



Check for
Updates

Loot Boxes São Jogos De Azar? A Análise Do Mecanismo De Monetização Presente Em Videogames Frente Às Legislações Brasileira E Europeias

*Are The Loot Boxes Any Gambling? Analysis Of The
Monetization Mechanism Present In Video Games Against
Brazilian And European Legislation*

Isabella Lúcia Nogueira Silva

Escola Superior Dom Hélder Câmara

snisabellalucia@gmail.com

Luan Richard Gonçalves Almeida

Escola Superior Dom Hélder Câmara

luanrichard2123@gmail.com

Conflito de interesses: nada a declarar. Financiamento: nada a declarar.

Histórico:

Submissão | Received: 22/03/2022

Aprovação | Accepted: 29/03/2022

Publicação | Published: 31/03/2022



Resumo

A presente pesquisa visa abordar a relação estruturada entre o mecanismo das loot boxes nos jogos eletrônicos junto a conceituação social e jurídica de “jogos de azar”, enfatizando as noções levantadas pelo artigo 50 da Lei de Contravenções Penais brasileira. Ademais, a pesquisa almeja ponderar as repercussões legais de tais temáticas nos âmbitos nacionais e internacionais, destacando a atuação dos comitês brasileiros e europeus no trato às loot boxes. Desse modo, para realizar essa análise científica, conforme a classificação de Gustin et al. (2020), fundamentou-se a investigação na vertente metodológica jurídica-social. No tocante ao tipo genérico de pesquisa, foi escolhido o tipo jurídico-projetivo. Outrossim, o raciocínio desenvolvido foi, predominantemente, dialético e, quanto ao gênero de pesquisa, adotou-se a pesquisa teórica. Por fim, a pesquisa visa salientar a pertinência temática, enfatizando como um trato legislativo brasileiro deve ser estruturado com urgência, para que haja a potencialização da adoção de medidas protetivas aos diversos públicos que entram em contato com as loot boxes e possuem diversos direitos lesados.

Palavras-chave: *Loot box*, Jogos de azar, Legislação Brasileira, Legislação Europeia

Abstract

The present research aims to address the structured relationship between the loot box mechanism in electronic games and the social and legal concept of "gambling", emphasizing the notions raised by article 50 of the Brazilian Criminal Misdemeanor Law. In addition, the research aims to ponder the legal repercussions of such themes at national and international levels, highlighting the role of Brazilian and European committees in dealing with loot boxes. Thus, to carry out this scientific analysis, according to the classification of Gustin et al. (2020), the investigation was based on the legal-social methodological aspect. Regarding the generic type of research, the legal-projective type was chosen. Furthermore, the reasoning developed was predominantly dialectical and, regarding the research type, theoretical research was adopted. Finally, the research aims to emphasize the thematic pertinence, emphasizing how a Brazilian legislative treatment must be structured urgently, so that there is a potential for the adoption of protective measures for the various audiences that come in contact with loot boxes and have different rights injured.

Keywords: *Loot box*, Gambling, Brazilian Legislation, European Legislation

1. Considerações Iniciais

A história dos jogos de azar, no Brasil, foi marcada por uma trajetória que oscilava entre a sua recriminação e a sua integração social, sendo o seu percurso acidentado um resultado do caráter polêmico quanto aos significados dos jogos para a moral da sociedade (Mello, 2017). Permanecendo com essa perspectiva, atuais debates políticos, na esfera federal, versam sobre a descriminalização dessas atividades, o que indica, portanto, uma maior tendência de aceitação social atualmente.

Com o advento da internet, os jogos de azar foram reformados e, sob a nova roupagem eletrônica, passaram despercebidos por algumas autoridades públicas. Junto a essa nova versão, surgiram também polêmicas quanto aos específicos sites de apostas estrangeiros, os quais, normalmente, são legalizados em seus respectivos países e pagam seus devidos tributos. Embora exista proibição no Brasil, os sites são estrangeiros e brasileiros conseguem ter acesso a eles. Por esse motivo, identifica-se na internet uma das responsáveis pela nova popularização de tais jogos, e, conseqüentemente, uma das responsáveis também pela mudança da perspectiva social de imoralidade.

Se, por um lado, a descriminalização dos jogos de azar pode ser vista como benéfica ou, apenas, indiferente para alguns cidadãos, por outro lado, quando se trata desses jogos expostos aos menores de idade, a opinião pública muda consideravelmente. Por isso, a presente pesquisa tem como objetivo principal compreender se as *loot boxes*, ou, também conhecidas como *loot crates*, podem ser consideradas jogos de azar. Afinal, como essa ferramenta de monetização, conforme será demonstrado, é exposta em videogames, crianças e jovens ficam sujeitos aos riscos da

atividade, destacando, ainda, que tais riscos podem ser agravados por se tratar de uma formação cerebral em desenvolvimento. Ademais, analisa-se nessa investigação, as condutas de outros países, frente ao dilema, bem como o que se discute no cenário brasileiro no que se refere a tal problemática.

Salienta-se que a investigação que se propõe, na classificação de Gustin et al. (2020), pertence à vertente metodológica jurídico-social. No tocante ao tipo genérico de pesquisa, foi escolhido o tipo jurídico-projetivo. O raciocínio desenvolvido na pesquisa foi predominantemente dialético e quanto ao gênero de pesquisa, foi adotada a pesquisa teórica.

Para a realização desta análise, partiu-se do conhecimento histórico quanto à criminalização dos jogos de azar no Brasil. No livro “Criminalização dos Jogos de Azar: A história social dos jogos de azar no Rio de Janeiro (1808-1946)”, escrito por Marcelo Pereira de Mello, são relatados os dilemas enfrentados por tais jogos na cidade brasileira que sediou o Império, sendo, por isso, uma das mais influentes, principalmente, quanto a essa temática. Apesar da abordagem focar no Rio de Janeiro, ela é fundamental para a compreensão acerca da criminalização atual, pois este foi um dos maiores centros políticos da história brasileira e, dessa cidade, saíam as normas jurídicas. Por consequência, o marco teórico desta pesquisa foi extraído desse livro:

as distintas imagens a respeito dos jogos, relacionados alternadamente a divertimento elegante, crimes e ‘problemas públicos’, não emergiram espontaneamente da natureza dos jogos em si, mas, ao contrário, fizeram parte de um processo dinâmico de

definição ideológica dos jogos de azar e seu lugar na sociedade (Mello, 2017, p. 149).

Conforme a citação acima, verifica-se a relação entre a criminalização dos jogos com a conjuntura social histórica. Ao estudar a conjuntura atual é possível perceber a flexibilização da aceitação de tais jogos no Brasil. Devido a essa alteração, compreender as *loot boxes* como jogos de azar, em uma

observação superficial, poderia ser algo indiferente, uma vez que a aceitação de tais jogos na esfera social caminha para mudanças na esfera legislativa. Porém, o assunto é mais complexo ao se considerar que o público-alvo das *loot crates* é o infante-juvenil, o qual não poderia ter contato com essas atividades mesmo que houvesse a sua descriminalização. Ademais, considerar uma prática como jogo de azar envolveria outra administração por parte dos órgãos públicos. Assim, para compreender a discussão, indaga-se: o que são *loot boxes*?

2. O Mecanismo De Funcionamento Das *Loot Boxes* E As Problemáticas Que As Cercam

Em uma livre tradução para a língua portuguesa, o termo *loot box* seria “caixa de saque”, “caixa de recompensa” ou “caixa-surpresa”. Contudo, há particularidades do seu significado que extrapolam a tradução literal. A partir dessa noção, discorre-se que as *loot boxes*, apesar de aparentarem apenas caixas em jogos eletrônicos, representam mais do que isso, pois são uma forma de monetização, uma vez que se vende itens virtuais, para os jogadores, em troca de dinheiro real. Ou seja, por meio das *loot boxes*, artefatos virtuais são convertidos em dinheiro real.

A conversão monetária, entretanto, não é feita por meio de uma valoração de tais artefatos virtuais, mas sim de uma valoração da própria *loot box*. Determinados itens, inclusive, só podem ser obtidos através da compra de tais “caixas”, considerando, ainda, que a *loot box* não vende o item em si. Ela vende a possibilidade de obter o item, estando, portanto, atrelada à sorte. A partir dessa introdução, esse mecanismo funciona da seguinte forma:

Figura 1 – O mecanismo das *loot boxes* nos videogames



Fonte – Elaborada Própria

Como demonstrado na imagem, por trás deste mecanismo de monetização existe um formato lúdico e esteticamente atrativo para o contexto em que tais “caixas” estão inseridas: os *videogames*. Além de cumprir com o propósito de ser esteticamente belo aos olhos do mundo digital, o formato lúdico possibilita a inserção do jogador em um ambiente atrativo: um ambiente em que são mostradas todas as possibilidades de tornar o seu personagem virtual aquilo que o seu “personagem real”, o próprio jogador, jamais seria.

Sob essa perspectiva, no livro “A salvação do belo”, o filósofo sul-coreano Byung-Chul Han corrobora a ideia apresentada ao relacionar o belo digital com o consumismo. Conforme Han (2019, p. 40) o belo digital é o exato oposto do belo natural. Por isso, enquanto “o belo natural exime-se totalmente do consumo” (Han, 2019, p. 40), a relação entre o belo virtual e o consumo é estreita e interligada.

Dessa forma, o belo virtual, representado no formato lúdico das *loot boxes*, ao possibilitar a inserção do jogador em um ambiente atrativo, atinge o seu principal objetivo: a monetização de itens dos jogos eletrônicos. As cores, os sons e a apresentação das possibilidades constroem o convencimento de que o jogador precisa das *loot boxes*. Assim, a estética desse mecanismo virtual é construída para o consumo.

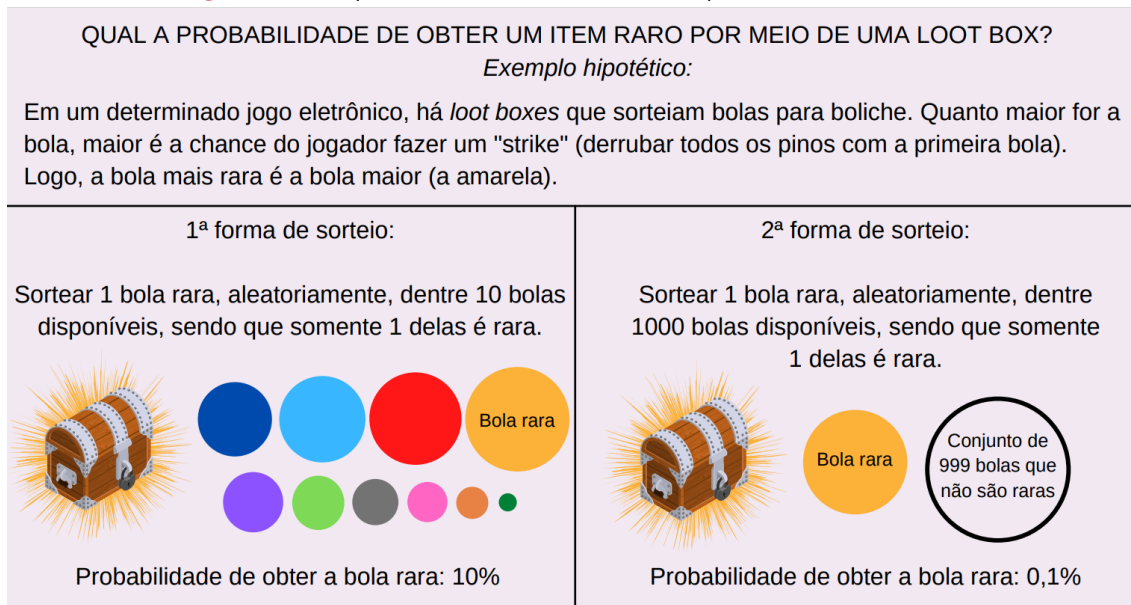
Por meio do recurso, as empresas desenvolvedoras dos *videogames* obtêm lucro, já que a construção desses jogos é demasiadamente onerosa. Contudo, ao redor do mundo, especialistas começaram a apontar problemas nas *loot crates*, sobretudo, questionando se este seria o modelo adequado para reaver os gastos nas produções dos

jogos. Entre as maiores preocupações, destaca-se a relação do mecanismo de monetização com a sorte, uma vez que as *loot boxes* sorteiam aleatoriamente os itens que podem ser obtidos.

Considerando a ligação com a sorte, pode-se apontar alguns questionamentos. O primeiro refere-se ao próprio sorteio, afinal, as empresas que obtêm o lucro, quando o jogador paga por um item mais caro do que o sorteado, são as mesmas que criam e controlam o sorteio. Portanto, é interessante para essas instituições a construção de sorteios que evitem ao máximo a disponibilização de itens onerosos. Consequentemente, embora as *loot boxes* transmitam a ideia de que a sorte do jogador está atrelada a um evento imprevisível e sem qualquer manipulação, na realidade a sorte deste jogador está atrelada à vontade da empresa produtora de jogos de distribuir determinado item.

Corroborando com este ponto, o Parecer nº 36 do Conselho Federal de Psicologia (CFP, 2021, p. 6) informa que há “desigualdade de informação entre jogador e desenvolvedor, uma vez que o jogador [...] não sabe quais seriam as suas chances para obter o item desejado”. Não se trata da sorte que existe ao se jogar um dado e esperar que caia um número específico, ou, ainda, não se trata da sorte de escolher uma carta de baralho sem saber qual está sendo escolhida. Trata-se, por outro lado de uma sorte manipulada: não é possível tirar o número 5 (cinco) em um dado que não tenha esse número e não é possível tirar um Ás de Copas em um baralho que não tenha essa carta. Por isso, a questão levantada quanto às *loot boxes* é: qual a real possibilidade do jogador obter um item oneroso?

Figura 2 – Qual a probabilidade de obter um item raro por meio de uma loot box?



Fonte – Elaborada Própria

Considerando a Imagem 2, é possível identificar que existe mais de uma forma capaz de elaborar o sorteio, sendo que, na ilustração, apenas duas formas foram exemplificadas. Desse modo, a problemática apontada é que o jogador comprará uma *loot box* sem saber qual é a probabilidade de obter o que deseja e, por isso, a sua sorte está condicionada à desenvolvedora dos jogos, que, ao mesmo tempo, é o ente que retém o lucro desta monetização. Pensando nesse aspecto, em 2016 (CFP, 2021, p.6), a China e o Japão passaram a exigir que os jogos revelassem a probabilidade de obter um determinado item com uma *loot box*.

Outra questão levantada acerca da relação entre o recurso de monetização e a sorte é: as *loot boxes* são jogos de azar? Sob essa perspectiva, em 2021, o Ministério Público abriu processos contra algumas desenvolvedoras de jogos, a pedido da Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente (ANCD). O exemplo em questão foi a Apelação Civil 0701552-16.2021.8.07.0013, que requer a suspensão de produtos que envolvam "*loot boxes*" por

associá-los aos jogos de azar, o que é contravenção penal no Brasil:

a indústria de games - e particularmente as pessoas jurídicas demandadas - adotam estratégias para a "fidelização" da sua clientela a partir de técnicas de jogos de azar, diante de crianças e adolescentes, que visam à maximização de lucros, confrontando abertamente a legislação e colocando em risco o desenvolvimento psíquico dos seus consumidores (AC 0701552-16.2021.8.07.0013, 2021, p. 2).

Conforme o §3º do artigo 50 do Decreto-lei nº 3.688/1941(2021), conhecido por Lei das Contravenções Penais, "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".

Ademais, alguns autores ainda realizam diferenciações mais específicas. De acordo com Aaron Drummond e James Sauer (as cited in Gomes, 2018, p.24), é possível diferenciar

os jogos de azar de outras condutas de risco por meio de alguns requisitos presentes nos jogos de azar:

a) a troca de dinheiro ou outro bem de valor; b) um evento futuro desconhecido determina a troca; c) a sorte determina ao menos parcialmente o resultado; d) não participar pode evitar perdas; e) os vencedores ganham sob as custas dos perdedores; f) o que foi ganhado pode ser convertido em dinheiro real

Assim, sob essa outra classificação, por exemplo, seria necessário avaliar cada caso de *loot box*, individualmente, para considerá-lo jogo de azar, sobretudo porque, apesar de ser possível que a empresa converta o seu ganho em dinheiro real, não é possível que o jogador faça essa conversão quando este ganha um item mais caro do que a *loot box* paga. Entretanto, conforme a legislação brasileira, as “caixas-surpresas” já poderiam se enquadrar no artigo mencionado pelo fato de possuírem o ganho ou a perda dos itens virtuais, que têm valor monetário, condicionados à sorte.

Além disso, outras estratégias empregadas pelas empresas de *videogames* são também

usadas em cassinos, por exemplo, evidenciando mais semelhanças. Uma delas seria a adoção de moedas falsas, com o intuito de fazer o jogador perder a noção do valor real incluso nelas. Segundo os pesquisadores King e Delfabbro (2018, p. 1967), esquemas de monetização predatórios, a exemplo das *loot boxes*, buscam ocultar ao longo do tempo investido nas atividades, o custo verdadeiro para que os jogadores continuem a prática até que estejam financeiramente e psicologicamente comprometidos. A enganosa sensação de habilidade também seria outra estratégia, já que, assim como algumas máquinas de jogos fazem para que o jogador pense ser habilidoso e aposte mais, os jogos eletrônicos também fazem, corrigindo jogadas equivocadas.

Diante das semelhanças, surge um alerta para os riscos à saúde dos adeptos, que são, sobretudo, crianças e adolescentes. Afinal, esse mecanismo envolve apostas, e a exposição precoce a elas pode ser determinante para que o indivíduo aposte cada vez mais, desenvolvendo distúrbios interligados (Johansson *et al.*, 2008). Por isso, pensando nessa situação, busca-se evidenciar como outros países abordam a relação entre as *loot boxes* e os jogos de azar.

3. Os Âmbitos Judiciais Internacionais Das *Loot Boxes* E Seus Desdobramentos No Certame Nacional

Sob o cenário observado, é notório o desenvolvimento de diversos desdobramentos legislativos internacionais acerca das *loot boxes*. Decerto, tais atos legais visam estruturar o trato legal com as *loot boxes*, fenômeno

legislativo inexistente no Ordenamento Jurídico brasileiro, mas que pode vir a acontecer graças aos diversos momentos jurídicos internacionais quanto o trato desse mecanismo de monetização.

De forma percussora, o governo chinês apresentou uma legislação internacional capaz de lidar com tal impasse, prevendo uma obrigatoriedade as empresas desenvolvedoras dos jogos quanto a transparência dos conteúdos dentro das *boxes*, devendo essas possuir “nomenclatura, propriedade, conteúdo, quantidade” (Pearson, 2016). Ademais, a China restringiu a compra dessas caixas apenas às moedas digitais dentro do jogo, a fim de inibir o gasto real de dinheiro real nestes produtos.

Decerto, toda a análise jurídica chinesa criada em relação a configuração das *loot boxes* originou diversas repercussões ao redor do globo, desembocando, assim, em âmbitos europeus. Desse modo, em 2018, a Comissão de Jogos da Bélgica notificou três empresas do ramo que seus mecanismos de jogos foram classificados como “jogos de azar”, podendo essas serem sujeitas a multas e prisões, conforme prevê a legislação belga. Assim, segundo o Ministro da Justiça da Bélgica, Koen Geens, tais *loot boxes* “atendem aos requisitos que as classificam como uma ‘jogatina de azar.’” (Gamehall, 2018).

Por conseguinte, após diversas investigações criminais realizadas pelo comitê de apostas belga contra a Electronic Arts (empresa de diversas franquias de jogos que usufruem das *loot boxes*), outros 16 países europeus, participantes do Fórum Europeu de Regulamentação de Apostas (GREF), instauraram auditorias para “debater os riscos criados pela nebulosa linha entre jogos e apostas.” (Prata, 2019). Por certo, um dos principais objetivos da associação seria extinguir os sites de apostas coligados aos jogos eletrônicos, sendo tal configuração apontada por muitos especialistas como uma nova modalidade do exercício das *loot boxes*, indiretamente.

Ainda sem nenhuma tomada de medida concreta por parte da GREF, é notório que toda

a problemática jurídica levantada pela entidade enfatizada destaca como os desdobramentos das *loot boxes* podem provocar diversas implicações jurídicas europeias, e brasileiras, principalmente questões relacionadas ao público infantil.

O papel da legislação nacional no trato das *loot boxes* assegura a sociedade uma clara violação dos “princípios consumeristas da transparência, boa fé e publicidade” (Curcelli, 2018, p.52). Nesse sentido, é notório que seu uso é comumente difundido entre o público infantil, uma vez que as crianças acabam sendo mais suscetíveis a tais práticas, dada aos seus caracteres vulneráveis. Contudo, tal caráter foi judicialmente sinalizado pela ANCED (Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente), sendo essa titular de sete ações judiciais contra empresas de videogames e originando uma Ação Civil Pública Infância e Juventude, conforme exposto no item anterior. No decorrer da ação nº 0701552-16.2021.8.07.0013, a associação pede uma multa diária de R\$ 4 milhões, além da condenação da empresa ao pagamento no valor de R\$ 1,5 bilhão em indenizações, tanto por dano moral coletivo, quanto por dano social (AC 0701552-16.2021.8.07.0013, 2021).

Desse modo, como versado pela associação, nota-se a ratificação da penalização alternativa, uma vez que a associação sugere a aplicação de multas, ao invés de penalizações mais severas, como possíveis reclusões. Outrossim, ao determinar o destino do valor das multas, firma-se mais ainda a penalização por multa, já que um dos atributos da pena de multa é ela ser destinada ao Fundo Penitenciário (estadual ou federal), sendo tal previsto na Lei n. 7.347/1985.

Decerto, sob uma ótica vazia do Direito, a ANCED apontou uma similaridade do funcionamento das *loot boxes* com o disposto

do art. 50 da Lei das Contravenções Penais (LCP), visto que tal versa sobre os jogos de azar, e seus desdobramentos penais, se assemelhando as questões ponderadas pelos comitês europeus quanto as *loot boxes*. Tanto que a própria aplicação de multa aos requeridos, como feito pela associação, é sustentado no § 2º do artigo, sendo essa pena de caráter originário, uma vez que ela seria um preceito secundário do tipo penal ilustrado no caput (o exercício dos jogos de azar).

Assim, nota-se um dilema: como as *loot boxes* representam, de forma simultânea, um bem de consumo mergulhado em irregularidades e características abusivas, sem abandonar a configuração de jogo de azar? Diante de tal dualidade, deve-se salientar o fator mister adentrado a seu funcionamento: o meio digital. Sua natureza digital é vinculada a todos os processos da sua configuração, adentrando tanto na venda, quanto no usufruto dos itens ao decorrer do jogo. Logo, o controle não é um “procedimento tão simples quanto poder-se-ia realizar com, digamos, um produto físico” (Curcelli, 2018, p. 51).

A árdua tentativa de contenção de tal conduta é realçada pelas diversas nomenclaturas adotadas pelas empresas, juntamente aos diversos meios de abertura

desses

pacotes e obtenção desses itens. Como bem ilustrado, a similaridade das *loot boxes* com os jogos de azar, majoritariamente, afugenta os usuários da plataforma, por se denotar o caráter

negativo dessas. Logo, a ludicidade criada pelas empresas aproxima o público da sua configuração, e dificulta o trabalho investigativo da polícia, culminando no atual vazio do Direito pátrio quanto ao trato dessa mazela.

Assim, é notório que deve haver uma definição jurídica capaz de abranger “todas as facetas e manifestações das caixas sem, porém, abrir espaço para falsos positivos” (Curcelli, 2018, p. 52), evitando tendências falaciosas capazes de fragilizarem as investigações e a normatização de tal impasse. Desse modo, essa nova criação jurídica iria assistir o âmbito penal brasileiro, especialmente na aplicação das penas alternativas (penas de multas) na resolução desses casos envolvendo as *loot boxes*. Por isso, é possível haver uma interconexão legislativa e jurídica entre as instituições europeias e brasileiras, potencializando e estruturando o trato legal/jurídico com as *loot boxes*.

4. Considerações Finais

Em face dessa análise, é notório que tal temática deve ser adentrada nos estudos desenvolvidos nas comunidades científicas que circundam o Direito, a fim de propor debates e discussões. Desse modo, dada aos remotos consensos doutrinários e jurisprudenciais quanto as concepções de tal âmbito, um olhar clínico jurídico auxiliaria na uniformização do trato do Direito,

potencializando a solução desses conflitos e a tipificação

penal assertiva ao funcionamento das *loot boxes*.

Decerto, tal ótica jurídica poderia ser construída com base em alguns moldes firmados em diversos países, como os próprios chineses demonstraram. Assim, a transparência seria um aspecto basilar e mister na configuração

das *loot boxes*, proporcionando uma comunidade digital mais solidária aos usuários, e, futuramente, mais justa e competitiva quanto a jogabilidade dos jogos.

Junto a transparência, deve haver um egresso de alguns parâmetros que circundam o funcionamento das *loot boxes*, como a criação de moedas falsas e de profusas nomenclaturas relacionadas a elas. Por certo, ambas atravancam o exercício da aplicação do Direito, especialmente o ramo do Direito Penal, já que, dada as análises acima, o atual funcionamento

das *loot boxes* se assemelha aos jogos de azar, os quais são tipificados na Lei de Contravenções Penais, no art. 50, contendo penais restritivas de direito e alternativas (de multa).

Portanto, com o intuito de particularizar o trato do Direito com o funcionamento das *loot boxes*, desvencilhando os magistrados de realizaram uma analogia entre os jogos de azar e as *loot boxes*, deve-se construir um olhar jurídico especializado a elas.

BIBLIOGRAFIA

- Apelação Civil 0701552-16.2021.8.07.0013 da Vara da Infância e da Juventude do Distrito Federal (2021). Disponível em: <https://s3.meusitejuridico.com.br/2021/04/2ebd8844-0701552-1620218070013-1617111000077-2292522-manifestacao-garena.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2021.
- Conselho Federal de Psicologia. (2021). *Parecer GTEC/CG Nº: 36/2021: Apresenta considerações sobre jogos eletrônicos usados por crianças e adolescentes*. CFP: Brasília. Disponível em: <https://static.poder360.com.br/2021/12/Parecer-CFP-36-2021-Jogos-Eletronicos.pdf>. Acesso em: 22 dez. 2021.
- Curcelli, M. (2018). *Loot Boxes e o Mercado de consumo no Brasil*. [Trabalho de Conclusão de Curso]. Faculdade de Direito da Universidade Presbiteriana Mackenzie.
- Decreto-lei nº 3.688/1941 da República Federativa do Brasil (1941). Portal Governamental do Planalto. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-3688-3-outubro-1941-413573-normaatualizada-pe.html>. Acesso em: 10 jun. 2021.
- Gamehall. (2018, Abril 26). *Na Bélgica, 'loot boxes' agora são ilegais e podem até dar cadeia*. Disponível em: <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: 12 jan. 2022.
- Gomes. A. F. (2018) *Os impactos das loot boxes na formação social e psicológica do consumidor infanto-juvenil e a necessidade de fiscalização pelos instrumentos da política nacional*. [Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal da Bahia]. Repositório Intitucional da Universidade Federal da Bahia. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/29522/1/Alexandre%20Figueiredo%20Gomes.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2021.
- Gustin, M. B. De S.; Dias, M. T. F. & Nicácio, C. S. (2020). *(Re)pensando a pesquisa jurídica: teoria e prática*. 5. ed. Almedina.
- Han, B. C. (2019). *A salvação do belo* (Tradutor Gabriel Salvi Philipson). Rio de Janeiro: Editora Vozes.
- Johansson, A. et al. (2018) *Risk Factors for Problematic Gambling: A Critical Literature Review*. Journal Of Gambling Studies (v. 25, n. 1).
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018) *Predatory monetization schemes in video games (e.g. "loot boxes") and internet gaming disorder*. Society for the Study of Addiction (v. 113, n. 11, p. 1.967-69). Addiction Journal. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/add.14286>. Acesso em: 23 dez. 2021.

BIBLIOGRAFIA

Mello, M. P. M. (2017). *Criminalização dos Jogos de Azar: A história social dos jogos de azar no Rio de Janeiro (1808-1946)*. 22. Ed. Rio de Janeiro: Juruá Editora.

Pearson, D. (2016, Dezembro 9). *China forces devs to reveal loot Box drop rates in game*. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2016-12-09-china-forces-devs-to-reveal-loot-box-drop-rates-in-game>. Acesso em: 15 jun. 2021.

Prata, D. (2019). *15 países europeus (+ EUA) se unem para combater as loot boxes*. Disponível em: <https://tecnoblog.net/meiobit/390699/15-paises-europeus-eua-se-unem-para-combater-as-loot-boxes/>. Acesso em: 12 nov. 2022.