



INSTITUTO DOS ADVOGADOS BRASILEIROS – IAB

INDICAÇÃO ____/2025

INDICAÇÃO DA COMISSÃO DE DIREITO DIGITAL

Matéria: Direito Digital. Projeto de Lei nº 4.148 de 2019, que dispõe sobre a aquisição de Caixa de Recompensa em jogos eletrônicos e dá outras providências.

PALAVRAS-CHAVE: DIREITO DIGITAL – JOGOS ELETRÔNICOS – CAIXAS DE RECOMPENSA.

Está em tramitação, na Câmara dos Deputados, o Projeto de Lei nº 4.148 de 2022, que dispõe sobre a aquisição de Caixas Surpresa (*loot boxes*) e dá outras providências, da autoria do Deputado Federal Heitor Freire (PSL/CE).

Segundo a justificativa do projeto, o Parlamentar destaca que, com o advento da transformação tecnológica, o mercado de jogos eletrônicos, tem apresentado novas práticas negociais, dentre elas as chamadas *Loot Boxes*.

A aquisição desses produtos se perfaz no pagamento, em dinheiro real ou através de créditos de jogo, de uma “surpresa”, ou seja, da chance de o usuário adquirir um ou mais itens sortidos em uma caixa, podendo não ser a que desejava no ato da compra.

Todavia, o surgimento do mecanismo *pay to win* (pagar para vencer) acendeu a discussão até então inexistente sobre as caixas de recompensa. Surgiram questionamentos sobre a sua configuração como “caça-níquel”, ou, ao menos, como hipótese de exploração do consumidor, considerando o estado de grande absorção em que *player* se encontra enquanto joga, mais



suscetível a desejar o item que poderá, ou não, ser encontrado na caixa surpresa.

A iniciativa legislativa pretende regular a comercialização dessas *Loot Boxes*, com o fito de aquecer a economia e conferir a devida proteção aos consumidores de bens e serviços dentro de seu território.

À luz do Código de Defesa do Consumidor, afrontaria-se, minimamente, questionando a probabilidade de obtenção dos bens desejados na “caixa surpresa” adquirida (falta de informação) e dificuldade de reembolso dos valores investidos pelo jogador (Art. 6º, III, art. 31, art. 39, I, IV, art. 49, parágrafo único e art. 51, II, todos do CDC).

A situação se agrava quando o adquirente do produto é criança e/ou adolescente, que não tem a exata noção dos gastos que realizam nos jogos eletrônicos.

O referido grupo de hipervulneráveis é atraído pelo design arrojado, desejo de obter itens colecionáveis e impacto na disputa, que acaba obrigando-o, ainda que inconscientemente, a dispendar mais tempo em jogos digitais e gastarem mais dinheiro.

O tema é relevante, dispendo a Constituição Federal, em seu artigo 227, que é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar proteção, com absoluta prioridade, à criança e ao adolescente, o que se torna ainda mais premente diante dos desafios trazidos pela popularização da internet e a disseminação de ambientes digitais.

Posto isso, considerando que a colaboração e atuação no aperfeiçoamento da ordem jurídica, bem como a promoção da defesa dos Direitos Fundamentais, fazem parte dos fins estatutários do Instituto dos



Advogados Brasileiros, encaminhe-se a matéria para a Comissão de Direito Digital para elaboração de parecer sobre o aludido projeto de lei, para análise de sua pertinência, constitucionalidade e suas repercussões jurídicas, bem como para apresentação de sugestões que considerar cabíveis no tema.

Rio de Janeiro, 16 de junho de 2025.

SYLVIA CHAVES
Presidente da Comissão de Direito Digital