



Centro Universitário de Brasília - UNICEUB
Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS
Curso de Bacharelado em Direito

Matthaus de Freitas Glowaski Barroso

**PERIGO OU DIVERSÃO? LOOTBOXES E OS RISCOS DESSA POLÍTICA DE
MERCADO FRENTE AO CONSUMIDOR**

**BRASÍLIA
2022**

Matthaus de Freitas Glowaski Barroso

**PERIGO OU DIVERSÃO? LOOTBOXES E OS RISCOS DESSA POLÍTICA DE
MERCADO FRENTE AO CONSUMIDOR**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Direito pela Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS do Centro Universitário de Brasília (UniCEUB).

Orientador: Professor Ricardo Victor Ferreira Bastos

**BRASÍLIA
2022**

Matthaus de Freitas Glowaski Barroso

**PERIGO OU DIVERSÃO? LOOTBOXES E OS RISCOS DESSA POLÍTICA DE
MERCADO FRENTE AO CONSUMIDOR**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Direito pela Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS do Centro Universitário de Brasília (UniCEUB).

Orientador: Professor Ricardo Victor Ferreira Bastos

**Brasília
2022**

BANCA AVALIADORA

Professor Orientador

Professor(a) Avaliador(a)

**PERIGO OU DIVERSÃO? LOOTBOXES E OS RISCOS DESSA POLÍTICA DE
MERCADO FRENTE AO CONSUMIDOR**

PERIGO OU DIVERSÃO? LOOTBOXES E OS RISCOS DESSA POLÍTICA DE MERCADO FRENTE AO CONSUMIDOR

Matthaus de Freitas Glowaski Barroso¹

Resumo: O presente artigo científico se propõe a analisar a estratégia de mercado conhecida como Loot Box, uma forma de monetização usada dentro de serviços de jogos eletrônicos e seus riscos frente aos consumidores, bem como visa responder, ao fazer comparações entre diversos fornecedores de jogos, qual a classificação contratual dessa política de mercado e como ela deveria ser tratada em nosso ordenamento jurídico, visando à proteção de seus usuários. Para isso pretende analisar a classificação contratual a qual as loot boxes se enquadram e fazer uma pesquisa em torno da utilização dessa política pelas empresas: Garena, Valve e Riot, em seus jogos: FreeFire, Counter Strike Global Offensive e League of Legends. Visando demonstrar que tal política de mercado deve ser proibida em todo território nacional ou adequada ao nosso ordenamento jurídico.

Palavras-chave: Loot Boxes. Contratos. Direito Civil. Relação de consumo. Código de defesa do consumidor. Princípio da vulnerabilidade. ANCED.

¹ Matthaus de Freitas Glowaski Barroso. matthaus.barroso@sempreceub.com.

Sumário:

1) Introdução.....	06
2) CARACTERIZAÇÃO JURÍDICA DO JOGO ELETRONICO NO BRASIL	
2.1) A regulação dos jogos eletrônicos no Direito Brasileiro.....	07
2.2) O Mercado dos jogos eletrônicos e o Ambiente digital.....	11
3) CARACTERIZAÇÃO DA RELAÇÃO DE CONSUMO E OS JOGOS ELETRÔNICOS	
3.1) Direito do Consumidor na Esfera Digital.....	12
3.2) Da Incidência do Direito do consumidor no Mercado de jogos eletrônicos.....	14
4) CARACTERIZAÇÃO DO LOOT BOXES NO DIREITO BRASILEIRO	
4.1) Loot Boxes.....	15
4.2) Análise das Empresas.....	16
4.3) O Direito do Consumidor Frente as Loot Boxes.....	23
5) Conclusão.....	25
6) Referências.....	28

1) Introdução

O mercado dos videogames representa mais de 300 bilhões de dólares em nível mundial, conta com 2,7 bilhões de jogadores no planeta e cresceu em 500 milhões de usuários nos últimos três anos e está em crescimento pela pandemia e pelo “boom” dos celulares, esta indústria gera mais volume de negócios que a música e o cinema combinados, segundo um estudo publicado nesta quinta-feira pela consultora Accenture². O Brasil é o único país da América latina a figurar no ranking dos cinco primeiros países com maior número de jogadores. É o 4º maior mercado global de jogos on-line, possuindo mais de 84 milhões de usuários³. Uma pesquisa indica que cerca de: 82% da população do país entre 13 e 59 anos joga em alguma plataforma, seja no computador, consoles ou dispositivos móveis/portáteis⁴.

Frente a este vasto número de usuários, algumas empresas fornecedoras de jogos se utilizam de uma política de mercado denominada: Loot Box ou caixa surpresa em português para a monetização de seus jogos. Segundo a publicação dos autores: David Zendle; Rachel Meyer; Stuart Waters; e Paul Cairns, a definição de *Loot box* é: “*Loot boxes are items in video games that may be bought for real-world money but provide randomised rewards. When buying loot boxes, players stake real-world money on the chance outcome of a future event.*”⁵ Que traduzido seria: loot boxes são itens virtuais em jogos eletrônicos que podem ser comprados com dinheiro real, mas que geram recompensas aleatórias. Ao comprar uma Loot Box os jogadores apostam dinheiro real por uma chance de adquirir o item desejado.

Essa política se utiliza de artimanhas como efeitos e luzes piscando na tela, propagandas com garantia de evolução mais rápida ou garantia de vantagens em detrimento dos usuários não pagantes, como incentivo a adquiri-las. Aos usuários, esse tipo de incentivo é prejudicial, dado a falta de informações sobre o tipo de contrato e suas reais chances de receber o item desejado. Tal política se mostra devastadora, pois muitas vezes, o consumidor não possuiu discernimento sobre o que está fazendo ao, por exemplo, tentar conseguir seus ídolos no jogo FIFA.

Logo o presente artigo faz uma análise do uso das loot boxes em quatro empresas fornecedoras de jogos e seus riscos perante o consumidor, buscando demonstrar qual sua classificação contratual e quais atitudes devem ser tomadas em nosso ordenamento jurídico, com o objetivo de proteção aos consumidores, dada sua situação de vulnerabilidade.

² <https://www.correiodopovo.com.br/jornalcomtecnologia/mercado-mundial-de-videogames-supera-os-us-300-bilhoes-1.611427>. Acesso em: 25/04/2021.

³ <https://selesnafes.com/2020/09/brasil-e-o-4o-maior-mercado-global-de-jogos-on-line/>. Acesso em: 25/04/2021.

⁴ <https://tecnoblog.net/meiobit/328936/brasil-pesquisa-npd-82-por-cento-populacao-entre-13-59-anos-jogam-entre-pcs-consoles-mobile-e-portateis/>. Acesso em: 25/04/2021.

⁵ ZENDLE, D. et al. **The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games**. Publicado em 2020. Disponível em: [https://pure.york.ac.uk/portal/en/publications/the-prevalence-of-loot-boxes-in-mobile-and-desktop-games\(808741b5-36e9-43f0-9d1e-b2a89e27c6e3\).html](https://pure.york.ac.uk/portal/en/publications/the-prevalence-of-loot-boxes-in-mobile-and-desktop-games(808741b5-36e9-43f0-9d1e-b2a89e27c6e3).html). Acesso em: 30/04/2021.

2) CARACTERIZAÇÃO JURÍDICA DO JOGO ELETRÔNICO NO BRASIL

2.1) A regulação dos jogos eletrônicos no Direito Brasileiro

Fazendo uma análise perante nosso ordenamento jurídico, encontramos apenas uma menção expressa aos jogos eletrônicos, na instrução normativa nº 1 de 20/03/2017⁶, classificando os jogos eletrônicos como obra audiovisual para fins da lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991 (lei Rouanet) ⁷, porém podemos compreender que um jogo seja considerado um programa de computador, pois este se encaixa no conceito legal presente no Art. 1º da Lei Nº 9.609/98:

Art. 1º Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.

Além disso, existem decisões jurisprudenciais que sustentam esse posicionamento:

EMENTA: PENAL. ART. 334, §1º, D, DO CÓDIGO PENAL. DESCAMINHO. ART. 184, §2º, DO CÓDIGO PENAL. DESCLASSIFICAÇÃO PARA O TIPO PREVISTO NO ART. 12, §2º, DA LEI Nº 9.609/98. COMPETÊNCIA DA JUSTIÇA FEDERAL. MATERIALIDADE E AUTORIA COMPROVADAS. TESES DEFENSIVAS AFASTADAS. REDUÇÃO DO VALOR UNITÁRIO DO DIA-MULTA E DA PRESTAÇÃO PECUNIÁRIA. (...) 2. Enquanto o art. 12 da Lei nº 9.609/98 é destinado a punir especificamente os crimes de violação de direitos de autor de programas de computador, o art. 184 do Código Penal visa a coibir a violação de direitos autorais de forma residual. Tratando-se de reproduções de programas de jogos para videogames, em atenção ao princípio da especialidade, a conduta imputada ao acusado amolda-se ao art. 12, §2º, da Lei nº 9.609/98, e não ao art. 184, §2º, do Código Penal. (...) (TRF4, ACR 5005188-85.2011.4.04.7005, OITAVA TURMA, Relator NIVALDO BRUNONI, juntado aos autos em 25/04/2017).

RECURSO ESPECIAL Nº 1.747.074 - MG (2018/0140708-7)
RELATOR: MINISTRO NEFI CORDEIRO RECORRENTE:
MINISTÉRIO PÚBLICO DO ESTADO DE MINAS GERAIS
RECORRIDO: AFONSO JUNIO GOMES SOUTO ADVOGADO:

⁶ <https://www.legisweb.com.br/legislacao/?id=340851>. Acesso em 22/09/2021

⁷ http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8313cons.htm. Acesso em 22/09/2021

WALTER FERRAZ FLAVIO E OUTRO(S) - MG045658N DECISÃO MONOCRÁTICA Trata-se de recurso especial interposto em face de acórdão que anulou a ação penal e declarou extinta a punibilidade do acusado. Sustenta o recorrente negativa de vigência dos arts. 103, 107, caput e IV, 184, caput e § 2º, todos do CP, 1º e 12, caput e § 2º, ambos da Lei n. 9.609/98, ao argumento de que a conduta de expor à venda jogos de videogame falsificados, com o intuito de lucro, configura o delito previsto no art. 184, §2º, do CP. (...) Conforme orientação jurisprudencial, tem-se entendido que jogos de videogame são verdadeiros programas de computador que para terem sua intrincada linguagem decodificada precisam de um computador para funcionar adequadamente, ainda que se trate de aparelhos especiais como, por exemplo, o "playstation". Considerando a descrição da mencionada lei, a conduta do acusado, especificamente no que diz respeito à exposição à venda de jogos de videogame "pirateados" encaixa-se no conceito legal de programa de computador e, em virtude do princípio da especialidade, enquadra-se na conduta incriminada pelo parágrafo 2º do artigo 12 da Lei 9.609/1998 (...) - julgado em 30/08/2018.

RECURSO ESPECIAL Nº 1.680.322 - MG (2017/0153622-4)
RELATOR: MINISTRO RIBEIRO DANTAS RECORRENTE: MINISTÉRIO PÚBLICO DO ESTADO DE MINAS GERAIS RECORRIDO: NEWTON RAIMUNDI MANES ADVOGADO: DEFENSORIA PÚBLICA DO ESTADO DE MINAS GERAIS DECISÃO MONOCRÁTICA Trata-se de recurso especial interposto pelo MINISTÉRIO PÚBLICO DO ESTADO DE MINAS GERAIS, com fundamento no art. 105, III, "a", da Constituição Federal, contra acórdão proferido pelo Tribunal de Justiça daquela unidade federativa, nos termos da seguinte ementa: "APELAÇÃO CRIMINAL - VIOLAÇÃO DE DIREITO AUTORAL - ARTIGO 184, § 2º, DO CÓDIGO PENAL - VENDA DE DVDs e CDs 'PIRATEADOS' - ANÁLISE DE ASPECTOS EXTERNOS DAS MÍDIAS FALSIFICADAS - MATERIALIDADE COMPROVADA - MANUTENÇÃO DE JOGOS DE COMPUTADOR PIRATEADOS, PARA FINS DE COMÉRCIO - CONDUTA DESCRITA NO ART. 12 DA LEI 9.609/98 - AÇÃO PENAL PRIVADA - ILEGITIMIDADE DO MINISTÉRIO PÚBLICO - DECADÊNCIA DECLARADA - EXTINÇÃO DA PUNIBILIDADE. - Segundo entendimento unânime do Colendo Superior Tribunal de Justiça, a análise somente dos aspectos externos da mídia submetida a exame já permite a constatação de sua falsidade. - A conduta do acusado, que diz respeito à manutenção de jogos de computador 'pirateados', para fins de comércio, encaixa-se no conceito legal de programa de computador e, em virtude do princípio da especialidade, enquadra-se na conduta incriminada pelo parágrafo 2º do artigo 12 da Lei 9.609/1998. - Processando-se mediante queixa a ação penal referente ao crime do artigo 12 da Lei 9.609/1998, o Ministério Público é parte ilegítima para a propositura da respectiva ação penal. (...) - julgado em 03/05/2018.

Não se trata de um entendimento pacificado, pois há quem diga que os jogos eletrônicos podem ser classificados como obras audiovisuais, pois se encaixam no conceito legal presente no Art. 5º, Inc. VIII alínea i da Lei Nº 9.610/98. Porém em decisão recente da 9ª Vara Federal de São Paulo⁸ na qual determina que os jogos são software, inclusive para fins fiscais, devido o laudo apresentado pelo Instituto Nacional de Tecnologia (INT). O órgão esclareceu que “um jogo de videogame é um software criado com o intuito geral de entreter e ensinar, e é baseado na interação entre uma ou mais pessoas e um dispositivo eletrônico que executa o jogo”.

Diante o exposto, resta comprovado o entendimento majoritário de que os jogos eletrônicos são programas de computador ou software, sendo regidos pela Lei Nº 9.609/98⁹ em nosso ordenamento jurídico e sendo assim, conforme o Art. 9º da Lei Nº 9.609/98:

Art. 9º O uso de programa de computador no País será objeto de contrato de licença.

O contrato de licença é o contrato pelo qual “o titular de um direito sobre uma coisa incorpórea (licenciante) proporciona a outrem (licenciado) o uso desse direito ou de uma faculdade desse direito. Na maioria dos casos, o direito de uso é temporário e remunerado”¹⁰. Nesse tipo de contrato, o usuário não se torna proprietário da obra, mas tem apenas uma licença/permissão para o uso da mesma, de forma não exclusiva. O usuário não pode transferir, comercializar, doar, arrendar, alienar ou sublicenciar o produto/jogo a outra pessoa. O licenciado não é dono do produto/jogo, ele apenas usufrui das funções que a obra oferece, sem direitos de transferência de qualquer tipo, seja por mídias físicas nos Discos Blu-rays, pendrives, ou por meios eletrônicos, via compartilhamento pela internet.

O contrato de licença está disposto no Capítulo IV – Dos Contratos de Licença de Uso, de Comercialização e de Transferência de Tecnologia, do seu artigo 9º ao 11º da Lei Nº 9.609/98:

Art. 9º O uso de programa de computador no País será objeto de contrato de licença.

Parágrafo único. Na hipótese de eventual inexistência do contrato referido no *caput* deste artigo, o documento fiscal relativo à aquisição ou licenciamento de cópia servirá para comprovação da regularidade do seu uso.

Art. 10. Os atos e contratos de licença de direitos de comercialização referentes a programas de computador de origem externa deverão fixar, quanto aos tributos e encargos exigíveis, a responsabilidade pelos respectivos pagamentos e estabelecerão a remuneração do titular dos

⁸ Diário Eletrônico da Justiça Federal da 3ª Região – Edição Nº 101/2017 – São Paulo, quinta-feira, 01 de Junho de 2017. Seção Judiciária do Estado de São Paulo – Publicações Judiciais I – Capital SP – Subseção Judiciária de São Paulo 1ª Vara Cível. Processo Nº 5007448-54.2017.4.03.6100. Acesso em: 22/09/2021 em <http://web.trf3.jus.br/diario/Consulta/PublicacoesAnteriores/2017-06-01>.

⁹ http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19609.htm Acesso em: 16/09/2021.

¹⁰ ALMEIDA, Carlos Ferreira de. Contratos II. Coimbra: Almedina, 2007.

direitos de programa de computador residente ou domiciliado no exterior.

§ 1º Serão nulas as cláusulas que:

I - limitem a produção, a distribuição ou a comercialização, em violação às disposições normativas em vigor;

II - eximam qualquer dos contratantes das responsabilidades por eventuais ações de terceiros, decorrentes de vícios, defeitos ou violação de direitos de autor.

§ 2º O remetente do correspondente valor em moeda estrangeira, em pagamento da remuneração de que se trata, conservará em seu poder, pelo prazo de cinco anos, todos os documentos necessários à comprovação da licitude das remessas e da sua conformidade ao *caput* deste artigo.

Art. 11. Nos casos de transferência de tecnologia de programa de computador, o Instituto Nacional da Propriedade Industrial fará o registro dos respectivos contratos, para que produzam efeitos em relação a terceiros.

Parágrafo único. Para o registro de que trata este artigo, é obrigatória a entrega, por parte do fornecedor ao receptor de tecnologia, da documentação completa, em especial do código-fonte comentado, memorial descritivo, especificações funcionais internas, diagramas, fluxogramas e outros dados técnicos necessários à absorção da tecnologia.

Tais artigos nos mostram a importância dos contratos que regulam os softwares e neles estão estipuladas todas as permissões e restrições do usuário a respeito do programa adquirido. Com relação à proteção dos direitos do autor, a referida lei nos elucida em seu artigo 2º, § 5º, do Capítulo II – Da Proteção dos Direitos do Autor e do Registro:

Inclui-se dentre os direitos assegurados por esta Lei e pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País aquele direito exclusivo de autorizar ou proibir o aluguel comercial, não sendo esse direito exaurível pela venda, licença ou outra forma de transferência da cópia do programa.

Ou seja, apenas o autor do software pode dispor da obra da maneira que desejar. Somente ele pode vender, comercializar, transferir ou autorizar que qualquer outra pessoa o faça, sendo que seu direito de autor não se acaba quando ocorre a venda, licença ou a transferência do programa.

Porém, como os usuários saberão as cláusulas dos contratos às quais estão se vinculando, se nem mesmo lêem o que está escrito antes de clicar no botão “aceitar”? Não há conscientização dos usuários quanto à importância das cláusulas dos contratos de software às quais estão se vinculando, muitos até desconhecem que esse contrato existe e que, ao clicar

nos botões de “avançar” e/ou “aceitar”, estão vinculando-se às cláusulas completamente desconhecidas. No geral, os contratos são grandes, já que regulam todas as atividades referentes àquele programa, desde os direitos do criador até os direitos do licenciado. E infelizmente parece que se criou um comportamento de que estes contratos e termos não são importantes afinal, “queremos jogar”, tal pensamento nos demonstra a vulnerabilidade do usuário/jogador que será aprofundada mais adiante.

2.2) O Mercado dos jogos eletrônicos e o Ambiente digital atual

Os jogos estão presentes na vida da humanidade há muitos séculos como, por exemplo, o (xadrez, que apareceu na Índia no século VI, derivado de um antiqüíssimo jogo hindu conhecido por “Chaturunga”¹¹, cujo nome fazia referência as armas do exercito indiano: elefante, cavalo, carro e infantaria.) gerando nas pessoas o instinto de competir e vencer. Com os avanços tecnológicos, um novo meio de entretenimento, o videogame, começou a influenciar as pessoas, melhorando inclusive a própria tecnologia. “Em resumo, eles podem ser descritos como a interação entre o jogador e as imagens que aparecem em uma tela, mediada por um processador e uma interface física” (GOTO, 2005, p.48).

Apesar dos videogames fazerem parte de nossa cultura atualmente, nem sempre foi assim, tal qual o cinema, que antigamente não era visto como uma forma de arte, os videogames foram considerados por muito tempo como “brincadeira de criança”. Felizmente tanto para a indústria como para a sociedade, esse cenário mudou tanto do ponto de vista artístico, “Os games não são apenas aceitos na cultura popular; eles são integrados a ela e jogados por todos” (NOVAK, 2010, p.49), como do mercadológico, onde de acordo com dados apresentados pelo site *123scommese.it*, espera-se que o mercado dos vídeosgames gere quase US\$ 146 bilhões (R\$ 790 bilhões) de receita em 2021, um aumento de 40% em dois anos.¹²

Em março de 2000 foi lançado no Japão o “Playstation 2”¹³, o console mais vendido de todos os tempos, ele era comercializado por US\$ 299, possuiu uma biblioteca de mais de 3.500 jogos, bem como era o DVD player mais acessível do mercado a época e segundo dados, foram vendidas mais de 155 milhões de unidades globalmente¹⁴. As lan-houses também eram febre em 2000, onde não era incomum vê-las lotadas de pessoas jogando Counter-Strike¹⁵, Ragnarök Online¹⁶ ou Defense of the Ancients: Allstars¹⁷.

¹¹ <https://www.soxadrez.com.br/conteudos/variantes/v0.php>. Acesso em: 16/09/2021.

¹² <https://www.123scommesse.it/pr/digital-video-games-to-hit-146b-in-revenue-in-2021-a-40-increase-in-two-years/>. Acesso em: 20/09/2021.

¹³ <https://gamehall.com.br/a-historia-do-playstation-2/>. Acesso em: 20/09/2021.

¹⁴ https://www.statista.com/chart/18903/video-game-console-sales/?utm_source=Statista+Global&utm_campaign=f016dd77fb-All_InfographTicker_daily_COM_PM_KW10_2020_We&utm_medium=email&utm_term=0_a fecd219f5-f016dd77fb-301786673. Acesso em: 20/09/2021

¹⁵ <https://www.techtudo.com.br/noticias/2011/08/historia-de-counter-strike.ghtml>. Acesso em: 20/09/2021

¹⁶ <https://playragnarokonlinebr.com/episodios/>. Acesso em: 20/09/2021

¹⁷ <https://gadarf.com/a-historia-de-dota-1/>. Acesso em: 20/09/2021

No dia 20 de abril de 2020 a Activision, publicou em suas redes sociais que seu jogo Call of Duty Warzone foi jogado por mais de 100 milhões de usuários em todas as plataformas¹⁸. Já a Epic games, revelou que o número de usuários ativos diários de sua plataforma aumentou em 192%, para 31,3 milhões de jogadores ativos diários, com um pico de 13 milhões de usuários simultâneos em todo o mundo este ano (sendo 7 milhões em 2019). O número de usuários ativos mensais em dezembro passou de 32 milhões em 2019 para 56 milhões, bem como em 2020, os clientes de PC da Epic Games Store gastaram mais de US\$ 700 milhões¹⁹.

Agora que estabelecemos que jogos de videogame são softwares e demonstramos o tamanho da indústria, bem como seu número elevado de usuários, cabe a pergunta: Onde o direito do consumidor se encaixa nessa história? Simples, sempre que nos depararmos com uma relação jurídica onde tivermos um fornecedor e um consumidor como destinatário final, estaremos diante de uma situação consumerista, abarcada pelo código de defesa do consumidor e apesar da grande maioria desses contratos serem contratos eletrônicos, demonstraremos adiante, como jogador e empresa se encontram nessa relação.

3) CARACTERIZAÇÃO DA RELAÇÃO DE CONSUMO E OS JOGOS ELETRÔNICOS

3.1) Direito do Consumidor na Esfera Digital

Com a chegada e popularização da internet, a forma de enxergar o mundo mudou. A internet é um meio novo e revolucionário, capaz de reproduzir relações do mundo real em um mundo virtual e diversas empresas perceberam a gama de novas oportunidades afinal, agora poderiam efetuar negócios online, conseguindo melhorar vendas e lucros de modo muito mais prático.

Contratos eletrônicos são amplamente divulgados e firmados por meros “cliques” em um mouse, produtos e serviços são colocados no mercado de consumo, a um custo muito mais baixo que o sistema tradicional se livrando, por exemplo, de gastos com estrutura física, custos operacionais, etc. Porém, apesar das facilidades econômicas, no âmbito jurídico o comercio eletrônico se equipara ao comercio tradicional.

Na realidade, o comercio eletrônico é o comercio tradicional, sua única diferença se da no meio ao qual é realizado. Nas palavras de Luis Henrique Venturo (1996), o comercio

¹⁸https://twitter.com/CallofDuty/status/1384582733830176769?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1384582733830176769%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fmaisesports.com.br%2Fcall-of-duty-warzone-100-milhoes-jogadores%2F Acesso em: 20/09/2021

¹⁹ <https://www.epicgames.com/store/pt-BR/news/epic-games-store-2020-year-in-review> Acesso em: 20/09/2021

eletrônico é somente uma “operação que consiste em comprar e vender mercadorias ou prestar serviços por meio eletrônico”.

No Brasil, os decretos 7.962²⁰ e 7.963²¹ ambos de 2013, criados pela presidente Dilma Roussef, tratam especificamente do comércio eletrônico, como complemento ao Código de Defesa do Consumidor (CDC)²², dispositivo que rege todas as relações de consumo no país.

No comércio eletrônico, além da transação virtual, os partícipes, como também todos os documentos comprobatórios são virtuais²³. E independente de se apresentarem eletronicamente, se enquadram no conceito de consumidor e fornecedor presentes no Código de Defesa do Consumidor:

Art. 2º Consumidor é toda pessoa física ou jurídica que adquire ou utiliza produto ou serviço como destinatário final.

Parágrafo único. Equipara-se a consumidor a coletividade de pessoas, ainda que indetermináveis, que haja intervindo nas relações de consumo.

Art. 3º Fornecedor é toda pessoa física ou jurídica, pública ou privada, nacional ou estrangeira, bem como os entes despersonalizados, que desenvolvem atividade de produção, montagem, criação, construção, transformação, importação, exportação, distribuição ou comercialização de produtos ou prestação de serviços.

§ 1º Produto é qualquer bem, móvel ou imóvel, material ou imaterial.

§ 2º Serviço é qualquer atividade fornecida no mercado de consumo, mediante remuneração, inclusive as de natureza bancária, financeira, de crédito e securitária, salvo as decorrentes das relações de caráter trabalhista.

Porém, o comércio eletrônico possui duas vertentes, O B2B (*business to business*) e o B2C (*business to consumer*). O primeiro não se enquadra no Código de Defesa do Consumidor, pois envolve relações comerciais entre empresas, quanto à comercialização de produtos e prestações de serviços entre produtores, fabricantes, fornecedores e importadores, sem a participação direta do consumidor final²⁴. O segundo, B2C, é ditado por relações de consumo do tipo fornecedor-consumidor²⁵.

²⁰ http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/decreto/d7962.htm Acesso em: 20/09/2021

²¹ http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/decreto/d7963.htm Acesso em: 20/09/2021

²² http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm Acesso em: 20/09/2021

²³ PINHEIRO, Patrícia Peck. **Direito Digital**. 5.ed. rev. atual. e ampl. de acordo com as Leis n. 12.735 e 12.737, de 2012. São Paulo: Saraiva, 2013. p. 73.

²⁴ PINHEIRO, Patrícia Peck. **Direito Digital**. 5.ed. rev. atual. e ampl. de acordo com as Leis n. 12.735 e 12.737, de 2012. São Paulo: Saraiva, 2013. p. 76.

²⁵ PINHEIRO, Patrícia Peck. **Direito Digital**. 5.ed. rev. atual. e ampl. de acordo com as Leis n. 12.735 e 12.737, de 2012. São Paulo: Saraiva, 2013. p. 40.

Manoel Santos e Mariza Rossi mencionam que existem duas modalidades de comércio eletrônico, o direto e o indireto. O direto seria aquele em que é feita a encomenda, o pagamento e a entrega *on-line*, isto é, direta, de bens incorpóreos e de serviços, tais como programas de computador, sistema de segurança, etc. Já o indireto, seria a encomenda de bens que devem ser entregues fisicamente pelos tradicionais meios de postagem e transporte ²⁶.

Para que se possa ser aplicado o CDC, é necessário que estejam presentes o consumidor e o fornecedor na relação jurídica e, apesar de em sua grande maioria os contratos serem realizados de forma eletrônica, via internet, o próprio CDC, em seu artigo 30º, determinou a possibilidade de veicular informações ou publicidade em qualquer meio de comunicação e a obrigatoriedade do fornecedor de cumpri-las. Nas palavras de Sheila do Rocio Cercal, “o contrato estabelecido entre fornecedor e consumidor que tem por objeto a aquisição ou utilização, por meio eletrônico, de produto e/ou serviço disponibilizado, na Internet, subsume-se às normas do Código de Defesa do Consumidor” ²⁷.

O decreto nº 7.962/2013 deixou ainda mais evidente que os direitos e deveres previstos na legislação consumerista também têm aplicação nas contratações no comércio eletrônico. Além disso, tratou especificamente acerca do direito a informação, disposto no artigo 6º, inciso III do Código de Defesa do Consumidor, determinando, mais especificamente em seu artigo 2º que deverão constar em local de destaque e fácil visualização no site as informações essenciais à identificação do fornecedor, tais como nome empresarial, endereço físico e eletrônico e CNPJ; as características essenciais do produto/serviço, incluindo os riscos que representam; discriminação do preço, incluindo quaisquer despesas adicionais ou acessórias, tais como custos de fretes e seguro, se aplicáveis; condições integrais da oferta, como modalidade de pagamento, prazo e forma de entrega ou disponibilização do produto; e informações claras e ostensivas a respeito de eventuais limitações à aceitação da oferta, pelo consumidor²⁸.

O Decreto, também deixa claro que em relação aos preços de produtos a serem adquiridos pelo comércio eletrônico, devem-se incidir as mesmas regras aplicadas ao comércio em estabelecimentos físicos. Não podendo também no comércio eletrônico a veiculação de informações incompletas ou inadequadas sobre o preço. Sendo assim, as empresas desenvolvedoras de jogos se enquadram no conceito de fornecedoras do CDC e seus usuários/jogadores, se encontram como destinatários finais na relação jurídica, portanto ao obtermos fornecedor e consumidor, estamos diante de uma relação consumerista abarcada pelo CDC.

²⁶ SANTOS, Manoel J. Pereira dos; ROSSI, Mariza Delapieve. Aspectos legais do comércio eletrônico - 1 Contratos de adesão. Revista de Direito do Consumidor, v. 36. São Paulo; RT, out-dez, 2000, p.105.

²⁷ LEAL, Sheila do Rocio Cercal Santos Leal. Contratos eletrônicos: validade jurídica dos contratos via Internet. São Paulo: Atlas, 2007. p. 104.

²⁸ http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/decreto/d7962.htm Acesso em: 10/03/2022

3.2) Da Incidência do Direito do consumidor no Mercado de jogos eletrônicos

Na metodologia do Código de Defesa do Consumidor, os deveres do fornecedor correspondem aos direitos do consumidor, e um dos princípios basilares do direito do consumidor é o da vulnerabilidade. Tal princípio se encontra presente, em todas as formas, ao comprarmos um jogo: O consumidor não possui condição técnica para identificar se as informações daquele jogo condizem com o que realmente quis adquirir, logo possui vulnerabilidade técnica; O consumidor não possui o conhecimento da área da informática, logo vulnerabilidade jurídica; E o consumidor com certeza é o elo mais fraco da relação, pois o mesmo bate de frente com grandes conglomerados de empresas produtoras e fornecedoras de jogos, logo vulnerabilidade fática.

Tal vulnerabilidade se torna mais alarmante frente ao marketing agressivo das empresas e a falta de informações em relação aos produtos, pois o público gamer, normalmente, não se atenta a questões contratuais, são impulsivos e facilmente ludibriáveis. Mesmo os usuários que fogem do padrão ficam atados, pois todos os contratos de licença de uso dos jogos são contratos de adesão, logo ou o consumidor aceita seus termos ou fica sem poder jogar.

Ora se jogos são softwares, são regidos por meio de contratos de licença de uso/adesão, seus usuários são vulneráveis e se encontram como destinatário final na cadeia de consumo, logo existe uma incidência inegável do Código de defesa do consumidor nas relações do mercado de vídeo games.

4) CARACTERIZAÇÃO DO LOOT BOXES NO DIREITO BRASILEIRO

4.1) Loot Boxes

Em meio a todo esse mercado de jogos eletrônicos, algumas empresas escolheram uma nova política de monetização para seus jogos denominada: Loot Boxe, um sistema de distribuição, onerosa ou não, de licenças acessórias mediante o elemento de risco, trazendo a possibilidade de o usuário consumir um bem imaterial primário para receber outra licença dentro de uma lista pré-definida²⁹.

Uma Loot Boxe, ou caixa surpresa, contém diversos itens virtuais, adquiridos com dinheiro real, porém sorteados em uma espécie de roleta onde no final o usuário ficará com

²⁹ PARLIAMENT UK. **Immersive and addictive technologies**, 2019. Disponível em: https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcomeds/1846/184606.htm#_idTextAnchor034>. Acessado em: 19/11/2021.

apenas um dos itens contidos nela. Ao comprar uma loot boxe, o jogador aposta dinheiro em um resultado futuro marcado pelo risco.

Tal política foi adaptada para diversos softwares, tendo somente mudado sua roupagem, como na forma de pacotes de figurinhas que concedem jogadores, como no jogo FIFA, na forma de baús que concedem espólios como no jogo Defense of the Ancients 2, ou mesmo como caixas que retornam armas, como no jogo Counter Strike: Global Offensive, restando como elemento comum entre todos a existência do elemento do risco para o licenciamento final ao consumir a licença inicial.

Ao ser analisada juridicamente, trata-se de um contrato de licença de uso que funciona da seguinte forma: Inicialmente, é realizado o licenciamento do software principal. Posteriormente, adquire-se uma licença acessória que pode ser consumida para que seja gerada uma licença final dentro de um grupo de possíveis licenças pré-definidas.

O contrato possui caráter predominantemente ligado a probabilidade, podendo ao final ser positivo ou negativo e segundo Cristiano Chaves de Farias e Nelson Rosenvald, deve ser classificado como aleatório, pois é fundado pela incerteza das partes sobre o final do contrato³⁰. Além disso, como o contrato sempre retorna, ao menos, o licenciamento final de um dos itens virtuais elencados previamente no rol inicial, define-se o contrato, portanto, como *Emptio Rei Sperare*³¹, que é o contrato de natureza aleatória no qual as partes esperam a existência ou não do bem ao término do contrato. No caso do licenciamento acessório, entende-se que cada item virtual elencado no rol inicial pode existir, ou não, restando, ao final do licenciamento a existência de, ao menos uma licença/item virtual.

Trata-se de um contrato bilateral, tendo como partes o jogador, licenciado, e a empresa que disponibiliza o software, o licenciante, e, a depender da existência ou não de pagamento por parte do licenciado para adquirir o licenciamento acessório, pode ser caracterizado como oneroso ou gratuito. Classifica-se também como um contrato de adesão, sendo o licenciante o único capaz de alterar as cláusulas contratuais, estando o licenciado sujeito à mera aceitação do contrato que lhe é apresentado³². É também formalmente típico, sendo legislado pelo Capítulo IV – Dos Contratos de Licença de Uso, de Comercialização e de Transferência de Tecnologia da Lei 9.609/98, em seus Arts. 9º a 14º, mas materialmente atípico, pois o conteúdo legal não é suficiente para exaurir a descrição do tipo contratual³³.

Por fim, trata-se de um contrato de trato sucessivo³⁴, no qual o licenciante se obriga a disponibilizar o software licenciado via internet, similar aos serviços de assinatura, não podendo o licenciado acessar o software de forma autônoma.

³⁰ FARIAS, C. C.; ROSENVALD, N. **Curso de direito civil: contratos**. 6. ed. Salvador: JusPodivum, 2016.

³¹ LÔBO, Paulo. **Direito Civil: Contratos**. São Paulo: Editora Saraiva, 2011.

³² FINKELSTEIN, M. E. **Aspectos jurídicos do comércio eletrônico**. Porto Alegre: Síntese, 2004.

³³ LISBOA, R. B. **Manual de direito civil: contratos**. ed. São Paulo: Saraiva, 2013.

³⁴ TARTUCE, Flávio. **Manual de direito civil: volume único**. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense; São Paulo: Método, 2014. p. 562.

4.2)Análise das Empresas

4.2.1) Valve/Counter-Strike Global Offensive

A Valve Corporation³⁵ é a empresa responsável pela plataforma de jogos Steam e é a desenvolvedora e produtora do jogo Counter-Strike Global: Offensive ou CS:GO, sendo a Steam a única plataforma possível para se comprar e jogar o game em seu computador.

Resumidamente, CS:GO trata-se de um jogo de tiro em primeira pessoa onde equipes compostas por, cinco terroristas (TR) e cinco contra terroristas (CT), competem entre si em diferentes arenas durante rounds, com dois minutos de duração cada, o objetivo é eliminar todos os inimigos a cada round. Também é possível ganhar um round ao desarmar a C4 (quando se joga no lado CT) ou ao explodi-la (jogando de TR), vence a equipe que ganhar 16 rounds.

Em dezembro de 2018, CS:GO se tornou um jogo gratuito, porém vende o chamado: CS:GO Prime Status Upgrade por R\$ 75,99³⁶. Os usuários não pagantes podem entrar em todos os modos de jogo, servidores da comunidade e mapas da oficina, mas não conseguem ganhar experiência, ranques, patentes e itens. Na prática, para poder participar do modo de jogo mais popular, as partidas ranqueadas, e conseguir as caixas gratuitamente os consumidores são obrigados a adquirir o pacote.

Aqui as loot boxes vêm na forma de caixas, contendo ao final, uma dentre as várias armas existentes na mesma.

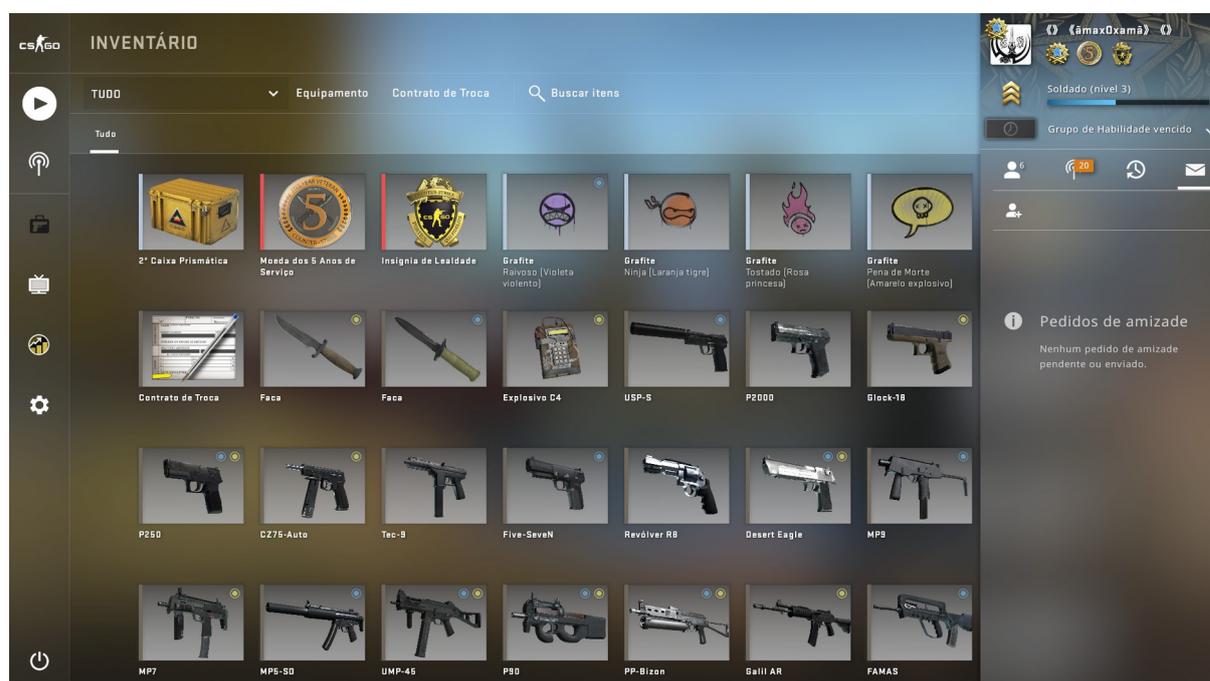


Imagem retirada de minha conta pessoal no jogo no dia 24/11/2021.

Em nenhum momento é mostrado qualquer indicativo sobre as reais chances de conseguir qualquer um dos itens listados, tendo somente a frase “itens que podem estar nesse recipiente”. Tais caixas podem ser adquiridas de maneira gratuita, apenas jogando o game

³⁵ <https://www.valvesoftware.com/pt-br/> Acesso em: 24/11/2021.

³⁶ https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_Offensive/ Acesso em: 24/11/2021.

you receive a box per week, or purchased from other players within the “community market”³⁷ (shop within the Steam platform where users can sell items, with a 15% fee over the value for Valve), but if you open it and receive one of the items contained in it, the user must purchase a key corresponding to the box, sold by Valve, for R\$ 13,29 each.

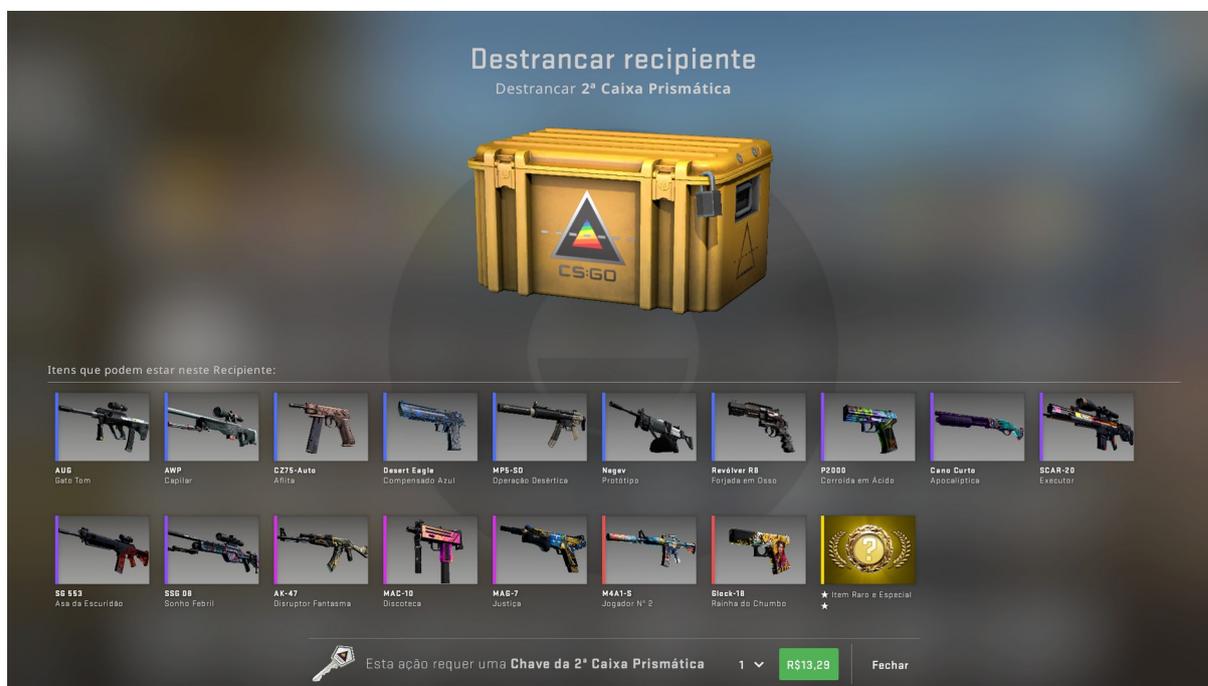


Imagem retirada de minha conta pessoal no jogo no dia 24/11/2021.

Here, besides the personal motivation in acquiring the desired weapon for your character, many users can be tempted to buy the boxes for the value of the items contained in them, not being difficult to find in the market transactions at exorbitant prices, some passing R\$ 9,000.00³⁸. If the user regrets, they can request a refund, but only for purchases made within 48 hours³⁹ and the refund is not direct, returning the money to their virtual wallet in the store, there is no way of transfer, or rather, the consumer can only spend the refunded money on some product within the Valve store⁴⁰.

4.2.2) Garena/FreeFire

Garena is the company responsible for the game FreeFire⁴¹, an electronic action-adventure game, third-person perspective, battle royale genre (various players are

³⁷ <https://steamcommunity.com/market/> Acesso em: 24/11/2021.

³⁸ <https://steamcommunity.com/market/listings/730/AK-47%20%7C%20Gold%20Arabesque%20%28Minimal%20Wear%29> Acesso em: 24/11/2021.

³⁹ https://store.steampowered.com/steam_refunds/?l=brazilian Acesso em: 24/11/2021.

⁴⁰ https://store.steampowered.com/steam_refunds_methods Acesso em: 24/11/2021.

⁴¹ <https://ff.garena.com/index/pt/> Acesso em: 24/11/2021.

colocados em uma arena virtual e vence o ultimo a sobreviver). Trata-se de um jogo gratuito, disponível para os celulares com sistema Android ou IOS, por meio da Google play Store⁴² ou Apple Store⁴³.

Em FreeFire, as loot boxes estão presentes no formato de caixas, contendo diversos itens, desde armas, roupas, acessórios, pets, etc.



Imagem retirada de minha conta pessoal no jogo no dia 24/11/2021.

Aqui já é possível encontrar indicativos de probabilidades de receber os itens contidos nas caixas, porém eles ficam escondidos no ícone de interrogação verde no canto superior esquerdo da tela, para acessar essas informações o consumidor tem de clicar nele. Para adquirir essas caixas, o consumidor tem que pagar de 10 a 99 diamantes, a moeda digital do jogo, esses diamantes são vendidos por meio de pacotes: 100 por R\$ 4,49; 310 por R\$ 13,99; 520 por 20,99; 1060 por R\$ 44,99; 2180 por R\$ 87,99 e 5600 por R\$ 209,99. Também existe uma assinatura semanal garantindo 450 diamantes e outros itens virtuais equivalentes a 430 diamantes por R\$ 8,99 e uma assinatura mensal garantindo 2600 diamantes e outros itens virtuais equivalentes a 3480 diamantes por R\$ 57,99.

⁴² <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dts.freefireth> Acesso em: 24/11/2021.

⁴³ <https://apps.apple.com/br/app/garena-free-fire-dia-do-booyah/id1300146617> Acesso em: 24/11/2021.



Imagem retirada de minha conta pessoal no jogo no dia 24/11/2021.

Também existem caixas onde os consumidores podem não receber o item, mas sim uma versão teste dele por um tempo determinado, sendo provavelmente o que virá a receber, dado o fato das porcentagens apresentadas.

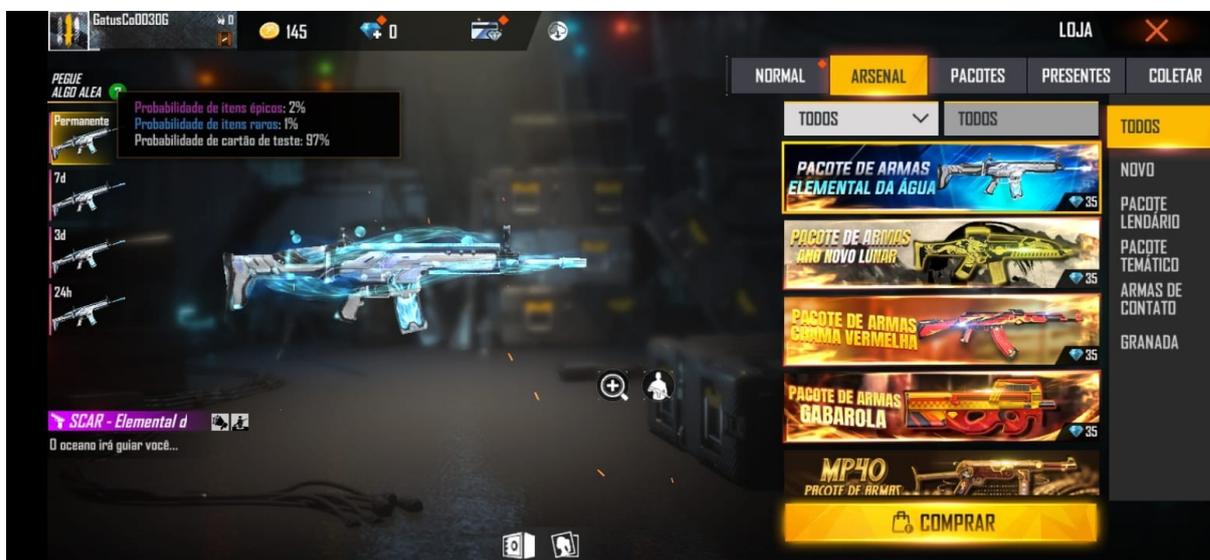


Imagem retirada de minha conta pessoal no jogo no dia 24/11/2021.

FreeFire possui um marketing bem agressivo, seja ao abrir o jogo ou ao terminar uma partida sempre aparecem publicidades gigantescas na tela sobre pacotes de itens ou promoções e a todo momento aparecem recomendações sobre as vantagens das assinaturas. Mesmo fora do jogo, ele envia mensagens ao seu celular sobre os pacotes e afins. E de acordo com os termos de serviços (contrato de adesão obrigatório para jogar o game) em seu item 7.9, todas as compras realizadas no jogo são finais e não-reembolsáveis⁴⁴. O usuário ainda

⁴⁴ http://content.garena.com/legal/tos/tos_pt.html Acesso em: 24/11/2021.

pode tentar o reembolso dos diamantes nas lojas da Google play⁴⁵ e Apple store⁴⁶, porém ele não é garantido, e até que a questão seja resolvida, sua conta no jogo ficará suspensa⁴⁷.

4.2.3) RiotGames/League of Legends

A RiotGames⁴⁸, é a empresa desenvolvedora e responsável pelo jogo League of Legends ou LoL, jogo eletrônico on-line do gênero MOBA, jogo cinco versus cinco, onde os jogadores escolhem um entre vários campeões e o objetivo é destruir o cristal do time adversário, que se encontra ao final de cada uma das três rotas possíveis de avanço: cima, baixo ou meio. Para conquistar o objetivo os jogadores fortalecem seus campeões, eliminando criaturas controladas pela IA e os adversários.

Em LoL existem duas moedas virtuais, a primeira chamada de essência azul é gratuita e conseguida jogando partidas e cumprindo objetivos dentro do jogo, já a Riot Points ou RP é vendida em pacotes: 650 por R\$ 16,00; 1380 por R\$ 32,00; 2800 por R\$ 64,00; 5000 por R\$ 113,00; 7200 por R\$ 160,00 e 15000 por R\$ 320. Ao criar uma nova conta no jogo e finalizar o tutorial, o usuário tem direito a escolher um dentre cinco campeões pré-definidos, no total existem 156 campeões atualmente, ou seja, o usuário pode jogar com apenas um campeão até que desbloqueie outro e como se desbloqueia um novo campeão? Com uma das duas moedas virtuais ou conseguindo fragmentos de campeões, além disso, cada campeão possui várias roupas opcionais, que podem ser desbloqueadas pelas mesmas formas que os campeões e esses fragmentos se encontram justamente nas loot boxes, que aqui detém a alcinha de baú Hextec e baú do mestre-artesão, ambos necessitando de suas respectivas chaves para serem abertos.

Tanto os baús quanto suas chaves podem ser adquiridos de maneira gratuita, basta jogar partidas e a IA do jogo entender que você teve um bom desempenho, também é possível recebê-las caso seja atingido o ranque “S” com diferentes campeões ao final da temporada. Os usuários também podem comprá-las separadamente ou em pacotes: um baú + uma chave; cinco baús + cinco chaves e dez baús + dez chaves.

⁴⁵ <https://support.google.com/googleplay/answer/2479637?vid=0-1290886391744-1546375893420#apps&zipy=%2Capps-jogos-e-compras-no-app-incluindo-assinaturas> Acesso em: 24/11/2021.

⁴⁶ <https://support.apple.com/pt-br/HT204084> Acesso em: 24/11/2021.

⁴⁷ <https://ffsuporte.garena.com/hc/pt-br/articles/360025078572-A-conta-foi-suspensa-por-reembolso-indevido-chargeback-> Acesso em: 24/11/2021.

⁴⁸ <https://www.riotgames.com/pt-br> Acesso em: 24/11/2021.

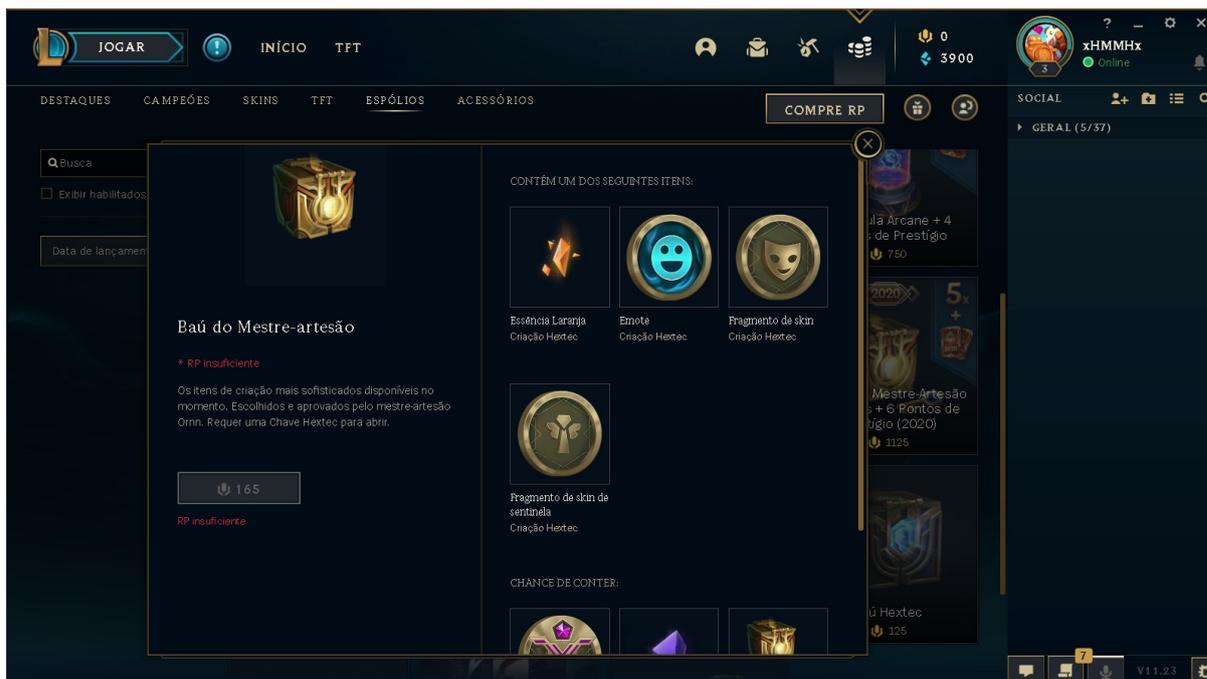


Imagem retirada de minha conta pessoal no jogo no dia 24/11/2021.

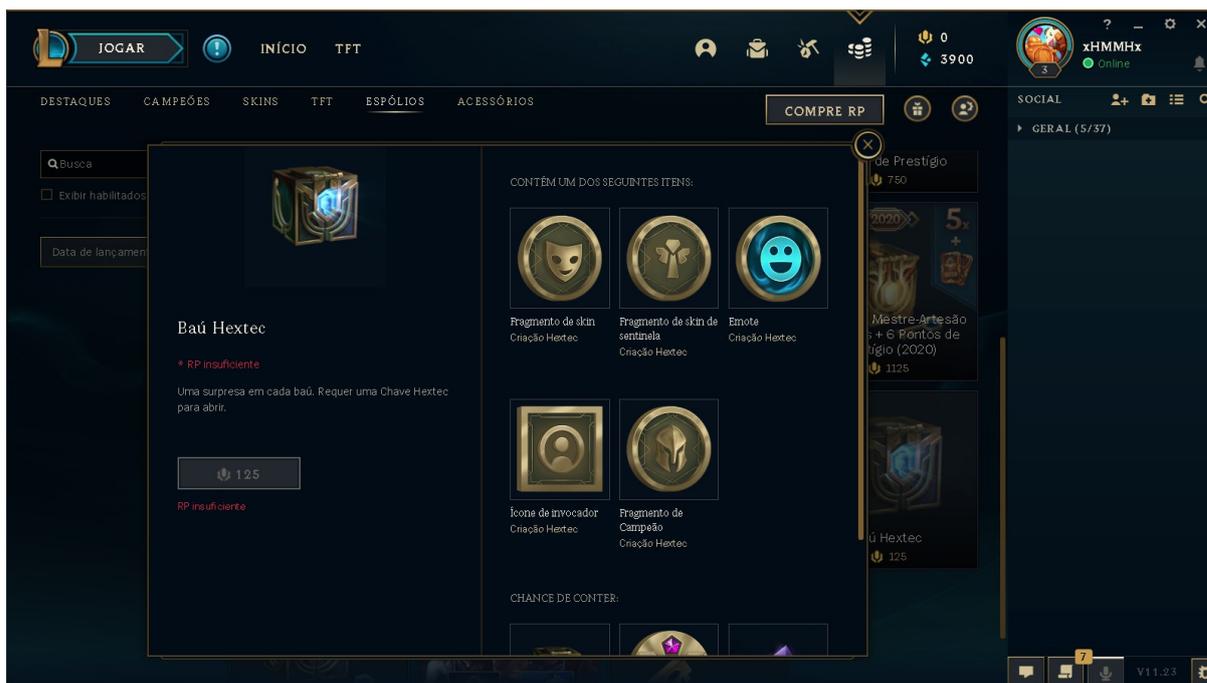


Imagem retirada de minha conta pessoal no jogo no dia 24/11/2021.

Na loja dentro do jogo, também não há qualquer menção acerca das chances de adquirir os itens, tais informações só são encontradas no site de suporte do jogo⁴⁹, também não existe um link no jogo que direcione ao site. Mesmo que o usuário se arrependa, não é possível o reembolso dos baús ou das chaves⁵⁰.

Em Lol o chamariz das caixas é a idéia de poupar tempo, pois para que o usuário consiga desbloquear todos os campeões de maneira gratuita seriam necessárias 626.250

⁴⁹ <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/360036422453-Perguntas-Frequentes-da-Criação-Hextec> Acesso em: 24/11/2021.

⁵⁰ <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/201751864-Lol-Política-de-Reembolso> Acesso em: 25/11/2021.

essências azuis, sendo que até o nível 30 o usuário recebe 12.800 essências azuis (após o nível 30 o usuário recebe uma cápsula de campeão, que pode conter fragmentos de campeões ou essências azuis, as porcentagens para receber entre um ou outro não são especificadas), existe também um bônus diário de 50 essências pela sua primeira vitória, habilitado somente ao atingir o nível 15, e uma recompensa de 6300 essências ao jogar ao menos uma partida por dia durante seis dias seguidos⁵¹. Supondo que o nível 30 seja alcançado em uma semana, levariam aproximadamente mais 1 ano, 7 meses e 5 dias para desbloquear todos os campeões, desde que o usuário jogue ao menos uma partida diariamente.

Claro que existem outras formas de adquirir essências, o usuário pode “desencantar” um dos fragmentos de campeões obtidos nas caixas, obtendo 20% do valor do campeão em forma de essências, ou podem consegui-las completando missões de eventos ou passes de temporada, porém os eventos costumam render poucas essências e os passes são pagos.

4.3) O Direito do Consumidor Frente as Loot Boxes

O artigo 6º, inciso III do Código de defesa do Consumidor (CDC) é claro:

Art. 6º São direitos básicos do consumidor:

III - a informação adequada e clara sobre os diferentes produtos e serviços, com especificação correta de quantidade, características, composição, qualidade, tributos incidentes e preço, bem como sobre os riscos que apresentem;

E nas palavras do ilustre ministro do STJ Humberto Martins “Se a informação é adequada, o consumidor age com mais consciência; se a informação é falsa, inexistente, incompleta ou omissa, retira-se-lhe a liberdade de escolha consciente”⁵². A falta de informação foi fator comum em todas as empresas analisadas, quando aparecem, se encontram incompletas ou escondidas, uma afronta direta ao artigo 31 do CDC:

Art. 31. A oferta e apresentação de produtos ou serviços devem assegurar informações corretas, claras, precisas, ostensivas e em língua portuguesa sobre suas características, qualidades, quantidade, composição, preço, garantia, prazos de validade e origem, entre outros dados, bem como sobre os riscos que apresentam à saúde e segurança dos consumidores.

Outro fator em comum: todos os contratos de licença de uso dos jogos analisados são contratos de adesão e possuem cláusulas de não reembolso, reembolso indireto, ou com prazos inferiores aos estabelecidos no CDC, indo a desencontre aos artigos 49, parágrafo único e 51, inciso II, ambos do CDC:

⁵¹ <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/201752824-Detalhamento-do-sistema-de-recompensas-EA-EXP>- Acesso em: 25/11/2021.

⁵² EMBARGOS DE DIVERGÊNCIA EM RESP Nº 1.515.895 - MS (2015/0035424-0), disponível em: https://processo.stj.jus.br/processo/revista/documento/mediado/?componente=ITA&sequencial=1636681&num_registro=201500354240&data=20170927&formato=PDF Acesso em: 25/11/2021.

Art. 49. O consumidor pode desistir do contrato, no prazo de 7 dias a contar de sua assinatura ou do ato de recebimento do produto ou serviço, sempre que a contratação de fornecimento de produtos e serviços ocorrer fora do estabelecimento comercial, especialmente por telefone ou a domicílio.

Parágrafo único. Se o consumidor exercitar o direito de arrependimento previsto neste artigo, os valores eventualmente pagos, a qualquer título, durante o prazo de reflexão, serão devolvidos, de imediato, monetariamente atualizados.

Art. 51. São nulas de pleno direito, entre outras, as cláusulas contratuais relativas ao fornecimento de produtos e serviços que:

II - subtraíam ao consumidor a opção de reembolso da quantia já paga, nos casos previstos neste código;

Alem disso, em todos os jogos, não foi encontrada nenhuma forma de controle parental ou similar nas plataformas, a partir do momento em que um cartão é anexado a conta, ele pode ser utilizado sem limites, bastando apenas alguns cliques para que as compras sejam realizadas, e como todas as empresas, quando possuem, políticas de reembolso são extremamente burocráticas e com prazos extremamente curtos, muitos pais podem acabar em situações financeiras complicadas ao se depararem com suas faturas no final do mês. Diversos casos já aconteceram mundo afora, com filhos gastando R\$ 270,00 em FreeFire⁵³, R\$ 6.000,00 em Fortnite⁵⁴, R\$ 9.000 em Dragons: Rise of Berg⁵⁵, R\$ 16.000,00 em FIFA⁵⁶ e até incríveis R\$ 80.000,00 em Sonic⁵⁷ nos cartões de crédito de seus pais.

Tal situação nos demonstra uma afronta a diversos princípios do CDC, como o princípio da proteção, abarcado no artigo 6º do CDC que protege a incolumidade física, psíquica, ou econômica do consumidor⁵⁸; O princípio da confiança, que prepondera a necessidade de que o fornecedor deve agir com lealdade para com o consumidor⁵⁹; O princípio da transparência, que preconiza que as relações de consumo devem primar pela transparência, o que impõe às

⁵³ <https://www.freefiremania.com.br/noticia/video-crianca-gasta-r-217-em-diamantes-pede-desculpa-a-mae-e-viraliza.html> Acesso em: 26/11/2021.

⁵⁴ <https://olhardigital.com.br/2018/09/03/games-e-consoles/garoto-de-10-anos-gasta-mais-de-r-6-000-em-fortnite-e-deixa-mae-no-vermelho/> Acesso em: 26/11/2021.

⁵⁵ <https://revistacrescer.globo.com/Educacao-Comportamento/noticia/2021/07/menino-de-7-anos-gasta-mais-de-r-9-mil-reais-em-uma-hora-de-jogo-pelo-celular.html#:~:text=Menino%20de%207%20anos%20gasta,-%20Revista%20Crescer%20%7C%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20%7C%20Comportamento> Acesso em: 26/11/2021.

⁵⁶ <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/76772-crianca-gasta-r-16-mil-fifa-pai-pretende-processar-microsoft.htm> Acesso em: 26/11/2021.

⁵⁷ <https://noticias.uol.com.br/internacional/ultimas-noticias/2020/12/14/menino-de-6-anos-gasta-us-16-mil-em-jogo-de-ipad-e-apple-nao-susta-compras.htm> Acesso em: 26/11/2021.

⁵⁸ http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm. Acesso em: 16/03/2022.

⁵⁹ <http://estadodedireito.com.br/os-principios-consagrados-no-codigo-de-protecao-e-defesa-consumidor1/>. Acesso em: 16/03/2022.

partes o dever de lealdade recíproca antes, durante e depois da negociação. Assim, a informação repassada ao consumidor integra o conteúdo do contrato e as cláusulas que impliquem restrição de direitos devem ser redigidas com destaque, de forma a permitir sua imediata compreensão⁶⁰; O princípio da revisão das cláusulas contratuais, onde o consumidor tem o direito de manter a proporcionalidade do ônus econômico que implica ambas as partes, consumidor e fornecedor, na relação jurídico-material, portanto, toda vez que um contrato de consumo acarretar prestações desproporcionais, o consumidor tem o direito à sua modificação para estabelecer e restabelecer, a proporcionalidade e o direito a revisão de fatos supervenientes que tornem as prestações excessivamente onerosas⁶¹, possuindo amparo no artigo 51, inciso IV do CDC:

Art. 51. São nulas de pleno direito, entre outras, as cláusulas contratuais relativas ao fornecimento de produtos e serviços que:

IV - estabeleçam obrigações consideradas iníquas, abusivas, que coloquem o consumidor em desvantagem exagerada, ou sejam incompatíveis com a boa-fé ou a equidade;

O princípio da boa-fé objetiva, cujo fim é estabelecer o equilíbrio nas relações consumeristas ao qual “cria deveres anexos à obrigação principal, os quais devem ser também respeitados por ambas as partes contratantes. Dentre tais deveres, há o dever de cooperação, que pressupõe ações recíprocas de lealdade dentro da relação contratual, que, uma vez descumprido, implicará inadimplemento contratual de quem lhe tenha dado causa (violação positiva do contrato)”⁶².

Após essas constatações, o que vem sendo feito juridicamente para combater as Loot-Boxes?

5) Conclusão

Dado o fato de ser uma política de mercado tão devastadora frente aos consumidores, as Lootboxes vem sofrendo represálias mundo afora, elas já são proibidas na Bélgica desde 2018, e seu descumprimento pode gerar multa, e até cinco anos de prisão⁶³. A Holanda também proibiu as Lootboxes, quando a Dutch Gaming Authority (ou Kansspelautoriteit) decidiu que algumas loot boxes podem ser classificadas como jogo de azar⁶⁴, tendo inclusive

⁶⁰ <https://www.tjdft.jus.br/consultas/jurisprudencia/jurisprudencia-em-temas/cdc-na-visao-do-tjdft-1/principios-do-cdc/principio-da-transparencia> Acesso em: 16/03/2022.

⁶¹ <http://estadodedireito.com.br/os-principios-consagrados-no-codigo-de-protecao-e-defesa-consumidor1/> Acesso em: 16/03/2022.

⁶² *Acórdão 1168030, 07148415120188070003, Relator: FERNANDO ANTONIO TAVERNARD LIMA, Terceira Turma Recursal dos Juizados Especiais do Distrito Federal, data de julgamento: 30/4/2019, publicado no DJE: 8/5/2019.* Acesso em: 16/03/2022.

⁶³ <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2018/04/26/na-belgica-loot-boxes-agora-sao-ilegais-e-podem-ate-dar-cadeia.htm>. Acesso em: 16/03/2022.

⁶⁴ <https://br.ign.com/ign-pop/63545/news/holanda-comeca-a-aplicar-banimento-de-loot-boxes-determinado-por-lei> Acesso em: 16/03/2022.

movido ação contra a Electronic Arts, cobrando uma multa de R\$ 61 milhões após a Kansspelautoriteit ter deliberado que a EA estaria violando a Lei de Apostas e Jogo do país⁶⁵.

No Reino Unido, o comitê digital, cultural, de mídia e esporte (conhecido pela sigla em inglês DCMS) publicou um extenso relatório de 84 páginas⁶⁶, dizendo que as LootBoxes deveriam ser consideradas como “apostas” ou “jogos de azar” e ser imediatamente proibidas para os mais jovens por se tratar de algo extremamente “viciante”. Damian Collins, presidente do comitê, disse: “loot boxes são lucrativas para empresas de jogos, mas têm um alto custo, principalmente para jogadores com tendências a vícios. Comprar um loot é como participar um jogo de azar e já é hora da leis nesse caso serem cumpridas. Questionamos o governo a explicar por que as loot boxes são isentas da Lei de Apostas”

Faz parte do relatório uma pesquisa realizada pela Comissão de Apostas em 2018⁶⁷, que constatou que 31% das crianças do Reino Unido de 11 a 16 anos já compraram loot boxes. Um caso, usado como exemplo, apontou que um jogador gastou até mil libras esterlinas por ano em Fifa, pois queria jogadores melhores para seu time no modo Ultimate Team.

Nos Estados Unidos, tramita o The Protecting Children from Abusive Games Act⁶⁸, projeto de lei que pretende banir loot boxes e micro transações em games jogados por menores.

No Brasil, o Conselho Federal de Psicologia, no Parecer da GTEC sobre Jogos Eletrônicos para infância, concluiu que não apenas a família, mas também o Estado, mediante políticas públicas efetivas, devem proteger crianças e adolescentes de quaisquer tipo de jogos de azar que envolvam gastos monetários como o loot box⁶⁹.

Para King e Delfabbro⁷⁰, a estratégia das Lootboxes, além de não educativa, pode ser considerada predatória por envolver sistemas de compra que disfarçam e estendem seu custo ao longo do uso do jogo, tornando os jogadores financeira e psicologicamente comprometidos. Os jogadores são encorajados a realizar gastos repetidos por meio de táticas que incluem a divulgação limitada do produto; solicitações intrusivas e inevitáveis; e, principalmente, sistemas que manipulam resultados de recompensas para reforçar comportamentos de compra em vez de estimular suas habilidades e estratégias no jogo. Por isso, os autores afirmam que as loot box se parecem com as máquinas caça-níqueis, pois não requerem nenhuma habilidade do jogador e seu resultado é determinado aleatoriamente. Existe, ainda, desigualdade de informação entre jogador e desenvolvedor, uma vez que o jogador, como mencionado, não sabe quais seriam as suas chances para obter o item desejado.

⁶⁵ <https://gamerview.com.br/artigos/loot-boxes-electronic-arts-sofre-derrota-na-holanda>
Acesso em: 16/03/2022.

⁶⁶ <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcmds/1846/1846.pdf>
Acesso em: 16/03/2022.

⁶⁷ <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcmds/1846/1846.pdf> p. 28. Acesso em: 16/03/2022.

⁶⁸ <https://www.congress.gov/bill/116th-congress/senate-bill/1629/text> Acesso em: 16/03/2022.

⁶⁹ <https://static.poder360.com.br/2021/12/Parecer-CFP-36-2021-Jogos-Eletronicos.pdf>
Acesso em: 16/03/2022.

⁷⁰

https://www.researchgate.net/profile/Daniel-King-36/publication/325479259_Predatory_monetization_features_in_video_games_eg_loot_boxes_and_Internet_gaming_disorder/links/5e1cf3e292851c8364cbc468/Predatory-monetization-features-in-video-games-eg-loot-boxes-and-Internet-gaming-disorder.pdf
Acesso em: 16/03/2022.

Os mesmos autores⁷¹ seguem apontando que a monetização predatória pode ser entendida como “aprisionamento” advindo da crença de que já investiram muito para desistir, o que faz que sigam gastando. O gasto em uma quantidade irrecuperável de dinheiro, na busca de itens virtuais desejáveis, pode ser visto pelos jogadores como um investimento, na medida em que aumentará sua probabilidade de obtenção. O valor baixo de cada micro transação pode trazer a falsa impressão que se trata de pouco dispêndio, se não for confrontado com a linha temporal dos gastos já realizados. O apelo a seguir aprisionado pode vir também da interação com outros jogadores on-line. Os resultados desses outros jogadores podem provocar comparações contra factuais, do tipo “Se eu tivesse gasto mais”.

Inclusive em fevereiro de 2021, a Associação Nacional dos Centros de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente (Anced) propôs sete ações civis públicas contra desenvolvedoras de jogos eletrônicos para pedir a suspensão das vendas de todos os produtos que contenham *loot boxes*⁷², e mais recentemente, o Ministério Público do Distrito Federal, emitiu parecer favorável à proibição desses mecanismos, através da promotora de justiça, Luisa de Marillac Xavier dos Passos⁷³.

Frente a todo o exposto não restam dúvidas acerca das afrontas dessa política ao nosso ordenamento jurídico, principalmente contra o consumidor, devendo as LootBoxes ser proibidas em todo o território nacional ou no mínimo ajustadas, com proibições aos consumidores menores de dezoito anos e adequadas para que sigam as regras do nosso Código de Defesa do Consumidor.

⁷¹ https://www.researchgate.net/profile/Daniel-King/36/publication/325479259_Predatory_monetization_features_in_video_games_eg_loot_boxes_and_Internet_gaming_disorder/links/5e1cf3e292851c8364cbc468/Predatory-monetization-features-in-video-games-eg-loot-boxes-and-Internet-gaming-disorder.pdf Acesso em: 16/03/2022.

⁷² <https://www.ancedbrasil.org.br/anced-entra-na-justica-pedindo-proibicao-de-sorteios-ilegais-em-jogos-eletronicos/> Acesso em: 16/03/2022.

⁷³ <https://www.ancedbrasil.org.br/ministerio-publico-da-parecer-favoravel-a-entrada-das-aco-es-contra-fabricantes-de-jogos-eletronicos-e-virtuais/> Acesso em: 16/03/2022.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Carlos Ferreira de. Contratos II. Coimbra: Almedina, 2007.

FARIAS, C. C.; ROSENVALD, N. **Curso de direito civil: contratos**. 6. ed. Salvador: JusPodivum, 2016.

FINKELSTEIN, M. E. **Aspectos jurídicos do comércio eletrônico**. Porto Alegre: Síntese, 2004.

LEAL, Sheila do Rocio Cercal Santos Leal. Contratos eletrônicos: validade jurídica dos contratos via Internet. São Paulo: Atlas, 2007. p. 104.

LISBOA, R. B. **Manual de direito civil: contratos**. ed. São Paulo: Saraiva, 2013.

LÔBO, Paulo. Direito Civil: Contratos. São Paulo: Editora Saraiva, 2011.

PINHEIRO, Patrícia Peck. **Direito Digital**. 5.ed. rev. atual. e ampl. de acordo com as Leis n. 12.735 e 12.737, de 2012. São Paulo: Saraiva, 2013. p. 73.

PINHEIRO, Patrícia Peck. **Direito Digital**. 5.ed. rev. atual. e ampl. de acordo com as Leis n. 12.735 e 12.737, de 2012. São Paulo: Saraiva, 2013. p. 76.

PINHEIRO, Patrícia Peck. **Direito Digital**. 5.ed. rev. atual. e ampl. de acordo com as Leis n. 12.735 e 12.737, de 2012. São Paulo: Saraiva, 2013. p. 40.

SANTOS, Manoel J. Pereira dos; ROSSI, Mariza Delapieve. Aspectos legais do comércio eletrônico - 1 Contratos de adesão. Revista de Direito do Consumidor, v. 36. São Paulo; RT, out-dez, 2000, p.105.

TARTUCE, Flávio. Manual de direito civil: volume único. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense; São Paulo: Método, 2014. p. 562.

ZENDLE, D. et al. **The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games**. Publicado em 2020. Disponível em: [https://pure.york.ac.uk/portal/en/publications/the-prevalence-of-loot-boxes-in-mobile-and-desktop-games\(808741b5-36e9-43f0-9d1e-b2a89e27c6e3\).html](https://pure.york.ac.uk/portal/en/publications/the-prevalence-of-loot-boxes-in-mobile-and-desktop-games(808741b5-36e9-43f0-9d1e-b2a89e27c6e3).html). Acesso em: 30/04/2021.

<https://www.correiodopovo.com.br/jornalcomtecnologia/mercado-mundial-de-videogames-supera-os-us-300-bilhões-1.611427>. Acesso em: 25/04/2021.

<https://selesnafes.com/2020/09/brasil-e-o-4o-maior-mercado-global-de-jogos-on-line/>. Acesso em: 25/04/2021.

<https://tecnoblog.net/meiobit/328936/brasil-pesquisa-npd-82-por-cento-populacao-entre-13-59-anos-jogam-entre-pcs-consoles-mobile-e-portateis/>. Acesso em: 25/04/2021.

<https://www.legisweb.com.br/legislacao/?id=340851>. Acesso em 22/09/2021

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8313cons.htm. Acesso em 22/09/2021

Diário Eletrônico da Justiça Federal da 3ª Região - Edição Nº 101/2017 - São Paulo, quinta-feira, 01 de Junho de 2017. Seção Judiciária do Estado de São Paulo - Publicações

Judiciais I - Capital SP - Subseção Judiciária de São Paulo 1ª Vara Cível. Processo Nº 5007448-54.2017.4.03.6100. Acesso em: 22/09/2021 em <http://web.trf3.jus.br/diario/Consulta/PublicacoesAnteriores/2017-06-01>.

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9609.htm Acesso em: 16/09/2021.

<https://www.soxadrez.com.br/conteudos/variantes/v0.php>. Acesso em: 16/09/2021.

<https://www.123scommesse.it/pr/digital-video-games-to-hit-146b-in-revenue-in-2021-a-40-increase-in-two-years/>. Acesso em: 20/09/2021.

<https://gamehall.com.br/a-historia-do-playstation-2/>. Acesso em: 20/09/2021.

https://www.statista.com/chart/18903/video-game-console-sales/?utm_source=Statista+Global&utm_campaign=f016dd77fb-All_InfographTicker_daily_COM_PM_KW10_2020_We&utm_medium=email&utm_term=0_a fecd219f5-f016dd77fb-301786673. Acesso em: 20/09/2021

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2011/08/historia-de-counter-strike.ghtml>. Acesso em: 20/09/2021

<https://playragnarokonlinebr.com/episodios/>. Acesso em: 20/09/2021

<https://gadarf.com/a-historia-de-dota-1/>. Acesso em: 20/09/2021

https://twitter.com/CallofDuty/status/1384582733830176769?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1384582733830176769%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fmaisesports.com.br%2Fcall-of-duty-warzone-100-milhoes-jogadores%2F Acesso em: 20/09/2021

<https://www.epicgames.com/store/pt-BR/news/epic-games-store-2020-year-in-review> Acesso em: 20/09/2021

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/decreto/d7962.htm Acesso em: 20/09/2021

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/decreto/d7963.htm Acesso em: 20/09/2021

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm Acesso em: 20/09/2021

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/decreto/d7962.htm Acesso em: 10/03/2022

PARLIAMENT UK. **Immersive and addictive technologies**, 2019. Disponível em: https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcmds/1846/184606.htm#_idTextAnchor034>. Acessado em: 19/11/2021.

<https://www.valvesoftware.com/pt-br/> Acesso em: 24/11/2021.

https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_Offensive/ Acesso em: 24/11/2021.

<https://steamcommunity.com/market/> Acesso em: 24/11/2021.

<https://steamcommunity.com/market/listings/730/AK-47%20%7C%20Gold%20Arabesque%20%28Minimal%20Wear%29> Acesso em: 24/11/2021.

https://store.steampowered.com/steam_refunds/?l=brazilian Acesso em: 24/11/2021.

https://store.steampowered.com/steam_refunds_methods Acesso em: 24/11/2021.

<https://ff.garena.com/index/pt/> Acesso em: 24/11/2021.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dts.freefireth> Acesso em: 24/11/2021.

<https://apps.apple.com/br/app/garena-free-fire-dia-do-booyah/id1300146617> Acesso em: 24/11/2021.

http://content.garena.com/legal/tos/tos_pt.html Acesso em: 24/11/2021.

<https://support.google.com/googleplay/answer/2479637?vid=0-1290886391744-1546375893420#apps&zippy=%2Capps-jogos-e-compras-no-app-incluindo-assinaturas> Acesso em: 24/11/2021.

<https://support.apple.com/pt-br/HT204084> Acesso em: 24/11/2021.

<https://ffsuporte.garena.com/hc/pt-br/articles/360025078572-A-conta-foi-suspensa-por-reembolso-indevido-chargeback-> Acesso em: 24/11/2021.

<https://www.riotgames.com/pt-br> Acesso em: 24/11/2021.

<https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/360036422453-Perguntas-Frequentes-da-Criação-Hextec> Acesso em: 24/11/2021.

<https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/201751864-LoL-Política-de-Reembolso> Acesso em: 25/11/2021.

<https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/201752824-Detalhamento-do-sistema-de-recompensas-EA-EXP-> Acesso em: 25/11/2021.

EMBARGOS DE DIVERGÊNCIA EM RESP Nº 1.515.895 - MS (2015/0035424-0), disponível em: https://processo.stj.jus.br/processo/revista/documento/mediado/?componente=ITA&sequencial=1636681&num_registro=201500354240&data=20170927&formato=PDF Acesso em: 25/11/2021.

<https://www.freefiremania.com.br/noticia/video-crianca-gasta-r-217-em-diamantes-pede-desculpa-a-mae-e-viraliza.html> Acesso em: 26/11/2021.

<https://olhardigital.com.br/2018/09/03/games-e-consoles/garoto-de-10-anos-gasta-mais-de-r-6-000-em-fortnite-e-deixa-mae-no-vermelho/> Acesso em: 26/11/2021.

<https://revistacrescer.globo.com/Educacao-Comportamento/noticia/2021/07/menino-de-7-anos-gasta-mais-de-r-9-mil-reais-em-uma-hora-de-jogo-pelo-celular.html#:~:text=Menino%20de%207%20anos%20gasta,-%20Revista%20Crescer%20%7C%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20%7C%20Comportamento> Acesso em: 26/11/2021.

<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/76772-crianca-gasta-r-16-mil-fifa-pai-pretende-processar-microsoft.htm> Acesso em: 26/11/2021.

<https://noticias.uol.com.br/internacional/ultimas-noticias/2020/12/14/menino-de-6-anos-gasta-us-16-mil-em-jogo-de-ipad-e-apple-nao-susta-compras.htm> Acesso em: 26/11/2021.

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm. Acesso em: 16/03/2022.

<http://estadodedireito.com.br/os-principios-consagrados-no-codigo-de-protecao-e-defesa-consumidor1/>. Acesso em: 16/03/2022.

<https://www.tjdft.jus.br/consultas/jurisprudencia/jurisprudencia-em-temas/cdc-na-visao-do-tjdft-1/principios-do-cdc/principio-da-transparencia> Acesso em: 16/03/2022.

<http://estadodedireito.com.br/os-principios-consagrados-no-codigo-de-protecao-e-defesa-consumidor1/> Acesso em: 16/03/2022.

Acórdão 1168030, 07148415120188070003, Relator: FERNANDO ANTONIO TAVERNARD LIMA, Terceira Turma Recursal dos Juizados Especiais do Distrito Federal, data de julgamento: 30/4/2019, publicado no DJE: 8/5/2019. Acesso em: 16/03/2022.

<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2018/04/26/na-belgica-loot-boxes-agora-sao-ilegais-e-podem-ate-dar-cadeia.htm>. Acesso em: 16/03/2022.

<https://br.ign.com/ign-pop/63545/news/holanda-comeca-a-aplicar-banimento-de-loot-boxes-determinado-por-lei> Acesso em: 16/03/2022.

<https://gamerview.com.br/artigos/loot-boxes-electronic-arts-sofre-derrota-na-holanda> Acesso em: 16/03/2022.

<https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcomeds/1846/1846.pdf> Acesso em: 16/03/2022.

<https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcomeds/1846/1846.pdf> p. 28. Acesso em: 16/03/2022.

<https://www.congress.gov/bill/116th-congress/senate-bill/1629/text> Acesso em: 16/03/2022.

<https://static.poder360.com.br/2021/12/Parecer-CFP-36-2021-Jogos-Eletronicos.pdf> Acesso em: 16/03/2022.

https://www.researchgate.net/profile/Daniel-King-36/publication/325479259_Predatory_monetization_features_in_video_games_eg_loot_boxes_and_Internet_gaming_disorder/links/5e1cf3e292851c8364cbc468/Predatory-monetization-features-in-video-games-eg-loot-boxes-and-Internet-gaming-disorder.pdf Acesso em: 16/03/2022.

https://www.researchgate.net/profile/Daniel-King-36/publication/325479259_Predatory_monetization_features_in_video_games_eg_loot_boxes_and_Internet_gaming_disorder/links/5e1cf3e292851c8364cbc468/Predatory-monetization-features-in-video-games-eg-loot-boxes-and-Internet-gaming-disorder.pdf Acesso em: 16/03/2022.

<https://www.ancedbrasil.org.br/anced-entra-na-justica-pedindo-proibicao-de-sorteios-ilegais-em-jogos-eletronicos/> Acesso em: 16/03/2022.

<https://www.ancedbrasil.org.br/ministerio-publico-da-pecar-favoravel-a-entrada-das-aco-es-contra-fabricantes-de-jogos-eletronicos-e-virtuais/> Acesso em: 16/03/2022.

