

LOOT BOXES: UMA ANÁLISE SOBRE SUA LEGALIDADE, RESTRIÇÃO E SUAS IMPLICAÇÕES RELACIONADAS AO JOGO DE AZAR

LOOT BOXES: AN ANALYSIS OF THEIR LEGALITY, RESTRICTION, AND IMPLICATIONS RELATED TO GAMBLING

Guilherme Monteiro de Melo  

Graduando em Direito pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná.
E-mail: guimas2002@gmail.com

Luís Alexandre Carta Winter  

Professor titular da Pontifícia Universidade Católica do Paraná na graduação, na pós lato sensu, no mestrado (PPGD e PPGDH) e doutorado (PPGD). Doutor em Integração da América Latina pela Universidade Federal de Santa Maria.
E-mail: luiz.winter@pucpr.edu.br

Resumo: Investiga-se a utilização de *loot boxes* (caixas surpresas ou caixas de recompensa) em vídeo games (jogos eletrônicos) tanto a nível nacional quanto internacionalmente, com o objetivo de compreender se existem restrições ao seu uso, especialmente à luz da semelhança dessas mecânicas com práticas de jogos de azar. Esse interesse ganha relevância após o aumento da sua prática, formulando-se, assim, o seguinte problema de pesquisa: “de que maneira a ausência de regulamentação específica para *loot boxes* no Brasil, diante de sua possível caracterização como jogo de azar, impacta a proteção dos consumidores, especialmente crianças e adolescentes, e quais estratégias regulatórias seriam juridicamente adequadas à luz das experiências internacionais?”. O estudo visa analisar como outros países optaram pela definição das *loot boxes* serem, ou não equiparadas à jogos de azar e sua regulamentação, buscando identificar estratégias bem-sucedidas. A metodologia adotada é o método dedutivo, partindo de premissas gerais para chegar a conclusões específicas. A pesquisa é conduzida por meio de uma revisão bibliográfica, abrangendo livros, artigos jurídicos, documentos nacionais e internacionais, legislação e jurisprudência. A natureza da pesquisa é tanto pura quanto aplicada, com um enfoque explicativo e qualitativo. Este estudo preenche uma lacuna importante na literatura jurídica ao explorar as implicações legais das *loot boxes*, que têm gerado debates sobre ética e proteção ao consumidor. Além disso, ao analisar como outras nações abordaram essa questão, oferece *insights* valiosos para a formulação de políticas e regulamentações no contexto nacional. Ao longo do artigo, são examinadas diversas perspectivas sobre as *loot boxes*, incluindo sua relação com o comportamento de jogo compulsivo, a proteção dos consumidores, a justiça social e a integridade dos jogos eletrônicos. O texto destaca a necessidade de uma abordagem equilibrada, que reconheça os benefícios econômicos e culturais dos vídeos games, ao mesmo tempo, em que protege os consumidores de possíveis danos. O estudo conclui que a regulamentação das *loot boxes* é uma questão complexa, que envolve considerações legais, éticas e sociais. Embora existam diferentes abordagens adotadas por diversos países em relação as *loot boxes*, não há uma definição única. No entanto, a análise comparativa das políticas implementadas em outras jurisdições oferece

também *insights* valiosos para informar o desenvolvimento de estratégias regulatórias eficazes em contexto internacional também. Em suma, este artigo contribui para o avanço do conhecimento sobre as *loot boxes* e sua regulação, fornecendo uma análise abrangente e atualizada sobre o tema. Ademais, destaca a importância de uma abordagem multidisciplinar e colaborativa para lidar com os desafios emergentes no ecossistema dos jogos eletrônicos e da legislação relacionada.

Palavras-chave: Globalização; Jogos de Azar; Marco Legal dos Games; Loot Boxes; Legislação.

Abstract: The use of loot boxes (surprise boxes or reward boxes) in video games (electronic games) is investigated both nationally and internationally, with the aim of understanding whether there are restrictions on their use, especially in light of the similarity of these mechanics to gambling practices. This interest gains relevance following the increase in their use, thus formulating the following research problem: “in what way does the absence of specific regulation for loot boxes in Brazil, given their possible characterization as gambling, impact consumer protection, especially for children and adolescents, and what regulatory strategies would be legally appropriate in light of international experiences?” The study aims to analyze how other countries have resolved the issues of loot boxes being gambling mechanisms used within electronic games and the lack of regulation, seeking to identify successful strategies. The methodology adopted is the deductive method, starting from general premises to reach specific conclusions. The research is conducted through a bibliographic review, covering books, legal articles, national and international documents, legislation, and jurisprudence. The nature of the research is both pure and applied, with an explanatory and qualitative approach. This study fills an important gap in the legal literature by exploring the legal implications of loot boxes, which have generated debates about ethics and consumer protection. Furthermore, by analyzing how other nations have addressed this issue, it offers valuable insights for the formulation of policies and regulations in the national context. Throughout the article, various perspectives on loot boxes are examined, including their relationship with compulsive gaming behavior, consumer protection, social justice, and the integrity of electronic games. The text highlights the need for a balanced approach that recognizes the economic and cultural benefits of video games while also protecting consumers from potential harm. The study concludes that the regulation of loot boxes is a complex issue that involves legal, ethical, and social considerations. Although there are different approaches adopted by various countries regarding loot boxes, there is no single definition. However, the comparative analysis of the policies implemented in other jurisdictions also offers valuable insights to inform the development of effective regulatory strategies at the international level. In summary, this article contributes to the advancement of knowledge about loot boxes and their regulation, providing a comprehensive and up-to-date analysis on the topic. Moreover, it highlights the importance of a multidisciplinary and collaborative approach to address the emerging challenges in the ecosystem of electronic games and related legislation.

Keywords: Globalization; Gambling; Brazilian Legal Framework for Games; Loot Boxes; Legislation.

Sumário: Introdução. 1 Indústria dos Jogos e Consumidores. 2 Jogos de Azar e as Loot Boxes. 3 Iniciativas Regulatórias e Propostas Legislativas Internacionais. 4 Brasil. Considerações finais. Referências.

Introdução

Tem-se objetivo analisar as *loot boxes*, ou caixas de recompensas, buscando entender se elas infringem a legalidade, se possuem alguma relação com os jogos de azar e quais são os riscos aos consumidores. Para isso, utilizando-se do método dedutivo, o artigo foi dividido em 4 tópicos principais com o intuito de responder: “de que maneira a ausência de regulamentação específica para *loot boxes* no Brasil, diante de sua possível caracterização como jogo de azar, impacta a proteção dos consumidores, especialmente crianças e adolescentes, e quais estratégias regulatórias seriam juridicamente adequadas à luz das experiências internacionais”.

O primeiro tópico, Indústria dos Jogos e Consumidores, tem por objetivo analisar o funcionamento atual do mercado de jogos eletrônicos, bem como os impactos das *loot boxes* na sua dinâmica e no comportamento dos consumidores, com especial atenção aos efeitos econômicos e psicológicos dessas mecânicas. Serão examinadas as estratégias adotadas pelas desenvolvedoras, a resposta do público consumidor e como a presença de *loot boxes* influencia a experiência e o engajamento dos jogadores.

O segundo tópico é Jogos de Azar e *Loot Boxes*. Neste tópico, será explorado o que são as *loot boxes* e como elas podem estar relacionadas aos jogos de azar. Será feita uma análise detalhada, a partir da destinação entre elas, para determinar se as *loot boxes* podem ser classificadas como uma forma de jogo de azar.

O terceiro tópico, Iniciativas Regulatórias e Propostas Legislativas Internacionais, utiliza diversas ações e regulamentações internacionais como referência, avaliando diferentes abordagens legais adotadas por outros países e buscando avaliar a sua eficiência.

O último tópico, Brasil, responde ao problema de pesquisa feito no início através da identificação de quais métodos podem ser os mais eficazes, caso necessário, para regulamentar o uso de *loot boxes* no Brasil após as abordagens do tópico anterior.

Embora o artigo trate das caixas de recompensas e suas implicações em relação aos jogos de azar, não será feita nenhuma comparação com apostas esportivas, apesar da alta popularidade das casas de apostas, no que diz respeito a sua legalidade no país. Isso se deve ao fato de que a legislação

brasileira enquadra as apostas esportivas como lotéricas, e não como jogos de azar.

1 Indústria dos Jogos e Consumidores

Como as *loot boxes* são funcionalidades típicas de jogos eletrônicos, é imprescindível compreender brevemente o funcionamento da indústria, seu público e as formas de interação do consumidor com essa mecânica. Ainda assim, importa destacar que o objeto central deste estudo são as *loot boxes* e suas implicações relacionadas ao jogo de azar.

Segundo a *Entertainment Software Association* (2023), nos Estados Unidos, aproximadamente 65% da população consome vídeo games. Dentro desse grupo, 62% são maiores de 18 anos, enquanto 76% são menores de idade. No Brasil, a Pesquisa Game Brasil (TADEU, 2022) revela que os jogos são populares em todas as idades, especialmente entre jovens de 20 a 24 anos, que representam 25,5% dos usuários. Já os mais jovens representam uma faixa de 17,7%. Esses dados demonstram a influência significativa dos jogos eletrônicos, especialmente sobre as crianças e os adolescentes.

A pesquisa da *Newzoo* (2024) sobre os jogos mais populares em todas as plataformas em março de 2024 mostra que pelo menos 6 dos 10 jogos mais jogados possuem o recurso de *loot boxes*. Além disso, outra pesquisa da *Newzoo* (2022) indica que 43% dos jogadores brasileiros investem em jogos, principalmente para desbloquear conteúdos adicionais ou personalizar personagens.

Em 2023, o jogo *Counter-Strike 2* gerou um lucro de aproximadamente US\$ 1 bilhão apenas com *loot boxes*, com cerca de 400 milhões de caixas abertas no ano (OLIVEIRA, 2024). Embora seja um jogo proibido para menores de 18 anos, é comum que pais ou tutores permitam que crianças e adolescentes joguem. Esse jogo, por exemplo, possui um mercado interno e externo. Os jogadores podem adquirir as caixas de recompensas tanto durante o jogo quando mediante pagamento de dinheiro real. Para abrir as caixas, são necessárias chaves, que só podem ser adquiridas através de compras. Ao abri-las, você pode vender por dinheiro real, trocar por outro item ou manter o item que sair dela (PORTO, 2021).

Os itens mais raros podem chegar a valer mais de US\$ 500.000,00 (FRAGLIDER, 2022).

Outros jogos conhecidos por utilizar *loot boxes* são *EA 24* (também conhecido como *FIFA 24*) e *Overwatch 2*, classificados como livres e não recomendados para menores de 12 anos, respectivamente. No caso do *EA 24*, todas as compras relacionadas ao jogo são direcionadas ao modo *Ultimate Team*, onde os jogadores montam equipes fictícias com jogadores reais. Em 2021, 81% das vendas relacionadas ao *FIFA* estavam vinculadas à compra de moedas virtuais para adquirir as *loot boxes* deste jogo, também conhecido nesse caso como pacotes de cartas de jogadores, resultando em um lucro de pelo menos US\$ 4 bilhões (CAETANO, 2021). Contudo, nesses jogos, servem apenas para movimentar o mercado interno do jogo, não sendo possível trocas ou vendas com dinheiro real, diferente do exemplo anterior.

Apesar do impacto econômico positivo, o cofundador da *Epic Games*, Tim Sweeney, alerta que "a indústria de jogos está lucrando enquanto prejudica seus clientes". Segundo ele, a linha entre jogos e jogos de azar está se tornando tênue, colocando tanto jogadores quanto a indústria em risco. Em suas palavras, ele critica a indústria, questionando se "querem ser como Las Vegas, com máquinas caça-níqueis, ou querem ser amplamente respeitados como criadores de produtos em que os clientes podem confiar?"

Na visão de James Close e Joanne Lloyd (2021), os jogos modernos têm um grande impacto na *Variable Ratio Reinforcement* (VRR), ou seja, um sistema de reforço variável de comportamento, no qual a pessoa é recompensada conforme executa uma ação, com a frequência e a magnitude das recompensas variando. Essa dinâmica também é observada nos vídeos games, nos quais os jogadores recebem recompensas cada vez melhores à medida que avançam de nível, criando um ciclo de reforço positivo até a conclusão do jogo.

Embora a relação entre jogos e comportamento compulsivo não seja nova, as *loot boxes* introduziram um novo nível de imprevisibilidade e monetização que agravou esse cenário. Um caso emblemático ocorreu com o jogo *Star Wars Battlefront 2*, onde acabou prejudicando a experiência dos jogadores, já que as *loot boxes* poderiam dar *upgrades* poderosos aos que abrissem elas, ou seja, ao invés de jogadores gastarem horas para aprimorar seus personagens dentro do jogo, outros optavam por gastar dinheiro real e economizar esse tempo. Isso causou um efeito chamado "*pay-to-win*" no jogo, que significa pagar para vencer. Assim, diversos jogadores acabaram

desistindo do jogo dias após do lançamento, e afastou diversos potenciais consumidores (KIM, 2019). Isso acabou gerando uma queda nas ações da empresa desenvolvedora, *EA*, no valor de US\$ 3,1 bilhões. O montante representa uma queda de 8,5% (MOGNON, 2017)

Acompanhado desse caso, há um crescimento preocupante de casos envolvendo crianças que realizam compras não autorizadas dentro dos jogos. Na Inglaterra, uma criança gastou £1.193,25 acreditando estar adquirindo crédito no jogo, quando na verdade estava gastando dinheiro real (YONEZAWA, 2018). Mesmo com a existência de controles parentais em diversas plataformas, esses mecanismos nem sempre são suficientes para prevenir esses problemas.

O *Xbox*, por exemplo, oferece um controle parental chamado "Grupo Família", que possui duas categorias: organizadores e membros. Os organizadores são responsáveis pela administração do grupo familiar, podendo adicionar e remover membros, gerenciar limites e permissões, e visualizar relatórios detalhados das atividades dos membros. Eles podem definir restrições de conteúdo, estabelecer limites de tempo de uso dos dispositivos e aprovar ou bloquear compras feitas pelos membros mais jovens. Esta função é essencial para manter um ambiente digital seguro e supervisionado, permitindo que pais ou tutores controlem a experiência online dos filhos (MICROSOFT).

Nesse contexto, nota-se que as *loot boxes* constituem uma estratégia fundamental de monetização na indústria atual dos jogos eletrônicos, gerando impactos relevantes tanto do ponto de vista econômico quanto comportamental (ZANDLE, 2019). A forte presença dessas mecânicas em jogos populares, combinada com práticas que incentivam gastos frequentes e imprevisíveis, cria um ambiente de consumo que representa riscos à saúde mental, principalmente para crianças e adolescentes. Ademais, episódios de reação negativa do público e prejuízos financeiros das desenvolvedoras mostram que o uso excessivo de *loot boxes* pode colocar em risco a própria continuidade da indústria. Portanto, entender como essas dinâmicas impactam os consumidores e o mercado é fundamental para considerar a necessidade de mecanismos regulatórios que harmonizem inovação, lucratividade e segurança do usuário.

2 Jogos de Azar e as Loot Boxes

Na perspectiva de Schwartz (2006), os jogos de azar têm sido uma parte intrínseca da cultura humana por séculos. Para ele, as pessoas têm uma inclinação para apostar em praticamente tudo. Um exemplo disso é encontrado na mitologia egípcia, conforme disserta Schwartz, que relata a crença de que a criação da humanidade foi viabilizada através de uma aposta com a lua em um jogo de tabuleiro, resultando na adição de mais 5 dias ao calendário.

Embora seja um mito, essa narrativa evidencia as fortes crenças dos humanos em apostas. Os jogos de azar se moldaram ao longo dos anos. Schwartz (2006) explica que os primeiros dados eram confeccionados com os quadris de ovelhas, datando de mais de 1300 anos antes de Cristo. Em 1917, os habitantes do Alasca começaram a fazer apostas tentando prever quando o gelo do Rio Tanana se romperia.

Atualmente, existem diversas formas de apostar, incluindo loterias, cassinos, corridas de cavalos, caça-níqueis, entre outras. Para o jornalista William Grimes (2006), os Estados Unidos exerceram forte influência na consolidação das formas modernas de jogo, sendo particularmente marcante sua contribuição para o desenvolvimento do pôquer, que incorporou inovações significativas como o *draw poker* e o sistema de *jackpot*. O dicionário Michaelis define jogo de azar como “aquele em que o ganho ou a perda não dependem da habilidade ou do cálculo, mas exclusivamente da sorte”. Em conjunto com o estudo de Cambridge (SAHAKIAN, 2024), isso corrobora que as apostas ocorrem não apenas como um passatempo, mas também para buscar o prazer da vitória. Quando os apostadores aguardam o resultado de suas apostas, o sistema de recompensa do cérebro é ativado em níveis elevados. Assim, de modo geral, os jogos de azar podem ser compreendidos como atividades em que o resultado depende predominantemente do acaso, e não da habilidade ou do raciocínio do participante, envolvendo, muitas vezes recompensas monetárias ou simbólicas que intensificam o apelo emocional e psicológico da prática.

No entanto, a introdução das *loot boxes* representa uma mudança significativa no cenário dos jogos eletrônicos, pois, ao contrário do objetivo de um jogo convencional de vídeo game, elas não têm um fim claro, prolongando assim a experiência do jogo e aumentando as receitas. Essas *loot boxes* estão em constante evolução. Anteriormente mais simples, onde bastava pressionar um botão para revelar o conteúdo, agora apresentam

animações, diferentes ângulos de câmera, sons e outras características semelhantes às máquinas caça-níqueis, criando uma expectativa emocionante no jogador em relação ao item desejado. Quando não obtêm sucesso, os jogadores são incentivados a tentar novamente, pois sentem que estiveram perto de alcançar o objetivo. Diferentemente de apostas tradicionais, nas quais o apostador pode sair sem nenhum retorno, nas *loot boxes* sempre há algum tipo de ‘recompensa’, ainda que mínima ou sem valor prático, o que contribui para uma falsa sensação de ganho e reforça o comportamento repetitivo característico de jogos de azar.

Ainda que o comportamento de jogar e até mesmo de buscar recompensas seja natural e historicamente presente na humanidade, a evolução das mecânicas de monetização, notadamente as *loot boxes*, acentuou significativamente os riscos de desenvolvimento de vícios comportamentais. E, paradoxalmente, ao tentar maximizar lucros no curto prazo, parte da indústria acabou por comprometer a própria sustentabilidade do mercado e a confiança do consumidor, ao ignorar os efeitos psicológicos dessas práticas.

Embora a prática das *loot boxes* não seja uma novidade (VINHA, 2017), ela foi recentemente incorporada à cultura ocidental e ainda não possui uma definição jurídica única. No entanto, seu conceito já está amplamente difundido.

A Biblioteca da Câmara dos Comuns do Reino Unido define *loot box* como “recursos em vídeo games que podem ser obtidos durante o jogo ou adquiridos com moedas virtuais ou dinheiro real”. (WOODHOUSE, 2019)

Por outro lado, a Comissão de Jogos de Azar do Ministério Federal da Economia da Bélgica as define como “um mecanismo de jogo que concede ao jogador itens de forma aleatória, podendo ser adquirido gratuitamente ou mediante pagamento”. (BELGISCHE KANSPELCOMMISSIE, 2018)

Enquanto isso, as Autoridades Holandesas de Jogos de Azar definem as *loot boxes* como “caixas de tesouro virtuais que misturam elementos de jogo de habilidade com elementos de jogo de azar”. (KANSSPELAUTORITEIT, 2018)

De forma semelhante, o Parlamento Estadual de Bremen, na Alemanha, reconheceu oficialmente essas mecânicas como comparáveis ao

jogo de azar, destacando seu potencial de vício, especialmente entre crianças e adolescentes. (BREMISCHE BÜRGERSCHAFT, 2024).

No Brasil, não há uma definição jurídica específica para as *loot boxes*, uma vez que até maio de 2024 não existia uma regulamentação sobre jogos eletrônicos no país. No entanto, grandes veículos de comunicação, como a ESPN, já as descreviam como “itens comprados dentro do jogo com dinheiro real, que podem melhorar a experiência de jogo ou ter apenas uma função cosmética. A possibilidade de obter um item específico é determinada por probabilidades, sendo os itens mais raros mais difíceis de serem obtidos”. (CAETANO, 2021)

Assim, fica evidente que, apesar da ausência de uma definição única, as *loot boxes* são compreendidas como parte de um sistema que não depende apenas da habilidade do jogador, mas sim de um conjunto de fatores que envolvem sorte e chance. Assim como as máquinas caça-níqueis, elas não exigem estratégias ou conhecimentos prévios, bastando ao jogador pressionar um botão e aguardar o resultado desejado.

Embora as *loot boxes* compartilhem semelhanças estruturais com as máquinas caça-níquel, sua particularidade está no fato de que podem conceder vantagens dentro dos vídeos games, como itens ou habilidades melhores, não sendo apenas cosméticos. Apesar de poderem ser adquiridas com moedas virtuais em alguns casos, o tempo necessário para acumulá-las é geralmente alto, o que torna muitos jogadores mais vulneráveis a optar pela compra com dinheiro real como forma de economizar tempo.

Portanto, quando surge a indicação de que um item valioso pode ser obtido, aliado à liberação de dopamina no cérebro humano, como demonstrado no estudo de Cambridge (SAHAKIAN, 2024), é provável que o jogador opte por gastar dinheiro real na tentativa de obter o item desejado ou, pelo menos, a chance de obtê-lo.

A Comissão Europeia para o Mercado Interno e a Proteção dos Consumidores (2020) ressalta que nem todas as *loot boxes* podem ser classificadas como jogos de azar, já que algumas podem ser adquiridas apenas através do jogo, enquanto outras estão disponíveis mediante pagamento. No entanto, a classificação não se baseia em suas características visuais, mas sim em como são adquiridas.

De acordo com o estudo da comissão europeia (CERULLI-HARMS, 2020), as *loot boxes* devem ser classificadas em três categorias: aquelas que podem ser obtidas apenas através do jogo, aquelas que podem ser obtidas apenas mediante pagamento e aquelas que estão disponíveis de ambas as formas.

Para os jogadores, as motivações para adquirir *loot boxes* são diversas. Algumas pessoas as adquirem pelo valor do conteúdo, pelo *impact* o que têm no jogo, pela influência social, pelas emoções que despertam, pelo medo de perder, pelos facilitadores que oferecem ou simplesmente pelo prazer de tê-las (SAHAKIAN, 2024).

Dessa forma, fica evidente que o interesse nas *loot boxes* vai além do aspecto financeiro, envolvendo o prazer de obter a recompensa desejada, a liberação de dopamina no cérebro e a melhoria da experiência de jogo (SAHAKIAN, 2024). Esse estímulo à repetição do comportamento se assemelha ao mecanismo de reforço variável dos jogos de azar, o que pode levar à compulsão. Assim reconhecido pela comissão belga, autoridades holandesas e legislativo alemão, a *loot box* pode ser comparada ao jogo de azar e possuem potencial viciante, sobretudo crianças e adolescentes.

Diante desse cenário, pode-se afirmar que as *loot boxes* possuem a capacidade de gerar vício nos jogadores, como também a capacidade de induzir comportamento compulsivo em jogadores vulneráveis, justificando assim, medidas mais restritivas por parte de alguns países (CERULLI-HARMS, 2020). Embora nem todas as *loot boxes* atendam os critérios de jogo de azar, como demonstrado pelo estudo da comissão europeia, a sua grande maioria ainda possui grande similaridade. Assim, a omissão regulatória pode comprometer os consumidores (seja de forma financeira ou psicológica), em especial os menores de idade.

3 Iniciativas Regulatórias e Propostas Legislativas Internacionais

O Parlamento Europeu aprovou um relatório sobre a proteção dos consumidores em jogos eletrônicos, visando harmonizar a regulação no mercado único europeu. O texto enfatiza a necessidade de medidas específicas para lidar com práticas potencialmente prejudiciais, como as *loot boxes*, especialmente no que diz respeito à proteção de menores e jogadores

vulneráveis. Entre os principais eixos destacados estão: a abordagem de práticas de compra problemática, facilitação do cancelamento, proteção das crianças, preservação da segurança de grupos vulneráveis e melhor cumprimento das regras de proteção de dados (PARLAMENTO EUROPEU 2022; PARLAMENTO EUROPEU 2023).

O ponto sobre a abordagem de práticas de compra problemática remete às caixas de recompensas, consideradas potencialmente prejudiciais tanto psicologicamente quanto financeiramente. Além disso, elas podem ser usadas para ocultação de bens, uma vez que, em certos jogos como *Counter-Strike 2*, é possível vender itens do jogo por dinheiro real. O Parlamento entende que esse setor é muito influente para a transformação digital da União Europeia, e o relatório ajudaria a continuar essa expansão de forma segura para os consumidores.

Já na Inglaterra, o governo optou por não fazer uma intervenção legal imediata sobre as *loot boxes*, preferindo adotar uma abordagem de autorregulação orientada, fundamentada na ideia de que medidas voluntárias, sob pressão institucional e reputacional, poderiam gerar respostas mais rápidas e eficazes da indústria, o que instigou a *Ukie*, principal organização comercial que representa o setor de jogos eletrônicos no Reino Unido, em parceria com o Departamento de Cultura, Mídia e Esporte (DCMS) a publicar princípios para autorregulação em relação às *loot boxes* (POWELL, 2023; UKIE, 2022). Esta publicação, que foi resultado de uma consulta pública conduzida pelo governo entre 2020 e 2022 apresentou onze princípios voltados a proteção dos consumidores, com destaque aos dois primeiros princípios. O primeiro princípio é o compromisso da indústria em disponibilizar controles que restrinjam efetivamente as *loot boxes* para menores de 18 anos sem o consentimento dos pais ou tutores. O segundo é investir em propaganda para salientar como esses controles podem evitar os perigos atuais das caixas de recompensas. Assim, a indústria poderia evitar futuras sanções e até medidas mais restritivas, preservando sua legitimidade pública (UNITED KINGDOM. DCMS, 2022).

O Parlamento de Bremen, na Alemanha, enviou uma proposta para o Conselho Federal Alemão com o objetivo de banir as *loot boxes* no país (SPD LAND BREMEN, 2023). Contudo, partidos de coalizão do governo e de oposição apresentaram propostas distintas, o que levou a um entrave político. Enquanto a coalizão visa proibir totalmente as caixas de

recompensas, jogos de cassino social, moeda premium e até mesmo a transmissão ao vivo de jogos com *loot boxes*, a oposição solicitava verificação de identidade antes de realizar compras no jogo, exibição de preços em euros (em vez de moeda virtual) e um processo de registro que exigisse dos jogadores a definição de um limite mensal de gastos e a conscientização sobre os riscos antes de jogar, entre outras medidas (BATCHELOR, 2024; SPD FRAKTION BREMEN, 2024).

Até agora, mesmo que a *Glücksspielbehörde* (Autoridade Federal de Jogos de Azar da Alemanha) tenha iniciado uma revisão legal para aprovar práticas de controle e monitoramento de *loot boxes* para crianças vulneráveis (HANNA, 2024), a única mudança que ocorreu é que os jogos que possuem as caixas de recompensa devem declarar essa informação em suas capas ou descrições online, influenciando na classificação etária do jogo (BATCHELOR, 2024).

Alguns países membros da União Europeia já estão um passo à frente. A Holanda declarou ilegais as *loot boxes* no país que violam sua legislação sobre jogos de azar. A *Kansspelautoriteit*, autoridade holandesa de jogos de azar, determinou que 4 dos 10 jogos analisados violam a Lei de Apostas do país, classificando algumas *loot boxes* como jogos de azar, não devendo estar presentes nesses ou em outros jogos classificados dessa maneira (RODRIGUES, 2018; KANSSPELAUTORITEIT, 2018). Empresas que não ajustassem seus jogos estariam violando a lei, sujeitas a multas administrativas que podem chegar a €830.000,00, além da possibilidade de processos criminais (ARIF, 2018).

A Bélgica optou por uma abordagem ainda mais rígida. Após análise da *Kansspelcommissie*, comissão de jogos de azar belga, determinou-se em 2018 o banimento total das *loot boxes* no país (BELGISCHE KANSPELCOMMISSIE, 2018). Desenvolvedores que não respeitassem essa decisão poderiam enfrentar até 5 anos de prisão e multas de até €800.000,00, com penas dobradas se houvesse envolvimento de crianças (GARCIA, 2018). Apesar da decisão, ela não se mostrou totalmente eficaz. Conforme pesquisa de Xiao (2023), uma proibição total não foi efetiva, já que *loot boxes* permanecem em 82% dos 100 jogos mais baixados para iPhone, e 80% dos jogos são para maiores de 12 anos. O uso disseminado de *Virtual Private Networks* (VPNs) pelos jogadores para mudar o *Internet Protocol* (IP) e a ausência de mecanismos técnicos robustos para bloquear o acesso continuado às *loot boxes* permitiram sua permanência em grande

parte dos jogos disponíveis, revelando sua fragilidade na aplicação das medidas legais.

Assim, entende-se que, existem diversas estratégias adotadas pelos países, podendo ser mais ou menos efetivas. Percebe-se que alguns são extremos com suas atitudes, como a Bélgica, e outros preferiram não tomar atitudes momentâneas, como a Alemanha. Nenhuma das duas possui efetividade e acabam prejudicando ambas as partes (consumidores e indústria).

O jogo *Diablo Immortal* não chegou a ser lançado na Bélgica e na Holanda devido as *loot boxes* (DINSDALE, 2022). Isso prejudicou ambos os lados, onde, os consumidores que possuíram acesso ao jogo o criticaram negativamente devida a forte presença das caixas de recompensas (GUGELMIN, 2022) como também a indústria que perdeu espaço em um forte mercado.

4 Brasil

Em comparação a outros países, o Brasil não possui regulamentação específica sobre *loot boxes*. Apenas em maio de 2024 foi aprovado o Marco Legal dos Games (CONGRESSO NACIONAL, 2024), que regulariza a fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento e uso de jogos eletrônicos no país. Contudo, não há menção às *loot boxes*. Embora o conceito de jogo de azar esteja previsto no artigo 50, parágrafo 3º, do Decreto-Lei nº 3.688/41 (Lei das Contravenções Penais) como aquele em que o ganho ou a perda dependem exclusiva ou predominantemente da sorte, as *loot boxes*, ainda que apresentem elementos semelhantes aos jogos de azar, não são contempladas pela legislação vigente. Isso ocorre porque se trata de um fenômeno recente e digital, inexistente à época da norma, e também porque as leis e estudos mais atuais focam especificamente em apostas regulamentadas, e não no jogo de azar como um todo. Tal lacuna normativa evidencia a necessidade de uma revisão do Marco Legal dos Games, com atenção específica às *loot boxes*. No mesmo passo, o Conselho Federal de Psicologia já emitiu declarações solicitando o banimento das caixas de recompensas do país, com o parecer chamando a atenção para a vulnerabilidade das crianças e adolescentes, além de também existir a

possibilidade de desenvolver vício (CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA, 2021; POSSA, 2021).

Essa omissão no Marco Legal dos Games pode ser explicada pela ausência de registros públicos, visto que não houve, em nenhum momento durante a tramitação do projeto da Lei nº 14.852/2024, debates específicos sobre o tema das *loot boxes*. Há indícios de que a falta de conhecimento técnico por parte dos deputados e senadores, evidenciada pelo baixo volume de manifestações e emendas apresentadas, tenha sido um fator determinante para essa omissão, assim como a reduzida mobilização de entidades da sociedade civil e de setores organizados (CONGRESSO NACIONAL, 2024). Esses elementos, em conjunto, podem ter contribuído de forma decisiva para a exclusão do tema na legislação aprovada.

É inegável que as *loot boxes* são uma fonte econômica extremamente rentável para a indústria dos jogos. No entanto, seu uso está associado a diversas desvantagens de natureza social e econômica. Estudos e casos práticos mencionados anteriormente apontam que a utilização de mecanismos baseados em recompensas aleatórias pode contribuir para o desenvolvimento de comportamentos de risco, especialmente entre crianças e adolescentes, promovendo gastos compulsivos e impactando negativamente a saúde mental desses grupos (XIAO, 2023; CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA, 2021; YONEZAWA, 2018). Além disso, o uso de *loot boxes* tem gerado repercussões negativas no volume de vendas e prejuízos financeiros à indústria, comprometendo sua reputação e sustentabilidade econômica (CAETANO, 2021).

Assim, percebe-se o quão prejudicial elas podem ser tanto para adultos quanto, principalmente, para crianças. Além disso, o uso de *loot boxes* pode prejudicar a própria indústria de jogos, uma vez que esse método tem o potencial de afastar uma parte significativa dos consumidores.

Portanto, é essencial que sejam implementados métodos por meio de eixos normativos claros que restrinjam o uso das *loot boxes* no Brasil de forma equilibrada. O objetivo deve ser manter o mercado de jogos aquecido sem prejudicar seus consumidores. Exemplos extremos, como o banimento total das *loot boxes* ou a ausência completa de regulamentação, mostraram-se prejudiciais e não representam soluções viáveis. Alguns destes métodos seriam por exemplo: (i) a proibição da venda à menores de idade; (ii) a obrigatoriedade de divulgação das probabilidades; (iii) limitação de gastos

por usuário; (iv) maior rigor na classificação etária dos jogos; (v) e campanhas educativas sobre riscos e dependência.

Ao analisar práticas internacionais, fica claro que existem alternativas que permitem uma abordagem intermediária. Essas medidas incentivariam a indústria a remover gradualmente essas funcionalidades para ampliar seu público e aumentar as expectativas de venda.

Ao adotar essas estratégias, é possível proteger os consumidores e, ao mesmo tempo, estimular a indústria de jogos a desenvolver modelos de monetização mais éticos e sustentáveis. É crucial encontrar um equilíbrio que permita a continuidade do crescimento econômico do setor sem comprometer a integridade e o bem-estar dos jogadores.

Considerações Finais

Após análises jurídicas, legislativas e consultivas aprofundadas, foi possível delinear a relevância da indústria dos jogos eletrônicos, bem como identificar seu público consumidor. Além disso, estabeleceu-se uma conexão crucial entre os jogos de azar e as *loot boxes*. Através do estudo comparado de legislações e relatórios internacionais, foi possível identificar sucessos e fracassos em diferentes aspectos. Sob essa ótica, torna-se evidente a possibilidade de implementar uma solução eficaz para a restrição parcial e efetiva das *loot boxes* no Brasil.

A indústria dos jogos eletrônicos desempenha um papel significativo na economia global, representando um mercado em constante crescimento e evolução. Os consumidores dessa indústria são diversificados, abrangendo diversas faixas etárias e perfis socioeconômicos. Tal diversidade impõe a necessidade de uma análise cuidadosa dos impactos sociais e econômicos, bem como das práticas adotadas dentro desse setor.

As *loot boxes*, mecanismos presentes em muitos jogos eletrônicos, têm gerado debates intensos quanto à sua natureza e legalidade. Estudos demonstram que as caixas de recompensas compartilham características com os jogos de azar, principalmente no que tange ao elemento de aleatoriedade e à perspectiva de ganho de itens de valor variável. Essa

semelhança levanta preocupações sobre a potencial indução ao vício, especialmente entre jovens e indivíduos vulneráveis.

A análise de estudos, orientações e decisões de autoridades internacionais revela uma gama de abordagens distintas em relação à regulamentação das *loot boxes*. Alguns países, como Bélgica e Holanda, adotaram medidas rigorosas, classificando as *loot boxes* como jogos de azar e impondo restrições severas ou proibições. Em contrapartida, outras jurisdições optaram por regulamentações menos restritivas, focando em medidas de transparência e proteção ao consumidor.

Portanto, observa-se que a ausência de regulamentação específica para as *loot boxes* no Brasil contribui para a exposição desproporcional de consumidores vulneráveis, especialmente crianças e adolescentes, aos riscos de comportamento compulsivo e vício.

A semelhança estrutural das mecânicas das *loot boxes* com os jogos de azar justifica a adoção de estratégias regulatórias mais rígidas. À luz das experiências internacionais, que variam de proibições totais, como na Bélgica, a medidas de transparência, como no Reino Unido, a proposta mais juridicamente adequada ao contexto brasileiro seria a revisão do Marco Legal dos Games, com um capítulo específico que reconheça as *loot boxes* como uma forma de jogo de azar e imponha restrições proporcionais, voltadas à proteção do consumidor e à preservação do equilíbrio no mercado de jogos eletrônicos.

Referências

ARIF, Shabana. **Holanda começa a aplicar banimento de loot boxes determinados por lei.** Disponível em: <https://br.ign.com/ign-pop/63545/news/holanda-comeca-a-aplicar-banimento-de-loot-boxes-determinado-por-lei>. Acesso em: 21 maio 2024

BATCHELOR, James. **German state proposes ban on loot boxes.** Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/german-state-proposes-ban-on-loot-boxes>. Acesso em: 22 maio 2024.

BELGISCHE KANSPELCOMMISSIE. **Loot box systems in video games – legal assessment and enforcement recommendations.** Bruxelas, abr.

2018. Disponível em: <https://vgfb.be/loot-boxes-in-belgium/>. Acesso em: 24 junho. 2025.

BRASIL. DECRETO-LEI Nº 3.688, DE 3 DE OUTUBRO DE 1941. **Lei das Contravenções Penais**. Rio de Janeiro, RJ: Diário Oficial da União, 1941.

BRASIL. LEI Nº 14.852, DE 3 DE MAIO DE 2024. **Marco Legal dos Games**. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 2024.

CAETANO, Ricardo. **Como Inglaterra, Bélgica e Alemanha lidam com os problemas trazidos pelos loot boxes em games**. 2021. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8517963/como-a-inglaterra-belgica-e-alemanha-lidam-com-os-problemas-trazidos-pelos-loot-boxes-em-games. Acesso em: 9 maio 2024.

CAETANO, Ricardo. **EA revela que microtransações geraram receita de US\$ 4 bi no último ano**. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8624814/ea-revela-que-microtransacoes-geraram-receita-de-us-4-bi-no-ultimo-ano. Acesso em: 14 maio 2024.

CERULLI-HARMS, Annette; MÜNSCH, Marlene; THORUN; MICHAELSEN, Frithjof; HAUSEMER, Pierre. **Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers**. 2020. Disponível em: [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPO_L_STU\(2020\)652727_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPO_L_STU(2020)652727_EN.pdf). Acesso em: 10 maio 2024.

CLOSE, James; LLOYD, Joanne. **Lifting the Lid on Loot-Boxes: Chance-Based Purchases in Video Games and the Convergence of Gaming and Gambling**. Disponível em: <https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/Details/lifting-the-lid-on-loot-boxeschance-based-purchases-in-video-games-and-the-conv>. Acesso em: 10 maio 2024.

CONGRESSO NACIONAL. **Veto nº 10/2024 – Parcial, relativo ao Projeto de Lei nº 2.796/2021, que institui o Marco Legal dos Games**. Brasília: Congresso Nacional, 06 maio 2024. Disponível em: <https://www.congressonacional.leg.br/materias/vetos/-/veto/detalhe/16449>. Acesso em: 27 jun. 2025.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. **Parecer GTEC/CG nº 36/2021: Apresenta considerações sobre jogos eletrônicos usados por crianças e adolescentes.** Brasília, dez. 2021. Disponível em: <https://static.poder360.com.br/2021/12/Parecer-CFP-36-2021-Jogos-Eletronicos.pdf>. Acesso em: 27 jun. 2025.

DINSDALE, Ryan. **Diablo Immortal banido? Por que jogo não será lançado em alguns países.** Disponível em: <https://br.ign.com/diablo-immortal/98744/news/diablo-immortal-banido-por-que-jogo-nao-sera-lancado-em-alguns-paises>. Acesso em: 28 maio 2024.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **2023 Essential Facts About the U.S. Video Game Industry.** 2023.

FORTNITE BOSS SAYS GAME LOOT BOXES “CAUSE HARM”. **BBC.** Disponível em: <https://www.bbc.com/news/technology-51502592>. Acesso em: 14 maio 2024

FRAGLIDER. **As 10 skins mais caras do CS:GO em 2022.** Disponível em: <https://fraglider.pt/as-10-skins-mais-caras-do-csgo-em-2022/>. Acesso em: 21 maio 2024.

FUNÇÕES, PERMISSÕES E COMPARTILHAMENTO DE DADOS DO GRUPO FAMÍLIA MICROSOFT. **Microsoft.** Disponível em: <https://support.microsoft.com/pt-br/account-billing/funções-permissões-e-compartilhamento-de-dados-do-grupo-família-microsoft-2d0764e1-5ec5-f6a1-6898-0bc18f71e318>. Acesso em: 17 maio 2024.

GARCIA, Tayná. **Bélgica determina que as loot boxes são ilegais.** Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/games/belgica-determina-que-as-loot-boxes-sao-ilegais>. Acesso em: 22 maio 2024.

GRIMES, William. **I Got the Cricket Right Here: Gambling Past and Present.** Disponível em: <https://www.nytimes.com/2006/10/06/books/06book.html>. Acesso em: 13 maio 2024.

GUGELMIN, Felipe. **REVIEW | Diablo Immortal diverte, mas pega pesado nas microtransações.** Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/analise/games/review-diablo-immortal-diverte-mas-pega-pesado-nas-microtransacoes/>. Acesso em: 28 maio 2024.

HANNA, Graeme. **German gambling authority probes loot box laws.** Disponível em: [https://readwrite.com/german-gambling-authority-probes-loot-box-](https://readwrite.com/german-gambling-authority-probes-loot-box-laws/#:~:text=The%20Federal%20Gambling%20Authority%20of,and%20vulnerable%20youngsters%20in%20mind)

[laws/#:~:text=The%20Federal%20Gambling%20Authority%20of,and%20vulnerable%20youngsters%20in%20mind](https://readwrite.com/german-gambling-authority-probes-loot-box-laws/#:~:text=The%20Federal%20Gambling%20Authority%20of,and%20vulnerable%20youngsters%20in%20mind). Acesso em: 22 maio 2024.

KANSSPELAUTORITEIT. **Study into loot boxes: a treasure or a burden?** Zoetermeer: Kansspelautoriteit, 10 abr. 2018. Disponível em: https://kansspelautoriteit.nl/publish/library/17/study_into_loot_boxes_-_a_treasure_or_a_burden_-_eng.pdf. Acesso em: 24 jun. 2025.

KIM, Matt. **Star Wars Battlefront 2 Loot Box Controversy: 'We Hit Rock Bottom,' EA DICE Says.** Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2019/08/26/star-wars-battlefront-2-loot-boxcontroversy-we-hit-rock-bottom-ea-dice-says#>. Acesso em: 24 maio 2024.

MOGNON, Mateus. **Ações da EA desvalorizaram US\$ 3,1 bilhões por causa da polêmica de Star Wars Battlefront 2.** Disponível em: https://www.adrenaline.com.br/games/acoes-da-ea-desvalorizaram-us-31-bilhoes-por-causa-da-polemica-de-star-wars-battlefront-2/#google_vignette. Acesso em: 24 maio 2024.

NEWZOO INTERNATIONAL B. V.. **Most popular PC games by monthly active users (MAU) – 37 markets.** Disponível em: <https://newzoo.com/resources/rankings/top-20-pc-games>. Acesso em: 14 maio 2024

NEWZOO INTERNATIONAL B. V.. **Key Insights into Brazilian Gamers.** Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/key-insights-into-brazilian-gamers-newzoo-gamer-insights-report>. Acesso em: 24 jun. 2025.

OLIVEIRA, Matheus. **CS2: Equivalente a US\$ 1 bilhão foi gasto com loot boxes em 2023.** Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/cs2-1-bilhao-em-loot-boxes>. Acesso em: 13 maio 2024.

PARLAMENTO EUROPEU. **Cinco maneiras pelas quais o Parlamento Europeu deseja proteger os jogadores de vídeos em linha.** Disponível em: <https://www.europarl.europa.eu/topics/pt/article/20230112STO66402/parlamento-europeu-propoe-5-maneyras-de-proteger-jogadores-online>. Acesso em: 23 maio 2024.

PARLAMENTO EUROPEU. **RELATÓRIO sobre a proteção dos consumidores em matéria de jogos de vídeo em linha: abordagem ao nível do mercado único europeu.** Disponível em: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2022-0300_PT.html. Acesso em: 23 maio 2024.

PORTO, Victor Hugo. **Como abrir uma caixa no CS:GO.** Disponível em: <https://maisesports.com.br/como-abrir-caixa-no-csgo/#>. Acesso em: 21 maio 2024.

POSSA, Julia. **Conselho Federal de Psicologia pede proibição de ‘loot boxes’ de jogos on-line.** Disponível em: <https://www.poder360.com.br/poder-tech/tecnologia/conselho-federal-de-psicologia-pede-proibicao-de-loot-boxes-de-jogos-on-line/>. Acesso em: 24 maio 2024.

POWELL, Steffan. **Loot boxes: Games companies agree to restrict access in UK.** Disponível em: <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-65855157>. Acesso em: 21 mai. 2024.

RODRIGUES, Abílio. **Autoridade Holandesa para os Videojogos toma ações contra as loot boxes.** Disponível em: <https://pt.ign.com/games/58816/news/autoridade-holandesa-para-os-videojogos-toma-acoes-contras-loot-boxes>. Acesso em: 21 maio 2024.

SAHAKIAN, Barbara Jacquelyn; LANGLEY, Christelle; BOWDEN-JONES, Henrietta; CHAMBERLAIN, Sam. **Gambling: what happens in the brain when we get hooked – and how to regain control.** Disponível em: <https://theconversation.com/gambling-what-happens-in-the-brain-when-we-get-hooked-and-how-to-regain-control-176901>. Acesso em: 10 maio 2024.

SCHWARTZ, David G. **Roll the Bones: The History of Gambling.** 1ª ed. 2006.

SPD FRAKTION BREMEN. **Parlamentsticker – 25. Januar 2024.** Bremen, 2024. Disponível em: <https://spd-fraktion-bremen.de/parlamentsticker-25-januar-24/>. Acesso em: 24 jun. 2025.

SPD LAND BREMEN. **Beschluss des Landtages vom 04.02.2023.** Bremen, 2023. Disponível em: <https://www.spd-land->

bremen.de/BESCHLUSS-DES-LANDESPARTEITAGES-VOM-04.02.2023.html. Acesso em: 24 jun. 2025.

TADEU, Vinícius; TORTELLA, Tiago. **Público gamer cresce e 3 em cada 4 brasileiros consomem jogos eletrônicos.** Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/publico-gamer-cresce-e-3-em-cada-4-brasileiros-consomem-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 17 maio 2024.

UK GOVERNMENT. **Loot boxes and digital gaming: a rapid evidence assessment.** London: Department for Digital, Culture, Media and Sport, 2021. Disponível em: https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/1091282/InGAME_Loot_Box_REA.pdf. Acesso em: 24 junho 2025.

UKIE. **New loot box principles agreed by industry.** London, 2022. Disponível em: <https://ukie.org.uk/news/new-loot-box-principles-agreed-by-industry>. Acesso em: 24 jun. 2025. Disponível em: https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/1091282/InGAME_Loot_Box_REA.pdf. Acesso em: 24 junho 2025.

UNITED KINGDOM. Department for Culture, Media and Sport. **Government response to the call for evidence on loot boxes in video games.** London, 2022. Disponível em: <https://www.gov.uk/government/publications/government-response-to-the-call-for-evidence-on-loot-boxes-in-video-games>. Acesso em: 24 junho 2025.

VINHA, Felipe. **O que são loot boxes? Entenda a polêmica dos games.** 2017. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2017/11/o-que-sao-loot-boxes-entenda-a-polemica-dos-games.ghtml#>. Acesso em: 9 maio 2024.

WOODHOUSE, John. **Loot boxes in video games.** Disponível em: <https://commonslibrary.parliament.uk/research-briefings/cbp-8498/>. Acesso em: 21 maio 2024.

XIAO, L. Y. (2023). **Breaking Ban: Belgium's Ineffective Gambling Law Regulation of Video Game Loot Boxes.** Collabra: Psychology,9. Disponível em:

<https://online.ucpress.edu/collabra/article/9/1/57641/195100/Breaking-Ban-Belgium-s-Ineffective-Gambling-Law>. Acesso em: 22 maio 2024.

YONEZAWA, Bruno. **Menino gasta todo dinheiro da mãe em Fortnite**. Disponível em: <https://br.ign.com/fortnite/66116/news/menino-gasta-todo-dinheiro-da-mae-em-fortnite>. Acesso em: 17 maio 2024.

ZENDLE D, CAIRNS, P. **Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey**. PLoS One. 2018 Nov 21;13(11):e0206767. doi: 10.1371/journal.pone.0206767. Erratum in: PLoS One. 2019 Mar 14;14(3):e0214167. PMID: 30462669; PMCID: PMC6248934.



Este trabalho possui uma Licença *Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional*.

Como citar este artigo (ABNT)

MELO, Guilherme Monteiro de; WINTER; Luís Alexandre Carta. *Loot Boxes: uma análise sobre sua legalidade, restrição e suas implicações relacionadas ao jogo de azar*. *Revista Semestral de Direito Econômico*, Porto Alegre, v. 02, n. 02, e2207, jul./dez. 2022. <https://doi.org/10.51696/resede.e2207>

Recebimento: 06/06/2024

Avaliação preliminar: 06/06/2024

Aprovação: 19/06/2025

Retorno de correções: 01/07/2025



**REVISTA SEMESTRAL DE
DIREITO ECONÔMICO**