

Recebido em: 15/07/2024

Aceito em: 16/11/2024

DOI: 10.25110/rcjs.v27i2.2024-10844



LOOT BOXES EM JOGOS ELETRÔNICOS UTILIZADOS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES: DESAFIOS E IMPLICAÇÕES SOB O ECA E A LGPD

LOOT BOXES IN ELECTRONIC GAMES USED BY CHILDREN AND ADOLESCENTS: CHALLENGES AND IMPLICATIONS UNDER THE ECA AND LGPD

*Elan Fernando
Campelo dos Santos*

Mestre, Secretária de Educação do
Governo do Maranhão
elanfermandosantos@gmail.com

Anamaria Sousa Silva

Doutora, Universidade Federal do
Maranhão
silva.anamaria@ufma.br

RESUMO: No presente artigo abordamos a questão das loot boxes (caixas de recompensa virtual) em jogos eletrônicos utilizados por crianças e adolescentes, e examina os desafios e implicações regulatórias sob a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) no Brasil. As loot boxes são mecanismos de monetização comuns em muitos jogos, nos quais os jogadores gastam dinheiro real para adquirir caixas virtuais que contêm itens aleatórios. Isso pode criar um ambiente de jogo viciante e potencialmente prejudicial, especialmente para os jovens, que muitas vezes não compreendem completamente as implicações financeiras dessas compras. Neste estudo, investigamos como as loot boxes afetam crianças e adolescentes, considerando aspectos psicológicos, sociais e econômicos à luz do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). Além disso, analisamos como a LGPD, que estabelece diretrizes rigorosas para a proteção de dados pessoais, pode se aplicar a essas práticas de jogos, especialmente em relação à coleta e tratamento de dados de menores de idade. Os resultados destacam a necessidade de uma maior conscientização sobre os potenciais riscos associados às loot boxes, bem como a importância de regulamentações mais rigorosas para proteger os direitos das crianças e adolescentes em ambientes digitais. Também enfatizamos a necessidade de políticas públicas e ações por parte da indústria de jogos para garantir a transparência e a segurança dos jogadores jovens. Este artigo contribui para o aprofundamento da compreensão das questões éticas e regulatórias associadas às loot boxes em jogos eletrônicos, além de promover uma análise sobre como tanto o Estatuto da Criança e do Adolescente quanto a Lei Geral de Proteção de Dados podem ser empregados visando à salvaguarda dos direitos das crianças e adolescentes dentro desse cenário específico.

PALAVRAS-CHAVE: Loot boxes; Crianças; Adolescentes; ECA; LGPD; Regulamentação.

ABSTRACT: In this article, we address the issue of loot boxes (virtual reward boxes) in electronic games used by children and adolescents, examining the regulatory challenges and implications under the General Data Protection Law (LGPD) in Brazil. Loot boxes are common monetization mechanisms in many games, in which players spend real money to acquire virtual boxes containing random items. This can create an addictive and potentially harmful gaming environment, especially for young individuals who often do not fully grasp the financial implications of these purchases. In this study, we investigate how loot boxes affect children and adolescents, considering psychological, social, and economic aspects in the light of the Child and Adolescent Statute (ECA). Furthermore, we analyze how the LGPD, which establishes stringent guidelines for the protection of personal data, may apply to these gaming practices, particularly regarding the collection and processing of data from minors. The results highlight the need for greater awareness of the potential risks associated with loot boxes, as well as the importance of stricter regulations to protect the rights of children and adolescents in digital environments. We also emphasize the need for public policies and industry actions to ensure transparency and the safety of young players. This article contributes to a deeper understanding of the ethical and regulatory issues associated with loot boxes in electronic games and promotes an analysis of how both the Child and Adolescent Statute and the General Data Protection Law can be employed to safeguard the rights of children and adolescents within this specific context.

KEYWORDS: Loot boxes; Children; Adolescents; ECA; LGPD; Regulation.

Como citar: SANTOS, Elan Fernando Campelo dos; SILVA, Anamaria Sousa. Loot Boxes Em Jogos Eletrônicos Utilizados Por Crianças E Adolescentes: Desafios E Implicações Sob O Eca E A Lgpd. *Revista de Ciências Jurídicas e Sociais da UNIPAR*, Umarama, v. 27, n. 2, p. 409-426, 2024.

INTRODUÇÃO

O advento da internet trouxe importantes e inestimáveis contribuições para o mundo. Na indústria do entretenimento, a chegada da *web* permitiu o surgimento de novas possibilidades. É nesse contexto que surgem os jogos online. Outrora restritos somente a uma pequena parcela da população, hoje, no Brasil, a pesquisa Game Brasil (PGB) ¹estima que o público de jogos eletrônicos é de 74,5%. A democratização do uso da internet abriu caminho para um mercado novo e muito lucrativo.

Os jogos online têm uma história relativamente curta, mas interessante. A origem deles pode ser rastreada até a década de 1970, quando o primeiro jogo multiplayer, chamado “MUD1” (*Multi-User Dungeon*), foi criado por Roy Trubshaw e Richard Bartle na Inglaterra. No entanto, foi com a já mencionada popularização da Internet nas décadas de 1990 e 2000 que os jogos online realmente decolaram. Com o surgimento da internet de alta velocidade, eles se tornaram mais acessíveis e permitiram que milhões de jogadores de todo o mundo jogassem conectados em tempo real.

Os primeiros jogos *online* populares incluem títulos como “Doom” e “Quake”, que permitiram a conectividade em tempo real. Com a evolução da tecnologia, eles tornaram-se mais sofisticados e variados, adicionando jogos de estratégia, jogos de tiro em primeira pessoa, jogos de simulação e inúmeros outros. Na atualidade, os jogos online são uma parte importante da indústria de jogos, com milhões de jogadores em todo o mundo jogando jogos como “Fortnite”, “League of Legends” e “World of Warcraft”.

Segundo relatórios da *Newzoo*, uma empresa de pesquisa de mercado especializada em jogos, o Brasil é o terceiro maior mercado de jogos na América Latina, atrás apenas do México e da Argentina. Em 2020, o mercado de jogos no Brasil gerou receitas de aproximadamente US\$ 1,5 bilhão, representando cerca de 40% do mercado total de jogos na região.

Além disso, o Brasil tem uma população jovem e cada vez mais conectada, o que impulsiona o crescimento do mercado de jogos no país. Segundo dados do IBGE, em 2020, cerca de 66% da população brasileira

¹ <https://www.meioemensagem.com.br/midia/no-brasil-publico-de-games-corresponde-a-745-da-populacao>. Acesso em: 16/05/2023.

possuía acesso à internet, e estima-se que haja mais de 70 milhões de jogadores no país.

Mas todo esse contexto revela muito mais que apenas diversão e lucro. Especialistas têm chamado a atenção para os perigos que os jogos on-line podem representar. Um dos primeiros estudos relevantes foi conduzido por Griffiths (2000), em um artigo intitulado “*Does internet and computer ‘addiction’ exist? some case study evidence*”², explorou os possíveis vícios em jogos on-line, identificando comportamentos compulsivos e consequências negativas associadas ao uso excessivo desses jogos. Esse estudo inicial levantou preocupações sobre os impactos psicossociais dos jogos on-line na vida dos jovens.

Outro estudo importante foi realizado por Anderson e Dill (2000), que analisaram a relação entre jogos violentos e comportamentos agressivos em adolescentes. Eles sugeriram que a exposição a conteúdos violentos nos jogos poderia aumentar a agressividade e a hostilidade nos jovens.

Desde então, inúmeras outras pesquisas têm se debruçado sobre essa problemática. No âmbito jurídico, a questão tem acarretado grande repercussão. Nos últimos anos, uma prática controversa tem gerado debates acalorados e desafios éticos: as *loot boxes*. Essas caixas de recompensas virtuais, presentes em uma ampla variedade de jogos, oferecem aos jogadores a promessa de recompensas aleatórias, alimentando a emoção e a incerteza. No entanto, o uso de *loot boxes*, particularmente em jogos voltados para crianças e adolescentes, trouxe à tona uma série de preocupações relacionadas à proteção de dados pessoais, privacidade, vício em jogos e impactos psicológicos.

O cerne deste artigo reside na interseção entre as *loot boxes*, jogos eletrônicos e LGPD no contexto brasileiro. À medida que as empresas de jogos eletrônicos continuam a adotar as *loot boxes* como uma estratégia de monetização, a coleta de dados pessoais e a influência dessas práticas sobre crianças e adolescentes se tornaram uma preocupação premente. A LGPD, promulgada em setembro de 2020, é um instrumento legal fundamental que visa proteger a privacidade e os direitos dos titulares de dados no Brasil. No

² “Existe vício em internet e computador? Algumas evidências de estudo de caso”. Tradução nossa.

entanto, sua aplicação em relação às *loot boxes* e à coleta de dados de jogadores jovens em jogos eletrônicos levanta questões complexas de conformidade legal, ética e bem-estar dos consumidores.

Diante da crescente polêmica, o presente artigo busca contribuir para uma compreensão mais profunda das questões relacionadas às *loot boxes* em jogos eletrônicos e oferecer reflexões valiosas para reguladores, empresas de jogos e pesquisadores interessados na interseção entre proteção de dados, ética e entretenimento digital.

1 CRIANÇAS, ADOLESCENTES E O MUNDO DOS JOGOS

As pesquisas sobre os perigos dos jogos online são mistas e variam de acordo com a idade e o tipo de jogo. Algumas sugerem que os jogos online podem ter benefícios, como melhorar as habilidades cognitivas e sociais, enquanto outras pesquisas destacam os possíveis riscos, incluindo problemas de saúde mental e comportamentais.

Um estudo realizado em 2019 pela Universidade de Oxford³, por exemplo, examinou a relação entre jogar jogos online e a saúde mental de adolescentes. O estudo descobriu que jogar esses tipos de jogos por menos de uma hora por dia estava associado a níveis mais altos de bem-estar mental, enquanto jogá-los por mais de três horas por dia estava associado a níveis mais baixos de bem-estar mental.

Gee (2003) argumenta que os jogos eletrônicos podem desempenhar um papel fundamental no desenvolvimento de habilidades cognitivas, como resolução de problemas, raciocínio lógico e tomada de decisões. Isso pode ser especialmente relevante no contexto educacional, como mencionado por Gee e Hayes (2009), que exploram a ideia de “aprendizado imersivo” através de jogos.

Outro fator relevante é no quesito socialização. A interação social é uma parte integral da experiência de jogos eletrônicos, e autores como Vasalou *et al.* (2017) investigaram como os jogos podem influenciar as interações sociais de crianças e adolescentes. Eles observam que, embora os

³ <https://agenciadenoticias.uniceub.br/cultura/jogos-e-a-saude-mental-videogames-podem-ajudar-no-combate-a-depressao-e-ansiedade/>. Acesso em 25/09/2023.

jogos possam proporcionar oportunidades para a construção de amizades e a aprendizagem de habilidades sociais, também podem estar associados a comportamentos problemáticos, como o cyberbullying.

Outros autores, como Griffiths (2000), alertam para os riscos potenciais associados ao uso excessivo de jogos eletrônicos, como o vício, que pode afetar o bem-estar psicológico de crianças e adolescentes. Além disso, pesquisadores como Mariano (2020) investigaram possíveis ligações entre comportamentos agressivos futuros e a exposição a conteúdo violento em jogos. De acordo com o autor “a exposição habitual à videogames violentos e a ausência de fatores protetivos (e.g., supervisão dos pais ou responsáveis no consumo de mídia violenta) resultam em uma previsão probabilística bastante precisa de comportamento agressivo no futuro” (MARIANO, 2020, p. 83). Vale ressaltar que a Organização Mundial da Saúde (OMS) incluiu o “transtorno de jogos” como uma condição de saúde mental em sua Classificação Internacional de Doenças.

Nesse contexto, há uma grande discussão sobre determinados mecanismos presentes nesses jogos que podem gerar comportamentos nocivos a crianças e adolescentes. Dentre tais mecanismos, as *loot boxes* tem gerado grande preocupação pela popularidade e os possíveis efeitos e consequências. Porém, antes de discutirmos sobre este tópico é necessário entender o que são as *loot boxes*.

2 O QUE É O LOOT BOX?

As *loot boxes*, também conhecidas como caixas de recompensas, são elementos presentes em muitos jogos eletrônicos contemporâneos que oferecem aos jogadores a oportunidade de adquirir itens virtuais, como *skins*, armas, personagens ou outros itens de jogo, por meio de uma mecânica aleatória de recompensa.

O princípio de operação fundamental das *loot boxes* é simples: os jogadores dispõem de recursos financeiros reais ou de moeda virtual obtida no âmbito do próprio jogo para aquisição de uma caixa, a qual abriga uma variedade de itens caracterizados por distintos graus de raridade. A variabilidade inerente ao processo de obtenção de itens, centrada na sorte e

na aleatoriedade, assume uma natureza determinante, suscitando uma sensação de imprevisibilidade e expectativa que frequentemente se revela altamente atrativa para os jogadores. Tal mecanismo é explicado de maneira didática por Silva e Almeida (2022, p. 66), por meio da imagem que se segue.

Figura 1: O mecanismo de funcionamento das *Loot Boxes*



Fonte: (Almeida; Silva, 2022, p. 66)

As *loot boxes* são frequentemente usadas em jogos de vídeo, em particular em jogos de tiro em primeira pessoa, jogos de RPG (Role Playing Games) e jogos de esportes. Nas palavras de Victor Barbieri Rodrigues Vieira (2018):

As *loot boxes*, por sua vez, são, basicamente, uma subcategoria de microtransação. Assim como nas demais microtransações, há o intercâmbio de dinheiro real por créditos em um jogo específico. Há, contudo, o diferencial de que esses créditos não são usados diretamente para que o jogador adquira algo específico e determinado dentro do jogo. Ao invés disso, paga-se por um item “surpresa” – desconhecido -, como em uma máquina de caça níqueis.

Nos últimos anos, as *loot boxes* têm emergido como uma prática amplamente difundida na indústria de jogos eletrônicos. Tal ascensão está intrinsecamente associada à sua capacidade de gerar significativas receitas para as empresas do setor, haja vista que os jogadores frequentemente despendem quantias substanciais de recursos financeiros em busca de itens considerados valiosos ou raros. A crescente popularidade das *loot boxes* também encontra raízes na compreensão da psicologia do comportamento do jogador, uma vez que a incerteza inerente à obtenção de tais itens incita a contínua motivação para prosseguir com as aquisições (Griffiths, 2018).

Além disso, outros fatores podem ser citados para explicar o crescimento do uso das *loot boxes*. Tal mecanismo propicia um maior engajamento do jogador. A incerteza associada à obtenção de itens das *loot*

boxes pode manter os jogadores engajados por mais tempo. Os jogadores frequentemente retornam para abrir mais caixas na esperança de obter itens valiosos, o que aumenta o tempo gasto no jogo. Outro fator é que determinadas *loot boxes* permitem que os jogadores personalizem seus personagens ou melhorem seu desempenho no jogo. O que pode incrementar a experiência do jogador e sua sensação de progressão no jogo.

É relevante citar ainda que há uma grande estratégia de marketing usada pelas empresas para promover as *loot boxes*, como eventos especiais, descontos e itens exclusivos. O que pode gerar um senso de urgência e incentivar os jogadores a gastar mais. E tudo isso por meio de um fácil acesso, que é outro fator de extrema importância. A conveniência de comprar *loot boxes* diretamente no jogo, muitas vezes com apenas alguns cliques, facilita a aquisição desses itens (Fantini; Fantini; Garrocho, 2019).

A simplicidade do processo de compra pode aumentar a conversão de jogadores em compradores. Tal facilidade termina por ser um grande atrativo para crianças e adolescentes que muitas vezes precisam apenas cadastrar os números de um cartão de crédito válido para efetuar compras. Além de que muitos jogos que possuem download gratuito na internet monetizam suas plataformas por meio das *loot boxes*, o que permite que os jogos sejam acessíveis a um público amplo, ao mesmo tempo que geram receita.

Figura 2: Carta presente na *Loot box* do jogo da FIFA21



Fonte: <https://meups.com.br/noticias/electronic-arts-ver-itens-do-loot-box-fifa/>

Silva e Almeida (2022) ressaltam que as *loot boxes* são frequentemente integradas à dinâmica da jogabilidade, tornando-as praticamente inevitáveis para a progressão no jogo ou o alcance de metas específicas. Dessa forma, elas se estabelecem como um componente integral das experiências de jogo para uma significativa parcela de jogadores.

Muitos jogos populares utilizam *loot boxes* e alguns exemplos de jogos que aderem a essa prática incluem: *Overwatch*, *FIFA*, *Call of Duty*, *Apex Legends*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *Fortnite*, *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG), *Genshin Impact*, *Hearthstone*, *League of Legends*. O que tem gerado grande discussão é quais são os impactos que esse mecanismo pode ter em crianças e adolescentes.

3 OS POSSÍVEIS IMPACTOS NEGATIVOS DAS LOOT BOXES

As *loot boxes*, embora possam ser atraentes para jogadores de todas as idades, têm sido objeto de crescente preocupação em relação a seu impacto negativo, especialmente em crianças e adolescentes. Vários estudos e autores têm investigado os possíveis efeitos prejudiciais dessas caixas de recompensas nas mentes e comportamentos dos jovens.

Nessa toada, um estudo conduzido por David Zendle e Paul Cairns (2019, p. 1) revelou que as *loot boxes* podem estar associadas a comportamentos de jogo problemáticos em adolescentes. Eles descobriram que jogadores adolescentes que compravam *loot boxes* tinham uma probabilidade maior de relatar problemas de jogo, sugerindo uma possível relação entre o uso de *loot boxes* e o desenvolvimento de comportamentos viciantes. De acordo com os autores:

Esses resultados sugerem que as caixas de recompensas podem funcionar como uma porta de entrada para o problema do jogo, ou que indivíduos com problemas relacionados ao jogo são atraídos a gastar mais com as caixas de recompensas. Em ambos os casos, acreditamos que esses resultados indicam que há boas razões para regulamentar as caixas de recompensas. (tradução nossa)

Outro impacto negativo das *loot boxes* é a possível criação de uma cultura de gratificação instantânea e recompensas aleatórias. Mark D. Griffiths (2018) argumenta que essa mentalidade pode prejudicar o desenvolvimento de habilidades de tomada de decisão dos jovens, tornando-os mais suscetíveis a buscar recompensas imediatas em detrimento de objetivos de longo prazo.

Além disso, a exposição repetida a sistemas de recompensa imprevisíveis também pode ter implicações na saúde mental de crianças e adolescentes. Drummond *et al.* (2020) discute que a incerteza constante nas *loot boxes* pode aumentar o estresse e a ansiedade, especialmente quando os jogadores jovens não conseguem obter as recompensas desejadas.

Outro impacto negativo está relacionado à pressão social para comprar *loot boxes* e adquirir itens de alto valor que pode ser especialmente prejudicial para adolescentes. Drummond *et al.* (2020) explora como os jovens podem se sentir pressionados a gastar dinheiro em jogos eletrônicos para se encaixar socialmente ou competir com outros jogadores, o que pode levar a gastos excessivos e problemas financeiros.

A transição de moedas virtuais para dinheiro real também é um tema de preocupação. Autores como Brett Abarbanel (2019) observam que a conversão de moedas virtuais em dinheiro real, muitas vezes possível no mercado negro, pode incentivar comportamentos de jogo ilegal e apostas entre jogadores jovens. A exposição a *loot boxes* e suas implicações nos gastos e comportamentos de jogo em crianças e adolescentes está se tornando uma preocupação cada vez mais urgente. Medidas regulatórias e de conscientização são necessárias para abordar esses impactos negativos e proteger os jogadores jovens de possíveis consequências prejudiciais.

Em resumo, os estudos e autores citados destacam uma série de impactos negativos das *loot boxes* em crianças e adolescentes. É crucial considerar essas preocupações ao abordar a regulamentação e as práticas comerciais da indústria de jogos eletrônicos, particularmente quando se trata de jogadores jovens em idade vulnerável.

Nos Estados Unidos, a legislação sobre *loot boxes* ainda não é muito clara e varia de estado para estado. No entanto, alguns estados do país, preocupados com os efeitos negativos das *loot boxes*, têm adotado medidas para regulamentar o uso de *loot boxes* em jogos. No quadro a seguir estão dispostas medidas estabelecidas por alguns estados dos Estados Unidos.

Quadro 1: Legislação de estados dos Estados Unidos sobre *Loot boxes*

1. Havá: O Havá foi um dos primeiros estados a chamar a atenção para o problema das *loot boxes*. Em 2018, introduziu projetos de lei que buscavam regulamentar os jogos eletrônicos que continham *loot boxes* e microtransações, especialmente quando se destinavam a menores de idade. No entanto, esses projetos de lei não foram aprovados.
2. Washington: Em 2020, Washington aprovou uma legislação que exige a divulgação das chances de obtenção de itens nas *loot boxes* em jogos eletrônicos. Essa lei, conhecida como "Lei das Caixas de Itens" (Loot Box Bill), visa aumentar a transparência em relação às *loot boxes*, fornecendo informações aos jogadores sobre as probabilidades de obtenção de itens.
3. Indiana: Em 2020, Indiana também introduziu um projeto de lei para regulamentar as *loot boxes*. O projeto de lei visava proibir a venda de jogos eletrônicos com *loot boxes* para menores de 18 anos e exigir a rotulagem de jogos que continham microtransações.
4. Missouri: Missouri considerou uma legislação em 2021 que exigiria que os jogos eletrônicos que contivessem *loot boxes* revelassem as chances de obtenção de itens. Essa proposta visava aumentar a transparência e proteger os consumidores, especialmente os jovens.

Fonte: elaborada pelo autor

A China tem uma das leis mais rígidas do mundo em relação ao uso de *loot boxes* em jogos. Em 2017, a Administração Estatal de Imprensa e Publicação, Rádio, Cinema e Televisão da China (SAPPRFT)⁴ emitiu um aviso exigindo que as empresas de jogos online divulguem publicamente as taxas de probabilidade das *loot boxes* e proibiu a venda de *loot boxes* por dinheiro real para jogadores menores de 18 anos (Abreu; Brito, 2021).

Posteriormente, em 2019, a SAPPRFT⁵ introduziu novas regulamentações que exigem que os jogos revelem as taxas de probabilidade dos itens em *loot boxes* em tempo real. Além disso, os jogadores agora precisam se registrar com seus nomes reais antes de jogar jogos online que usam *loot boxes*.

O governo chinês exige uma maior transparência na divulgação das chances de obter itens específicos em *loot boxes*, a fim de proteger os jogadores e evitar práticas abusivas. As empresas de jogos online que operam na China precisam cumprir essas leis ou enfrentarão consequências legais e financeiras (Abreu; Brito, 2021).

⁴<https://www.adrenaline.com.br/games/pc-games/nova-lei-chinesa-forca-dota-e-league-of-legends-a-revelarem-chances-de-caixas-de-loot/>. Acesso em 25/09/2023.

⁵<https://meiobit.com/arquivo/356683/china-novas-leis-vaio-obrigar-jogos-a-revelarem-as-chances-de-se-conseguir-itens-atraves-de-sistema-de-loot/>. Acesso em 26/09/2023.

Podemos citar ainda países como a Bélgica, que considera as *loot boxes* como jogos de azar e por esse motivo determinou que esse mecanismo viola as leis de jogo do país e exigiu que as empresas de jogos eletrônicos removam de seus jogos tal opção. Os Países Baixos também proibiram algumas formas de *loot boxes*, por considerar que a maioria deles é uma forma de jogo de azar e, portanto, estão sujeitas a regulamentações mais rigorosas. Além desses países, o Reino Unido está em processo de análise e regulamentação para *loot boxes* e microtransações em jogos, particularmente em relação à proteção de crianças e adolescentes (Abreu; Brito, 2021).

No contexto brasileiro, há um Projeto de Lei em tramitação na Câmara dos Deputados (PL 4.148/19) que prevê que as Caixas de Recompensa (*Loot boxes*) disponibilizadas pelas produtoras de jogos eletrônicos deverão, obrigatoriamente, exibir a exata probabilidade de obtenção dos itens que serão sorteados em seu conteúdo. Além disso, o PL 2.628/22 proíbe expressamente o uso de *loot boxes* em jogos eletrônicos por considerá-las espécie de jogos de azar, nos termos da Lei de Contravenções Penais.

Vale ressaltar ainda que o Conselho Federal de Psicologia do Brasil emitiu um parecer de alerta acerca dos impactos gerados pelas *loot boxes* entre o público jovem. Na ocasião, o Conselho ressaltou a importância de que tanto a família quanto o Estado, por meio de políticas públicas eficazes, assumam a responsabilidade de resguardar crianças e adolescentes de quaisquer formas de jogos de azar que incluam despesas financeiras, como é o caso das *Loot Boxes* (Parecer nº 36, CFP, 2021, p. 6).

No entanto, embora ainda não haja uma legislação específica voltada para o tema, algumas leis gerais são passíveis de aplicação, a exemplo do Código de Defesa do Consumidor e da Lei do Estatuto da Criança e do Adolescente. Além dessas, o Marco Civil da Internet, o Decreto Federal nº 8.771, responsável por regulamentar a neutralidade da rede e a salvaguarda dos dados pessoais, e mais recentemente a Lei Geral de Proteção de Dados, emergem como instrumentos que podem ser empregados em situações envolvendo *loot boxes* (Souza, 2023).⁶

⁶ <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/loot-boxes-uma-analise-sobre-a-regulamentacao-controversias-e-impacto-na-industria-dos-games/1876080462>. Acesso em 27/09/2023.

Para este artigo, focamos, a seguir, no que podemos extrair da Lei do Estatuto da Criança e do Adolescente e da Lei Geral de Proteção de Dados para salvaguardar os direitos de crianças e adolescentes no tocante a essa temática.

4 O ECA E A LGPD COMO POSSIBILIDADE DE REGULAMENTAÇÃO DA PRÁTICA DE LOOT BOXES

O Estatuto da Criança e do Adolescente estabelece direitos e deveres para as crianças e adolescentes brasileiros, bem como obrigações para a sociedade, família e Estado em relação à proteção dos direitos desses grupos. Em relação aos jogos online, o ECA pode ser uma ferramenta para proteger as crianças e adolescentes de conteúdos inapropriados e prejudiciais, bem como evitar que eles sejam expostos a situações que possam afetar negativamente seu desenvolvimento.

Em seu artigo 4º, o ECA estabelece o princípio da proteção integral da criança e do adolescente, afirmando que é dever da sociedade, da família e do Estado assegurar os direitos fundamentais desse grupo, o que inclui o direito à proteção contra riscos e abusos.

Os jogos online podem apresentar riscos para a saúde e o bem-estar das crianças e adolescentes, como o vício em jogos, o cyberbullying, o contato com desconhecidos e a exposição a conteúdos inapropriados. Portanto, o ECA tem um papel importante na proteção desses grupos, exigindo que os jogos sejam adequados para a sua faixa etária, além de promover a conscientização dos pais e responsáveis sobre os riscos dos jogos online.

No tocante às *loot boxes* cumpre ressaltar que o ECA estabelece de maneira explícita o compromisso com o desenvolvimento saudável e o acesso ao lazer e à cultura, levando em consideração as limitações inerentes à faixa etária dos menores sob sua tutela. No contexto dos jogos eletrônicos, são dignos de destaque, dentro do ECA, os artigos 3º, 5º, 6º, 70, 77, 80, 81, com ênfase nos incisos III e IV, bem como o artigo 243. Dentre essas disposições, merece ênfase a norma que estabelece que “é dever de todos prevenir a ocorrência de ameaça ou violação dos direitos da criança e do adolescente” (art. 70).

Assim, é relevante salientar que o controle parental não exclui a responsabilidade das empresas pelo fornecimento das *loot boxes*, e tampouco o Estado, de sua responsabilidade na proteção do público infanto-juvenil contra modalidades de jogos que apresentam elevado potencial de causar prejuízos emocionais e financeiros.

Ademais, em virtude da vulnerabilidade das crianças e adolescentes, foi elaborada pelo Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA), a Resolução nº 163, de 13 de março de 2014 com o intuito de estabelecer parâmetros para que produtos e a publicidade associada a esses itens estivessem de acordo com os parâmetros estabelecidos. Assim, torna-se evidente, a partir da leitura dos artigos a seguir, a preocupação com os prejuízos que tais produtos e propagandas possam causar em crianças e adolescentes

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

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

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

- I - respeito à dignidade da pessoa humana, à intimidade, ao interesse social, às instituições e símbolos nacionais;
- II - atenção e cuidado especial às características psicológicas do adolescente e sua condição de pessoa em desenvolvimento;
- III - não permitir que a influência do anúncio leve o adolescente a constranger seus responsáveis ou a conduzi-los a uma posição socialmente inferior;
- IV - não favorecer ou estimular qualquer espécie de ofensa ou discriminação de gênero, orientação sexual e identidade de gênero, racial, social, política, religiosa ou de nacionalidade;
- V - não induzir, mesmo implicitamente, sentimento de inferioridade no adolescente, caso este não consuma determinado produto ou serviço;

- VI - não induzir, favorecer, enaltecer ou estimular de qualquer forma atividades ilegais.
- VII - não induzir, de forma alguma, a qualquer espécie de violência;
- VIII - a qualquer forma de degradação do meio ambiente; e
- IX - primar por uma apresentação verdadeira do produto ou serviço oferecido, esclarecendo sobre suas características e funcionamento, considerando especialmente as características peculiares do público-alvo a que se destina.

É plausível considerar, a partir da análise dos incisos I, VIII e IX da Resolução supracitada, que as *loot boxes* tem a capacidade de influenciar o público infanto-juvenil ao consumo. Em virtude da atratividade no design utilizado para a criação das *loot boxes*, tal configuração pode ser associada à perspectiva de que essas caixas se configuram como uma forma de "promoção com distribuição de prêmios ou brindes colecionáveis" ou "promoção com competições ou jogos com apelo ao público infantil".

Para além das questões já citadas, vale destacar o papel fundamental do controle parental na proteção de crianças e adolescentes. Os pais têm a responsabilidade legal de proteger seus filhos menores de idade e garantir que eles não sejam expostos a conteúdos prejudiciais à sua saúde física e mental. No caso das *loot boxes*, os pais devem estar cientes do risco potencial de seus filhos desenvolverem dependência do jogo e problemas financeiros decorrentes de gastos excessivos em jogos que utilizam essa mecânica.

O artigo 129 do ECA estabelece que os pais têm o dever de sustento, guarda e educação dos filhos menores, o que também implica proteção contra atividades prejudiciais, como a participação em jogos de azar. Ademais, o artigo 249 do mesmo diploma trata da responsabilidade dos pais quando menores de idade cometem atos infracionais, que podem incluir atividades relacionadas a *loot boxes*.

Nesse contexto, surge também uma importante questão relativa à segurança quanto ao tratamento de dados de menores de idade. Para balizar a resolução desse problema, entra em campo a Lei nº 13.709, conhecida como Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), promulgada em setembro de 2020, consistindo em um marco regulatório fundamental para o tratamento de dados pessoais no Brasil.

A LGPD tem como objetivo principal proteger a privacidade dos cidadãos, regulando a coleta, o armazenamento e o uso de informações

personais por organizações públicas e privadas. Essa legislação se aplica a todos os setores, incluindo os jogos eletrônicos, e é essencial para garantir a transparência, a segurança e o consentimento informado no tratamento de dados.

Além disso, vale ressaltar que a LGPD estabelece, no artigo 6º e seus incisos, os princípios fundamentais que devem ser estritamente respeitados no que diz respeito ao tratamento de informações pessoais, independentemente da área de atuação. Estes princípios adquirem uma relevância especial quando se analisa a coleta de dados de crianças e adolescentes em jogos eletrônicos. Alguns dos principais princípios da LGPD, tais como o princípio da finalidade (conforme estipulado no artigo 6º, inciso I) e o princípio da necessidade (consoante ao artigo 6º, inciso II), estabelecem diretrizes inequívocas para a manipulação de dados em conformidade com a legislação vigente.

Seguindo o princípio da finalidade, os dados pessoais coletados em jogos eletrônicos devem ser usados para finalidades específicas e legítimas (Nogueira; Rocha, 2022). Isso significa que os desenvolvedores de jogos devem informar claramente os propósitos para os quais os dados são coletados e obter o consentimento dos jogadores, ou dos pais ou responsáveis no caso de crianças. Já o princípio da necessidade alude que a coleta de dados deve ser limitada ao mínimo necessário para alcançar a finalidade declarada (Nogueira; Rocha, 2022). No contexto de jogos eletrônicos, isso implica que apenas os dados essenciais para a jogabilidade devem ser coletados.

Além dos já citados, o artigo 6º, VI, estabelece o princípio da transparência que estabelece a necessidade de que o controlador de dados seja transparente sobre o tratamento de dados pessoais, informando de forma clara e acessível aos titulares dos dados quais informações estão sendo coletadas, para que finalidades, e como serão utilizadas. No contexto das *loot boxes*, isso significa que os termos de serviço e políticas de privacidade devem ser claros e acessíveis, especialmente para os pais ou responsáveis de crianças.

Por fim, também cabe citar o princípio do consentimento, que pode ser extraído do artigo 7º, da referida Lei. Esse artigo estabelece as condições para a obtenção do consentimento do titular dos dados para o tratamento de suas

informações pessoais. Ele descreve que o consentimento deve ser fornecido de forma clara, por escrito ou por outro meio que demonstre a manifestação de vontade do titular, sendo ele uma das bases legais para o tratamento de dados pessoais. Quando se trata de crianças e adolescentes, o consentimento deve ser obtido dos pais ou responsáveis, considerando a idade e a maturidade do menor para compreender as implicações da coleta de dados. No caso das *loot boxes* é de extrema importância no momento do fornecimento de dados para transações de compras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo proporcionou uma análise do uso de *loot boxes* por crianças e adolescentes no contexto da Lei nº 8.069/90 (Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA) e da Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados - LGPD), explorando as implicações éticas, legais e práticas dessa prática na sociedade contemporânea.

Ao longo deste estudo, ficou claro que as *loot boxes* em jogos eletrônicos representam um desafio considerável à luz do ECA e da LGPD. A capacidade de tais mecânicas de jogo de atrair crianças e adolescentes, bem como a coleta de dados pessoais, impõe a necessidade de uma abordagem cuidadosa e responsável por parte dos desenvolvedores, das autoridades regulatórias e dos pais. Afinal, o ECA estabelece a proteção desses públicos em desenvolvimento como prioridade máxima, enquanto a LGPD assegura a privacidade e a segurança dos dados pessoais, especialmente em um ambiente digital tão sensível.

Destacamos a importância de um diálogo contínuo entre todas as partes interessadas, incluindo desenvolvedores de jogos, órgãos reguladores, pais e responsáveis. É fundamental que as empresas de jogos eletrônicos promovam a transparência, obtenham consentimento informado e adotem medidas eficazes para proteger os dados pessoais dos jogadores mais jovens. Além disso, os pais e responsáveis devem estar cientes dos riscos associados às *loot boxes* e auxiliar na orientação das escolhas de seus filhos.

A pesquisa também enfatizou a necessidade de continuar a investigar e debater as questões éticas e legais relacionadas às *loot boxes* em jogos

eletrônicos. À medida que a tecnologia e as práticas de mercado evoluem, a regulamentação e as diretrizes devem ser revisadas e aprimoradas para proteger efetivamente os direitos das crianças e adolescentes.

Em última análise, o equilíbrio entre o entretenimento proporcionado pelos jogos eletrônicos e a proteção das crianças e adolescentes é um desafio contínuo. O cumprimento das leis vigentes, como o ECA e a LGPD, juntamente com a conscientização e o engajamento de todos os interessados, é fundamental para garantir um ambiente de jogo seguro e ético, onde as futuras gerações possam desfrutar de seus passatempos favoritos com responsabilidade e sem comprometer sua privacidade e bem-estar.

REFERÊNCIAS

- ABARBANEL, Brett; JOHNSON, Mark R. Esports consumer perspectives on match-fixing: implications for gambling awareness and game integrity. **International Gambling Studies**, v. 19, n. 2, p. 296-311, 2019.
- ANDERSON, Craig A.; DILL, Karen E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. **Journal of Personality and Social Psychology**, v. 78, n. 4, p. 772, 2000.
- BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)**. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Diário Oficial da União, Brasília, 16 jul. 1990.
- BRASIL. **Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD)**. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Diário Oficial da União, Brasília, 15 ago. 2018.
- DE BRITO, Alexis Couto; DE ABREU, Marcello. Loot boxes e os jogos de azar: uma análise sob a ótica da psicologia, direito e ações estatais. **Duc In Altum-Cadernos de Direito**, v. 13, n. 30, 2021.
- DRUMMOND, Aaron et al. The relationship between problem gambling, excessive gaming, psychological distress and spending on loot boxes in Aotearoa New Zealand, Australia, and the United States—A cross-national survey. **PLoS ONE**, v. 15, n. 3, p. 230-378, 2020.
- FANTINI, L. M.; FANTINI, E.; GARROCHO, L. F. A regulamentação das loot boxes no Brasil: considerações éticas e legais acerca das microtransações e dos jogos de azar. **Anais do XVIII SBGAMES**, ser. SBGAMES, v. 19, 2019.

GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. **New York: Palgrave/Macmillan**, 2003.

GEE, James Paul; HAYES, Elisabeth. "No quitting without saving after bad events": gaming paradigms and learning in The Sims. **International Journal of Learning and Media**, v. 1, n. 3, 2009.

GRIFFITHS, M. D. Hot topics in gambling: gambling blocking apps, loot boxes, and 'crypto-trading addiction'. **Online Gambling Lawyer**, v. 17, n. 7, p. 9-11, 2018.

MARIANO, T. **Os efeitos de curto e longo prazo dos videogames violentos na agressão**. 2020. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Paraíba, 2020.

ROCHA, Lucas Dalle; NOGUEIRA, Matheus Breder Branquinho. **Aplicação dos princípios da Lei Geral de Proteção de Dados por desenvolvedores de software**. 2022. 81 p. Monografia (Graduação em Direito) – Universidade de Brasília, Brasília, 2022.

SILVA, Isabella Lúcia Nogueira; ALMEIDA, Luan Richard Gonçalves. Loot boxes são jogos de azar? A análise do mecanismo de monetização presente em videogames frente às legislações brasileira e europeias. **e3-Revista de Economia, Empresas e Empreendedores na CPLP**, v. 8, n. 1, p. 63-74, 2022.

VASALOU, A. et al. Digital games-based learning for children with dyslexia: a social constructivist perspective on engagement and learning during group game-play. **Computers & Education**, v. 114, p. 175-192, 2017.

VIEIRA, Victor Barbieri Rodrigues. Loot boxes como jogos de azar: conflitos no Brasil e no mundo. **Instituto de Referência em Internet e Sociedade**. Belo Horizonte, 26 mar. 2018. Disponível em: <https://irisbh.com.br>. Acesso em: 29 ago. 2023.

ZENDLE, D.; CAIRNS, P. Loot boxes are again linked to problem gambling: results of a replication study. **PLoS ONE**, v. 14, n. 3, e0213194, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0213194>. Acesso em: 25 set. 2023.