

## A NECESSIDADE DO ENQUADRAMENTO DAS *LOOT BOXES* EM JOGOS ELETRÔNICOS COMO JOGO DE AZAR NO BRASIL

Alexandre Machado Pereira

### RESUMO

*Loot Boxes*, também conhecidas como "caixas de recompensa", são uma estratégia de monetização amplamente utilizada na maioria dos jogos contemporâneos. Essas caixas representam itens consumíveis dentro dos jogos eletrônicos, oferecendo aos jogadores prêmios aleatórios que não compensam necessariamente o valor da compra. O presente trabalho pretende demonstrar a necessidade do enquadramento dessas *Loot Boxes* em jogos eletrônicos como jogos de azar no Brasil, proibidos por lei, analisar as similaridades entre ambos e estudar as legislações vigentes a respeito da temática. Será demonstrado no trabalho a similaridade das *loot boxes* com os jogos de azar sob a perspectiva legal da Lei de Contravenções Penais. O trabalho destaca lacunas na legislação brasileira e argumenta sobre a possível classificação das *loot boxes* como jogos de azar, evidenciando a falta de regulamentação específica e a necessidade de uma abordagem mais ampla para compreender e regular aspectos emergentes relacionados aos jogos eletrônicos no Brasil.

**Palavras-chave:** *Loot Box*; Jogos de azar; Jogos eletrônicos; Contravenção penal.

### 1 INTRODUÇÃO

Desde o primeiro jogo eletrônico lançado no mundo, entre as décadas de 1940 e 1960, o âmbito dos games tem passado por notórias evoluções em um curto período, percorrendo por sistemas de *arcade*, consoles domésticos, portáteis e dispositivos móveis.

Dessa forma, com a ascensão da tecnologia e dos jogos online, as grandes empresas como Atari, Nintendo e Playstation visualizaram uma oportunidade de ganho de lucro em cima dos jogadores, criando diferentes formas de monetização.

Nesse sistema de inovação surgiram as *Loot Boxes* ou, em uma tradução livre, "caixas de recompensa", adquiridas principalmente por microtransações envolvendo a conversão de dinheiro real em moedas virtuais utilizadas para compras online, sendo definidas como itens consumíveis dentro dos jogos eletrônicos que dão aos jogadores prêmios aleatórios que podem, ou não, abater o valor pago na caixa.

Essencialmente, a aleatoriedade das *loot boxes* está relacionada à imprevisibilidade do conteúdo que elas contêm. Ao adquirir uma *loot box*, os jogadores não têm conhecimento prévio sobre quais itens virtuais receberão. Essa incerteza é acentuada pelo fato de que, muitas vezes, as chances de obter itens raros ou valiosos não são transparentemente divulgadas pelos desenvolvedores dos jogos.

No entanto, a problemática que gira em torno das *Loot Boxes* reside justamente em seu sistema de funcionamento, uma vez que, por conta da sua aleatoriedade e por depender unicamente da sorte para o ganho de itens valorosos, é equiparada aos jogos de azar que, hoje, no contexto legal brasileiro, são expressamente proibidos devido ao seu potencial de dano social.

Para tanto, o problema de pesquisa do qual parte o presente trabalho é a necessidade de enquadramento das *Loot Boxes* em jogos eletrônicos como jogo de azar no Brasil, trazendo um estudo sobre a legalidade desses produtos comparado a jogos proibidos, como o cassino, e as lacunas que tornam isso possível em nosso ordenamento jurídico.

No decorrer do presente trabalho de conclusão de curso, objetiva-se abordar os Jogos de azar no Brasil, seu percurso histórico e as alterações legais ao longo dos anos, tendo por base as mais variadas literaturas acerca do tema, observando, sempre, a legislação vigente.

Ainda, ao longo do trabalho, será abordada a questão das *Loot Boxes* dentro dos jogos eletrônicos e as microtransações necessárias para a compra dessas caixas, fazendo um comparativo entre a sistemática das *Loot Boxes* e outros jogos de azar, como o próprio cassino, e também uma análise sobre a necessidade do enquadramento das caixas de recompensa em nosso ordenamento jurídico como jogos de azar, devendo ser incluídas na previsão do artigo 50, § 3º da Lei nº 3.688/41 (Lei de Contravenções Penais).

Por fim, pretende-se analisar as lacunas existentes em nossa legislação, dando enfoque na Lei de Contravenções Penais, que justificam a legalidade do funcionamento das *Loot Boxes* no Brasil, construindo uma comparação com a legislação de outros países, a fim de demonstrar a problemática do presente trabalho de conclusão de curso de forma mais clara e abrangente.

Sendo assim, a técnica de pesquisa pode ser considerada de ordem bibliográfica, utilizando-se como base as mais variadas doutrinas sobre o tema.

## 2 HISTÓRIA DOS JOGOS DE AZAR

Os jogos de azar, que mais parecem ser uma prática moderna, são, na verdade, muito mais antigos do que a tecnologia ou a própria escrita. Existem evidências arqueológicas demonstrando que, há cerca de 40.000 anos, as práticas que contavam com o “fator sorte” já eram usadas em competições e apostas entre sociedades semelhantes para gerar entretenimento e solucionar disputas por territórios.<sup>1</sup>

O desenvolvimento da prática dos jogos de azar está intimamente entrelaçado com a evolução da civilização humana ao longo da história. Estudos históricos comprovam que diversas civilizações, tais como os sumérios, gregos, polinésios e siberianos, recorreram a essa forma de entretenimento, dando início à progressão dos jogos de azar.<sup>2</sup> Um exemplo de atividade praticada à época é o Jogo do Osso, que consistia em arremessar a denominada Tava (um osso astrágalo), para dentro do picador e, com base na posição em que o osso aterrissava, a pessoa que o lançou ganha uma pontuação específica, podendo sair em vantagem ou desvantagem com relação aos outros competidores.<sup>3</sup>

### 2.1 O DESENVOLVIMENTO DA PROBABILIDADE ATRAVÉS DOS JOGOS DE AZAR

Embora os primeiros indícios da existência da probabilidade aplicada em jogos de azar tenham sido registrados em 3500 a.C., através de jogos utilizando ossos, as primeiras literaturas publicadas apareceram em meados do século XVI, estudos esses que tiveram como inspiração o “Problema dos pontos” deixado pelo matemático Luca Paccioli (1445-1514)<sup>4</sup>, que apresenta a seguinte situação: dois jogadores disputavam um prêmio que seria dado a quem primeiro fizesse 6 pontos no jogo da balla. Quando o primeiro jogador tinha 5 pontos e

<sup>1</sup> O que são e como surgiram os jogos de azar? Disponível em:

<https://jogarbingo.com/o-que-sao-e-como-surgiram-os-jogos-de-azar/>. Acesso em 25 set. de 2023.

<sup>2</sup> Ibidem

<sup>3</sup> DO NASCIMENTO, Thaianie Bonaldo et al. Lógica interna e contexto cultural: relações a partir de jogos tradicionais. Cinergis, v. 16, p. 312-318, 2015.

<sup>4</sup> DE SOUZA PRADO, José William. **NOÇÕES DE PROBABILIDADE POR MEIO DE JOGOS DE AZAR**. 2015. Tese de Doutorado. UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA.

o segundo tinha 3 pontos, foi preciso interromper o jogo. Como dividir o prêmio?<sup>5</sup> A solução proposta pelo matemático romano Paccioli foi dividir proporcionalmente à probabilidade de vitória de cada jogador, ou seja, o produto do ganho eventual pela probabilidade deste.<sup>6</sup>

Em 1526 e usando Paccioli como inspiração, foi publicado, por Jerônimo Cardano (1501-1576), o chamado “*Liber de Ludo Aleae*” ou “O manual dos jogos de azar”.<sup>7</sup> No livro, o matemático, que também era jogador, realizou uma análise minuciosa das chances de extrair as cartas de às de um baralho e de alcançar a soma de "sete" com dois dados, e em seguida, compartilhou os resultados desse estudo em um guia direcionado a jogadores.<sup>8</sup>

Considerado o iniciador das teorias da probabilidade, Cardano afirmou que, ao jogar dados, a chance de se obter um, três ou cinco era a mesma de se obter dois, quatro ou seis, sendo o primeiro matemático a fazer observações do conceito da probabilidade com um dado não viciado.<sup>9</sup>

Com a evolução dos estudos da probabilidade juntamente à modernização da sociedade, os jogos de azar foram igualmente se aperfeiçoando, unificando a matemática com a tecnologia e criando novos métodos de ganhos online, onde a maioria dos jogos entra na modalidade de apostas, cujos prêmios são definidos com base na probabilidade estatística de acerto. No âmbito jurídico, a terminologia "jogos de azar" é legalmente definida para fins penais como aqueles em que o resultado de ganhar ou perder depende primariamente, ou exclusivamente, da sorte, sendo utilizado como exemplo o jogo do bicho, de cassino e *loot boxes* de jogos online.<sup>10</sup>

## 2.2 HISTÓRIA DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL

A chegada da família real portuguesa ao Rio de Janeiro, em 1820, data o marco inicial da história dos jogos de azar no Brasil, uma vez que os colonizadores trouxeram consigo uma série de tradições e costumes ao nosso país, incluindo o hábito da prática de jogos de azar como forma de entretenimento.<sup>11</sup>

Com o passar do tempo, a prática foi se desenvolvendo juntamente ao contexto social da época. Somente em 1920, no governo do então presidente Epitácio Pessoa, que os jogos de azar tomaram fama no Brasil, sendo sua prática restrita apenas a locais específicos, como as estâncias balneárias, climáticas e de águas, que eram os principais destinos turísticos brasileiros.<sup>12</sup>

No mandato do presidente Getúlio Vargas, na década de 30, a legalização dos jogos de azar se tornou uma pauta econômica, dada a necessidade de aumentar a arrecadação de impostos e gerar novos empregos. Como forma de conquistar o objetivo, Vargas incentivou a construção de cassinos e casas de apostas, que funcionaram como forma de impulso ao

<sup>5</sup> CALABRIA, Angelica Raiz; CAVALARI, Mariana Feiteiro. **Um passeio histórico pelo início da teoria das probabilidades**. Campinas: SBHMAT, 2013.

<sup>6</sup> JOGAR Bingo. **O que são e como surgiram os jogos de azar**. 2017. Disponível em: <https://jogarbingo.com/o-que-sao-e-como-surgiram-os-jogos-de-azar/>. Acesso em 25 set. de 2023.

<sup>7</sup> SIMAS, Alexandre de Bustamante et al. Probabilidade aplicada aos jogos de azar. 2017.

<sup>8</sup> LOPES, Celi Espasandin; MEIRELLES, Elaine. O Desenvolvimento da Probabilidade e da Estatística. **ENCONTRO REGIONAL DE PROFESSORES DE MATEMÁTICA**, v. 18, p. 1-8, 2005

<sup>9</sup> Ibidem

<sup>10</sup> DE OLIVEIRA ARAÚJO, João Victor; DE SOUZA SILVA, Diego Jonathan; DE LIMA ACIOLI, Bruno. Legalização dos jogos de azar no Brasil: uma análise sobre seus possíveis benefícios. **Brazilian Journal of Development**, v. 9, n. 9, p. 25886-25901, 2023.

<sup>11</sup> MASI, Carlo Velho. **A proibição do jogo de azar no Brasil**. 2016. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/a-proibicao-do-jogo-de-azar-no-brasil/432336564>. Acesso em 25 set. de 2023.

<sup>12</sup> Decreto Lei nº 9.215 de 30 de abril de 1946. Dispõe sobre a prática ou exploração de jogos de azar em todo o território nacional.

turismo nacional. Dessa forma, através da estratégia do ex-presidente, nasceram os cassinos do Copacabana Palace, Atlântico e o da Urca, os mais luxuosos cassinos brasileiros, palco de grandes apresentações e artistas internacionais, situados na cidade do Rio de Janeiro.<sup>13</sup>

Foi com a derrocada de Vargas, no ano de 1946, que os jogos de azar se tornaram ilegais no Brasil, quando o ex-presidente Eurico Gaspar Dutra, influenciado pelo catolicismo e por sua esposa cristã Carmela Leite Dutra, implementou o Decreto Lei nº 9.215/1946.<sup>14</sup> Veja-se:<sup>15</sup>

Considerando que a legislação penal de todos os povos cultos contém preceitos tendentes a esse fim;

Considerando que a tradição moral jurídica e religiosa do povo brasileiro e contrária à prática e à exploração e jogos de azar;

Considerando que, das exceções abertas à lei geral, decorreram abusos nocivos à moral e aos bons costumes;

Considerando que as licenças e concessões para a prática e exploração de jogos de azar na Capital Federal e nas estâncias hidroterápicas, balneárias ou climáticas foram dadas a título precário, podendo ser cassadas a qualquer momento:

DECRETA:

Art. 1º Fica restaurada em todo o território nacional a vigência do artigo 50 e seus parágrafos da Lei das Contravenções Penais

Art. 2º Esta Lei revoga os Decretos-leis nº 241, de 4 de Fevereiro de 1938, n.º 5.089, de 15 de Dezembro de 1942 e nº 5.192, de 14 de Janeiro de 1943 e disposições em contrário.

Art. 3º Ficam declaradas nulas e sem efeito todas as licenças, concessões ou autorizações dadas pelas autoridades federais, estaduais ou municipais, com fundamento nas leis ora, revogadas, ou que, de qualquer forma, contenham autorização em contrário ao disposto no artigo 50 e seus Parágrafos da Lei das Contravenções penais.

Art. 4º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

Nesse mesmo sentido, a “exploração de jogos de azar”, reconhecida e inserida na legislação penal, passou a ser considerada uma contravenção penal por conta de seu menor potencial ofensivo (reclusão de três meses a um ano e multa), tipificada no artigo 50 da Lei de Contravenções Penais. Ainda, o referido artigo criminaliza também a conduta dos jogadores (apostadores), definindo a pena, suas agravantes e o que são os jogos de azar, sendo eles:<sup>16</sup>

Art. 50, §3º Consideram-se, jogos de azar:

a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;

b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas;

c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.

§ 4º Equiparam-se, para os efeitos penais, a lugar acessível ao público:

<sup>13</sup> MASI, Carlo Velho. **A proibição do jogo de azar no Brasil**. 2016. Disponível em:

<https://www.jusbrasil.com.br/artigos/a-proibicao-do-jogo-de-azar-no-brasil/432336564>. Acesso em 25 set. de 2023.

<sup>14</sup> CÉSAR, Rodrigo. **História dos jogos de azar no Brasil: passado, presente e futuro**. Disponível em:

<https://www.apostaganhabr.com/historia-dos-jogos-de-azar-no-brasil-legalizacao/>. Acesso em 09 out. de 2023.

<sup>15</sup> Decreto Lei nº 9.215 de 30 de abril de 1946. Dispõe sobre a prática ou exploração de jogos de azar em todo o território nacional.

<sup>16</sup> Brasil. Decreto-Lei nº 3.688 de 3 de outubro de 1941. Dispõe sobre as contravenções penais.

- a) a casa particular em que se realizam jogos de azar, quando deles habitualmente participam pessoas que não sejam da família de quem a ocupa;
- b) o hotel ou casa de habitação coletiva, a cujos hóspedes e moradores se proporciona jogo de azar;
- c) a sede ou dependência de sociedade, ou associação, em que se realiza jogo de azar;
- d) o estabelecimento destinado à exploração de jogo de azar, ainda que se dissimule esse destino

### 3 JOGOS ELETRÔNICOS

Para entrarmos no tópico principal deste trabalho, que são as *Loot Boxes*, imprescindível conceituar um pouco dos jogos eletrônicos e de sua funcionalidade.

Os jogos eletrônicos são uma forma de entretenimento que utiliza tecnologia digital para criar experiências interativas. Eles nasceram nos laboratórios de pesquisa de cientistas, onde acadêmicos começaram a projetar jogos simples, simuladores e programas de inteligência artificial como parte de suas pesquisas em ciência da computação. Alguns dos primeiros jogos conhecidos incluem Nimrod (1951), OXO (1952), e Hutschpiel (1955). Um jogo que se destaca nesse período inicial é Tennis for Two (1958), criado pelo físico norte-americano William Higinbotham.<sup>17</sup>

É notória a evolução dos jogos eletrônicos desde o lançamento do primeiro game comercial. Entre as décadas de 1940 e 1960, os primeiros jogos foram desenvolvidos para ampliar a mente e desenvolver melhor o cérebro nas atividades escolares. Com o passar do tempo, os jogos evoluíram de sistemas de *arcade* para consoles domésticos, portáteis e dispositivos móveis. A década de 90 é marcada pela quinta geração de consoles com vários lançamentos de destaque: Nintendo 64 (1996), Sony Playstation (1994) e o Sega Saturn (1994).<sup>18</sup>

O mercado de jogos eletrônicos no Brasil começou com máquinas de jogos nos fliperamas. Gradualmente, a tecnologia utilizada se modificou ao ponto de criarem videogames como Atari, Nintendo 64, Super Nintendo, Playstation, Xbox e outros consoles.

O primeiro videogame a entrar em território nacional foi o Telejogo, em 1977, lançado graças a uma parceria entre as empresas Ford e Philco. Com o tempo, os equipamentos da empresa Atari também chegaram ao Brasil, reforçando o interesse do público nacional por essa modalidade de entretenimento.<sup>19</sup>

No entanto, foi a introdução das microtransações em que realmente mudou como os jogos são monetizados. A primeira grande desenvolvedora que começou a implementação de microtransações foi a Bethesda, com o jogo The Elder Scrolls IV: Oblivion em 2006. O item vendido era uma armadura para o cavalo do personagem principal, que servia apenas como um item cosmético.<sup>20</sup>

<sup>17</sup> FAGGIONI, Lucas. **Como surgiram os videogames? A história por trás.** 2021. Disponível em: <https://eunolivro.com.br/blog/historia-videogames/>. Acesso em 17 out. de 2023.

<sup>18</sup> MORAES, Flavio. **Da primeira à última geração: a evolução dos jogos eletrônicos.** 2021. Disponível em: <https://blog.ingrammicro.com.br/gaming/evolucao-dos-jogos-eletrnicos/>. Acesso em 17 out. de 2023.

<sup>19</sup> GALAXIES. **Recordar é viver: lembre a história dos videogames no Brasil.** 2023. Disponível em: <https://www.galaxies.gg/blog/a-historia-dos-videogames-no-brasil/>. Acesso em 22 out. de 2023.

<sup>20</sup> CABRAL, Matheus. **Microtransações: O que são, onde estão e para que servem.** 2019. Disponível em: <https://medium.com/@Theus2288/microtransa%C3%A7%C3%B5es-o-que-s%C3%A3o-onde-est%C3%A3o-e-para-que-servem-5f756b1c7c77>. Acesso em 22 out. de 2023.

### 3.1 MICROTRANSAÇÕES

Para especificar o conceito de *loot box*, é interessante partir da ideia de microtransações em jogos eletrônicos.

As microtransações, resumidamente, são vendas de conteúdos virtuais como *itens para personalizar personagens, loot boxes*, moedas e melhorias de itens dentro de jogos eletrônicos. Essa modalidade de compra é possível apenas pela internet e com pagamento online<sup>21</sup>. Conforme definido por Schwidessen e Karius (2018, p. 18), uma microtransação:<sup>22</sup>

Comumente se refere a um modelo de negócio onde os usuários podem comprar bens virtuais por meio de micropagamentos [...] As microtransações (ou seja, conteúdo premium) podem incluir conteúdo para download, como extensões de história (os chamados "DLCs"), tempo de jogo adicional, níveis, novos mapas, moeda virtual, armas, armaduras, personagens ou itens cosméticos para personalizar.

Essa modalidade de venda, muitas vezes, funciona como um atalho para quem não quer esperar a “progressão natural” dos jogos para adquirir determinados itens, uma vez que demanda um tempo maior de jogabilidade e acúmulo de recursos para ganhar o item.<sup>23</sup>

Nos jogos gratuitos, também conhecidos como free-to-play, os jogadores têm a oportunidade de baixar o jogo sem nenhum custo inicial. Contudo, para acessar níveis adicionais, obter skins, itens extras ou ativar recursos especiais, é necessário realizar pagamentos. Os preços variam, mas, atualmente, as microtransações se destacam como uma das principais fontes de receita na indústria de jogos. Neste setor, uma ampla variedade de modelos de negócios tem sido explorada, com as microtransações desempenhando um papel central em sua rentabilidade.<sup>24</sup>

Após a implementação das microtransações em jogos eletrônicos, o mercado de jogos faturou cerca de US\$ 175,8 bilhões somente em 2021, com uma estimativa de crescimento de US\$ 219 bilhões até 2024, conforme o instituto Newzoo (GLOBAL, 2022). Esse estudo revela que 74,5% dos brasileiros jogam algum tipo de jogo eletrônico, tendo movimentado somente aqui no país um total de US\$ 2,3 bilhões em 2021. Com isso, o Brasil é o país na América Latina com a maior representatividade no mercado de jogos, ocupando o 12º lugar no ranking de maiores mercados de jogos eletrônicos.<sup>25</sup>

## 4 LOOT BOXES E SUA SIMILARIDADE COM OS JOGOS DE AZAR

As *Loot Boxes* ou, em uma tradução livre, “caixas de recompensa”, são uma forma de monetização presente na maioria dos jogos atuais, podendo defini-las como itens consumíveis dentro dos jogos eletrônicos que dão aos jogadores prêmios aleatórios que podem, ou não, abater o valor pago na caixa.<sup>26</sup>

<sup>21</sup> TAKAHARA, Victor Massashi. **Microtransações em jogos eletrônicos: um estudo sobre percepção dos usuários sobre os itens funcionais e ornamentais**. 2020. Tese de Doutorado.

<sup>22</sup> Karius, Philipp; Schwidessen, Sebastian. **Watch your loot boxes! – Recent developments and legal assessment in selected key jurisdictions from a gambling law perspective**. ISSUES. 2018.

<sup>23</sup> SILVA, Carlos. **O QUE SÃO AS MICROTRANSAÇÕES DENTRO DOS JOGOS DIGITAIS?** Disponível em: <https://gogamers.gg/gamepedia/o-que-sao-microtransacoes/>. Acesso em 17 de out. de 2023.

<sup>24</sup> Ibidem

<sup>25</sup> SENRA, K. B.; VIEIRA, F. G. D. **O consumo de jogos eletrônicos como um fenômeno social, cultural e histórico**. *Signos do Consumo*, São Paulo, v. 14, n. 2, p. 1-12, jul./dez. 2022

<sup>26</sup> J. Richard, **From play-to-win to pay-to-win: the trap of “loot boxes” in videogames**. *Youth Gambling International Newsletter*, 2018. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/323961680\\_From\\_Play-to-Win\\_to\\_Pay-to-Win\\_The\\_Trap\\_of\\_'Loot\\_Boxes'\\_in\\_Videogames](https://www.researchgate.net/publication/323961680_From_Play-to-Win_to_Pay-to-Win_The_Trap_of_'Loot_Boxes'_in_Videogames). Acesso em 12 out. de 2023.

As caixas podem ser adquiridas de duas formas: com moedas virtuais fornecidas aos players por conta de sua jogabilidade, ou por microtransações financeiras, em que o jogador compra as moedas virtuais com dinheiro real e as troca pelas *loot boxes* dentro do jogo. Ainda, como forma de incentivo à compra das moedas virtuais, as caixas de recompensas também podem ser adquiridas de forma gratuita, sendo necessário apenas completar alguns desafios que o jogo fornece.<sup>27</sup> Destaca-se que as *loot boxes* recebem variados nomes em diferentes jogos, podendo ser referidas como pacotes, caixas, baús, sacos ou denominações fazendo referência ao próprio jogo.

Como referido, os itens inclusos nas caixas não abatem necessariamente o valor pago nela, uma vez que essa conversão monetária não ocorre através da avaliação dos prêmios, sendo possível que a “recompensa” da *loot box* adquirida seja de grande valor no mercado virtual ou mínimo, como ocorre na maioria das vezes, de modo que a premiação seja exclusivamente atrelada à sorte do jogador, uma vez que vendida apenas a possibilidade de ganhar, e não o item em si.<sup>28</sup> O investigador Martim Farinha define esse mecanismo:<sup>29</sup>

[...] Refere-se o ato de “abrir” uma loot-box, pois na generalidade dos casos, estas consistem numa caixa (box), que tem de ser aberta, sendo também comum a necessidade de utilizar uma chave (key), comprada à entidade que explora o jogo. No ato de utilização da chave, esta é consumida, e na generalidade dos casos, tocam umas notas musicais que aumentam a antecipação, enquanto a “caixa” abre-se lentamente, num processo que pode durar alguns segundos enquanto uma animação elaborada que pode consistir na “caixa” a abanar com os itens prestes a saltar para o jogador, ou uma lista de itens possíveis a rodar com um ponteiro que irá parar naquele que será selecionado, ou mesmo uma cópia de um caça-níqueis com símbolos próprios do jogo. No final, o(s) item(ns) são relevados com uma nota triunfal (que pode variar consoante a raridade dos itens), e diferentes luzes e brilhos, por vezes correspondentes à categoria de raridade dos itens selecionados, e um botão proeminente pode surgir no monitor, perguntando ao jogador se não quer comprar mais “loot-boxes” e/ou “keys”

Em alguns jogos, existe uma taxa de probabilidade especificada para a obtenção de itens designados, no entanto, essa taxa pode variar dinamicamente, e os jogadores não têm acesso às informações subjacentes que impulsionam a aleatoriedade. Além disso, em muitos jogos, essas probabilidades nem mesmo são divulgadas, o que agrava a questão, pois isso viola significativamente o direito dos consumidores à informação.<sup>30</sup>

Essa falta de transparência na probabilidade de obtenção de itens é um problema que tem sido debatido em muitas comunidades de jogadores e também por órgãos reguladores de alguns países. A China, por exemplo, implementou regulamentações que exigem que os jogos divulguem as taxas de obtenção de itens em suas caixas de recompensa. Isso visa proteger os

<sup>27</sup> MOREIRA, Igor Ferreira. **A abusividade do sistema de loot boxes nos jogos eletrônicos e sua similaridade com os jogos de azar**. 2021.

<sup>28</sup> LÚCIA NOGUEIRA SILVA, Isabella; RICHARD GONÇALVES ALMEIDA, Luan. **Loot Boxes são jogos de azar? Análise do mecanismo de monetização presente em videogames frente às legislações brasileira e europeias**. Disponível em: <https://www.revistas.ponteditora.org/index.php/e3/article/view/614/424>. Acesso em 12 out. de 2023.

<sup>29</sup> FARINHA, Martim. **Loot-Boxes E Skin Gambling–Novos Jogos De Fortuna E Azar Online? Análise Do Panorama Internacional, da Legislação Portuguesa e a Necessidade De Futura Harmonização [SI]**: SSRN, 2020. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/read/62459330/law-review-vol-i-numero-123>. Acesso em 12 out. de 2023

<sup>30</sup> MOREIRA, Igor Ferreira. **A abusividade do sistema de loot boxes nos jogos eletrônicos e sua similaridade com os jogos de azar**. 2021.

jogadores e fornecer-lhes informações claras sobre as probabilidades de obtenção de itens.<sup>31</sup> A determinação afetou jogos como *Overwatch*, *League of Legends*, *Dota 2* e *FIFA*, que utilizam desse mecanismo para venda de produtos virtuais.

"2.6 - Os estúdios de jogos online devem publicar prontamente informações sobre nomes, propriedades, conteúdos, quantidades e probabilidades de se conseguir todos os itens e serviços virtuais que podem ser comprados no site oficial ou uma página dedicada do jogo. As informações sobre probabilidades devem ser verdadeiras e efetivas.

2.7 - Os estúdios de jogos online devem anunciar publicamente as probabilidades de sorteios aleatórios para os clientes em lugares visíveis no site oficial ou no jogo, e manter registros para inquérito do governo. O registro deve ser mantido por mais de 90 dias. Ao publicar os resultados de sorteios aleatórios, algumas medidas devem ser tomadas para proteger a privacidade do usuário."<sup>32</sup>

No livro “Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura”, o autor Huizinga (2000), coloca como características gerais de um jogo a tensão e a incerteza, inclusive, abrangendo jogos que dependem exclusivamente da sorte ou do acaso:<sup>33</sup>

Nos jogos puramente de sorte, a tensão sentida pelo jogador só muito fracamente é comunicada a qualquer observador. Os jogos de azar constituem um curiosíssimo objeto de pesquisa cultural, mas devemos considerá-los inúteis para o estudo da evolução da cultura. São estéreis, nada acrescentam à vida do espírito. Mas esta situação muda logo que o jogo exige aplicação, conhecimentos, habilidade, coragem e força. Quanto mais "difícil" é o jogo, maior a tensão entre os que a ele assistem.

Desse modo, considerando que o sistema de *loot boxes* se apresenta ao público como um “elemento surpresa”, ou seja, incerto dentro do jogo, não se tendo noção da recompensa que se pode ganhar, tampouco de sua probabilidade, resta claro, de acordo com Huizinga, a similaridade das *Loot Boxes* com os jogos de azar que, na legislação brasileira, são definidos pelo artigo 50 da Lei nº 3.688/41.<sup>34</sup>

Em nosso país, é notória a carência legislativa quanto ao consumo das *loot boxes*, uma vez que inexistente em nosso ordenamento jurídico qualquer normatização acerca deste tema. Contudo, é possível considerar alguns regulamentos dentro da Lei de Contravenções Penais que podem ser aplicáveis à proibição do sistema de *loot boxes* em nosso país, sendo possível assemelhá-los aos jogos de azar.<sup>35</sup>

---

<sup>31</sup> OLIVEIRA, Marcus. **China vai obrigar estúdios a expor as probabilidades de conseguir itens em caixas de loot**. 2016. Disponível em: OLIVEIRA, Marcus. **China vai obrigar estúdios a expor as probabilidades de conseguir itens em caixas de loot**. 2016. Disponível em: <https://br.ign.com/overwatch/43157/news/china-vai-obrigar-estudios-a-expor-as-probabilidades-de-conseguir-itens-em-caixas-de-loot>. Acesso em 17 out. de 2023.

<sup>32</sup> Ibidem

<sup>33</sup> HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.

<sup>34</sup> Ibidem

<sup>35</sup> FREITAS, Bruna Castanheda de. **Precisamos falar sobre Loot Box**. 2021. Disponível em: <https://baptistaluz.com.br/loot-box/>. Acesso em 17 out. de 2023.

#### 4.1 EXPERIÊNCIA INTERNACIONAL - A DISCUSSÃO ACERCA DAS *LOOT BOXES* AO REDOR DO MUNDO

Com o sucesso monetário das *loot boxes*, diversos países começaram a questionar sua legalidade dentro de seus respectivos ordenamentos jurídicos, justamente por seu sistema de funcionamento ser similar, ou equiparado, à forma de operação dos jogos de azar. Sendo assim, juristas dos mais variados países abordam a referida questão de modo a contribuir com a compreensão da problemática.

Contudo, por se tratar de uma discussão relativamente nova dentro dos regulamentadores de políticas públicas num geral, a maioria das jurisdições continua decidindo como regulamentá-la.<sup>36</sup>

No contexto chinês, a prática e exploração de jogos de azar são estritamente proibidas. A legislação que regula o jogo no restante do país está fundamentada no Artigo 303 da Lei Criminal da República Popular da China e na Sexta Emenda à Lei Penal.

Conforme a definição oficial, jogos de azar referem-se a atividades realizadas com o intuito de lucro, envolvendo a participação de pessoas em jogos, a abertura ou exploração de jogos, ou mesmo a transformação desse envolvimento em uma profissão.<sup>37</sup> Embora a legislação não forneça uma definição específica para jogos de azar online, o Artigo 303 da Lei Criminal proíbe explicitamente atividades relacionadas à criação de sites de jogos online ou qualquer papel que facilite a sua existência, como apontado por Wai-Ming.<sup>38</sup>

Baseado no critério de proibição deste tipo de atividade, o Ministério da Cultura Chinês emitiu um Decreto em dezembro de 2016 visando reforçar a interpretação do Artigo 303 da Lei Criminal ao tratamento das *loot boxes* no país.

O assunto também foi tratado na Bélgica, onde a regulamentação no país sobre os jogos de azar é estabelecida por meio de atos legislativos, principalmente pela Lei Federal de 07 de maio de 1999, mais conhecida como a Lei do Jogo. A legislação Belga define o jogo de azar como qualquer atividade que envolva alguma espécie de aposta, onde possa resultar na perda ou ganho, sendo a aleatoriedade um elemento determinante.

O país belga teve sua primeira discussão que trata do assunto em novembro de 2018, quando uma extensa investigação, liderada pela Comissão Belga de Jogos em conjunto com o ministro da justiça, resultou no relatório "*Research Report on Loot Boxes*". O documento concluiu que alguns jogos, incluindo *Counter Strike: Global Offensive* e *Star Wars Battlefront II*, além do FIFA 18, ultrapassavam os limites da legislação de jogos de azar do país<sup>39</sup>. A recente interpretação das *loot boxes* como uma forma ilegal de jogo de azar levou a decisões distintas por parte das desenvolvedoras, desde a remoção das *loot boxes*, como a EA no FIFA, até o encerramento da venda de jogos, exemplificado pela Nintendo ao retirar dois de seus jogos mobiles do país, *Animal Crossing – Pocket Camp* e *Fire Emblem Heroes*<sup>40</sup>

<sup>36</sup> XIAO, L. Y. **Regulating loot boxes as gambling? Towards a combined legal and self-regulatory consumer protection approach.** *Interactive Entertainment Law Review*, 4 (1), 27–47. 2021.

<sup>37</sup> Wai-Ming, Y. & Pan, C. **Gaming in China: overview.** *Thomson Reuters Practical Law*. 2020.

<sup>38</sup> *Ibidem*

<sup>39</sup> Wakka, W. **EA retira loot boxes da FIFA 18 na Bélgica, mas diz não concordar com comissão.** 2019.

Disponível em

<https://canaltech.com.br/games/ea-retira-loot-boxes-de-fifa-18-na-belgica-mas-diz-nao-concordar-com-comissao-131673/>. Acesso em 17 nov. de 2023.

<sup>40</sup> Nunes, C. C., Freitas, B. C. & Silvino, M. H. **Precisamos falar sobre Loot Boxes.** Disponível em: <https://baptistaluz.com.br/loot-box/>. Acesso em 17 nov. de 2023.

As críticas às *loot boxes* não se limitam apenas ao campo regulatório. Estudos realizados na Austrália e Nova Zelândia, envolvendo mais de 7.400 entusiastas de jogos, indicam que as *loot boxes* são "psicologicamente semelhantes ao jogo". Esse paralelo levanta preocupações sobre a possibilidade de as *loot boxes* servirem como uma porta de entrada para o vício em jogos. Além disso, jogadores considerados de alto risco em relação ao vício em jogos de azar tendem a gastar mais dinheiro em *loot boxes*, aumentando ainda mais as preocupações sobre o impacto financeiro e psicológico<sup>41</sup>

#### 4.2 O SISTEMA DE *LOOT BOXES* E A LEI DE CONTRAVENÇÕES PENAIS

A análise desse debate requer uma abordagem ancorada na Lei de Contravenções Penais, a qual estende suas disposições às normativas gerais do Código Penal Brasileiro.

Conforme definido no artigo 50, § 3º, alínea ‘a’, da Lei de contravenções penais, considera-se jogo de azar todo o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte.<sup>42</sup> Nota-se, logo de cara, o enquadramento das *Loot Boxes* dentro do referido artigo, uma vez que a caixa de recompensas, adquirida mediante microtransações pelo jogador, não tem seu resultado (prêmio) influenciado pela habilidade do *player*, mas unicamente por sua sorte, sendo o item virtual imprevisível e de valor aleatório.

O psicólogo inglês Mark D. Griffiths, em seu artigo “*is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?*”, além de definir os jogos de videogame como jogos de azar, também citou fatores a serem analisados na hora de intitulá-los como tal.<sup>43</sup>

- (1) a troca é determinada por um evento futuro cujo resultado, no momento de apostar dinheiro (ou algo de valor financeiro), é desconhecido;
- (2) o resultado é determinado (pelo menos parcial ou totalmente) pelo acaso;
- (3) a realocação de riqueza (isto é, a troca de dinheiro [ou algo de valor financeiro] geralmente sem a introdução de trabalho produtivo de qualquer um dos lados); e
- (4) as perdas incorridas podem ser evitadas simplesmente não participando da atividade. Somado a isso, pode-se argumentar que o dinheiro ou prêmio a ser ganho deveria ter um valor financeiro maior do que o dinheiro apostado em primeiro lugar. Com base nesses elementos, a compra de *loot boxes* (ou equivalentes) seria classificada como uma forma de jogo, assim como outras atividades como os jogos “*Treasure Hunter*” e “*Squeal of Fortune*” dentro do videogame *Runescape 6* e *online penny*, leilões.

Sendo assim, em que pese o artigo referido possa pressupor que as *loot boxes* não devem ser consideradas como jogos de azar no Brasil, uma vez que inexistente o elemento objetivo típico do ganho ou da perda, porquanto as caixas sempre premiarão o usuário com algum item virtual. Imprescindível analisar que, conforme mencionado, a sorte não deve ser fator determinante ao ganho dos prêmios, o que ocorre nesse caso, uma vez que já expresso no presente trabalho que o sistema de *loot boxes* independe da habilidade do jogador para a aquisição da recompensa.

Ainda, importante referir que o artigo 50, § 2º, da Lei de Contravenções Penais, que aplica penalidade para quem participa do jogo de azar como ponteiro ou apostar, incluiu, em

<sup>41</sup> XIAO, L. Y. **Breaking Ban: Belgium’s Ineffective Gambling Law Regulation of Video Game Loot Boxes**. Disponível em:

<https://online.ucpress.edu/collabra/article/9/1/57641/195100/Breaking-Ban-Belgium-s-Ineffective-Gambling-Law>. Acesso em 17 nov. de 2023.

<sup>42</sup> Brasil. Decreto-Lei nº 3.688 de 3 de outubro de 1941. Dispõe sobre as contravenções penais.

<sup>43</sup> GRIFFITHS, Mark D. *Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?*. **Gaming Law Review**, v. 22, n. 1, p. 52-54, 2018.

sua redação, como forma de incrementação, o trecho: “ainda que pela internet ou qualquer outro meio de comunicação”.<sup>44</sup>

2º Incorre na pena de multa, de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) a R\$ 200.000,00 (duzentos mil reais), quem é encontrado a participar do jogo, **ainda que pela internet ou por qualquer outro meio de comunicação, como ponteiro ou apostado** (grifei)

Nota-se, portanto, a similaridade de jogos de azar, como o próprio Cassino, ao sistema de *Loot Boxes* em jogos virtuais, uma vez que ambos utilizam dinheiro real convertido em moeda própria, são determinados pela sorte, e sua premiação é dada de maneira aleatória, não sendo a probabilidade de ganho devidamente esclarecida ao público jogador.

Dessa forma, com base no que já foi conceituado acerca do sistema de *Loot Boxes* que, repisa-se, são itens consumíveis dentro dos jogos eletrônicos que dão aos jogadores prêmios aleatórios que podem, ou não, abater o valor pago na caixa, bem como definidos pelo artigo 50 da Lei de contravenções Penais, que prevê como jogos de azar o jogo em que o ganho dependa única e exclusivamente da sorte, percebe-se, claramente, dada suas similaridades com jogos como o cassino, a necessidade do enquadramento desse sistema como jogos de azar no Brasil.

#### 4.3 LACUNAS QUE TORNAM VIÁVEL A COMPRA DAS *LOOT BOXES* NO BRASIL

Atualmente, a comercialização das *loot boxes* permanece em nosso ordenamento jurídico. Conforme observações de Marcelo Matoso<sup>45</sup>, os defensores dessa prática argumentam que ela não se encaixa na definição de jogo de azar, já que a comercialização das *loot boxes* não implica em ganho ou perda de dinheiro real. Essas caixas estão restritas apenas ao desbloqueio dos conteúdos virtuais utilizados dentro do jogo. Segundo João Vitor Gomes Corrêa<sup>46</sup>, essa perspectiva é compartilhada por desenvolvedoras de games, que argumentam que a retenção dos itens no ambiente virtual as difere dos jogos de azar tradicionais.

No entanto, juristas apontam uma lacuna na legislação, especialmente no código de 1940, cuja definição aberta dificulta conclusões claras sobre as *loot boxes*. Essa lei, concebida décadas antes da era dos videogames, não considerou as nuances das novas modalidades de jogos de azar, levantando a necessidade de uma revisão legislativa. João Pedro Ferraz Teixeira<sup>47</sup> destaca a importância de adaptar a legislação à realidade atual, considerando as peculiaridades do mundo virtual. Isso implica uma análise mais aprofundada do Art. 50 das contravenções penais à luz dos princípios constitucionais, dos direitos fundamentais e dos avanços tecnológicos. Essa análise deve incorporar critérios como dependência da sorte, valor envolvido, meio utilizado e público-alvo, buscando promoção da segurança, transparência e responsabilidade relacionados aos jogos.

A interpretação correta da norma penal, conforme ressaltado por Daoun<sup>48</sup>, requer uma consideração cuidadosa do que o legislador pretendia proteger, especialmente diante da

<sup>44</sup> Brasil. Decreto-Lei nº 3.688 de 3 de outubro de 1941. Dispõe sobre as contravenções penais.

<sup>45</sup> DEBATE JURIDICO. **Lootbox e jogos de azar não se misturam**. 2023. Disponível em: <https://www.debatejuridico.com.br/opiniaio/lootbox-e-jogos-de-azar-nao-se-misturam-explica-especialista/>. Acesso em 17 nov. de 2023.

<sup>46</sup> CONJUR, **Lootbox e jogos de azar não se misturam**. 2023. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2021-abr-19/advogados-rejeitam-proibicao-loot-boxes-defendem-ajustes/>. Acesso em 17 nov. de 2023.

<sup>47</sup> Ibidem

<sup>48</sup> DAOUN, Alexandre Jean. Crimes informáticos e o papel do direito penal na tecnologia da informação. **et al. Direito & Internet aspectos jurídicos relevantes**, v. 2, 2008.

transformação do cenário para atividades online. Crimes cometidos pela internet devem ser avaliados à luz dos mesmos princípios já presentes no ordenamento jurídico, adaptando-se à evolução das formas de execução da infração. Essa abordagem é essencial para garantir a eficácia da legislação diante dos desafios emergentes no ambiente digital.

## 5 CONCLUSÃO

Em uma primeira análise, foi possível concluir que os jogos eletrônicos evoluíram de simples experimentos em laboratórios acadêmicos para uma indústria global multimilionária, tendo passado por transformações marcantes, inclusive na forma como esses jogos são monetizados.

Conforme observado ao longo do trabalho, o sistema de funcionamento das Loot Boxes, que também são uma forma de monetização, deve ser equiparado aos jogos de azar, tipificados no artigo 50 da Lei de Contravenções Penais, uma vez que suas características são análogas aos jogos de apostas.

Diante dessa constatação, torna-se evidente a necessidade de aprofundar o debate sobre a regulação das loot boxes, integrando essa temática nos estudos realizados nas comunidades científicas que circundam o Direito. Um enfoque clínico-jurídico se mostra essencial para proporcionar uma abordagem especializada e aprimorada no tratamento jurídico desse fenômeno complexo, visando a padronização de procedimentos e a resolução eficaz de conflitos. A perspectiva jurídica, alinhada a modelos adotados por diversos países, destacando particularmente a abordagem chinesa, que oferece um guia valioso para a construção de regulamentações que atendam aos desafios apresentados pelas loot boxes. Além disso, a promoção da transparência nos processos e a definição clara de parâmetros regulatórios são imperativos para mitigar riscos, incluindo a criação de moedas fictícias e terminologias ambíguas associadas a essas práticas.

Como discutido anteriormente, a similaridade entre o funcionamento das loot boxes e os jogos de azar, sujeitos às disposições da Lei de Contravenções Penais (art. 50), demanda uma resposta jurídica apropriada. A definição de penas restritivas de direitos e alternativas, como multas, requer uma análise cuidadosa e uma legislação adaptada à complexidade desse fenômeno digital.

Assim, surge a necessidade de um olhar jurídico especializado, capaz de proporcionar uma regulamentação precisa, evitando simplificações e reconhecendo a singularidade das loot boxes no contexto legal brasileiro. Essa abordagem especializada contribuirá para fortalecer a aplicação do Direito, garantindo uma resposta adequada aos desafios emergentes na interseção entre a tecnologia dos jogos eletrônicos e as normas jurídicas vigentes.

## REFERÊNCIAS

- Brasil. Decreto-Lei nº 3.688 de 3 de outubro de 1941. Dispõe sobre as contravenções penais.
- CABRAL, Matheus. **Microtransações: O que são, onde estão e para que servem**. 2019. Disponível em: <https://medium.com/@Theus2288/microtransa%C3%A7%C3%B5es-o-que-s%C3%A3o-onde-est%C3%A3o-e-para-que-servem-5f756b1c7c77>. Acesso em 22 out. de 2023.
- CALABRIA, Angelica Raiz; CAVALARI, Mariana Feiteiro. **Um passeio histórico pelo início da teoria das probabilidades**. Campinas: SBHMAT, 2013.
- CÉSAR, Rodrigo. **História dos jogos de azar no Brasil: passado, presente e futuro**. Disponível em: <https://www.apostaganhbr.com/historia-dos-jogos-de-azar-no-brasil-legalizacao/>. Acesso em 09 de out. de 2023.
- CONJUR, **Lootbox e jogos de azar não se misturam**. 2023. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2021-abr-19/advogados-rejeitam-proibicao-loot-boxes-defendem-ajustes/>. Acesso em 17 nov. de 2023.
- DEBATE JURIDICO, **Lootbox e jogos de azar não se misturam**. 2023. Disponível em: <https://www.debatejuridico.com.br/opiniao/lootbox-e-jogos-de-azar-nao-se-misturam-explica-especialista/>. Acesso em 17 nov. de 2023.
- Decreto Lei nº 9.215 de 30 de abril de 1946. Dispõe sobre a prática ou exploração de jogos de azar em todo o território nacional.
- DE OLIVEIRA ARAÚJO, João Victor; DE SOUZA SILVA, Diego Jonathan; DE LIMA ACIOLI, Bruno. Legalização dos jogos de azar no Brasil: uma análise sobre seus possíveis benefícios. **Brazilian Journal of Development**, v. 9, n. 9, p. 25886-25901, 2023.
- DO NASCIMENTO, Thaianie Bonaldo et al. **Lógica interna e contexto cultural: relações a partir de jogos tradicionais**. Cinergis, v. 16, p. 312-318, 2015.
- DE SOUZA PRADO, José William. **NOÇÕES DE PROBABILIDADE POR MEIO DE JOGOS DE AZAR**. 2015. Tese de Doutorado. UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA.
- FAGGIONI, Lucas. **Como surgiram os videogames? A história por trás**. 2021. Disponível em: <https://eunolivro.com.br/blog/historia-videogames/>. Acesso em 17 de out. de 2023.
- FARINHA, Martim. **Loot-Boxes E Skin Gambling–Novos Jogos De Fortuna E Azar Online? Análise Do Panorama Internacional, da Legislação Portuguesa e a Necessidade De Futura Harmonização** [SI]: SSRN, 2020. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/read/62459330/law-review-vol-i-numero-123>. Acesso em 12 out. de 2023.
- FREITAS, Bruna Castanheda de. **Precisamos falar sobre Loot Box**. 2021. Disponível em: <https://baptistaluz.com.br/loot-box/>. Acesso em 17 de out. de 2023.

GALAXIES. **Recordar é viver: lembre a história dos videogames no Brasil.** 2023. Disponível em: <https://www.galaxies.gg/blog/a-historia-dos-videogames-no-brasil/>. Acesso em 22 out. de 2023.

GRIFFITHS, Mark D. Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?. **Gaming Law Review**, v. 22, n. 1, p. 52-54, 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.

JOGAR Bingo. **O que são e como surgiram os jogos de azar.** 2017. Disponível em: <https://jogarbingo.com/o-que-sao-e-como-surgiram-os-jogos-de-azar/>. Acesso em 25 set. de 2023.

J. Richard, **From play-to-win to pay-to-win: the trap of “loot boxes” in videogames.** Youth Gambling International Newsletter, 2018. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/323961680\\_From\\_Play-to-Win\\_to\\_Pay-to-Win\\_The\\_Trap\\_of\\_'Loot\\_Boxes'\\_in\\_Videogames](https://www.researchgate.net/publication/323961680_From_Play-to-Win_to_Pay-to-Win_The_Trap_of_'Loot_Boxes'_in_Videogames). Acesso em 12 out. de 2023.

Karius, Philipp; Schwiddessen, Sebastian. **Watch your loot boxes! – Recent developments and legal assessment in selected key jurisdictions from a gambling law perspective.** ISSUES. 2018.

LOPES, Celi Espasandin; MEIRELLES, Elaine. O Desenvolvimento da Probabilidade e da Estatística. **ENCONTRO REGIONAL DE PROFESSORES DE MATEMÁTICA**, v. 18, p. 1-8, 2005.

LÚCIA NOGUEIRA SILVA, Isabella; RICHARD GONÇALVES ALMEIDA, Luan. **Loot Boxes são jogos de azar? Análise do mecanismo de monetização presente em videogames frente às legislações brasileira e europeias.** Disponível em: <https://www.revistas.ponteditora.org/index.php/e3/article/view/614/424>. Acesso em 12 out. de 2023.

MASI, Carlo Velho. **A proibição do jogo de azar no Brasil.** 2016. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/a-proibicao-do-jogo-de-azar-no-brasil/432336564>. Acesso em 25 set. de 2023.

MORAES, Flavio. **Da primeira à última geração: a evolução dos jogos eletrônicos.** 2021. Disponível em: <https://blog.ingrammicro.com.br/gaming/evolucao-dos-jogos-eletrnicos/>. Acesso em 17 out. de 2023.

MOREIRA, Igor Ferreira. **A abusividade do sistema de loot boxes nos jogos eletrônicos e sua similaridade com os jogos de azar.** 2021.

Nunes, C. C., Freitas, B. C. & Silvino, M. H. **Precisamos falar sobre Loot Boxes.** Disponível em: <https://baptistaluz.com.br/loot-box/>. Acesso em 17 nov. de 2023.

OLIVEIRA, Marcus. **China vai obrigar estúdios a expor as probabilidades de conseguir itens em caixas de loot.** 2016. Disponível em:

<https://br.ign.com/overwatch/43157/news/china-vai-obrigar-estudios-a-expor-as-probabilidade-s-de-conseguir-itens-em-caixas-de-loot>. Acesso em 17 out. de 2023.

SILVA, Carlos. **O QUE SÃO AS MICROTRANSAÇÕES DENTRO DOS JOGOS DIGITAIS?** Disponível em: <https://gogamers.gg/gamepedia/o-que-sao-microtransacoes/>. Acesso em 17 out. de 2023.

SIMAS, Alexandre de Bustamante et al. **Probabilidade aplicada aos jogos de azar**. 2017.

TAKAHARA, Victor Massashi. **Microtransações em jogos eletrônicos: um estudo sobre percepção dos usuários sobre os itens funcionais e ornamentais**. 2020.

Wai-Ming, Y. & Pan, C. **Gaming in China: overview**. Thomson Reuters Practical Law. 2020.

Wakka, W. **EA retira loot boxes da FIFA 18 na Bélgica, mas diz não concordar com comissão**. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/ea-retira-loot-boxes-de-fifa-18-na-belgica-mas-diz-nao-concordar-com-comissao-131673/>. Acesso em 17 nov. de 2023.

XIAO, L. Y. **Breaking Ban: Belgium's Ineffective Gambling Law Regulation of Video Game Loot Boxes**. Disponível em: <https://online.ucpress.edu/collabra/article/9/1/57641/195100/Breaking-Ban-Belgium-s-Ineffective-Gambling-Law>. Acesso em 17 nov. de 2023.

XIAO, L. Y. **Regulating loot boxes as gambling? Towards a combined legal and self-regulatory consumer protection approach**. Interactive Entertainment Law Review, 4 (1), 27–47. 2021.