças e adolescentes enquanto as escolas estão fechadas? 2021. Disponível em: <https://fundacaoemann.org.br/noticias/94-dos-estudantes-mudaram-o-comportamento-na-pandemia> , acesso em 14 fev. 2023.

DEALESSANDRI, Marie. Loot Boxes to generate \$20bn by 2025. **Games Industry**, 2021. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/loot-boxes-to-generate-usd20bn-by-2025> Acesso em: 01 fev. 2023.

FANTINI, Laiane Maris C.; FANTINI, Eduardo P. C.; GARROCHO, Luís Felipe M. A. R.. **A Regulamentação das Loot Boxes no Brasil: Considerações Éticas e Legais acerca das Microtransações e dos Jogos de Azar.** In: **SBGames**, 2019. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/IndustriaFull/196985.pdf> Acesso em: 04 jan. 2023.

FISS, Owen. **Direito como razão pública: Processo, jurisdição e sociedade.** 2. ed. Curitiba: Juruá, 2017. 347 p. (Biblioteca de filosofia, sociologia e teoria do direito).

HARTUNG, P. A. D.; KARAGEORGIADIS, E. V. **A Regulação da Publicidade de Alimentos e Bebidas Não Alcoólicas para Crianças no Brasil.** Revista de Direito Sanitário, [S. l.], v. 17, n. 3, p. 160-184, 2017. DOI: 10.11606/issn.2316-9044.v17i3p160-184. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rdisan/article/view/127783> Acesso em: 5 jan. 2023.

Indústria de *games* já é maior que mercados de filmes e música somados. **Convergência Digital**, 03 mai. 2021. Disponível em: <https://www.convergenciadigital.com.br/Negocios/Industria-de-games-ja-e-maior-que-mercados-de-filmes-e-musica-somados-56827.html?UserActiveTemplate=mobile> Acesso em: 04 jan. 2023.

KELLY, Christian; JOHNSON, PAUL. *Gaming: The next super platform*, **Accenture**, 27 abr. 2021. Disponível em: <https://www.accenture.com/us-en/insights/software-platforms/gaming-the-next-super-platform> Acesso em: 02 fev. 2023.

LEMOS, Vinícius Silva; LEMOS, Walter Gustavo da Silva; SANTOS, Karen Borges dos. **O processo estrutural como instrumento adequado para a tutela de direitos fundamentais e a necessidade de ressignificação do processo civil.** Revista Jurídica, São Paulo, v. 69, n. 506, p. 9-39, dez. 2019.

LIMA, Ramon Richardson Torres. **Possibilidades de regulação das loot boxes no Brasil.** Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) - Universidade de Brasília, Brasília, 2022. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/32176> Acesso em 04 de jan. 2023.

MENDES, Paulo R. C.; SOUZA, Welton M. de; FREITAS, Pedro V. A. de; COSTA, Carlos V. M.; OLIVEIRA, Ruy G. S. G. de; NETO, Carlos de Salles S. **Um Estudo de Caso de Expressividade do Meta-Modelo de Monetização de Jogos Meta-F2P**. In: Pôsteres - Simpósio Brasileiro de Sistemas Multimídia e Web (WEBMEDIA), 2016, Teresina. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2016. p. 153-156). Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/webmedia_estendido/article/view/4904 Acesso em: 31 jan. 2023.

MIRANDA, Frederico S.; STADZISZ, Paulo C. **Jogo Digital: definição do termo**. In: **SBGames**, 2017, Curitiba. Disponível em: [https://www.academia.edu/36586411/Jogo_Digital_defini%C3%A7%C3%A3o_o_termo?auto=download](https://www.academia.edu/36586411/Jogo_Digital_defini%C3%A7%C3%A3o_do_termo?auto=download). Acesso em: 31 jan. 2023.

MOSSOI, Alana Caroline; MEDINA, José Miguel Garcia. **Os obstáculos ao processo estrutural e decisões estruturais no direito brasileiro**. Revista dos Tribunais, São Paulo, v. 109, n. 1018, p. 255-276, ago. 2020. Disponível em: <https://bd.tjdft.jus.br/jspui/handle/tjdft/49268> Acesso em: 03 fev. 2023.

NIELSEN, Rune Kristian Lundedal; GRABARCZYK, Pawel. **Are Loot Boxes Gambling? Random reward mechanisms in video games**. Trans. Digit. Games Res. Assoc. 4 (2019): n. pag. Disponível em: <http://todigra.org/index.php/todigra/article/download/104/151> Acesso em: 04 jan. 2023.

OLIVEIRA, Rafael Alexandria de; DIDIER JÚNIOR, Fredie; ZANETI JÚNIOR, Hermes. **Elementos para uma Teoria do Processo Estrutural aplicada ao Processo Civil Brasileiro**. Revista de Processo, São Paulo, v. 45, n. 303, p. 45-81, mai. 2020. Disponível em: <https://bd.tjdft.jus.br/jspui/handle/tjdft/46902> Acesso em: 03 fev. 2023.

SILVA, I. L. NOGUEIRA; ALMEIDA, L. R. GONÇALVES. **Loot Boxes são Jogos de Azar? A Análise do Mecanismo de Monetização Presente em Videogames frente às Legislações Brasileira e Europeias**. e3 - Revista de Economia, Empresas e Empreendedores na CPLP, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 063–074, 2022. DOI: 10.29073/e3.v8i1.614. Disponível em: <https://revistas.ponteditora.org/index.php/e3/article/view/614> Acesso em: 3 fev. 2023.

TAKAHARA, Victor Massashi. **Microtransações em jogos eletrônicos: um estudo sobre percepção dos usuários sobre os itens funcionais e ornamentais**. Dissertação (Mestrado em Economia) - Curso de Economia - Fundação Getúlio Vargas, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/handle/10438/29536> Acesso em: 01 fev. 2023.

XIAO, LEON Y. ***Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling? A UK Legal Perspective on the Potential Harms of Random Reward Mechanisms. International Journal of Mental Health and Addiction.*** Advance online publication (2020), doi: 10.1007/s11469-020-00372-3. Disponível em https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3760589 Acesso em 14 fev. 2023.

ZANOLLA, S. R. S.. **Indústria cultural e infância: estudo sobre formação de valores em crianças no universo do jogo eletrônico.** In: *Educação & Sociedade*, vol. 28, no. Educ. Soc., 2007 28(101), Centro de Estudos Educação e Sociedade - Cedes, Sept. 2007, doi:10.1590/S0101-73302007000400004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/N6MhF46VWJkNnt9Q4rjK6Mz/?lang=pt#> Acesso em: 03 fev. 2023.

Centro de Inteligência da Justiça do Distrito Federal e dos Territórios CIJDF

Grupo Decisório

Des. Angelo Passareli

Primeiro Vice-Presidente do TJDF e Presidente do CIJDF

Juiz Caio Brucoli Sembongi

Representante da Presidência

Juíza Marília Garcia Guedes

Representante da Primeira Vice-Presidência

Juiz David Doudement Campos Joaquim Pereira

Representante da Segunda Vice-presidência

Juíza Clarissa Menezes Vaz Masili

Representante da Corregedoria

Juíza Luciana Yuki F. Sorrentino

Coordenadora do CIJDF

Juíza Cristiana Torres Gonzaga

Coordenadora do CIJDF

Equipes Técnicas

Coordenadoria do Centro de Inteligência da Justiça do Distrito Federal - COCIJDF

Caio Pompeu Monteiro Barbosa


Flávia Nunes de Carvalho Cavichioli Carmona

Marília Limongi de Castro

Núcleo de Gestão da Informação do Centro de Inteligência - NUGICI

Philippe Teixeira Campos

Lorenzo Goulart Rodrigues Silva



CIJDF
Centro de Inteligência
da Justiça do DF

GPVP
Gabinete da Primeira
Vice-Presidência

TRIBUNAL DE JUSTIÇA
DO DISTRITO FEDERAL
E DOS TERRITÓRIOS

TJDFT