



INSTITUTO DOS ADVOGADOS BRASILEIROS
Comissão de Direito Digital

Referência: Indicação nº 041/2025

Autor: Presidência do Instituto dos Advogados Brasileiros

Relatora: Juliana Ferreira de Souza Villaça.

Matéria: Direito Digital. Projeto de Lei n.º 4.148/2019 de 2019, que dispõe sobre a aquisição de caixa de recompensa em jogos eletrônicos e dá outras providências em ambientes digitais.

Palavras-chaves: Direito Digital, ambientes digitais, aquisição de caixa de recompensa em jogos eletrônicos, responsabilidade das plataformas.

Parecer sobre o Projeto de Lei n.º 4.148/2019, que dispõe sobre a aquisição de caixa de recompensa em jogos eletrônicos e dá outras providências em ambientes digitais.

PARECER

1. OBJETIVOS DO PL 4.148/2019

Trata-se de projeto de lei de autoria do Deputado Federal Heitor Freire à época da apresentação da PL pertencente ao partido PSL/CE, atualmente filiado ao Partido União Brasil do Ceará. O projeto de lei apresentado tem por finalidade dispor sobre aquisição de Caixa de Recompensa em jogos eletrônicos, dar outras providências, objetivos, trazer definições, parâmetros, bem como estabelecer regras para exigir mais transparência, por parte das produtoras de jogos, na obtenção de informações precisas sobre o sorteio, disponibilizar percentuais de chance exatas de cada item que integre a Caixa de Recompensa, dentre outros assuntos.

Como constou da justificativa do referido projeto de lei, “A velocidade com que as novas tecnologias vêm se desenvolvendo na vida contemporânea traz uma série de situações que, embora pareçam ser localizadas, necessitam da atenção do legislador no sentido



de dar a devida solução, visando proteger tanto a iniciativa privada como os utilizadores de serviços, nos exatos limites da atuação do Estado, sem que isso se traduza em uma intervenção indevida no domínio econômico. 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. Igualmente, salienta-se que está longe de ser objetivo da presente proposição a criação de uma nova indústria comensal de multas



e punições à iniciativa privada. Presume-se que, tão logo as regras estipuladas entrem em vigência, as empresas, de forma voluntária, irão adequar os seus produtos aos usuários. Entretanto, havendo descumprimento e, em último caso, o cometimento da infração passível de multa, os valores arrecadados constituirão receita do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Ciência e Tecnologia. A intenção é que, havendo qualquer arrecadação, os recursos sejam investidos em eventos temáticos para o desenvolvimento nesta área: olimpíadas escolares e universitárias para revelar novos talentos científicos, investimentos em projetos promissores dos Institutos Federais de Educação por todo o Brasil, ou mesmo para patrocinar eventos como feiras de ciências, campeonatos de jogos eletrônicos e demais eventos, desde que o projeto seja devidamente aprovado. 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. Por fim, entende-se que o prazo de um ano para que os jogos disponibilizem Caixas de Recompensas adequadas às regras aqui elencadas se mostra bastante razoável, não se vislumbrando qualquer alteração que afete o seu cenário de negócios. Diante do exposto, no sentido de dirimir a situação apresentada e sendo este um texto inicial para iniciar um debate democrático e destinado a suprir essa lacuna legal, peço o apoio dos nobres Parlamentares desta Casa para a APROVAÇÃO deste Projeto de Lei”.

Diante da relevância do tema, ficou à cargo das Comissões de Direito Digital, Direito do Consumidor e de Assuntos Regulatórios a elaboração de parecer sobre o aludido projeto de lei, para análise de sua pertinência e suas repercussões jurídicas.

2. INTRODUÇÃO E DEFINIÇÕES

As *loot boxes*, ou caixas de recompensa, são mecanismos presentes em diversos jogos eletrônicos nos quais o jogador paga, com moeda real ou virtual, para obter uma “surpresa” aleatória, composta por itens virtuais com diversos graus de raridade.

Consoante a doutrina, a origem das *loot boxes* remonta aos denominados *gacha* ou *gachapon games*, mecanismos específicos de monetização empregados em jogos eletrônicos na modalidade *free-to-play*. Tais expressões derivam de máquinas japonesas automáticas de venda de cápsulas contendo brinquedos temáticos, os quais são exibidos previamente pelo equipamento. O funcionamento é simples: o usuário insere uma moeda e aciona um mecanismo giratório, recebendo, ao final, um



brinquedo selecionado aleatoriamente dentre os disponíveis na promoção. O termo *gachapon* decorre da onomatopeia produzida pelo equipamento tanto no giro do mecanismo quanto na queda da cápsula no compartimento coletor.¹

Em geral, não há garantia de qual item será obtido, o que aproxima essa prática de jogos de azar.

O Projeto de Lei nº 4.148/2019 define “Caixa de Recompensa” como aquela “disponibilizada por sorteio, mediante pagamento em moeda corrente ou virtual, de itens ou bonificações variadas”. O objetivo declarado do PL não é proibir as *loot boxes*, mas assegurar transparência e proteção ao consumidor, exigindo que os produtores de jogos divulguem as chances exatas de obtenção de cada item contido na caixa.

3. O PROJETO DE LEI 4.148/2019

O PL 4.148/2019 estabelece, em seu art. 3º, que as caixas de recompensa “deverão, obrigatoriamente, exibir a exata probabilidade de obtenção dos itens que serão sorteados em seu conteúdo” .

A proposta do PL 4.148/219 não é vedar expressamente à oferta de *loot boxes*, mas obrigar que tenha transparência em relação às probabilidades de ganhos ou perdas. O objetivo principal, segundo o proponente, deputado Heitor Freire, é evitar que o usuário seja enganado pela chance de obter itens raros, afastando práticas abusivas. Em resumo, a proposta subordina as *loot boxes* às normas de proteção ao consumidor e de economia digital: pune-se a omissão de informação com advertência e multa (de R\$ 3 mil a R\$ 100 milhões) e destina-se parte da arrecadação a fundos de ciência e tecnologia.

Esse objeto focado na informação contrasta com medidas mais drásticas adotadas em outros países, citadas na justificção do Projeto de Lei. Conforme relatório da Câmara dos Deputados, a proposta considera exagerada a equiparação literal com jogos de azar, por exemplo, na Bélgica e na Holanda. O deputado ressaltou que a intenção é reforçar direitos do consumidor e a liberdade econômica, sem criar nova indústria de punições.

4. EFEITOS PSICOLÓGICOS DAS *LOOT BOXES*

¹ JÚNIOR, Antonio Jorge; MORAU, Caio. Práticas abusivas nos jogos eletrônicos como obstáculo à proteção integral de crianças e adolescentes: o caso das *loot boxes*. In: JÚNIOR, José Luiz de Moura Faleiros; DENSA, Roberta; TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado (coords.). *Infância, adolescência e tecnologia: o Estatuto da Criança e do Adolescente na sociedade da informação*. Indaiatuba: Editora Foco, 2022. P. 518-519.



Diversos estudos indicam que *loot boxes* podem desencadear efeitos psicológicos nocivos, tanto em crianças e adolescentes quanto em adultos. Pesquisas em psicologia do jogo apontam que a mecânica de trocar dinheiro por recompensas incertas é estruturalmente similar ao jogo de azar e estimula comportamentos problemáticos. Por exemplo, estudos acadêmicos demonstraram que a compra de *loot boxes* está fortemente correlacionada a sintomas de jogo compulsivo e sofrimento psicológico.

Um estudo com 618 jogadores adultos constatou que aqueles que compraram *loot boxes* eram mais propensos a apresentar problemas sérios de jogo eletrônico e de jogo de azar, além de maior angústia mental, em comparação a quem não o fazia. Essa relação direta, e até indireta via aumento do tempo de jogo, sugere que as *loot boxes* contribuem para a transição de jogo recreativo a problemático e transtornos associados.

No público jovem, a preocupação é ainda maior. Pesquisadores apontam que *loot boxes* criam uma “dinâmica de aposta” que afeta milhões de crianças e adolescentes. Em estudo citado pela revista Forbes, constatou-se que as *loot boxes* geram comportamentos similares ao vício em apostas. Nessa pesquisa, quase todas as crianças e jovens adultos entrevistados haviam jogado games contendo *loot boxes*, gastando em média US\$50 mensais (12–17 anos) ou US\$72 (18–24 anos) nesses itens; mais importante, constatou-se que tal gasto aumenta significativamente a probabilidade de desenvolver problemas com jogos no futuro.²

Inclusive em um levantamento realizado no Reino Unido, revelou-se a ligação clara entre *loot boxes* e jogo problemático: 12 de 13 estudos analisados apontaram correlação entre uso de caixas-surpresa e comportamento de jogo compulsivo. O relatório científico afirma que as *loot boxes* são “estrutural e psicologicamente semelhantes” a apostas tradicionais, e que um pequeno grupo de jogadores (*whales*) responde por parcela desproporcional da receita, muitos já apresentando vício em jogos. Essa normalização de apostas na experiência diária de crianças aponta que 40% das crianças usuárias já interagem com *loot boxes*, motivando um grande alerta das organizações de saúde.³

² OSBORNE, Jasson W. How loot boxes in children’s video games encourage gambling. *Forbes*, 25 maio 2023. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/jasonwosborne/2023/05/25/how-loot-boxes-in-childrens-video-games-encourage-gambling/>. Acesso em: 01 jul. 2025.

³ DAVIES, Rob. Video game loot boxes linked to problem gambling, study shows. *The Guardian*, London, 02 abr. 2021. Disponível em: <https://www.theguardian.com/society/2021/apr/02/video-game-loot-boxes-problem-gambling-betting-children>. Acesso em: 01 jul. 2025.



Outro estudo qualitativo no Reino Unido avaliou 42 famílias com crianças de 5 a 17 anos, concluindo que *loot boxes* causam danos financeiros e emocionais às crianças. Muitas crianças não compreendem o valor do dinheiro e não conseguem controlar gastos *in-game*, o que leva a decisões impulsivas. Os pesquisadores observaram ainda que as técnicas de engajamento dos jogos são semelhantes a jogos de azar, gatilhos emocionais, reforço intermitente, medo de perder bônus limitados no tempo. Concluiu-se que, sem regulação adequada, o design das *loot boxes* mina a tomada de decisão consciente, especialmente em jovens, contribuindo para endividamento e sofrimento psicológico precoce.

A Austrália, inclusive, oferece uma rede significativa de clínicas dedicadas ao tratamento do vício em videogames (chamadas de *Game Addiction Treatment Clinic*), caracterizado pela crescente prioridade dos jogos sobre outras demandas da vida e dificuldades de controle. Essas clínicas combinam intervenções baseadas em evidências, como terapia cognitivo-comportamental e terapia comportamental dialética, com abordagens personalizadas, presenciais ou *online*, possibilitando suporte contínuo para pacientes de diferentes perfis.

Em síntese, a literatura aponta que: *loot boxes* podem gerar vício em jogo de azar, com potenciais danos comportamentais e emocionais, sobretudo em públicos vulneráveis (crianças e adolescentes). Para adultos, também há associação a práticas abusivas de jogo e estresse mental. Esses achados reforçam a necessidade de regulação visando proteção psicológica, o que fundamenta as abordagens legais.

5. PANORAMA INTERNACIONAL

Em um panorama global, é possível ver uma crescente atenção regulatória às *loot boxes*, ainda que sem consenso.

- Países como Bélgica e Holanda equipararam as caixas-surpresa a jogos de azar e proibiram sua comercialização. A Comissão de Jogos da Bélgica (Gaming Commission) determinou, em abril de 2018, que as *loot boxes* contêm todos os elementos de risco legalmente vedados em jogos de aposta naquele país, rotulando-as como ilegal. Além disso, classificou as práticas das empresas como predatórias, especialmente por atrair crianças e jovens, e recomendou banir a venda a menores. O órgão regulador na Bélgica determinou que *loot boxes* satisfazem os critérios de aposta e impõe multa de até €800 mil a desenvolvedores que as mantiverem), equipararam as caixas-



surpresa a jogos de azar e proibiram sua comercialização.⁴

- A Holanda, em 2018, também banuiu *loot boxes*, seguindo decisão semelhante de considerar a mecânica equivalente a aposta, principalmente em títulos como FIFA, Counter-Strike etc. Na Holanda, uma decisão administrativa impôs multa à EA por FIFA Ultimate Team, mas em 2022 o Tribunal Superior anulou a penalidade, afirmando que packs virtuais integrados ao jogo não configuram jogo independente de azar. Ainda assim, parlamentares holandeses estão elaborando propostas de banimento legislativo devido ao potencial risco às crianças.⁵
- Na Alemanha, não há proibição expressa, mas a presença de *loot boxes* conduz a restrições de classificação: jogos com esse recurso recebem selo etário de 18 anos ou mais, tratando-os na prática como produtos para adultos.⁶
- Nos Estados Unidos - embora não haja lei federal aprovada, projetos de lei estaduais têm tentado conter a prática. Por exemplo, o *Protecting Children from Abusive Games Act* em tramitação propõe banir *loot boxes* em jogos acessíveis a menores. Estados como Havaí e Washington chegaram a discutir proibições ou estudos sobre o impacto das *loot boxes* em jovens, mas sem aprovação final. Não existe lei federal específica. Em 2020 a FTC recomendou atenção à prática, e propostas de lei (p. ex. para vetar venda a menores) foram apresentadas no Congresso, mas sem aprovação. Empresas como Apple e Google sofreram ações civis de pais que alegavam semelhança com jogos de azar, mas as cortes mantiveram decisões favoráveis às companhias. Em suma, nos EUA o controle se dá por autorregulação e litigiosidades individuais, sem restrições legais vigentes.⁷

⁴ SOUZA, Murilo. Projeto regulamenta sorteio de bonificações em jogos eletrônicos. Câmara dos Deputados, Brasília, 20 ago. 2019. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/566490-projeto-regulamenta-sorteio-de-bonificacoes-em-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 01 jul. 2025.

BELGIUM GAMING COMMISSION. Loot boxes in three video games constitute a game of chance and are therefore illegal. Brussels, 25 abr. 2018. Disponível em: <https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/news/2018/2018-04-25.html>. Acesso em: 01 jul. 2025

⁵ NETHERLANDS GAMING AUTHORITY. Study into loot boxes: A treasure or a burden? Haia, 2018. Disponível em: <https://www.kansspelautoriteit.nl/english/loot-boxes/>. Acesso em: 01 jul. 2025.

⁶ ARCURI, Peter; BÄTZ, Monika (eds.). Loot boxes regulation – change in German Youth Protection Act and USK rating criteria. *Gaming Law Review*, v. 27, n. 5, 2023. Disponível em: <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/qlr2.2024.0006>. Acesso em: 01 jul. 2025.

⁷ NORTON ROSE FULBRIGHT. Regulation of loot boxes: a global perspective. Disponível em: <https://www.nortonrosefulbright.com/en-us/knowledge/publications/e51412c4/regulation-of-loot-boxes-a-global-perspective>. Acesso em: 01 jul. 2025.



- China adotou uma postura protetiva. Em 2017, o governo impôs regras rígidas ao gênero, determinando, por exemplo, que compras em *loot boxes* exigem divulgação de probabilidades e limites de gastos para menores. O país optou por atribuir ao Estado a função de proteger o consumidor de abusos, exigindo transparência na mecânica e controle do vício entre jovens.⁸
- Japão - berço dos sistemas “gacha”, não proíbe *loot boxes* em geral. Lá, apenas esquemas complexos de *kompugacha* (onde múltiplas caixas interdependentes garantem um prêmio final) foram banidos pelo órgão regulador de consumo devido a abusos, mas as *loot boxes* simples permanecem legais.⁹
- Reino Unido - O *Gambling Commission* reconhece que o *Gambling Act 2005* não cobre as *loot boxes*, mas estudos do Parlamento Britânico advertiram sobre riscos à juventude. Em resposta, o governo consultou o setor e recomendou que compras de *loot boxes* sejam bloqueadas por padrão para menores de 18 anos, até que um responsável as habilite, e que sejam fornecidos controles de gastos e informações transparentes aos jogadores.¹⁰

Em que pese a ausência de lei específica acerca da matéria, em 2 de setembro de 2020, entrou em vigor, após um período de transição de doze meses (ou seja, a partir de setembro de 2021 passou a ser plenamente aplicável), o *Age-Appropriate Design Code* ou *Code of Practice for Online Services*, publicado pela *Information Commissioner's Office – ICO* (Órgão equiparado a ANPD). Trata-se de um marco legislativo britânico para tornar serviços digitais mais seguros e adequados às crianças, exigindo padrões rígidos de design, privacidade e transparência. Ele impõe obrigações específicas aos provedores e oferece respaldo jurídico claro para proteção do público infanto-juvenil no ambiente online.

O Código estabeleceu, na *Section 123 do Data Protection Act 2018 (DPA*

⁸ MINISTRY OF CULTURE of the People's Republic of China. Interim Administrative Measures for Online Game Management (2017 Amendment), Decree n°. 57. Beijing, 15 Dec. 2017. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20210305163127/http://www.pdsta.gov.cn/contents/12512/132633.html>. Acesso em: 01 jul. 2025.

⁹ LSE Law Review Blog. The Curious Case of Loot Boxes: Gaming or Gambling?. 22 set. 2021. Disponível em: <https://blog.lselawreview.com/2021/09/22/the-curious-case-of-loot-boxes-gaming-or-gambling/>. Acesso em 01 jul. 2025.

¹⁰ PARLIAMENTARY COMMITTEE ON CULTURE, MEDIA and SPORT. Immersive and addictive technologies: Fifteenth Report of Session 2017–19. Londres: UK Parliament, 12 set. 2019. Disponível em: <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcomeds/1846/1846.pdf>. Acesso em: 01 jul. 2025.



2018)¹¹, que o ICO deveria elaborar um *statutory code of practice* (Já vigente)¹² para serviços da sociedade da informação prováveis de serem acessados por menores de idade.

Em 18 de maio de 2021, o *Information Commissioner's Office* – ICO elaborou o *data sharing code of practice*, instrumento que, dentre outras disposições, estabeleceu quinze padrões de design apropriado à idade, cujos provedores, a partir daquela data passaram a integrar aos seus serviços. Inclusive tais padrões podem ser aplicados aos jogos eletrônicos, *loot boxes* e publicidade direcionada ao público jovem. São eles:

1. Melhor interesse da criança;
2. Avaliações de Impacto sobre Proteção de Dados (DPIAs);
3. Aplicação adequada da idade (idade apropriada e métodos de verificação);
4. Transparência;
5. Uso Detrimental de Dados (Visa evitar uso prejudicial de dados pessoais);
6. Políticas e normas comunitárias coerentes;
7. Configurações padrão de alta privacidade Minimização de coleta de dados;
8. Minimização dos dados;
9. Compartilhamento limitado de dados;
10. Proteções em dados de geolocalização;
11. Controles parentais adequados;
12. Perfilamento (profiling);
13. Proibição de nudge (técnicas de persuasão);
14. Conexão com outros padrões;
15. Governança e conformidade contínua.

Em 2019-2020, o Parlamento pediu ao governo que reveja a legislação vigente, incluindo as *loot boxes* na categoria de apostas caso cabível. Como mecanismo alternativo de controle, a indústria de games (UKIE) tem se valido de diretrizes para autorregulação, reforçando medidas de proteção aos menores, embora não haja ainda lei específica.

- Na Coreia do Sul, as *loot boxes* também não são proibidas legalmente; entretanto, a associação de games local (K-Games) adotou um código de

¹¹ Link: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2018/12/section/123/enacted>

¹² Link: <https://ico.org.uk/for-organisations/uk-gdpr-guidance-and-resources/childrens-information/childrens-code-guidance-and-resources/age-appropriate-design-a-code-of-practice-for-online-services/code-standards/>



conduta (2021) exigindo máxima informação ao usuário sobre probabilidades.¹³

- Na Austrália, está em tramitação proposta para alterar a classificação etária de jogos: sugere-se que games com *loot boxes* sejam classificados R18+ ou RC (banido) se não bloquearem menores, visando empregar um mecanismo similar aos EUA e UE.¹⁴

Mais recentemente, países europeus têm legislado sobre acesso de menores. Em 2025, a Espanha aprovou projeto que proíbe menores de 18 anos de jogar títulos com *loot boxes*, exigindo checagem faixa etária pelas plataformas. A Ministra da Justiça destacou a iniciativa como avanço na proteção infantil digital. Outras nações (como França e Irlanda) monitoram o tema, buscando reclassificação ou restrição de acesso, mas sem bans amplos.¹⁵

- **Tabela comparativa internacional**

País	Situação Legal	Exigências	Restrições
Bélgica	Illegal (equiparadas a jogo de azar sem licença). <i>Loot boxes</i> consideradas jogos de azar ilegais, banidas na prática (inclusive banimento de FIFA no país)	Divulgação obrigatória de probabilidades; exige licença de jogos de azar	Venda proibida sem licença; multa até €800.000
Países Baixos	Illegal. Equiparadas a apostas, vedada a oferta e operação das <i>loot boxes</i> nos jogos.		
Alemanha	Permitidas apenas com restrição: jogos recebem classificação etária 18+ se contêm <i>loot boxes</i> .		
França	Permitidas. Agência reguladora (ARJEL) entende que só são apostas se permitem <i>cash-out</i> real; até o momento, <i>loot boxes</i> sem		

¹³ GAME WORLD OBSERVER. *South Korea passes new amendment on loot box probability disclosure*. 28 fev. 2023. Disponível em: <https://gameworldobserver.com/2023/02/28/south-korea-loot-boxes-probability-disclosure-law>. Acesso em: 01 jul. 2025.

¹⁴ AUSTRALIAN GOVERNMENT. *Guidelines for the Classification of Computer Games 2023*. Canberra, 2023. Disponível em: <https://www.infrastructure.gov.au/have-your-say/proposed-new-mandatory-minimum-classifications-gambling-content-computer-games>. Acesso em: 01 jul. 2025

¹⁵ GOBIERNO DE ESPAÑA. *Proyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales*. Madrid, 2025. Disponível em: https://www.congreso.es/public_oficiales/L15/CONG/BOCG/A/BOCG-15-A-52-1.PDF. Acesso em: 01 jul. 2025.



	<i>cash-out</i> não foram enquadradas como jogo de azar		
Espanha	Em processo: nova lei (2025) proíbe menores de 18 de acessar jogos com <i>loot boxes</i> e exige verificação etária		
Holanda	Legal (STJ holandês declarou <i>loot boxes</i> não são jogos de azar)	Nenhuma exigência específica (leis gerais do consumidor)	Sem restrições específicas atualmente
Reino Unido	Legal (não cobertas pela Lei de Jogos de Azar). Não proibidas, mas em revisão. Relatórios do Parlamento recomendam incluir <i>loot boxes</i> na lei de jogos (Gambling Act)	Autorregulação: controles de gastos e transparência (orientação do governo)	Recomenda-se bloquear compras para menores por padrão
China	Regulamentado (Ministério da Cultura). Restritas: o governo exige divulgação de probabilidades e impõe limites de gastos; foco em proteger consumidores, especialmente jovens	Probabilidades obrigatórias; itens acessíveis por outros meios	Proíbe compra por dinheiro real; limite de tempo de jogo para menores
Japão	Legal (sem proibição explícita). Permitidas. Consideradas legítimas como produto cultural; apenas <i>kompugacha multiloot</i> foram proibidos por lei devido a abuso específico	Diretrizes: divulgar probabilidades; preço máximo (¥50.000)	<i>Kompugacha</i> banido; demais restrições autorregulatórias
EUA	Legal (sem regulação federal específica) Em debate legislativo. Projetos estaduais (e federal proposto) visam proibir <i>loot boxes</i> para menores; ainda sem lei federal aprovada	Nenhuma exigência legal; propostas legislativas sem avanço	Compras permitidas; ações judiciais contra plataformas arquivadas
Coreia do Sul	Legal (não proibido)	Autorregulação (K-Games): divulgação de probabilidades e informação	Limite de tempo para menores (lei geral); <i>loot boxes</i> permitidas
Austrália	Em discussão (proposta de classificação R18+/banimento)	Proposta: games com <i>loot boxes</i> a serem classificados como R18+ ou RC	Sugestão de proibir menores de 18 (via classificação de jogos)



6. TEOR DO PL 4.148/2019 E SUGESTÕES

Considerando todos os pontos abordados acima, entende-se adequada e necessária a aprovação do PL 4.148/2019, sempre com o objetivo de melhor proteger os usuários diante das plataformas que ofertam caixas de recompensas.

A partir da análise dos artigos do referido projeto de lei, tecer-se-ão alguns comentários e, ao mesmo tempo, serão apresentadas sugestões pontuais para contribuir com o aprimoramento do processo legislativo.

Artigos 1º ao 2º (Disposições Preliminares): trazem definições de Caixa de Recompensa em jogo eletrônico e meios de aquisição.

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.

Artigo 3º : traz obrigação de disponibilizar pelas produtoras de jogos eletrônicos a exibição da exata probabilidade de obtenção dos itens sorteados.

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.

Artigos 4º a 5º: trazem penalidades para descumprimento e gradação da sua aplicação.

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.

Art. 5º As infrações administrativas serão punidas com as seguintes sanções:

I – advertência;

II – multa simples;

III – multa diária;

§ 1º Para imposição e gradação da multa, o órgão fiscalizador competente observará a situação econômica da empresa produtora do respectivo jogo eletrônico.



§ 2º A multa diária será aplicada quando o cometimento da infração se prolongar no tempo.

§ 3º O valor da multa será fixado pelo órgão fiscalizador competente e corrigido periodicamente com base nos índices estabelecidos na legislação pertinente, sendo o valor mínimo de R\$ 3.000,00 (três mil reais) e o máximo de R\$ 100.000.000,00 (cem milhões de reais).

Artigo 6º: Define como os recursos arrecadados com multas aplicadas por descumprimento serão aplicados,

Art. 6º Os recursos arrecadados pelas multas previstas no artigo anterior constituirão receitas do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Ciência e Tecnologia, com destinação preferencial às seguintes atividades voltadas à Ciência, Tecnologia e Inovação:

- I – promoção de olimpíadas escolares e universitárias de informática, matemática, química, física ou disciplinas equivalentes;
- II – financiamento de projetos de pesquisa e inovação nos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia; ou
- III – patrocínio para feiras, exposições e eventos voltados à temática da Ciência e Tecnologia, mediante aprovação de projetos pelo órgão competente.

Artigo 7º: define a data de entrada em vigor da Lei.

Art. 7º Esta lei entra em vigor no prazo de um ano, a partir da data de sua publicação.

Entende-se que o PL 4.148/2019 necessita de alguns ajustes e inclusões para tornar ainda mais claro as normativas atinentes às *loot boxes* no Brasil, sendo assim sugere-se abaixo itens a serem inseridos no Projeto de Lei em questão, bem como sugere-se também a consolidação das normativas já previstas na Lei nº 5.768/1971, 20 de dezembro de 1971, que já regula a matéria fora do mundo digital, aproveitando toda regulação já existente e a experiência analógica para redução de riscos no mundo digital.

Retringir acesso de menores: As plataformas deverão conter mecanismos para evitar/vedar que menores acessem ou utilizem seus serviços e produtos, caso não tenham sido desenvolvidos para utilização por menores.

Classificação indicativa específica: exigir que jogos contendo *loot boxes* recebam classificação etária rigorosa ou aviso explícito, como proposto na Austrália. Isso alertaria os pais acerca da oferta/utilização desses produtos ao público infantil.

Controles de gasto e transparência: incluir no PL dispositivos que obriguem



plataformas a oferecer controles de limite de despesas (*spending limits*) e relatórios de consumo aos usuários, especialmente aos menores, conforme sugerem estudos internacionais. A exigência já prevista de probabilidade pode ser ampliada para englobar alertas prévios de gasto.

Proteção de dados e LGPD: explicitar no texto do projeto que qualquer coleta de dados pessoais (perfil de jogo, hábitos, etc.) decorrente das *loot boxes* só ocorra com consentimento expresso do responsável legal nos casos de menores, em conformidade com a LGPD. Assim, reforça-se proteção da privacidade dos jovens jogadores.

Fortalecer fiscalização: prever órgão regulador específico (público ou nova autarquia) responsável pela vigilância dos jogos eletrônicos e pela coleta de denúncias dos consumidores, conforme já sugere o próprio. Isso poderia melhorar a efetividade da norma, evitando omissões na aplicação das multas.

Assim, sugere-se a inclusão dos artigos conforme abaixo, com a seguinte redação:

Art. 3º-A – Restrições à aquisição por crianças e adolescentes

É vedada a aquisição de Caixas de Recompensa (loot boxes) por crianças e adolescentes, salvo mediante autorização expressa e prévia dos pais ou responsáveis legais, por meio de ferramenta segura de controle parental disponibilizada pela plataforma ou desenvolvedor.

O dispositivo tem por escopo estender a proteção às crianças e adolescentes, em razão da hipervulnerabilidade ou vulnerabilidade agravada do público infanto-juvenil.¹⁶ A estratégia de venda de *loot boxes* frequentemente se vale de gatilhos psicológicos como a escassez (“oferta limitada”), *designs* arrojados, recompensa variável e o apelo social (“destacar-se frente a outros *gamers*”). Esses mecanismos, embora lícitos quando direcionados a consumidores adultos, podem configurar prática abusiva se aplicados a menores de idade, nos termos do art. 37, §2º, do CDC, que veda a publicidade enganosa ou abusiva dirigida a crianças.

¹⁶ FILHO, Carlos Edson do Rêgo Monteiro; Martins, Guilherme Magalhães; ROSENVALD, Nelson; DENSA, Roberta. Responsabilidade Civil nas Relações de Consumo: tecnologia, risco de desenvolvimento de proteção de dados pessoais, superendividamento e novas situações lesivas. Indaiatuba: Editora Foco, 2022. P. 222.



Considerando-se ainda que crianças e adolescentes não dispõem de plena capacidade para compreender e interpretar o conteúdo implícito veiculado nas mensagens publicitárias; que a repetição do ciclo de aquisições, motivada pela expectativa de obtenção de determinado item virtual (*skin*), podem resultar em dispêndios financeiros desproporcionais, frequentemente realizados sem a ciência integral dos pais ou responsáveis¹⁷, impõe-se reconhecer a imprescindibilidade de que a aquisição de *loot boxes* por menores de idade seja condicionada ao consentimento inequívoco de seus genitores ou responsáveis, cumulada à adoção de mecanismos técnicos que assegurem:

1. Identificação positiva do responsável legal antes da transação;
2. Canais seguros de autenticação nos jogos, prevenindo compras não autorizadas;
3. Informações claras e ostensivas sobre a natureza aleatória das recompensas e o valor monetário envolvido;
4. Ferramentas de controle parental com registro de gastos e possibilidade de bloqueio.

Art. 3º-B – Classificação indicativa

Os jogos eletrônicos que contenham mecanismos de Caixa de Recompensa deverão conter, de forma clara e destacada, advertência sobre sua presença, sendo obrigatória a classificação etária mínima de acordo com a legislação vigente, salvo se houver mecanismo de bloqueio efetivo para aquisição por menores.

Especificamente, por conta o impacto que programas de tv e jogos eletrônicos podem desencadear na formação da criança e do adolescente, de modo positivo ou negativo, há um sistema de classificação indicativa que abrange os games, estando tal atribuição sob competência da União.

Atualmente, o documento mais relevante vigente sobre o tema é a Portaria 1.189, de 03 de agosto de 2018, que regulamenta o processo de classificação indicativa de que tratam o art. 74, da Lei 8.069/90, o art. 3º, da Lei 10.359/01 e o art. 11, da Lei 12.485/11. Inclusive, cumpre ao Departamento de Promoção de Políticas de Justiça, vinculado à Secretaria Nacional de Justiça do Ministério da Justiça, analisar o conteúdo de obras audiovisuais, jogos eletrônicos (Art. 14, da Portaria).

¹⁷ SCHIMIT, Cristiano Heineck. *Consumidores hipervulneráveis: A proteção do idoso no mercado de consumo*. São Paulo: Atlas, 2014. P. 229,



Art. 3º-C – Controles de limite de gastos

As plataformas e os desenvolvedores de jogos eletrônicos deverão disponibilizar ferramenta para que o usuário estabeleça, voluntariamente, limite mensal de gastos com Caixas de Recompensa, bem como histórico detalhado de transações anteriores.

O cerne da problemática reside no fato de que não se adquire diretamente o bem virtual desejado, mas tão somente a possibilidade aleatória de obtê-lo no interior da dinâmica do jogo. Tal circunstância, associada às probabilidades notoriamente reduzidas de êxito na obtenção do item almejado, favorece a indução dos jogadores a realizarem gastos progressivamente mais elevados no ambiente virtual, podendo, inclusive, ultrapassar com facilidade o valor originalmente pago pelo próprio jogo, tudo em busca, por exemplo, da obtenção de um único avatar.¹⁸

Além do controle, voluntário, de limites de gastos financeiros previstas no artigo, sugere-se:

1. Confirmação de Compra com Dupla Autenticação

Utilização de mecanismos de autenticação em dois fatores (2FA) antes da confirmação da aquisição de *loot boxes*, prevenindo compras impulsivas ou não autorizadas.

2. Períodos de “Pausa” Obrigatória (*Cooling-off periods*)

Definição de intervalos mínimos entre transações, a fim de impedir compras repetitivas em curtos espaços de tempo e reduzir o comportamento compulsivo.

3. Alertas de Gasto Cumulativo

Emissão automática de notificações quando o valor gasto atingir determinados patamares, incluindo a conversão do montante em moeda corrente para maior percepção do impacto financeiro.

4. Ferramentas de Controle Parental Avançadas (para o caso de menores, consoante comentário do art. 3º-A)

Inclusão de *dashboards* que permitam aos responsáveis monitorar em tempo real as compras, estabelecer bloqueios e visualizar o histórico de consumo.

5. Educação Digital e Financeira

Campanhas educativas nos próprios jogos e em canais institucionais, visando conscientizar sobre os riscos de compras por impulso no ambiente digital.

¹⁸ VIEIRA, Victor Barbieri Rodrigues. *Loot boxes como jogos de azar: conflitos no Brasil e no mundo*. In: *Instituto de Referência em Internet e Sociedade*, 2018. Disponível em: <https://irisbh.com.br/loot-boxes-como-jogos-de-azar/>



Art. 3º-D – Proteção de dados pessoais

A coleta, o tratamento e o armazenamento de dados decorrentes da utilização de Caixas de Recompensa deverão observar a Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais), sendo vedada a coleta de dados pessoais de menores de idade sem o consentimento específico de um dos pais ou do responsável legal.

Art. 3º-E – Autorização e Exploração

A aquisição de caixas de recompensa dependerá de prévia autorização da autoridade competente, observadas as disposições da Lei nº 5.768/1971.

Art. 3º-F – A participação do usuário poderá ser limitada por CPF a determinado número de caixas de recompensa, conforme regulamentação da autoridade competente, nos moldes do §2º do art. 1º-A da Lei nº 5.768/1971.

Art. 3º-G – É vedada a exploração dessas atividades por influenciadores digitais, streamers, ou terceiros alheios à pessoa jurídica responsável pela operação do jogo ou plataforma, conforme disposto no art. 2º da Lei nº 5.768/1971.

Art. 4º-A – Sanção específica por direcionamento indevido

Constitui infração gravíssima o direcionamento de Caixas de Recompensa a crianças e adolescentes sem observância do disposto nesta Lei, sujeitando o infrator às penalidades previstas no artigo 5º, em dobro.

Art. 4º-B – Proteção Ao Consumidor e Às Pessoas Vulneráveis

As plataformas deverão informar, em linguagem clara e acessível, a natureza aleatória da caixa de recompensa e os riscos envolvidos.

Parágrafo único. As informações prestadas deverão observar os princípios da boa-fé, da transparência e do direito à informação previstos no Código de Defesa do Consumidor.

Art. 4º-C – Restituição de valores pagos em plataformas não autorizadas

Os valores pagos voluntariamente por menores de dezoito anos ou por interditos em jogos ou apostas digitais deverão ser restituídos integralmente, quando a atividade se der por meio de plataformas que não possuam autorização legal da autoridade



competente.

Art. 5º-A – Penalidades

O descumprimento das disposições desta Lei sujeitará os responsáveis às penalidades previstas nos arts. 12 a 19 da Lei nº 5.768/1971, aplicáveis, no que couber, ao ambiente digital.

Art. 5º-B – *A autoridade competente poderá aplicar, de forma complementar, sanções administrativas, inclusive multa, suspensão da atividade e cassação da autorização, observando o devido processo legal.*

Art. 6º-A – Da Autoridade Fiscalizadora

A supervisão, regulamentação e fiscalização das atividades relacionadas às Caixas de Recompensa observarão a competência dos órgãos públicos responsáveis, com vistas a garantir a legalidade, a proteção do consumidor e a defesa de crianças e adolescentes.

§1º A fiscalização do cumprimento desta Lei competirá, preferencialmente, à Caixa Econômica Federal (CEF), nos termos da Lei nº 5.768, de 20 de dezembro de 1971, aplicando-se, no que couber, os mecanismos de autorização prévia e controle já existentes para promoções comerciais.

§2º Sem prejuízo da competência principal da CEF, poderão atuar de forma complementar:

I – A Secretaria Nacional do Consumidor do Ministério da Justiça e Segurança Pública (Senacon/MJSP), nos aspectos relacionados à proteção do consumidor e transparência das informações;

II – A Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD), nos casos que envolvam tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes, conforme a Lei nº 13.709/2018;

III – Os Procons estaduais e municipais, em cooperação com os órgãos federais, para recebimento de denúncias e aplicação de sanções administrativas.

§3º Caberá à CEF regulamentar, em até 180 dias, os procedimentos de autorização prévia, monitoramento e prestação de contas relativos às Caixas de Recompensa.

§4º Os órgãos de fiscalização deverão atuar de forma coordenada, promovendo intercâmbio de informações e medidas conjuntas, especialmente quando envolvam aspectos de consumo, proteção infantil, dados pessoais ou comércio eletrônico.



Art. 6º-B – Canal de denúncia acessível dentro dos jogos

As empresas desenvolvedoras, distribuidoras ou operadoras de jogos eletrônicos que disponibilizem Caixas de Recompensa deverão manter, de forma acessível e permanente, canal de denúncia digital integrado ao ambiente do jogo, por meio do qual os usuários poderão comunicar abusos, práticas lesivas ou infrações ao disposto nesta Lei.

§1º O canal de denúncia deverá estar disponível em língua portuguesa, de forma visível, intuitiva e funcional, com acesso direto sem necessidade de navegação externa ao jogo.

§2º As denúncias deverão ser automaticamente encaminhadas, por via eletrônica segura, à autoridade fiscalizadora definida nos termos desta Lei, assegurando o sigilo dos dados pessoais do denunciante, nos termos da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709, de 2018).

§3º As denúncias deverão receber número de protocolo e confirmação eletrônica, sendo garantido ao usuário o acompanhamento de sua tramitação, caso solicitado.

Art. 6º-C – Sistema de reporte periódico obrigatório

As empresas desenvolvedoras, distribuidoras ou operadoras de jogos eletrônicos com mecanismos de Caixas de Recompensa deverão implementar sistema de reporte digital obrigatório e periódico às autoridades fiscalizadoras competentes, com as seguintes informações mínimas:

I – volume total de Caixas de Recompensa comercializadas, discriminado por faixa etária dos usuários;

II – número e descrição das denúncias recebidas pelos canais internos da plataforma;

III – volume de usuários identificados com comportamento compulsivo ou padrão de uso excessivo, com base em critérios definidos em regulamento, garantida a anonimização dos dados nos termos da Lei nº 13.709, de 2018 (LGPD).

§1º O reporte deverá ser feito trimestralmente, por meio eletrônico e em formato digital acessível, conforme regulamento da autoridade fiscalizadora.

§2º O descumprimento do disposto neste artigo sujeitará o infrator às penalidades previstas nesta Lei, sem prejuízo das sanções aplicáveis pela legislação consumerista e de proteção de dados pessoais.



7. CONCLUSÃO

Do ponto de vista do Direito Digital e da proteção do consumidor, as *loot boxes* representam um desafio híbrido entre comércio eletrônico e práticas de jogo. O PL 4.148/2019 visa inserir transparência nesse mercado emergente, valorizando o direito à informação e a segurança psicológica do usuário. Apesar de críticas de liberais em relação ao livre mercado, o projeto se situa na linha de iniciativas internacionais que buscam equilibrar inovação em jogos e tutela de grupos vulneráveis. Entretanto, como destacado pelos estudos citados, existem fortes evidências de que as *loot boxes* funcionam como gatilho de comportamento viciante e até compulsivo em adultos e em crianças. Vários países já optaram pela proibição total (em especial quando há equiparação a apostas), enquanto outros adotam transparência, limites etários ou classificação reforçada. O Direito brasileiro, por ora, dá passos iniciais de autorregulação via legislação de consumo.

Em conclusão, recomenda-se atenção contínua ao tema do PL 4.148/2019, que, quiçá futuramente, dele poderão derivar normas mais estritas, alinhadas à tendência internacional. Em qualquer hipótese, é imprescindível relacionar a liberdade de inovação na indústria de jogos à proteção dos direitos digitais dos consumidores — especialmente dos menores —, considerando os potenciais danos emocionais e financeiros causados pelas *loot boxes*.

É o parecer.

JULIANA FERREIRA DE SOUZA VILLAÇA

Comissão de Direito Digital
do Instituto dos Advogados Brasileiros



REFERÊNCIAS:

ARCURI, Peter; BÄTZ, Monika (eds.). Loot boxes regulation – change in German Youth Protection Act and USK rating criteria. *Gaming Law Review*, v. 27, n. 5, 2023. Disponível em: <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/glr2.2024.0006>. Acesso em: 01 jul. 2025.

AUSTRALIAN GOVERNMENT. *Guidelines for the Classification of Computer Games 2023*. Canberra, 2023. Disponível em: <https://www.infrastructure.gov.au/have-your-say/proposed-new-mandatory-minimum-classifications-gambling-content-computer-games>. Acesso em: 01 jul. 2025.

BELGIUM GAMING COMMISSION. *Loot boxes in three video games constitute a game of chance and are therefore illegal*. Brussels, 25 abr. 2018. Disponível em: <https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/news/2018/2018-04-25.html>. Acesso em: 01 jul. 2025.

BRASIL. *Lei nº 5.768, de 20 de dezembro de 1971. Dispõe sobre a distribuição gratuita de prêmios a título de propaganda e dá outras providências*. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 21 dez. 1971.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. *Projeto de Lei nº 4.148/2019: dispõe sobre as Caixas de Recompensa em jogos eletrônicos*. Brasília, 2019. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2222388>. Acesso em: 01 jul. 2025.

BRASIL. *Código Civil. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil*. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 11 jan. 2002.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. *Parecer sobre loot boxes e proteção de crianças e adolescentes*. Brasília, 2021. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/nieman/justica-dos-eua-pode-ampliar-controle-do-governo-sobre-redes/>. Acesso em: 01 jul. 2025.

DAVIES, Rob. *Video game loot boxes linked to problem gambling, study shows*. *The Guardian*, London, 02 abr. 2021. Disponível em: <https://www.theguardian.com/society/2021/apr/02/video-game-loot-boxes-problem-gambling-betting-children>. Acesso em: 01 jul. 2025.

FANTINI, Ana Paula et al. *Loot boxes e os jogos de azar: uma análise sob a ótica da psicologia*. *Revistas UNIFACS*, 2019. Disponível em: <https://revistas.unifacs.br/index.php/redu/article/view/6268>. Acesso em: 01 jul. 2025.

FILHO, Carlos Edson do Régo Monteiro; MARTINS, Guilherme Magalhães; ROSENVALD, Nelson; DENSA, Roberta. *Responsabilidade Civil nas Relações de Consumo: tecnologia, risco de desenvolvimento de proteção de dados pessoais, superendividamento e novas situações lesivas*. Indaiatuba: Editora Foco, 2022.

GAME WORLD OBSERVER. *South Korea passes new amendment on loot box probability disclosure*. 28 fev. 2023. Disponível em: <https://gameworldobserver.com/2023/02/28/south-korea-loot-boxes-probability-disclosure-law>. Acesso em: 01 jul. 2025.

GOBIERNO DE ESPAÑA. *Proyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales*. Madrid, 2025. Disponível em: https://www.congreso.es/public_oficiales/L15/CONG/BOCG/A/BOCG-15-A-52-1.PDF. Acesso em: 01 jul. 2025.

HOUSE OF COMMONS LIBRARY. *Loot boxes in video games*. London, UK, 2024. Disponível em: <https://commonslibrary.parliament.uk/research-briefings/cbp-8905/>. Acesso em: 01 jul. 2025.

JÚNIOR, Antonio Jorge; MORAU, Caio. *Práticas abusivas nos jogos eletrônicos como obstáculo à proteção integral de crianças e adolescentes: o caso das loot boxes*. In: JÚNIOR, José Luiz de



Moura Faleiros; DENSA, Roberta; TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado (coords.). *Infância, adolescência e tecnologia: o Estatuto da Criança e do Adolescente na sociedade da informação*. Indaiatuba: Editora Foco, 2022.

LSE LAW REVIEW BLOG. *The Curious Case of Loot Boxes: Gaming or Gambling?* 22 set. 2021. Disponível em: <https://blog.lselawreview.com/2021/09/22/the-curious-case-of-loot-boxes-gaming-or-gambling/>. Acesso em: 01 jul. 2025.

MINISTRY OF CULTURE of the People's Republic of China. *Interim Administrative Measures for Online Game Management (2017 Amendment)*, Decree nº. 57. Beijing, 15 dez. 2017. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20210305163127/http://www.pdsta.gov.cn/contents/12512/132633.htm>. Acesso em: 01 jul. 2025.

NETHERLANDS GAMING AUTHORITY. *Study into loot boxes: A treasure or a burden? Haia*, 2018. Disponível em: <https://www.kansspelautoriteit.nl/english/loot-boxes/>. Acesso em: 01 jul. 2025.

NEWCASTLE/LOUGHBOROUGH UNIVERSITIES. *Loot boxes cause financial and emotional harm to children*. Loughborough, UK, 2022. Disponível em: <https://www.lboro.ac.uk/news-events/news/2022/may/loot-boxes-harm-children/>. Acesso em: 01 jul. 2025.

NORTON ROSE FULBRIGHT. *Regulation of loot boxes: a global perspective*. Disponível em: <https://www.nortonrosefulbright.com/en-us/knowledge/publications/e51412c4/regulation-of-loot-boxes-a-global-perspective>. Acesso em: 01 jul. 2025.

OSBORNE, Jason W. *How loot boxes in children's video games encourage gambling*. *Forbes*, 25 maio 2023. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/jasonwosborne/2023/05/25/how-loot-boxes-in-childrens-video-games-encourage-gambling/>. Acesso em: 01 jul. 2025.

PARLIAMENTARY COMMITTEE ON CULTURE, MEDIA and SPORT. *Immersive and addictive technologies: Fifteenth Report of Session 2017–19*. London: UK Parliament, 12 set. 2019. Disponível em: <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcmumeds/1846/1846.pdf>. Acesso em: 01 jul. 2025.

SCHIMIT, Cristiano Heineck. *Consumidores hipervulneráveis: A proteção do idoso no mercado de consumo*. São Paulo: Atlas, 2014.

SOUZA, Murilo. *Projeto regulamenta sorteio de bonificações em jogos eletrônicos*. Câmara dos Deputados, Brasília, 20 ago. 2019. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/566490-projeto-regulamenta-sorteio-de-bonificacoes-em-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 01 jul. 2025.

TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL E TERRITÓRIOS (TJDFT). *Nota Técnica CIJDF nº 9/2023: análise jurídica do PL 4.148/2019*. Brasília, 2023. Disponível em: <https://www.tjdft.jus.br/consultas/documentos/nota-tecnica-cijdft-9-2023>. Acesso em: 01 jul. 2025.

VERSUS.LEGAL. *How loot boxes are regulated in different countries*. 2022. Disponível em: <https://www.app2top.com/games/how-loot-boxes-are-regulated-in-different-countries/>. Acesso em: 01 jul. 2025.