Cognitio Juris
ISSN 2236-3009

A PROIBIÇÃO DAS LOOT BOXES E A PROTEÇÃO DAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES NO BRASIL

THE BANNING OF LOOT BOXES AND THE PROTECTION OF CHILDREN AND ADOLESCENTS IN BRAZIL

Artigo submetido em 05 de novembro de 2026
Artigo aprovado em 07 de novembro de 2026
Artigo publicado em 07 de novembro de 2026

Cognitio Juris
Volume 16 – Número 59 – 2026
ISSN 2236-3009

.

Autor:
Ícaro da Páscoa Furtado[1]
Victor Arthur de Melo Coêlho[2]
Ihgor Jean Rego[3]

.

Resumo: O aumento da indústria de jogos eletrônicos resultou na ampliação do uso de formas de monetização, destacando-se as loot boxe que são caixas de recompensas que permitem que os jogadores obtenham itens virtuais de maneira aleatória, frequentemente em troca de pagamento. Essa atividade levanta questões legais, especialmente no que diz respeito à proteção de crianças e adolescentes, em função dos possíveis perigos ligados ao consumo excessivo e aos comportamentos relacionados a jogos de azar. Neste cenário, a

pesquisa atual visa examinar a eficácia da proibição das loot boxes previstas no artigo 20 da Lei nº 15.211/2025, chamada de Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, considerando também a Lei nº 14.852/2024, que estabeleceu o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos. A abordagem utilizada é qualitativa, com um caráter bibliográfico e documental, fundamentada na análise das legislações, de artigos acadêmicos e de estudos pertinentes ao assunto. Os achados sugerem que a proibição constitui um avanço na proteção legal do público jovem, porém sua eficácia está atrelada à existência de mecanismos confiáveis de verificação de idade, monitoramento das plataformas digitais e responsabilização dos fornecedores. Conclui-se que a restrição legal, apesar de ser necessária, não é suficiente quando considerada isoladamente, sendo essencial que haja a aplicação integrada das normas brasileiras e a implementação de ações que assegurem sua efetividade no meio digital.

Palavras-chaves: Loot Boxes; jogos eletrônicos; criança e adolescente; projeto jurídica, ECA Digital.

Abstract: The growth of the video game industry has led to a wider use of monetization methods, with loot boxes standing out. These are reward boxes that let players get virtual items randomly, often in exchange for payment. This activity raises legal questions, especially regarding the protection of children and adolescents, due to the potential risks linked to excessive consumption and gambling-like behaviors. In this context, the current research aims to examine the effectiveness of the ban on loot boxes outlined in Article 20 of Law No. 15,211/2025, known as the Digital Statute for Children and Adolescents, also taking into account Law No. 14,852/2024, which established the Legal Framework for the Video Game Industry. The approach used is qualitative, with a bibliographic and documentary nature, based on the analysis of legislation, academic articles, and relevant studies. The findings suggest that the ban is a step forward in legally protecting young people, but its effectiveness depends on having reliable age verification mechanisms, monitoring digital platforms, and holding providers accountable. It can be concluded that the legal restriction,

although necessary, isn’t enough on its own, making it essential to have the integrated application of Brazilian laws and actions that ensure its effectiveness online.

Keywords: Loot Boxes; video games; children and teenagers; legal project, Digital ECA

1 INTRODUÇÃO

O crescimento da indústria dos jogos eletrônicos nas últimas décadas trouxe novas maneiras de consumo e formas de monetização dentro dos ambientes digitais. Entre essas novas prática, uma que se destacou bastante foram as chamadas Loot Boxes ou caixas de recompensa, mecanismo presente em vários jogos eletrônicos que oferecem ao jogador a possibilidade de obter itens, cosmético e benefícios virtuais mediante uma recompensa determinada de maneira sortida. Comumente estas recompensas são adquiridas mediante pagamento em dinheiro pelo próprio jogador, fazendo com que a dinâmica de consumo esteja diretamente ligada à obtenção do resultado desejado.

A utilização deste modelo vem provocando discussões no âmbito jurídico e científico. Diferentemente de uma aquisição convencional, na qual o consumidor sabe previamente qual produto está sendo comprado, as loot boxes são um modelo de microtransações que apresentam recompensas de valores variados, com uma taxa de probabilidade de vir exatamente o que se deseja ou não, ou seja, demonstra probabilidades distintas fazendo com que o usuário faça sucessivas compras sem garantia de comprar o item específico que deseja. Essa característica se assemelha ao mecanismo tradicionalmente associado aos jogos de azar e levanta questionamentos acerca da vulnerabilidade do consumidor diante de práticas que podem estimular a repetição de compras.

A preocupação se torna mais relevante quando essas funcionalidades estão disponíveis em jogos que tenham uma grande porcentagem de crianças e adolescentes. Estudos científicos vêm identificando associação entre o envolvimento de adolescentes com loot boxes. A revisão sistemática publicada por Fernández e Quagliato (2025) analisou estudos sobre a

relação entre loot boxes e jogos de azar em indivíduos menores de 18 anos e encontrou associação positiva entre o envolvimento com estas determinadas mecânicas e medidas voltadas à proteção deste público. Diante disso, apesar da existência de uma relação direta não ser presumida apenas a partir dessas pesquisas, os resultados demonstram a existência de riscos que justificam uma maior atenção jurídica sobre o fato.

No Brasil, o debate sobre o uso de loot boxes em jogos eletrônicos se torna mais importante com o progresso da regulamentação destinada a proteger menores de 18 anos no ambiente digital. Nesse cenário, sobressai-se a Lei n° 15.211/2025, conhecida como Estatuto da Criança e do Adolescente Digital, que instituiu novas medidas de proteção pública para esse grupo no ambiente digital. Entre suas disposições, está a oferta de certos mecanismos de monetização, como as loot boxes pagas em jogos eletrônicos voltados ou acessíveis a menores de 18 anos, conforme estabelecido em seu artigo 20. A previsão constitui um progresso na salvaguarda legal do público infanto-juvenil em relação às novas práticas comerciais emergentes no ambiente digital.

A regulamentação também deve ser analisada em conjunto com a Lei n° 14.852/2024 que criou o Marco Legal dos jogos eletrônicos e definiu diretrizes para a proteção de crianças e adolescente e para as relações de consumo, deve ser considerada ao analisar a regulamentação. A análise conjunta dessas regras possibilita entender como o sistema jurídico brasileiro passou a lidar com as novas maneiras de monetizar eletrônicos.

Nesse contexto, o Problema jurídico consiste em verificar se a proibição das loot boxes pagas é suficiente para proteger crianças e adolescentes. Para isso deve ser considerados desafios como identificação da idade dos usuários, o controle das transações, a fiscalização das plataformas e a responsabilização das empresas especialmente as que atuam conforme questiona se a vedação prevista no art 20 da Lei n° 15.211/2025 é suficiente para proteger crianças e adolescente dos possíveis efeitos das loot boxes pagas no ambiente digital? Objetivo geral é analisar a efetividade dessa proibição considerando a Lei n° 15.211/2025 a

Lei n° 14.852/2024 e demais normas aplicáveis. procura-se entender como as loot boxes funcionam e como elas se relacionam com a monetização dos jogos; avaliar os possíveis perigos que representam para crianças e adolescentes; analisar a regulamentação brasileira e identificar os obstáculos relacionados à supervisão e à eficácia da proteção jurídica.

A pesquisa será desenvolvida por meio de uma abordagem qualitativa, com caráter bibliográfico e documental, analisando a legislação, artigos científicos, obras doutrinárias e estudos nacionais e internacionais sobre loot boxes, jogos eletrônicos, proteção de crianças e adolescentes e relações de consumo no ambiente digital. Assim, busca-se entender os limites e a eficácia da regulamentação brasileira em relação a essas práticas.

2 AS loot Boxes NOs jogos eletrônicos

As loot boxes, também conhecidas como caixas de recompensa, são mecanismos presentes nos jogos eletrônicos que permitem aos jogadores obter itens virtuais por meio de recompensas aleatórias. Esses itens podem incluir elementos estéticos, como skins, ou recursos que oferecem vantagens durante o jogo. Geralmente, essas caixas estão relacionadas às microtransações, modelo no qual os jogadores realizam compras individuais dentro do ambiente virtual.

Segundo Silva (2023), as microtransações e as loot boxes representam importantes formas de geração de receita para a indústria de jogos eletrônicos. Entretanto, essas práticas também podem gerar situações de vulnerabilidade para os consumidores, especialmente quando não há informações claras sobre o funcionamento das caixas e as probabilidades de obtenção de cada recompensa.

Uma das principais características das loot boxes é a combinação entre pagamento e aleatoriedade. O jogador realiza uma compra sem saber exatamente qual item receberá, adquirindo, na prática, a possibilidade de obter determinada recompensa. Essa característica aproxima o mecanismo de algumas práticas associadas aos jogos de azar, embora não seja

possível afirmar que todas as loot boxes sejam juridicamente equivalentes a essa modalidade.

Nesse sentido, Da Silva e Bastos (2024) destacam que a relação entre loot boxes e jogos de azar constituem uma das principais discussões jurídicas sobre o tema, especialmente em razão dos possíveis impactos no comportamento dos jogadores e dos riscos de exploração financeira dos consumidores. Assim, a análise dessas mecânicas exige atenção às suas características específicas e às consequências que podem produzir.

A preocupação torna-se ainda maior quando as loot boxes são utilizadas por crianças e adolescentes. Santos e Silva (2024), ao examinarem o tema sob a perspectiva do Estatuto da Criança e do Adolescente e da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, apontam desafios regulatórios relacionados à vulnerabilidade desse público. A falta de informações claras e a possibilidade de compras sucessivas podem dificultar a compreensão dos riscos envolvidos, tornando necessária uma proteção jurídica adequada.

Os estudos científicos também investigam possíveis relações entre o envolvimento com loot boxes e comportamentos associados aos jogos de azar. Fernández e Quagliato (2025), em uma revisão sobre crianças e adolescentes, identificaram uma associação positiva entre o envolvimento com essas caixas e comportamentos relacionados ao jogo de azar. Os autores, contudo, ressaltam a necessidade de novas pesquisas, não sendo possível estabelecer uma relação causal definitiva com base nos estudos analisados.

De forma semelhante, Spicer et al. (2022) identificaram associações entre o envolvimento com loot boxes e indicadores relacionados ao jogo problemático. Entretanto, as limitações metodológicas das pesquisas exigem cautela na interpretação dos resultados, especialmente para evitar conclusões definitivas sobre os efeitos dessas práticas.

Dessa forma, as loot boxes representam não apenas uma estratégia de monetização da indústria de jogos eletrônicos, mas também um tema relevante para o Direito do Consumidor

e para a proteção de crianças e adolescentes. A compreensão de seu funcionamento dos fatores de vulnerabilidade e dos possíveis riscos constitui uma etapa fundamental para analisar a necessidade de regulamentação e a efetividade das medidas jurídicas adotadas no Brasil.

2.1 O CONCEITO E FUNCIONAMENTO DAS LOOT BOXES

As loot boxes, também conhecidas como caixas de recompensa, são mecanismos digitais presentes nos jogos eletrônicos que permitem aos jogadores obter itens virtuais por meio de recompensas aleatórias. Esses itens podem incluir elementos estéticos como skins ou recursos capazes de oferecer vantagens durante o jogo. Em muitos casos, as loot boxes estão relacionadas às microtransações, permitindo que os jogadores realizem compras dentro do ambiente virtual sem saber previamente qual recompensa receberão.

Loot boxes are purchasable items in video games with a chance-based outcome. They have attracted substantial attention from academics and legislators over recent years, partly because of associations between loot box engagement and problem gambling. (SPICER et al., 2022, p. 1, Resumo).

A definição apresentada pelos autores evidencia duas características importantes das loot boxes, a possibilidade de aquisição mediante pagamento e a aleatoriedade das recompensas. Isso significa que o jogador não compra diretamente um item específico, mas sim pagam pela oportunidade de receber uma recompensa que não se tem 100% de certeza se o desejado quando a caixa abrir.

O funcionamento desse mecanismo pode estimular a realização de compras sucessivas, especialmente quando o jogador não consegue obter a recompensa que pretende. A expectativa de conseguir determinado item pode incentivar novas tentativas, fazendo com que o consumidor realize diversos pagamentos sem garantia de alcançar o resultado esperado. Essa dinâmica merece atenção porque transforma a incerteza da recompensa em

um elemento central da estratégia de monetização dos jogos eletrônicos.

Conforme abordado na fundamentação teórica desta pesquisa, as microtransações e as loot boxes constituem importantes formas de monetização da indústria dos jogos eletrônicos. Entretanto, a aleatoriedade das recompensas e a possibilidade de realizar compras sucessivas levantam questionamentos sobre a transparência das informações fornecidas aos consumidores e os possíveis impactos dessas práticas nas relações de consumo.

Outro aspecto relevante é a aproximação entre determinadas características das loot boxes e os mecanismos associados aos jogos de azar. Essa discussão envolve especialmente a existência de pagamento, a aleatoriedade dos resultados e a expectativa de obtenção de uma recompensa desejada. Contudo, essa semelhança não significa que todas as loot boxes sejam automaticamente equiparadas do ponto de vista jurídico aos jogos de azar.

Dessa forma, compreender o funcionamento das loot boxes é fundamental para analisar os desafios jurídicos relacionados à proteção dos consumidores e especialmente de crianças e adolescentes expostos a essas funcionalidades nos jogos eletrônicos.

2.2 POTENCIAIS RISCO PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES

A utilização de loot boxes em jogos eletrônicos merece atenção especial quando essas funcionalidades estão acessíveis a crianças e adolescentes. Esse público se encontra em uma fase peculiar de desenvolvimento e por isso demanda proteção específica nas relações de consumo estabelecidas no ambiente digital.

Um dos principais pontos de preocupação está relacionado à possibilidade de realizar pagamentos por recompensas cujo conteúdo é determinado aleatoriamente. Quando não há informações suficientemente claras sobre as probabilidades de obtenção dos itens os consumidores podem ter dificuldades para compreender as características daquilo que estão adquirindo. Essa situação pode favorecer compras sucessivas na tentativa de conseguir uma

recompensa específica, ampliando os riscos econômicos associados a essas práticas.

A vulnerabilidade dos consumidores infantojuvenis também está relacionada à facilidade de realizar compras dentro dos jogos eletrônicos. No sentindo Silva (2023) observa que:

A grande maioria dos jogos tem como público-alvo os jovens de 13 a 25 anos, os quais portanto são o foco das microtransações. Hoje em dia é tão fácil realizar essas compras online que até mesmo crianças conseguem fazê-las bastando as informações presentes em um cartão de crédito. [Silva, 2023, p 24]

Essa situação evidencia a necessidade de mecanismo de controle das transações financeiras e de proteção dos consumidores menores de idade, especialmente diante da facilidade de acesso as funcionalidades de monetização presentes nos jogos eletrônicos.

A literatura científica também investiga a relação entre a aquisição de loot boxes e comportamentos associados aos jogos de azar. Fernández e Quagliato (2025), conforme discutido no projeto de pesquisa, identificaram uma associação entre o envolvimento de crianças e adolescentes com loot boxes e comportamentos relacionados a jogos de azar. Entretanto, os próprios limites das evidências científicas exigem cautela, não sendo adequado afirmar que essa relação comprova por si só uma relação de causa e efeito.

Além disso, as estratégias de monetização presentes nos jogos eletrônicos podem estimular o consumo recorrente dentro das plataformas digitais. Nesse contexto, a vulnerabilidade de crianças e adolescentes reforça a necessidade de transparência nas relações de consumo e de mecanismos de proteção adequados à sua idade e ao seu estágio de desenvolvimento.

Assim, os potenciais riscos associados às loot boxes justificam a análise das medidas jurídicas destinadas a proteger o público infantojuvenil. Essa discussão permite compreender a importância da regulamentação brasileira e prepara o caminho para examinar se a proibição prevista na legislação é suficiente para assegurar a proteção efetiva de crianças e

adolescentes no ambiente digital.

3 A proteção jurídica no brasil

A proteção jurídica de crianças e adolescentes no ambiente dos jogos eletrônicos envolve diferentes normas destinadas a garantir seus direitos e reduzir os riscos relacionados às práticas de monetização digital, especialmente as loot boxes. No Brasil, essa proteção pode ser analisada a partir do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), do Código de Defesa do Consumidor (CDC), do Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos e do Estatuto Digital da Criança e do Adolescente (ECA Digital).

Conforme discutido por Santos e Silva (2024), a utilização de loot boxes por crianças e adolescentes apresenta desafios regulatórios relacionados à vulnerabilidade desse público e à necessidade de mecanismos de proteção mais eficazes. Nesse sentido, a proteção jurídica não deve considerar apenas os danos já ocorridos, mas também os riscos associados à exposição de crianças e adolescentes a práticas comerciais presentes nos jogos eletrônicos.

A Lei nº 14.852/2024, que instituiu o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos, representa um avanço na regulamentação do setor. Seu artigo 3º, § 2º, estabelece que os riscos relacionados às microtransações devem ser considerados na classificação etária dos jogos eletrônicos, contribuindo para a identificação de conteúdo e funcionalidades que possam representar riscos ao público infantojuvenil.

Posteriormente, a Lei nº 15.211/2025, conhecida como ECA Digital, estabeleceu uma regra específica para as loot boxes. O artigo 20 proíbe a oferta dessas caixas de recompensa em jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes ou que sejam provavelmente acessíveis a esse público, conforme os critérios legais de classificação etária. Essa disposição representa uma mudança importante pois estabelece uma restrição específica para essa prática de monetização.

A regulamentação também envolve o Decreto nº 12.880/2026, que prevê mecanismos relacionados à verificação de idade e à proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital. Essas medidas buscam contribuir para a aplicação efetiva das restrições legais, evitando que o público protegido tenha acesso a funcionalidades incompatíveis com sua faixa etária.

Além dessas normas específicas, o Código de Defesa do Consumidor e a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais também são relevantes para a análise. O primeiro contribui para a proteção dos consumidores diante de práticas comerciais potencialmente abusivas ou pouco transparentes, enquanto a segunda estabelece regras para o tratamento de dados pessoais, aspecto importante quando são utilizados mecanismos de identificação e verificação de idade.

Entretanto, a existência de normas jurídicas não garante, por si só, a proteção efetiva desse público. Como apontam Santos e Silva (2024) e Faleiros Júnior (2025), a vulnerabilidade de crianças e adolescentes e as características do ambiente digital apresentam desafios relacionados à fiscalização, à atuação das plataformas e à responsabilização dos agentes envolvidos. Dessa forma, a efetividade da proteção depende da aplicação conjunta da legislação, da supervisão das plataformas digitais e da adoção de mecanismos adequados de controle.

Portanto, a proteção jurídica brasileira apresenta instrumentos importantes para enfrentar os riscos relacionados às loot boxes. Contudo, permanece necessário analisar se a proibição legal, acompanhada dos mecanismos de fiscalização e controle existentes, é suficiente para assegurar a proteção integral de crianças e adolescentes no ambiente dos jogos eletrônicos.

3.1 MARCO LEGAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS

A Lei nº 14.852/2024, que instituiu o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos, representa um importante instrumento normativo para a regulamentação desse setor no

Brasil. Além de estabelecer diretrizes para a indústria de jogos eletrônicos, a legislação apresenta disposições específicas voltadas à proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital.

O artigo 3º, § 2º, determina que os riscos relacionados ao uso de mecanismos de microtransações sejam considerados na classificação etária indicativa dos jogos eletrônicos. Essa previsão demonstra a preocupação do legislador com as funcionalidades comerciais presentes nos jogos e com a necessidade de considerar seus possíveis efeitos sobre o público infantojuvenil.

A proteção também é abordada no artigo 15 que estabelece que a concepção, o design, a gestão e o funcionamento dos jogos eletrônicos acessíveis a crianças e adolescentes devem observar o seu melhor interesse. O dispositivo prevê, ainda, a adoção de medidas adequadas e proporcionais para reduzir riscos aos direitos desse público.

Além disso, o artigo 17 estabelece que as ferramentas de compras dentro dos jogos eletrônicos devem restringir por padrão, as compras e transações comerciais realizadas por crianças, quando aplicável de modo a garantir o consentimento dos responsáveis.

Dessa forma, o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos estabelece medidas relevantes para a proteção dos consumidores infantojuvenis. No contexto das loot boxes, suas disposições são importantes para compreender a evolução da proteção jurídica brasileira e a relação entre classificação indicativa, controle de compras e prevenção de riscos no ambiente digital.

3.2 ECA DIGITAL E A PROIBIÇÃO DAS LOOT BOXES PAGAS

A Lei nº 15.211/2025, conhecida como Estatuto Digital da Criança e do Adolescente (ECA Digital), estabeleceu uma regra específica para a proteção de crianças e adolescentes contra os riscos relacionados às caixas de recompensa nos jogos eletrônicos. Seu artigo 20 veda as loot boxes oferecidas em jogos direcionados a crianças e adolescentes ou de acesso provável

por eles, conforme a respectiva classificação indicativa.

Essa previsão representa um avanço na regulamentação do tema, pois estabelece uma proibição expressa para as situações abrangidas pela norma. A medida procura reduzir a exposição do público infantojuvenil a mecanismos que envolvem recompensas aleatórias mediante pagamento, cuja utilização pode suscitar preocupações relacionadas ao consumo e à vulnerabilidade dos usuários.

Entretanto, a existência de uma proibição legal não elimina, por si só as dificuldades de aplicação da norma no ambiente digital. A efetividade da proteção depende de mecanismos capazes de impedir o acesso indevido às funcionalidades proibidas, além da fiscalização dos fornecedores e do cumprimento das obrigações legais.

Nesse contexto, o Decreto nº 12.880/2026 regulamenta aspectos importantes da aplicação dessas medidas. Seu artigo 23 determina que os fornecedores de jogos eletrônicos que disponibilizam loot boxes realizem a verificação da idade dos usuários para impedir que crianças e adolescentes acessem essa funcionalidade. O dispositivo também permite que sejam oferecidas versões dos jogos sem loot boxes ou que o acesso a essa funcionalidade seja totalmente restringido por padrão, hipóteses em que a verificação de idade é dispensada.

Dessa maneira, a legislação brasileira passou a contar com uma proibição específica e mecanismos destinados a contribuir para sua aplicação prática. A análise conjunta da Lei nº 14.852/2024, da Lei nº 15.211/2025 e do Decreto nº 12.880/2026 permite investigar se essas medidas são suficientes para assegurar a proteção efetiva de crianças e adolescentes diante dos riscos associados às loot boxes.

4 A efetividade da proibição

A efetividade da proibição das loot boxes, estabelecida pelo artigo 20 da Lei nº 15.211/2025,

depende não apenas da existência da norma jurídica, mas também da sua aplicação prática. Embora a legislação represente um avanço na proteção de crianças e adolescentes no ambiente dos jogos eletrônicos, sua eficácia pode ser limitada por dificuldades relacionadas à fiscalização, à verificação da idade dos usuários e à atuação de empresas estrangeiras.

Nesse contexto, é necessário analisar se os mecanismos jurídicos existentes são suficientes para impedir o acesso do público infantojuvenil às caixas de recompensa proibidas e garantir uma proteção adequada diante das transformações constantes do mercado de jogos digitais.

4.1 OS LIMITES DA PROIBIÇÃO LEGAL

A proibição das loot boxes em jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes ou de acesso provável por esse público representa uma medida relevante para a proteção dos consumidores infantojuvenis. Entretanto, a efetividade da regulamentação enfrenta desafios relacionados à atuação internacional das empresas, à fiscalização das plataformas digitais e à constante transformação das formas de monetização dos jogos. Nesse sentido, Santos e Silva (2024) destacam a existência de questões regulatórias relacionadas à utilização das loot boxes por crianças e adolescentes e à necessidade de mecanismos de proteção mais eficazes. A dimensão econômica desse mercado também representa um desafio para a regulamentação.

The market for (online) video games has been booming in recent years, with in-game purchases accounting for a substantial share of developers' revenues. In 2020 alone, so-called 'loot boxes' generated $15 billion of worldwide revenue. […] While loot boxes share many similarities with gambling, surprisingly little regulation is in place that would restrict their design and the way they are priced. (Cordes, Dertwinkel-Kalt e Werner,2024, p. 1)

Neste cenário, demonstra-se a relevância econômica das loot boxes para a indústria dos jogos, evidenciando desafios que dificultam estabelecer limites para sua comercialização. Desta forma, a proibição que está prevista na legislação brasileira precisa ser acompanhada

de mecanismos e formas para melhor fiscalizar o alcance dessas empresas e desenvolvedoras e suas práticas através das microtransações.

4.2 A FISCALIZAÇÃO E A RESPONSABILIDADE DAS PLATAFORMAS DIGITAIS

A efetividade da proibição também está relacionada à responsabilidade das empresas desenvolvedoras e das plataformas que disponibilizam jogos eletrônicos. Não basta estabelecer restrições legais: é necessário que os agentes envolvidos adotem medidas para impedir o acesso indevido às funcionalidades proibidas e cumpram as obrigações previstas na legislação.

Nesse sentido, o Decreto nº 12.880/2026, em seu artigo 23, prevê mecanismos de verificação de idade para restringir o acesso de crianças e adolescentes às loot boxes. A regulamentação também contempla medidas destinadas a dificultar tentativas de contornar esses mecanismos, reforçando a importância de soluções tecnológicas adequadas à proteção desse público.

Nesse sentido a proteção de crianças e adolescentes no ambiente dos jogos eletrônicos não pode ser atribuída exclusivamente aos pais ou responsável. Santos e Silva (2024) destacam que ´´o controle parental não exclui a responsabilidade das empresas pelo fornecimento das loot boxes´´. Essa compreensão reforça que as desenvolvedoras e plataformas digitais também possuem responsabilidade na adoção das medidas destinadas a impedir o acesso de menores de idade a funcionalidades potencialmente prejudiciais. Dessa forma a proteção desse público tem exige uma atuação conjunta entre família, empresa e Estado especialmente no que diz respeito à fiscalização e ao cumprimento das normas de proteção infantojuvenil

Entretanto, a aplicação dessas medidas exige acompanhamento e fiscalização. A constante evolução dos jogos eletrônicos e o surgimento de novas formas de monetização tornam necessário que a atuação regulatória acompanhe as mudanças do setor. Assim, a

responsabilidade das empresas e a capacidade de fiscalização do poder público são elementos relevantes para transformar a proibição legal em proteção efetiva.

4.3 A APLICAÇÃO CONJUNTA DA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA

A proteção de crianças e adolescentes contra os riscos associados às loot boxes não devem ser analisada exclusivamente a partir da Lei nº 15.211/2025. A aplicação conjunta do Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos, instituído pela Lei nº 14.852/2024 e do Código de Defesa do Consumidor também pode contribuir para ampliar a proteção jurídica.

O Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos estabelece disposições relacionadas à classificação indicativa, à proteção do melhor interesse de crianças e adolescentes e à adoção de medidas de segurança nas funcionalidades comerciais dos jogos. Por sua vez, o Código de Defesa do Consumidor oferece instrumentos para examinar possíveis práticas abusivas e problemas relacionados à transparência das informações disponibilizadas aos jogadores.

A articulação entre essas normas permite uma abordagem mais ampla, considerando não apenas a proibição das caixas de recompensa, mas também a vulnerabilidade do consumidor infantojuvenil e a responsabilidade dos fornecedores. Dessa maneira, a efetividade da proteção depende da aplicação coordenada das normas existentes, da fiscalização adequada e da adoção de medidas capazes de acompanhar as transformações do ambiente digital.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa analisou a proibição das loot boxes e sua relação com a proteção de crianças e adolescentes no Brasil, tendo como principal objeto o artigo 20 da Lei nº 15.211/2025. O estudo partiu da constatação de que as loot boxes constituem mecanismos de monetização baseados na aquisição de recompensas cujo conteúdo não é conhecido previamente pelo usuário, característica que as diferencia das compras convencionais

realizadas nos jogos eletrônicos.

A análise da literatura científica demonstrou que existem associações relevantes entre o envolvimento com loot boxes e comportamentos relacionados ao jogo de azar entre adolescentes. Estudos nacionais e internacionais identificaram relações entre a aquisição dessas recompensas e problemas relacionados ao jogo, embora a literatura também apresente limitações e não permita afirmar de maneira definitiva que as loot boxes são causa direta do desenvolvimento de comportamentos de jogo problemáticos.

No campo jurídico verificou-se uma evolução significativa da proteção brasileira. A Lei nº 14.852/2024 estabeleceu mecanismos de proteção relacionados aos jogos eletrônicos e às suas formas de monetização. Posteriormente, a Lei nº 15.211/2025 passou a estabelecer uma vedação expressa às caixas de recompensa oferecidas em jogos direcionados a crianças e adolescentes ou de acesso provável por eles. A regulamentação promovida pelo Decreto nº 12.880/2026 complementou essa proteção ao estabelecer mecanismos de verificação de idade para impedir o acesso de crianças e adolescentes às loot boxes. A regulamentação também estabelece requisitos relacionados à confiabilidade dos mecanismos utilizados e à proteção dos dados pessoais.

A pesquisa demonstrou, entretanto, que a existência de uma proibição legal não é suficiente por si só, para assegurar a proteção integral de crianças e adolescentes. A efetividade da norma depende da capacidade de identificar corretamente a idade dos usuários, impedir o acesso à funcionalidade proibida fiscalizar os fornecedores e aplicar as medidas de responsabilização cabíveis.

A análise da decisão da 1ª Vara da Infância e da Juventude do Distrito Federal envolvendo a Riot Games reforça essa conclusão. O caso demonstra que os conflitos envolvendo loot boxes e menores de idade já alcançaram o Poder Judiciário e que a proteção pode exigir medidas concretas relacionadas à transparência, verificação de idade, bloqueio de acesso e

restituição de valores.

Diante dos elementos analisados, conclui-se que a hipótese central da pesquisa foi confirmada. A proibição estabelecida pelo artigo 20 da Lei nº 15.211/2025 constitui importante avanço na proteção de crianças e adolescentes, pois estabelece uma restrição específica para uma prática de monetização que apresenta características potencialmente prejudiciais ao público infantojuvenil. Contudo, a vedação não deve ser compreendida como medida suficiente de forma isolada.

A proteção efetiva depende da aplicação conjunta da legislação brasileira, especialmente das normas de proteção da infância e adolescência, do consumidor, dos jogos eletrônicos e dos dados pessoais. Também depende de mecanismos de fiscalização e de verificação de idade que sejam suficientemente confiáveis para impedir que as restrições legais sejam facilmente contornadas.

Portanto, a resposta ao problema de pesquisa é que a vedação das loot boxes previstas no artigo 20 da Lei nº 15.211/2025 é necessária e representa significativo avanço na proteção de crianças e adolescentes, mas sua suficiência é limitada quando considerada isoladamente. A efetividade da proteção depende da articulação entre a proibição, os mecanismos de controle previstos na legislação, a atuação dos fornecedores, a fiscalização estatal e a responsabilização por eventuais violações. Nesse sentido, a legislação brasileira apresenta atualmente uma base jurídica mais consistente para enfrentar os riscos relacionados às loot boxes, mas sua efetividade deverá ser acompanhada pela aplicação concreta das normas e pela capacidade das autoridades e dos fornecedores de garantir que a proteção prevista no ordenamento jurídico alcance efetivamente crianças e adolescentes no ambiente digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF:

Presidência da República, 1988.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941**. Lei das Contravenções Penais. Rio de Janeiro, RJ, 1941.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1990.

BRASIL. **Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990**. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1990.

BRASIL. **Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018**. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Brasília, DF: Presidência da República, 2018.

BRASIL. **Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024**. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. Brasília, DF: Presidência da República, 2024.

BRASIL. **Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025**. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais. Brasília, DF: Presidência da República, 2025.

BRASIL. **Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026**. Regulamenta a **Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025,** que dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais, e institui a Política Nacional de Promoção e Proteção dos Direitos da Criança e do Adolescente no Ambiente Digital. Brasília, DF: Presidência da República, 2026.

DA SILVA, Isaac Augusto Batista; BASTOS, Alder Thiago. **Lootbox e seus impactos na comunidade de jogos online**. Revista Insigne de Humanidades, Natal, 2024.

FALEIROS JÚNIOR, José Luiz de Moura. **Gamificação, exploração e vulnerabilidade infantil: a regulação das “loot boxes” e o desafio da responsabilidade civil no “ECA Digital”**. Revista IBERC, Belo Horizonte, 2026.

FERNÁNDEZ, Pedro; QUAGLIATO, Laiana. **The association between loot boxes and gambling in children and adolescents**. Trends in Psychiatry and Psychotherapy, 2025.

SANTOS, Elan Fernando Campelo dos; SILVA, Anamaria Sousa. **Loot boxes em jogos eletrônicos utilizados por crianças e adolescentes: desafios e implicações sob o ECA e a LGPD**. Revista de Ciências Jurídicas e Sociais da UNIPAR, Umuarama, 2024.

SILVA, Arthur Henrique Freitas e. **Jogos eletrônicos: a falta de regulamentação e a vulnerabilidade do consumidor**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2023.

SPICER, Stuart Gordon et al. **Loot boxes and problem gambling: investigating the "gateway hypothesis"**. Addictive Behaviors, v. 131, art. 107327, 2022.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 1988.

Simon Codes, Markus Dertwinkel-Kalt, Tobias Werner. **What drives demand for loot boxes? An experimental study**. SienceDirect, Journal of Economic Behavior & Organization. 2024.

---

[1] Acadêmico de _DIREITO_ da Faculdade São Lucas. E-mail: icarorpfurtado2@gmail.com

[2] Acadêmico de _DIREITO_ da Faculdade São Lucas. E-mail: victorarthurmc@gmail.com

[3] Credenciais do professor orientador. E-mail: ihgorj@gmail.com