

JOGOS ELETRÔNICOS E A PROTEÇÃO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES: PERSPECTIVAS TECNOSOCIAIS E LEGAIS – A QUESTÃO DAS CAIXAS DE RECOMPENSA

RECEBIDO EM:	8.12.2025
APROVADO EM:	30.6.2026

Renan Melo

 <https://orcid.org/0000-0003-4751-9830>

Universidade Presbiteriana Mackenzie – Faculdade de Direito
São Paulo, SP, Brasil
E-mail: renan.sousa@mackenzie.br

Maria Vitória Silva Santana

 <https://orcid.org/0009-0009-9814-6326>

Universidade Presbiteriana Mackenzie – Faculdade de Direito
São Paulo, SP, Brasil
E-mail: vitoriasilvasantana2001@hotmail.com

Para citar este artigo: MELO, R.; SANTANA, M. V. S. Jogos eletrônicos e a proteção de crianças e adolescentes: perspectivas tecnossociais e legais – a questão das caixas de recompensa. *Revista Direito Mackenzie*, São Paulo, SP, v. 20, n. 2, e18451, 2026. <http://dx.doi.org/10.5935/2317-2622/direito-mackenzie.v20n218451>.



• RENAN MELO
• MARIA VITÓRIA SILVA SANTANA

- **RESUMO:** O presente artigo busca analisar as dimensões tecnossociais e jurídicas dos jogos eletrônicos, com foco na proteção de crianças e adolescentes diante de práticas de monetização, mormente as denominadas *loot boxes* (caixas de recompensa). Parte-se da análise da atual revolução digital que transformou profundamente as formas de interação humana e consolidou a indústria dos *games* como relevante fenômeno econômico, cultural e social. Nessa tecnossociedade tem lugar o *homo ludens* contemporâneo, que é exposto a mecanismos persuasivos que exploram vulnerabilidades cognitivas, sobretudo entre crianças e adolescentes. O presente artigo busca, sobretudo por meio da análise de texto legislativo e revisão bibliográfica, examinar o crescimento do setor de jogos digitais no Brasil, identificando lacunas regulatórias quanto à transparência, ao controle parental e à definição normativa de *loot boxes*. Por derradeiro, destacam-se os desafios de fiscalização e a necessidade de políticas articuladas. Conclui defendendo um marco regulatório multidisciplinar capaz de equilibrar inovação, ludicidade e proteção integral do público infantojuvenil.
- **PALAVRAS-CHAVE:** Jogos eletrônicos; tecnossociedade; monetização; *loot boxes*.

ELECTRONIC GAMES AND THE PROTECTION OF CHILDREN AND ADOLESCENTS: TECHNOSOCIAL AND LEGAL PERSPECTIVES – THE ISSUE OF LOOT BOXES

- **ABSTRACT:** The present article aims to analyze the technosocial and legal dimensions of electronic games, focusing on the protection of children and adolescents in the face of monetization practices, particularly the so-called *loot boxes*. It begins by examining the current digital revolution, which has profoundly transformed forms of human interaction and consolidated the gaming industry as a relevant economic, cultural, and social phenomenon. Within this technosociety emerges the contemporary *homo ludens*, who is exposed to persuasive mechanisms that exploit cognitive vulnerabilities, especially among minors. Through the analysis of legislative texts and a bibliographic review, the article examines the growth of the digital gaming sector in Brazil, identifying regulatory gaps concerning transparency, parental control, and the normative definition of *loot boxes*. Finally, it highlights the challenges related to oversight and the need for



coordinated policies. It concludes by advocating for a multidisciplinary regulatory framework capable of balancing innovation, playfulness, and the integral protection of children and adolescents.

■ **KEYWORDS:** Electronic games; technosociety; monetization; loot boxes.

1. Introdução

Nas últimas décadas, a humanidade assistiu a diversos e acelerados câmbios por meio do desenvolvimento de novas tecnologias. Os avanços tecnológicos se destacam, principalmente, quanto à nanotecnologia, biotecnologia, informática e *big data*¹ e inteligência artificial. Some-se a isso a pervasividade da denominada *web*, que, em linhas gerais, corresponde a uma aplicação da internet, criada no início da década de 1990, por Tim Berners-Lee e Robert Cailliau.

Os aludidos avanços tecnológicos trazem importante câmbios nas áreas de informação, comunicação e automação, provocando profundas mudanças nas formas de interação humana, mormente em virtude da rapidez das comunicações, do acesso instantâneo à informação, da presença nas redes sociais e da intensa circulação e monitoramento de dados.

A sociedade, por sua vez, resulta das relações que se constroem entre os indivíduos e das interações que estes estabelecem com as instituições que os cercam. A nova matriz tecnológica molda, assim, um novo modelo de sociedade. A esse respeito Manuel Castells (1999, p. 21) observa que

Uma revolução tecnológica concentrada nas tecnologias da informação está remodelando a base material da sociedade em ritmo acelerado. Economias por todo mundo passaram a manter interdependência global, apresentando uma nova forma de relação entre economia, o Estado e a sociedade em um sistema de geometria variável.

Podemos, evitando reducionismos e respeitando o dinamismo das evoluções tecnológicas, tratar esse novo modelo social por tecnossociedade, na qual as relações sociais, econômicas, políticas e jurídicas são permeadas pelo tecnodigital. Nessa sociedade,

1 Cuidam-se de tecnologias de armazenamento, análise de produção de dados em grande escala.



• RENAN MELO
• MARIA VITÓRIA SILVA SANTANA

também se mostra um novo ramo do entretenimento, largamente pautado nos jogos eletrônicos, também denominados jogos digitais ou, ainda, *games*. O novo aparato de entretenimento não se destina somente a adultos, mas a crianças e adolescentes.

Reside nesse aspecto o centro do presente artigo. Este estudo possui como objetivos centrais investigar as perspectivas tecnossociais e legais quanto aos jogos eletrônicos. Notadamente, observar-se-á (i) as dimensões sociais e econômicas quanto aos jogos eletrônicos na atualidade; (ii) a relativa suficiência genérica da legislação a respeito do tema; (iii) a eficácia da legislação quanto à proteção de crianças e adolescentes; bem como (iv) a análise da questão específica das chamadas caixas de recompensa quanto à sua materialização no âmbito dos jogos eletrônicos, sua regulamentação e os fins protetivos da legislação.

Para tanto, analisaremos de início os contornos da indústria dos jogos eletrônicos e algumas de suas especificidades. Na sequência abordaremos, numa perspectiva jusfilosófica, a questão do sujeito atual, o *homo ludens*, e sua relação com os jogos eletrônicos.

Posteriormente, será observado o quadro geral da regulamentação dos jogos eletrônicos no ordenamento jurídico brasileiro, sobretudo as Leis nº 14.852/2024 e nº 15.211/2025, bem como suas decorrências instrumentais.

Com base nos anteparos socioeconômico e legal, será procedida a investigação acerca da proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital quanto aos jogos eletrônicos e, mais detidamente, a questão das *loot boxes*².

A metodologia a ser empregada caracteriza-se como qualitativa, descritiva e documental, pautando-se na análise de literatura especializada, normas legais e estudos de caso voltados para a regulamentação e efeitos dos jogos eletrônicos na sociedade contemporânea. A pesquisa documental envolve a consulta à legislação vigente, as decisões judiciais, portarias e resoluções que são correlatas ao assunto, com especial atenção para dispositivos que regulam a proteção de crianças e adolescentes no contexto digital. Além disso, em paralelo será realizada análise crítica da produção acadêmica nacional e internacional acerca do impacto dos jogos eletrônicos, considerando suas dimensões socioeconômicas e culturais, assim como as discussões sobre *loot boxes* e mecanismos de recompensas digitais.

2 O termo *loot box*, em tradução livre, significa “caixa de recompensa”. Diz respeito a uma ferramenta ou artifício posto em jogos virtuais para sinalizar um ganho ao participante pelo atingimento de uma meta (como cumprimento de tarefas, dias de acesso ao jogo etc.). Geralmente, apresenta-se sob a forma de um “baú”, “caixa de mensagem” ou “presente” na forma lúdica do jogo. Acerca desse termo e de suas implicações, trataremos mais adiante no artigo.

Para a coleta de dados, serão utilizados documentos legais, artigos científicos, relatórios institucionais e publicações especializadas na história dos jogos. A análise será conduzida por meio da técnica de análise de conteúdo, buscando identificar padrões, tendências e lacunas, tanto na regulamentação quanto na proteção efetiva do público infantil e adolescente. A abordagem permitirá compreender a interface entre a evolução tecnológica dos jogos eletrônicos e as respostas jurídicas e sociais desenvolvidas para mitigar potenciais riscos e abusos.

A indústria dos jogos eletrônicos tem se consolidado nas últimas décadas como um dos setores de entretenimento mais inovadores e economicamente significativos no cenário global. O mercado de *games* engloba desde consoles, computadores e dispositivos móveis até plataformas de realidade virtual e aumentada, movimentando bilhões de dólares anualmente e gerando impactos profundos na economia, na cultura e nas formas de socialização. A natureza interativa dos jogos, aliada à capacidade de imersão e personalização da experiência, tem transformado o modo como os indivíduos de diferentes faixas etárias se relacionam com o entretenimento digital.

Nesse contexto, crianças e adolescentes constituem um público central, tanto por seu consumo expressivo quanto por sua maior vulnerabilidade frente a mecanismos de persuasão, estratégias de monetização e conteúdos potencialmente nocivos. A presença de elementos como *loot boxes*, microtransações e recompensas virtuais evidencia a necessidade de compreender os hábitos de interação desse público, seus riscos e as implicações sociais e jurídicas, especialmente no que tange à proteção legal e à formação de comportamentos saudáveis no ambiente digital.

Diante do cenário apresentado, surgem questões centrais que orientam a investigação desta pesquisa. Primeiramente, questiona-se se a legislação vigente se mostra adequada e suficiente para lidar com as recorrências observadas no contexto dos jogos eletrônicos, ou se ainda persistem lacunas normativas que dificultam sua aplicação prática, especialmente no que concerne à proteção de crianças e adolescentes.

Em seguida, verifica-se a eficácia da Lei nº 15.211/2025, buscando compreender se seus mecanismos são adequados para enfrentar as especificidades e os desafios próprios do ambiente digital de entretenimento, ou se ainda apresenta lacunas que comprometem sua efetividade. Tais indagações permitem nortear a análise crítica sobre a interface entre tecnologia, mercado e direito, subsidiando propostas de aprimoramento legislativo e de políticas públicas mais consistentes diante dos riscos e das demandas do público infantojuvenil no contexto dos jogos eletrônicos.

• RENAN MELO
• MARIA VITÓRIA SILVA SANTANA

Dessa forma, o presente artigo tem como objetivo central investigar as perspectivas tecnossociais e legais que estão relacionadas aos jogos eletrônicos, com ênfase na proteção de crianças e adolescentes. Busca-se analisar, de maneira integrada, as dimensões sociais e econômicas dos jogos eletrônicos na atualidade, a suficiência da legislação vigente em relação ao público infantojuvenil, a eficácia de sua aplicação e, de maneira mais específica, a questão das *loot boxes*, avaliando seu funcionamento, regulamentação e implicações jurídicas e sociais.

Pretende-se ainda desenvolver uma análise abrangente da indústria dos jogos eletrônicos, considerando suas especificidades e impactos econômicos e culturais; compreender o perfil do público infantil e adolescente, seus hábitos de consumo e vulnerabilidades em relação às estratégias de monetização digital; refletir, a partir da perspectiva jusfilosófica do *homo ludens*, sobre o papel do jogo na constituição social e cultural do indivíduo; examinar a regulamentação legal brasileira, em especial as Leis nº 14.852/2024 e nº 15.211/2025, suas limitações e desafios na proteção do público jovem; discutir a caracterização das *loot boxes* como mecanismo de aposta e seus efeitos sobre crianças e adolescentes; e, por fim, propor medidas que possam fortalecer a proteção social, educativa e jurídica frente aos desafios impostos pelo entretenimento digital contemporâneo.

2. Breves apontamentos sobre a indústria dos jogos eletrônicos

A indústria de jogos eletrônicos é reconhecida atualmente como um dos setores mais inovadores e economicamente significativos do mundo, combinando entretenimento, tecnologia e serviços digitais de forma inédita. Desde os primeiros jogos de computador e consoles da década de 1970, a indústria evoluiu rapidamente, passando de simples experiências de lazer para plataformas complexas que integram imersão, interatividade e narrativa avançada. A evolução tecnológica se deu em paralelo ao desenvolvimento da internet e das redes digitais, que possibilitam o surgimento de jogos *on-line* massivos, plataformas de *streaming* de partidas e comunidades virtuais de jogadores, ampliando significativamente o alcance e a complexidade do setor.

De acordo com o relatório *Digital Broadband Content: The Online Computer and Video Game Industry* da OCDE(2025), a indústria global de jogos já apresentava, no início dos anos 2000, receitas superiores às do setor de música gravada, com um modelo



econômico altamente dependente de pesquisa e desenvolvimento, responsável por 30% a 40% do custo total de produção. Além disso, também mostra uma compreensão sobre o crescimento de jogos digitais e *on-line*. Em 2000, o mercado mundial de jogos eletrônicos movimentava cerca de US\$ 21 bilhões, com isso, temos a presença de 73% de jogos de console *off-line* no mercado, seguidos de 17% de jogos de computador, 6,4% de jogos *on-line* e 3,4% de jogos móveis (OCDE 2025). Esse investimento evidencia que jogos eletrônicos não são apenas produtos culturais, mas também plataformas tecnológicas complexas, capazes de gerar inovação em áreas como inteligência artificial, *design* de interface, realidade aumentada e virtual, além de estimular competências cognitivas, motoras e sociais nos usuários.

Esses dados também demonstram que o crescimento da internet e o aumento ao acesso à banda larga explicam como ela consegue transformar o setor. A ampliação deu lugar à distribuição digital, que permitiu que as empresas vendessem diretamente aos consumidores por meio de plataformas digitais. Com isso, também tivemos o surgimento da *Internet Service Provider* (ISP). Empresas que oferecem conexão de internet para a população, cobrando uma taxa mensal pelo serviço, além de portais de jogos que atuam na divulgação e distribuição digital.

Dessa forma, o panorama regulatório e jurídico da indústria é igualmente complexo. Lipson e Brain (2009) destacam que os jogos eletrônicos envolvem múltiplos elementos legais, incluindo contratos de desenvolvimento e licenciamento, proteção de propriedade intelectual, responsabilidade civil, direitos de imagem e mecanismos de monetização digital, como microtransações, *loot boxes* e assinaturas. A multiplicidade de aspectos legais combina com o caráter transnacional da indústria, coloca desafios significativos à legislação, que muitas vezes se mostra desatualizada diante da velocidade das inovações tecnológicas. Particularmente, quando se trata da proteção do público infantil e adolescente, as lacunas regulatórias podem expor esse grupo a riscos econômicos, psicológicos e sociais, reforçando a necessidade de políticas públicas e normativas específicas.

Sendo assim, além dos fatores econômicos, fica claro que os jogos são profundos em pesquisa, *design* e programações com empregados devidamente qualificados, o que se recomenda a desenvolver políticas públicas voltadas para a inovação, capacitação de profissionais e a proteção da propriedade intelectual.

No contexto brasileiro, os jogos eletrônicos têm apresentado crescimento significativo nas últimas décadas, destacando-se como o maior da América Latina e um dos



• RENAN MELO
• MARIA VITÓRIA SILVA SANTANA

mais promissores do mundo. Segundo a Pesquisa Game Brasil (2024), 73,9% da população brasileira afirma jogar algum tipo de jogo digital, evidenciando aumento de 3,8 pontos percentuais em relação ao ano anterior. Além disso, 85,4% dos entrevistados consideram os jogos eletrônicos uma das principais formas de lazer e entretenimento. O levantamento também aponta que os *smartphones* são a plataforma mais utilizada pelos jogadores, com 48,8% de preferência, enquanto computadores e consoles representam 22,6% e 21,7%, respectivamente.

Do ponto de vista econômico, de acordo com a Atragames e ApexBrasil (2024), o setor de jogos no Brasil movimentou aproximadamente US\$ 2,3 bilhões em 2021, consolidando-se como o 13º maior mercado de *games* no mundo. Em 2024, o país possuía 1.042 estúdios de desenvolvimento de *games*, um número sete vezes maior que o de 2014 (Yamakami, 2024). A produção nacional, embora ainda inferior à demanda interna, vem se expandindo, com estúdios distribuídos principalmente em São Paulo, Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Minas Gerais e Paraná, sendo São Paulo o estado com maior concentração, com cerca de 280 empresas.

Em termos de legislação, a Lei nº 14.852/2024 instituiu o marco legal da indústria de jogos eletrônicos, regulamentando aspectos de desenvolvimento, comercialização e uso de jogos no país. Com isso, o mercado brasileiro movimentou cerca de US\$ 2,7 bilhões por ano, enquanto o desenvolvimento internacional faturou aproximadamente US\$ 252,6 milhões (Pavan, 2025). Apesar do crescimento, essa diferença mostra que grande parte dos jogos consumidos ainda é produzida no exterior, o que revela o potencial fortalecimento da indústria nacional.

A lógica de monetização é um dos elementos centrais da economia contemporânea dos jogos eletrônicos, estruturando-se a partir de modelos híbridos que combinam microtransações, assinaturas e caixas de recompensa (*loot boxes*). Segundo o relatório *Global Games Market Report* (Newzoo, 2024), mais de 70% da receita mundial do setor deriva de gastos internos nos próprios jogos (*in-game purchases*), o que transforma a experiência de jogo em um ambiente de consumo contínuo. Esses sistemas operam por meio de mecanismos de reforço intermitente, inspirados na psicologia comportamental de B. F. Skinner, que associam a expectativa de recompensa a estímulos visuais e sonoros capazes de provocar prazer imediato e incentivar novas compras (Drummond; Sauer, 2018). Assim, o jogador é levado a investir emocional e financeiramente na progressão do jogo, reforçando ciclos de engajamento e gasto.



No contexto brasileiro, o fenômeno adquire contornos específicos diante do crescimento do público jovem e da ausência de regulação detalhada. Embora o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024) represente avanço, ainda não há normas claras sobre transparência, probabilidade de ganho ou limitação de gastos em microtransações voltadas a crianças e adolescentes. Nesse sentido, compreender a monetização como parte estruturante da experiência digital é fundamental para o debate sobre proteção de dados, consumo responsável e políticas públicas de regulação no ecossistema dos jogos eletrônicos.

Entretanto, o crescimento do setor também traz desafios. A predominância de dispositivos móveis, combinada com modelos de monetização digital, como microtransações e *loot boxes*, levanta questões sobre proteção do público infantil e adolescente. Embora a legislação brasileira avance com o marco legal da indústria, lacunas regulatórias ainda existem em relação à exposição a conteúdos inadequados e práticas de consumo potencialmente nocivas para crianças. Além disso, a desigualdade no acesso à infraestrutura digital, especialmente internet de alta velocidade e dispositivos modernos, limita o consumo homogêneo de jogos no país, exigindo atenção de políticas públicas e estratégias educativas.

Outra questão também presente é a exploração de princípios psicológicos de recompensa variável e imersão progressiva, o que torna especialmente atraentes para crianças e adolescentes. Segundo King, Delfabbro e Griffiths (2020, p. 5), “as microtransações e caixas de recompensa se apoiam em sistemas de recompensa intermitente, nos quais o jogador é levado a gastar de forma recorrente em busca de satisfação imediata, semelhante à dinâmica observada em jogos de azar”.

Tal lógica atua diretamente sobre os circuitos dopaminérgicos do cérebro, criando uma sensação de prazer momentâneo e expectativa constante, fatores que intensificam o engajamento e reduzem a percepção de gasto (Drummond; Sauer, 2018). Em crianças e em adolescentes, cuja autonomia financeira e controle emocional ainda estão em desenvolvimento, os estímulos podem gerar comportamentos compulsivos e descontrole do consumo, aproximando o ambiente lúdico de práticas de risco. A ausência de regulação específica no Brasil quanto à transparência e limitação de gastos reforça a urgência de medidas protetivas, conforme previsto no Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990).

Em síntese, o Brasil apresenta um mercado de jogos eletrônicos em expansão, caracterizado por produção local crescente, consumo diversificado e relevância cultural,



• RENAN MELO
• MARIA VITÓRIA SILVA SANTANA

econômica e social. Ao mesmo tempo, o setor demanda atenção regulatória e educativa, principalmente em relação à proteção de crianças e adolescentes, de modo que o crescimento do entretenimento digital ocorra de forma segura e inclusiva.

3. *Homo ludens* e jogos eletrônicos

Os novos sujeitos ocupam, concomitantemente, os papéis de artífices e de frutos das estruturas sociais. Conforme visto, a própria sociedade exsurgida a partir da atual revolução tecnológica acaba por forjar novas instituições, valores, propostas cognitivas, ideologias e modos de agir.

Há, pois, uma subsunção do sujeito contemporâneo por esta tecnossociedade, pautando o próprio modo de existir no mundo, suas relações sociais e econômicas, bem como seu entendimento, diversão e prazer, cujas noções e estímulos lhe são, em grande medida, postos a partir de fora.

Em suas reflexões, Hannah Arendt (1995) resgata o conceito de uma vida ativa (*vita activa*), caracterizada não pela mera agitação cotidiana, mas por uma existência criativa e significativa. Para a autora, a vida humana se manifesta por meio de três formas de atividade: trabalho (*labor*), obra (*work*) e ação (*action*).

O trabalho (*labor*) está associado às necessidades vitais e à sobrevivência, sendo uma atividade cíclica voltada à manutenção da vida. Já a obra (*work*) se refere à criação e transformação do mundo material, à produção de objetos duradouros, fruto da atuação do *homo faber*, o homem que constrói e molda o ambiente ao seu redor. Por fim, a ação (*action*) ocorre “diretamente entre os homens sem a mediação das coisas ou da matéria, corresponde à condição humana da pluralidade”, guardando “relação com a vida política” (Arendt, 1995, p. 15).

Na visão de Arendt (1995), entretanto, a modernidade promoveu a supremacia do trabalho sobre as demais formas de atividade, conduzindo o ser humano à condição de *animal laborans*, aquele que vive apenas para produzir e consumir. O espaço para a criação (obra) e para a ação livre e política teria sido gradualmente suprimido.

É nesse cenário que se insere o homem digital. Ao refletir sobre o significado do termo “digital”, Byung-Chul Han (2021) recorda sua origem no latim *digitus*, que significa “dedo”. No contexto contemporâneo, o ser humano deixa de usar as mãos como instrumentos de criação e contato com o mundo, limitando-se ao movimento dos dedos sobre telas e dispositivos. Assim, na era digital, o agir humano tende a reduzir-se a



gestos mínimos, em um fazer que, embora incessante, muitas vezes carece de profundidade e sentido:

Faz já um bom tempo que a atividade humana está associada com a mão. A palavra alemã para ato, *Handlung*, assim como para artesanato, *Handwerk*, literalmente trabalho manual, são conceitos que dão uma mostra disso. Em português podemos nos lembrar, por exemplo, de manufatura. Mas hoje temos usado ainda mais os dedos. É essa a facilidade digital do ser. Um ato em sentido enfático é, contudo, sempre um tipo de drama. O fetiche de Heidegger com as mãos já era um protesto contra o digital (Han, 2021, p. 157)

O ambiente digital que envolve o ser humano contemporâneo o conduz a viver uma espécie de existência antecipada do futuro, marcada pela imaterialidade e pela mediação tecnológica. Nesse ambiente, o indivíduo passa a interagir menos com o mundo físico, o que simbolicamente representa enfraquecimento da relação entre o corpo e a matéria.

As mãos, antes instrumentos de criação e transformação, tornam-se quase obsoletas, pois a realidade atual se estrutura cada vez mais sobre o intangível e o virtual. Han observa que no lugar das mãos estão os dedos. O sujeito tecnossocial “passa os dedos (*finger*), em vez de agir (*handeln*)”, buscando “apenas jogar e aproveitar”. Este ser humano intangível “não será um trabalhador, um *homo faber*, mas sim o jogador, o *homo ludens*” (Han, 2020, p. 62).

O novo sujeito contemporâneo, o qual atua predominantemente no universo digital, o chamado *homo digitalis*, orienta sua existência pela busca do prazer imediato e pela gamificação da vida, aproximando-se da lógica do *homo ludens*. No entanto, ao reduzir sua ação à esfera virtual, perde o contato concreto com o mundo, tornando-se um ser sem mãos, privado da capacidade de agir de forma autêntica e transformadora. Surge, assim, uma nova configuração humana, o *phono sapiens*, aquele que renuncia à liberdade vinculada à ação (Melo, 2023).

A propensão aos jogos e a própria gamificação da vida se mostram cada vez mais presentes no cotidiano humano. Isso que disser que o modo de pensar e agir das pessoas passou a seguir uma lógica semelhante à dos jogos. Sabemos que hoje não jogamos somente quando ligamos o *videogame*, de certa forma vivemos como se a vida fosse um jogo cheio de regras, metas e competições.

• RENAN MELO
• MARIA VITÓRIA SILVA SANTANA

Os jogos eletrônicos não servem apenas como forma de entretenimento, mas também como metáfora das dinâmicas sociais e econômicas contemporâneas. Eles expressam o modo como o ser humano busca prazer, reconhecimento e pertencimento, ao mesmo tempo que revelam mecanismo de fuga e compensação diante das exigências da sociedade do desempenho. Contudo, esses mesmos jogos também possibilitam experiências criativas, educativas e artísticas, nas quais o jogador pode experimentar novas formas de ser e de agir, nos espaços virtuais simbólicos e narrativos que ampliam o campo da imaginação humana.

Hannah Arendt (1995) nos ajuda a perceber que, nos jogos eletrônicos, coexistem as três dimensões da *vita activa*. O jogador, ao repetir tarefas mecânicas e cíclicas, como a coleta de recursos ou a execução de missões repetitivas, atua como um *animal laborans*, reproduzindo o ritmo produtivista da sociedade moderna. Por outro lado, quando o jogador cria mundos, desenvolve narrativas ou modifica o próprio jogo (como no *mods*), manifesta-se o *homo faber*, aquele que transforma o espaço virtual em obra. Por fim, nas interações sociais em jogos cooperativos e competitivos, como *Minecraft*, *Fortnite* ou *World of Warcraft*, encontramos o momento da *action*, em que o sujeito age em conjunto, cria vínculos e constrói sentido com os outros.

Já Johan Huizinga (2008) foi o primeiro a sistematizar o jogo como elemento fundante da cultura, afirmando que jogos são mais antigos que a cultura, pois esta pressupõe a existência de um espírito lúdico (*homo ludens*). Para o autor, o jogo é uma atividade livre, situada fora da vida comum, capaz de criar uma ordem própria, marcada por regras e limites espaciais e temporais. Nesse sentido, os jogos eletrônicos representam continuidade dessa essência lúdica, traduzida agora para o ambiente digital.

Contudo, Huizinga adverte que o jogo deixa de ser verdadeiro quando perde sua liberdade e se transforma em obrigação ou negócio. No âmbito dos jogos eletrônicos, isso se torna evidente na exploração comercial de mecânicas de recompensa, como as *loot boxes*, e em práticas de monetização que condicionam a experiência do jogador, reduzindo sua autonomia e convertendo o prazer em produto. Assim, a ludicidade se submete à lógica do capital, e o *homo ludens* corre o risco de ser engolido pelo *homo economicus*.

Byung-Chul Han (2021) reforça essa crítica ao afirmar que o mundo digital transforma o ato criativo em *performance* contínua e superficial, em que o prazer lúdico é instrumentalizado e medido em métricas de engajamento, curtidas e recompensas simbólicas. O jogo deixa de ser espaço de liberdade e se torna uma extensão do trabalho e do consumo.



Entretanto, apesar dessa instrumentalização, os jogos eletrônicos ainda mantêm viva a potência do *ludus* como experiência estética, criativa e social. Eles podem servir como espaços de resistência simbólica, de reconstrução identitária e de experiência ética. O jogador, quando consciente de sua liberdade, pode subverter as regras e recriar o jogo, transformando-o novamente em obra, ação e arte.

O pesquisador Renan Melo (2023) introduz o conceito de *phono sapiens*, designando o ser humano que vive permanentemente conectado, imerso em um fluxo contínuo de informações, estímulos e interações mediadas pela tecnologia. Esse indivíduo, ao passar horas diante de telas, tende a substituir o contato direto com o mundo físico por experiências essencialmente digitais. Tal fenômeno é evidente entre muitos jogadores contemporâneos, cuja presença no ambiente virtual acaba se tornando mais significativa do que suas vivências fora dele.

No espaço dos jogos eletrônicos, esses sujeitos experimentam prazer, constroem amizades, desenvolvem habilidades e conquistam reconhecimento social, aspectos que, em muitos casos, o mundo real lhes oferece com igual intensidade. No entanto, a imersão prolongada pode reduzir a capacidade de agir de forma autêntica, criativa e política, uma vez que o indivíduo passa a viver sob as dinâmicas e regras predefinidas do ambiente digital. Assim, o *phono sapiens* representa uma nova configuração do *homo ludens*, mas agora submetida à lógica da *performance* e da recompensa instantânea.

Como observa Byung-Chul Han (2021), a sociedade digital tende a transformar o jogo em prolongamento da produtividade e do consumo, esvaziando seu caráter livre e espontâneo. O prazer lúdico, outrora expressão de liberdade, passa a ser regulado por sistemas de pontuação, níveis, troféus e recompensas artificiais. A ludicidade, nesse sentido, é colonizada pela racionalidade econômica, e o jogador se vê dividido entre a busca por satisfação e a imposição das estruturas do jogo.

Dessa forma, os jogos eletrônicos equivalem a duas realidades coexistentes: de um lado, representam o potencial criativo e expressivo do ser humano, a capacidade de imaginar mundos, construir narrativas e se conectar com outros indivíduos; de outro, revelam o risco de uma existência cada vez mais aprisionada por mecanismos de controle simbólico e dependência emocional.

O desafio contemporâneo, portanto, consiste em reconciliar o aspecto lúdico com a consciência crítica. É necessário que o jogador perceba o jogo não como substituto da vida, mas como espaço de experimentação, criação e autoconhecimento. Jogar com

• RENAN MELO
• MARIA VITÓRIA SILVA SANTANA

consciência significa reconhecer tanto a liberdade que o jogo oferece quanto as formas de alienação que ele pode gerar.

O verdadeiro sujeito lúdico, o *homo ludens* do século XXI, será aquele capaz de transitar entre os dois mundos: que cria e se expressa nos ambientes virtuais sem perder a dimensão da vida concreta, da ação e do contato humano. Afinal, como recorda Arendt (1995), a plenitude da existência não se realiza no isolamento ou na repetição mecânica, mas na ação compartilhada que transforma o mundo real.

4. Quadro geral da regulamentação dos jogos eletrônicos no ordenamento jurídico brasileiro

A regulamentação dos jogos eletrônicos no Brasil passou por avanços significativos nos últimos anos, especialmente com a promulgação das Leis nº 14.852/2024 e nº 15.211/2025, que instituem marco normativo voltado ao desenvolvimento da indústria, à proteção de consumidores e, principalmente, à tutela de crianças e adolescentes. Essas normas refletem o esforço do Estado brasileiro em equilibrar o incentivo à inovação tecnológica com a responsabilidade social e ética no ambiente digital.

A Lei nº 14.852/2024, conhecida como Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos, estabelece as bases para o reconhecimento dos jogos como atividade econômica legítima. O texto legal define que “Art. 1º Esta Lei cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos” e que “A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos são regulados por esta Lei” (Brasil, 2024).

A partir dessa formulação, observa-se que o legislador busca promover ambiente regulado e competitivo, capaz de impulsionar a economia criativa nacional. No entanto, o texto legal também apresenta preocupações com a proteção de grupos vulneráveis. O § 2º do artigo 3º dispõe que “na realização da classificação etária indicativa de jogos eletrônicos, levar-se-ão em conta os riscos relacionados ao uso de mecanismos de microtransações”, o que demonstra sensibilidade às novas práticas de monetização e aos seus possíveis impactos sobre o público infantojuvenil.

Outro ponto relevante é a distinção estabelecida entre jogos eletrônicos e jogos de aposta, conforme previsto no parágrafo único do artigo 9º: “as promoções comerciais ou as modalidades lotéricas, ou qualquer tipo de jogo que ofereça algum tipo de



aposta, com prêmios em ativos reais ou virtuais, ou que envolva resultado aleatório ou de prognóstico, não são considerados jogo eletrônico”. Esse dispositivo visa a impedir que atividades de aposta ou sorteio se beneficiem indevidamente das garantias concedidas à indústria de jogos eletrônicos, protegendo o consumidor de práticas enganosas.

Já o Decreto nº 12.880/2026, que Regulamenta a Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, 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, estabelecendo, entre outras medidas, a “política de classificação indicativa de jogos eletrônicos e aplicativos digitais” (Brasil, 2026).

Paralelamente, a Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) exerce função fiscalizadora sobre a coleta e o tratamento de dados pessoais, especialmente no que se refere ao público infantojuvenil, conforme previsto na Lei nº 13.709/2018. Além disso, órgãos como o Conselho Nacional de Justiça (CNJ) e o Ministério Público Federal (MPF) também desempenham papel relevante na aplicação de sanções e na defesa de direitos fundamentais no ambiente digital.

A própria Lei nº 15.211/2025 reforça esse compromisso ao estabelecer que “o descumprimento das obrigações previstas nesta Lei sujeitará o infrator às penalidades administrativas de advertência, multa e suspensão de atividades” (Brasil, 2025) consolidando sistema de responsabilização administrativa e jurídica voltado à prevenção de danos. Por conseguinte, a Lei nº 15.211/2025, denominada Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, aprofunda a proteção ao estender as salvaguardas previstas no marco legal para o contexto específico dos jogos acessados por crianças e adolescentes. O artigo 21 (Brasil, 2025) determina que

os jogos eletrônicos direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles deverão observar integralmente as salvaguardas previstas no art. 16 da Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, especialmente no que se refere à moderação de conteúdos, à proteção contra contatos prejudiciais e à atuação parental sobre os mecanismos de comunicação.

O parágrafo único do mesmo artigo reforça essa diretriz ao afirmar que “os jogos de que trata o caput deste artigo deverão, por padrão, limitar as funcionalidades de interação a usuários, de modo a assegurar o consentimento dos pais ou responsáveis legais” (Brasil, 2025). Tais previsões normativas buscam garantir a efetividade do princípio da proteção integral previsto no artigo 227 da Constituição Federal de 1988, que



• RENAN MELO
• MARIA VITÓRIA SILVA SANTANA

estabelece ser dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à dignidade e à proteção contra qualquer forma de exploração.

No que se refere à fiscalização e à execução dessas normas, o ordenamento jurídico brasileiro prevê a atuação de diferentes órgãos e mecanismos complementares. O Ministério da Justiça e Segurança Pública (MJSP) é responsável pela classificação etária dos jogos, conforme estabelece o § 1º do artigo 3º da Lei 14.852/2024: “o Estado realizará a classificação etária indicativa, dispensada autorização estatal prévia para o desenvolvimento e a exploração dos jogos eletrônicos abrangidos por esta Lei” (Brasil, 2024, p. 2).

Em paralelo, a Autoridade Nacional de Proteção de Dados exerce função fiscalizadora sobre a coleta e o tratamento de dados pessoais, especialmente no que se refere ao público infantojuvenil, conforme previsto na Lei nº 13.709/2018. Além disso, os órgãos como o Conselho Nacional de Justiça e o Ministério Público Federal também desempenham papel relevante na aplicação de sanções e na defesa de direitos fundamentais no ambiente digital. A própria Lei nº 15.211/2025 (Brasil, 2025) reforça esse compromisso ao estabelecer que “o descumprimento das obrigações previstas nesta Lei sujeitará o infrator às penalidades administrativas de advertência, multa e suspensão de atividades”, consolidando um sistema de responsabilização administrativa e jurídica voltado à prevenção de danos.

Tais regulamentações se relacionam diretamente com o universo dos jogos eletrônicos ao reconhecerem que o ambiente de entretenimento digital é também um espaço de relações econômicas, sociais e culturais complexas. A inclusão de dispositivos sobre microtransações e interação em jogos demonstra que o Estado brasileiro entende os *games* como fenômenos tecnossociais, isto é, produtos que envolvem simultaneamente tecnologia, comportamento e consumo.

Ao preverem mecanismos de classificação etária e de supervisão parental, as leis buscam equilibrar a liberdade criativa das empresas desenvolvedoras com a proteção dos usuários, especialmente no que se refere à exposição de crianças e adolescentes a práticas de monetização agressivas e conteúdos inapropriados. Desse modo, a legislação atua tanto no incentivo à inovação e à produção nacional quanto na construção de ambiente digital ético e seguro, reconhecendo que os jogos são hoje parte essencial da cultura e da economia digital.



A conjugação das normas demonstra que o Brasil tem buscado construir uma política pública consistente para o setor de jogos eletrônicos, ancorada em dois eixos complementares: o fomento econômico e tecnológico e a proteção de direitos fundamentais. Todavia, desafios ainda persistem, como a efetividade das medidas de fiscalização em plataformas internacionais e a necessidade de regulamentar práticas de monetização e coleta de dados de forma mais transparente. A regulação dos jogos eletrônicos, portanto, não se limita à esfera econômica, mas envolve questões éticas, culturais e sociais que demandam cooperação entre Estado, empresas e sociedade civil. Assim, o ordenamento jurídico brasileiro caminha para uma abordagem mais equilibrada, que reconhece o potencial econômico e educativo dos jogos sem negligenciar a proteção dos usuários, especialmente dos mais vulneráveis.

Paralelamente, a ANPD exerce função fiscalizadora sobre a coleta e o tratamento de dados pessoais, especialmente no que se refere ao público infantojuvenil, conforme previsto na Lei nº 13.709/2018. Além disso, órgãos como o CNJ e o MPF também desempenham função relevante na aplicação de sanções e na defesa de direitos fundamentais no ambiente digital.

A própria Lei nº 15.211/2025 reforça esse compromisso ao estabelecer que “o descumprimento das obrigações previstas nesta Lei sujeitará o infrator às penalidades administrativas de advertência, multa e suspensão de atividades” (Brasil, 2025), fortalecendo um sistema de responsabilização administrativa e jurídica voltado à prevenção de danos.

5. Proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital e jogos eletrônicos: a questão das *loot boxes*

A proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital constitui um dos desafios mais urgentes da atualidade, especialmente diante da expansão dos jogos eletrônicos como espaço de convivência social, lazer, formação identitária e consumo. No Brasil, o debate se ancora primordialmente no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que, ao estabelecer o princípio da proteção integral, reconhece que menores de 18 anos são sujeitos de direitos em condição peculiar de desenvolvimento.

Assim, qualquer prática comercial, comunicacional ou tecnológica que incida sobre esse grupo deve ser analisada sob perspectiva do seu melhor interesse, conforme o



• RENAN MELO
• MARIA VITÓRIA SILVA SANTANA

artigo 227 da Constituição Federal e os artigos 3º, 4º e 6º do ECA. E, embora elaborado em outro contexto histórico, o estatuto fornece as bases normativas para a interpretação de riscos presentes na tecnossociedade, marcada pelo uso massivo de dispositivos digitais, pela circulação acelerada de dados e pela presença constante de estímulos mercadológicos dirigidos a públicos vulneráveis.

Nesse sentido, a conjugação entre o Estatuto da Criança e do Adolescente, o Código de Defesa do Consumidor e a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) revela-se fundamental para compreender a experiência infantojuvenil no ambiente dos jogos eletrônicos. O artigo 14 da LGPD dispõe que o tratamento de dados de crianças e adolescentes deve observar o princípio do “melhor interesse”, reconhecendo sua vulnerabilidade informacional.

Tal diretriz se articula diretamente com o ambiente de jogos, que frequentemente utiliza técnicas de coleta e análise comportamental para personalizar experiências, ajustar mecanismos de recompensa e promover ofertas de microtransações. Estudos sobre publicidade digital e responsabilidade civil em ambientes virtuais reforçam que crianças e adolescentes, por ainda não possuírem maturidade cognitiva e emocional plena, encontram-se especialmente suscetíveis a práticas persuasivas direcionadas, o que eleva o padrão esperado de cuidado das empresas desenvolvedoras (Oliveira, 2021).

Refletir sobre a proteção de crianças e adolescentes nos jogos eletrônicos exige compreender também o caráter antropológico e cultural do próprio ato de jogar. Para Huizinga (2008, p. 4) “o jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo, onde se apresenta justamente o lúdico”. O jogo, portanto, não é um mero passatempo, mas uma dimensão constitutiva da própria condição humana.

Ao aproximar a natureza lúdica do jogo da experiência contemporânea mediada por telas, observa-se que a tecnossociedade intensifica essa dimensão originária ao mesmo tempo que a submete a novas formas de regulação, consumo e risco. O jogo permanece como espaço de descoberta, criação e imaginação, mas também se converte em ambiente de coleta de dados, estratégias persuasivas e mecanismos de monetização, o que demanda reflexão crítica e jurídica diante da presença crescente de crianças e adolescentes nesse universo.



5.1 Análise crítica da legislação sobre jogos eletrônicos e sua efetividade

A legislação brasileira voltada aos jogos eletrônicos, especialmente a Lei nº 14.852/2024 e a Lei nº 15.211/2025, representa avanço ao reconhecer esses ambientes como espaços relevantes de interação tecnossocial. Contudo, a análise crítica de seu conteúdo evidencia limitações significativas. Em primeiro lugar, os conceitos centrais empregados pela legislação carecem de precisão. A lei menciona microtransações e mecanismos digitais que possam gerar risco, mas não define expressamente elementos fundamentais como *loot boxes*, “probabilidade de ganho”, “conteúdo predatório” ou “*design* persuasivo”. A ausência de detalhamento dificulta a atuação regulatória, amplia margens de interpretação e permite que empresas ajustem seus sistemas sem necessariamente atender ao espírito protetivo da lei.

Outro ponto sensível diz respeito à factibilidade das previsões normativas. Muitas das obrigações dependem de regulamentação posterior, que ainda não foi produzida, o que impede a plena eficácia da lei. A própria dinâmica transnacional dos jogos, desenvolvidos no exterior, hospedados em servidores estrangeiros e disponibilizados por plataformas como Google Play, Steam, PlayStation Network ou App Store, cria obstáculos práticos para a fiscalização, especialmente diante de uma regulação que ainda não dialoga plenamente com padrões internacionais.

Soma-se a isso a dificuldade de adesão voluntária das empresas de tecnologia. Como mostram pesquisas sobre monetização digital, estratégias como *loot boxes* compõem parte considerável do faturamento de grandes títulos, o que explica a relutância do setor em reconhecer tais mecanismos como práticas de risco ou possíveis formas de aposta.

A pertinência da legislação também se vê tensionada pela velocidade das transformações tecnológicas. Enquanto a indústria de jogos introduz novos modelos de monetização, sistemas de inteligência artificial aplicados a experiências imersivas e estruturas de coleta de dados altamente sofisticadas, o processo legislativo avança de maneira mais lenta, produzindo normas que muitas vezes se encontram desatualizadas no mesmo momento em que são promulgadas. Isso demonstra que a simples produção legislativa não basta: é necessária uma política regulatória dinâmica, articulada e tecnicamente qualificada.

• RENAN MELO
• MARIA VITÓRIA SILVA SANTANA

5.2 A problemática das *loot boxes* e a vulnerabilidade infantojuvenil

As *loot boxes* constituem um dos elementos mais controversos da economia dos jogos eletrônicos contemporâneos. Trata-se de mecanismos de recompensa baseados na aquisição, gratuita ou paga, de caixas virtuais cujo conteúdo aleatório pode variar entre itens cosméticos simples e vantagens competitivas significativas dentro do jogo. A literatura especializada demonstra que estruturas baseadas em aleatoriedade e reforço intermitente ativam no jogador mecanismos psicológicos semelhantes aos observados em jogos de azar, estimulando impulsividade, comportamento de risco e sensação de recompensa imediata (Drummond; Sauer, 2018).

Quando tais mecanismos são direcionados a crianças e adolescentes, a preocupação jurídica se intensifica. Além de ainda estarem em desenvolvimento emocional, esses usuários não possuem plena capacidade de compreensão sobre probabilidade, riscos econômicos, mecanismos de persuasão e distinções entre moeda real e moeda virtual. Nesse contexto, *loot boxes* podem configurar prática comercial abusiva à luz do Código de Defesa do Consumidor, especialmente quando não há transparência sobre a probabilidade de obtenção de itens, quando o *design* do jogo favorece decisões impulsivas ou quando a plataforma utiliza dados comportamentais para sugerir novas compras. Também se verifica possível violação do artigo 37, § 2º, do Código de Defesa do Consumidor, que veda publicidade dirigida a crianças de natureza passiva, especialmente quando associada a elementos lúdicos e afetivos.

Para além do consumo, pesquisas sobre *marketing* digital indicam que o *design* das interfaces de compra em jogos eletrônicos frequentemente utiliza cores, sons, tempo de espera, narrativa de urgência e técnicas de *nudge*³ que reduzem a autonomia decisória e amplificam a resposta emocional do usuário. Quando tais práticas incidem sobre crianças e adolescentes, reforçam-se os riscos de compulsão, gastos não autorizados e formação de comportamentos de dependência, o que exige interpretação protetiva do ordenamento.

3 Por *nudges* (em tradução livre “empurrão”), podemos de modo sintético tratar dos estímulos concedidos no ambiente digital para guiar determinada ação ou estimular um comportamento, como em um jogo digital, por exemplo.



5.3 Mecanismos e órgãos de fiscalização

A proteção de crianças e adolescentes no contexto das *loot boxes* depende da atuação integrada de diferentes órgãos. O Ministério da Justiça e Segurança Pública exerce papel central na classificação indicativa, podendo avaliar se mecanismos de recompensa interferem na faixa etária recomendada de um jogo.

A Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) é responsável por fiscalizar práticas de coleta e tratamento de dados, especialmente quando utilizadas para personalizar ofertas de microtransações ou perfilar jogadores. Nesse particular, vale ressaltar que, em 2026, por meio do Decreto nº 12.881/2026, a Agência passou a dispor de seis superintendências, quais sejam: Superintendência Executiva, Superintendência de Inovação Tecnológica, Superintendência de Regulação, Superintendência de Fiscalização, Superintendência de Relações Institucionais e Internacionais e Superintendência de Gestão Interna. Inobstante, uma unidade de Auditoria também passou a integrar a nova estrutura da ANPD, em atenção ao disposto na Lei nº 15.352/2026⁴.

O Programa de Proteção e Defesa do Consumidor (Procon) e a Secretaria Nacional do Consumidor (Senacon) podem responsabilizar empresas que pratiquem publicidade enganosa ou omitida, além de instaurarem procedimentos investigativos contra monetização predatória. O Ministério Público, por sua vez, tem legitimidade para atuar em tutela coletiva, ajuizar ações civis públicas e promover processos investigatórios quando empresas descumprem normas de proteção ao consumidor ou violam direitos infantojuvenis.

Apesar desse arcabouço institucional, a fiscalização enfrenta desafios estruturais. A ausência de regulamentação específica sobre *loot boxes*, a insuficiência de parâmetros técnicos claros para avaliação de sistemas de recompensa, a natureza transnacional das empresas e a velocidade de inovação tecnológica tornam o controle estatal dependente de políticas coordenadas, do intercâmbio internacional e da adoção de diretrizes de proteção digital mais rígidas.

Dessa forma, a análise de Direito Comparado demonstra que diversos países tratam as *loot boxes* como questão regulatória central. A Bélgica, desde 2018, proibiu completamente a venda de *loot boxes*, classificando-as como jogos de azar

4 Agência Nacional de Proteção de Dados. Disponível em: www.gov.br/anpd/pt-br/assuntos/noticias/anpd-ganha-nova-estrutura-e-se-consolida-como-agencia-reguladora. Acesso em: 30 jun. 2026.

• RENAN MELO
• MARIA VITÓRIA SILVA SANTANA

diante da aleatoriedade e da possibilidade de ganho associado a investimento financeiro (Video Games Federation Belgium, 2025). A Espanha, por sua vez, avançou em proposta legislativa que prevê limites de acesso para crianças e adolescentes, obrigatoriedade de divulgação de probabilidades, mecanismos de transparência e limites de gasto (Laskowski, 2023). Em nível europeu, observa-se crescente movimento para aproximar as *loot boxes* da regulação de jogos de aposta, especialmente quando voltadas a crianças e adolescentes (Laskowski, 2023).

No âmbito comparado, observa-se que a União Europeia ainda representa o sistema mais rigoroso e preventivo, com destaque para o Regulamento Geral de Proteção de Dados (GDPR) e o Digital Services Act (DSA), que impõem obrigações diretas e contínuas às plataformas digitais, especialmente no que tange à transparência, rastreabilidade e mitigação de riscos (União Europeia, 2016).

Já nos Estados Unidos, predomina o modelo autorregulatório, com a Children's Online Privacy Protection Act (Coppa) e o sistema privado *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), orientado mais pela lógica de mercado do que pela proteção integral preventiva. Essas experiências revelam que a tendência internacional se orienta para maior transparência, limitação de acesso por crianças e adolescentes, imposição de deveres de informação, controles parentais e reconhecimento de que *loot boxes* têm potencial de risco equiparável ao jogo de azar.

5.4 O questionamento do Ministério Público

A atuação do Ministério Público (MP), em suas diversas esferas, no debate contemporâneo sobre jogos eletrônicos e, em especial, sobre as *loot boxes*, tem se consolidado como uma das manifestações mais relevantes da adaptação das instituições jurídicas às transformações tecnológicas da sociedade digital. Inserido constitucionalmente na defesa da ordem jurídica e dos direitos fundamentais, conforme estabelece o artigo 127 da Constituição Federal, o MP reconhece que a tecnossociedade reconfigurou não apenas os modos de consumo e interação, mas também os próprios mecanismos de vulnerabilização de crianças e adolescentes, que passam a ser afetadas por dinâmicas de mercado baseadas em algoritmos, economias de dados e sistemas de recompensa estruturados em lógica de reforço comportamental.

Nesse contexto, as *loot boxes* não são compreendidas pelo Ministério Público como simples extensões de microtransações ou como meros itens opcionais de entretenimento;



ao contrário, são interpretadas como práticas que, pela combinação entre aleatoriedade, estímulos sensoriais, incerteza de resultados e possibilidade de despesa financeira, geram riscos específicos a sujeitos em condição peculiar de desenvolvimento, de modo que sua análise ultrapassa as fronteiras tradicionais do direito do consumidor.

Esse olhar ampliado leva o Ministério Público a adotar uma postura hermenêutica que privilegia o princípio da proteção integral previsto no artigo 227 da Constituição Federal e reafirmado pelos artigos 1º, 3º e 4º do Estatuto da Criança e do Adolescente. A proteção integral, compreendida como orientação estruturante para toda a ordem jurídica infantojuvenil, exige que qualquer prática que possa impactar o desenvolvimento físico, emocional e cognitivo do menor seja examinada sob a lógica do seu “melhor interesse”.

Assim, quando empresas utilizam caixas de recompensa que operam a partir de incertezas probabilísticas, reforço intermitente e indução ao gasto, o Ministério Público interpreta que há potencial violação a esse conjunto protetivo, pois tais mecanismos exploram justamente aspectos psicológicos ainda em formação, como impulsividade, dificuldade de cálculo probabilístico e menor capacidade de distinguir entre moeda real e moeda virtual.

Ao proceder a essa análise, o Ministério Público não se restringe à literalidade da lei, mas avança para um enfoque funcional, no qual não se indaga apenas se as *loot boxes* são formalmente qualificadas como apostas, mas se produzem efeitos análogos aos encontrados em jogos de azar. Pesquisas internacionais que identificam similaridades psicológicas entre *loot boxes* e *gambling* têm sido frequentemente mobilizadas como referência indireta pelo MP para sustentar que tais práticas não podem ser tratadas como elementos neutros no jogo, mas como estruturas de risco cuja natureza precisa ser interpretada à luz do ordenamento constitucional protetivo.

É nesse sentido que Drummond e Sauer (2018) destacam que *loot boxes* são parecidas com jogos de azar, argumento que reforça o entendimento de que o enfoque jurídico não pode ignorar o impacto comportamental dessas mecânicas sobre o público infantojuvenil.

Já de longa data, o Ministério Público vem questionando a prática de jogos no ambiente digital e seu estímulo (Ministério Público do Rio de Janeiro, 1997). O MP também tem questionado a opacidade algorítmica das *loot boxes*, especialmente no tocante à ausência de informações precisas sobre probabilidades de obtenção de itens,

• RENAN MELO
• MARIA VITÓRIA SILVA SANTANA

possibilidade de manipulação dos resultados e uso de dados comportamentais para ajustar a experiência do jogador.

A falta de transparência viola diretamente o dever de informação previsto no Código de Defesa do Consumidor e se torna ainda mais problemática quando envolve dados de crianças e adolescentes, pois o artigo 14 da Lei Geral de Proteção de Dados estabelece que o tratamento de dados de crianças deve ser conduzido com base no seu melhor interesse, impondo deveres de necessidade, clareza e finalidade estrita.

Quando empresas utilizam dados comportamentais de crianças e adolescentes para personalizar ofertas, calibrar recompensas ou estruturar estímulos persuasivos, o Ministério Público compreende que há desvio da finalidade legítima de tratamento, configurando risco informacional e emocional que ultrapassa o mero âmbito comercial.

A partir desse diagnóstico, o Ministério Público tem instaurado inquéritos civis, expedido recomendações, firmado termos de ajustamento de conduta e ajuizado ações civis públicas que buscam não apenas a responsabilização das empresas, mas também a construção de parâmetros protetivos mais amplos (Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente, 2026).

Essas medidas incluem exigências como a divulgação de probabilidades de obtenção de itens, a implementação de mecanismo de controle parental, a limitação de acesso de crianças e adolescentes a determinados tipos de microtransações e a revisão de elementos de *design* considerados potencialmente enganosos ou manipulativos. Noutros termos, o MP vem identificando falhas na moderação dos conteúdos e jogos por parte das plataformas digitais e desenvolvedores (Ministério Público de São Paulo, 2026).

Esses elementos podem configurar, em determinados casos, práticas comerciais abusivas, especialmente quando se observa que a estrutura das *loot boxes* utiliza cores, sons, contagens regressivas e outros dispositivos de *nudge* que reduzem a autonomia decisória do usuário.

Nota-se, ainda, que os órgãos do Ministério Público vêm se posicionando no sentido de que a legislação deve impor limites claros ao que é permitido ou não no ambiente digital e fortalece o papel das famílias e da sociedade na proteção da infância e juventude (Ministério Público do Mato Grosso do Sul, 2025).

Destaca-se, outrossim, o papel da “proteção de dados pessoais como garantia de direitos de crianças e adolescentes”, fortalecendo a promoção dos direitos humanos de crianças e adolescentes, a segurança e a cidadania digital na internet, assim como enfrentando os desafios complexos do ambiente *on-line*, como crimes cibernéticos e



violência, por meio de ações coordenadas de prevenção, educação e resposta (Ministério Público da Paraíba, 2025).

Outro elemento que tem fortalecido a atuação ministerial é o diálogo constante com experiências internacionais. Alguns países, conforme visto, que já classificaram determinadas *loot boxes* como formas ilegais de aposta, e propostas legislativas espanholas, que criam restrições específicas para menores, são utilizadas pelo Ministério Público como referências comparativas que demonstram que a preocupação com tais práticas não é isolada, mas parte de movimento global de contenção de riscos.

A incorporação de dados empíricos, relatórios técnicos, estudos de neurociência e avaliações psicológicas tem contribuído para que o Ministério Público atue como intérprete da tecnossociedade e não apenas como órgão repressivo, adotando abordagem interdisciplinar que compreende o fenômeno das *loot boxes* como problema jurídico, econômico, psicológico e cultural.

Assim, a função desempenhada pelo Ministério Público ultrapassa o tradicional papel de fiscal da lei e se aproxima de uma atuação regulatória responsiva, na qual a instituição pressiona empresas a adotar práticas mais éticas, provoca o sistema jurídico a reconhecer novas formas de exploração digital e antecipa debates legislativos que ainda não foram plenamente enfrentados pelo Estado. Em outras palavras, o MP opera como agente de proteção constitucional da infância diante de riscos digitais emergentes, contribuindo para a construção de um regime jurídico embrionário de salvaguardas digitais que respeite a dignidade da pessoa humana na sociedade de dados.

Nesse sentido, sua atuação não visa apenas à correção de práticas já consolidadas, mas à formação de um novo paradigma de proteção, capaz de compreender que os riscos da tecnossociedade assumem formas imateriais, sutis e muitas vezes invisíveis, o que exige respostas jurídicas igualmente sofisticadas e sensíveis à complexidade do ambiente digital.

6. Conclusão

A análise da proteção de crianças e adolescentes no contexto dos jogos eletrônicos evidencia que o ordenamento jurídico brasileiro ainda se encontra em processo de adaptação às dinâmicas complexas da tecnossociedade. Embora dispositivos como o ECA, o CDC e a LGPD forneçam bases robustas para a tutela infantojuvenil, sua aplicação aos

• RENAN MELO
• MARIA VITÓRIA SILVA SANTANA

mecanismos contemporâneos de monetização, especialmente às *loot boxes*, demanda interpretação atualizada e sensível às novas formas de vulnerabilidade digital.

Jogos, como demonstra Huizinga (2008), são dimensão constitutiva da experiência humana; porém, quando inseridos em plataformas orientadas por dados, algoritmos e modelos persuasivos de consumo, esse caráter lúdico passa a conviver com riscos que extrapolam a esfera do entretenimento.

A legislação recente sobre jogos eletrônicos no Brasil ainda carece de precisão conceitual e de regulamentação eficaz, revelando lacunas em relação à transparência, ao controle parental, ao dever de informação e ao impacto psicológico dessas práticas sobre menores. A análise comparada mostra que países como Bélgica e Espanha já reconhecem a gravidade do problema, adotando medidas restritivas ou proibitivas, enquanto os Estados Unidos avançam em mecanismos administrativos e selos informativos.

No plano nacional, ainda se debate quanto à questão, mormente após o advento do chamado ECA Digital (já referida Lei nº 15.211/2025). Todavia, cabe ressaltar que as *loot boxes* podem se aproximar de práticas de jogo de azar, especialmente quando associadas a aleatoriedade remunerada e ausência de clareza.

Tendo em vista o quanto exposto, entende-se que a regulação das *loot boxes* no Brasil deve avançar para além da simples adaptação legislativa. É imprescindível a construção de um marco regulatório multidisciplinar que considere aspectos jurídicos, psicológicos, econômicos e sociotécnicos. A proteção integral da criança e do adolescente, princípio constitucional estruturante, deve guiar a criação de políticas públicas, normas complementares e práticas corporativas responsáveis.

Somente com esse conjunto articulado será possível garantir que o espaço lúdico dos jogos eletrônicos retenha seu potencial de descoberta, criatividade e convivência, sem submeter sujeitos em desenvolvimento a riscos que não são capazes de avaliar plenamente.

REFERÊNCIAS

ABRAGAMES; APEXBRASIL. *2º Censo da Indústria Brasileira de Games*. São Paulo, 2024.

AGÊNCIA NACIONAL DE PROTEÇÃO DE DADOS (ANPD). *ANPD ganha nova estrutura e se consolida como agência reguladora*. Brasília, DF, 8 abr. 2026. Disponível em: www.gov.br/anpd/pt-br/assuntos/noticias/anpd-ganha-nova-estrutura-e-se-consolida-como-agencia-reguladora. Acesso em: 30 jun. 2026.



ARENDT, H. *A condição humana*. Tradução Roberto Raposo. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS CENTROS DE DEFESA DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE, 2026. *Ministério Público dá parecer favorável a entrada das ações contra fabricantes de jogos eletrônicos e virtuais*. Disponível em: www.ancedbrasil.org.br/ministerio-publico-da-parecer-favoravel-a-entrada-das-acoes-contra-fabricantes-de-jogos-eletronicos-e-virtuais/. Acesso em: 30 jun 2026.

BRASIL. Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 18 mar. 2026.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 5 out. 1988.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 16 jul. 1990.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 15 ago. 2018.

BRASIL. Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024. Institui o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 6 maio 2024.

BRASIL. Lei nº 15.211, de 2025. Estabelece normas de proteção à criança e ao adolescente no ambiente digital. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 2025.

CASTELLS, M. *A era da informação: economia, sociedade e cultura*. Tradução Roneide Venancio Majer. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DRUMMOND, A.; SAUER, J. D. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, v. 2, p. 530-532, 2018.

EUROPEAN UNION. *General Data Protection Regulation (GDPR)*. Regulation (EU) 2016/679. Brussels, 2016.

EUROPEAN UNION. *Digital Services Act*. Regulation (EU) 2022/2065. Brussels, 2022.

FANTINI, L. M. C. *Loot boxes e responsabilidade civil: uma análise das externalidades negativas nas microtransações*. 2023. Dissertação (Mestrado em Direito) – PUC Minas, Belo Horizonte, 2023. Disponível em: <https://bib.pucminas.br/teses>. Acesso em: 16 nov. 2025.

FARIAS FILHO, M. *Loot boxes, gambling e direito do consumidor: uma análise jurídica brasileira*. *Revista UNIFACS*, Salvador, 2022. Disponível em: <https://revistas.unifacs.br>. Acesso em: 16 nov. 2025.

Federal Trade Commission (FTC). *In-game purchases and dark patterns enforcement actions*. Washington, 2020-2023.

HAN, B.-C. *Capitalismo e impulso de morte: ensaios e entrevistas*. Tradução Gabriel Salvi. Petrópolis: Vozes, 2021.

HAN, B.-C. *No enxame: perspectivas do digital*. Tradução Lucas Machado. Petrópolis: Vozes, 2020.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.



• RENAN MELO
• MARIA VITÓRIA SILVA SANTANA

KING, D.; DELFABBRO, P.; GRIFFITHS, M. The convergence of gambling and digital gaming: implications for public health. *Journal of Behavioral Addictions*, v. 9, n. 3, p. 1-12, 2020.

LASKOWSKI, K. Regulamentação das loot boxes na UE – status de carregamento. *Dentons*, São Paulo, 28 jun. 2023. Disponível em: www.dentons.com/en/insights/guides-reports-and-whitepapers/2023/june/28/loot-box-regulation-in-the-eu-loading-status. Acesso em: 30 jun 2026.

LIPSON, C.; BRAIN, D. The Law of Video Game Development. *Harvard Law School Review*, Boston, 2009.

MELO, R. *Sujeito e dignidade da pessoa humana na sociedade de dados e desempenho*. 2023. Tese (Doutorado em Direito) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2023.

MINISTÉRIO PÚBLICO DA PARAÍBA. *MPPB inicia tratativas para proteger crianças e adolescentes no meio digital*. Disponível em: www.mppb.mp.br/index.php/pt/comunicacao/noticias/32-infancia-e-juventude/26965-mppb-inicia-tratativas-para-garantir-a-protecao-de-criancas-e-adolescentes-no-meio-digital?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 30 nov. 2025.

MINISTÉRIO PÚBLICO DE SÃO PAULO. *Relatório enviado ao PGJ alerta para riscos a crianças e jovens em plataformas de jogos*. Disponível em: mbsp.mp.br/w/relatorio-enviado-ao-pgj-alerta-para-riscos-a-criancas-e-adolescentes-em-plataformas-de-jogos. Acesso em: 30 jun. 2026.

MINISTÉRIO PÚBLICO DO MATO GROSSO DO SUL. *Ambiente digital seguro: MPMS reforça fiscalização com nova lei que protege crianças na internet*. Disponível em: www.mpms.mp.br/noticias/2025/09/ambiente-digital-seguro-mpms-reforca-fiscalizacao-com-nova-lei-que-protege-criancas-na-internet-?utm_source=chatgpt.com#. Acesso em: 30 nov. 2025.

MINISTÉRIO PÚBLICO DO RIO DE JANEIRO. *Jogos de azar, via internet, 1997*. Disponível em: www.mprj.mp.br/documents/20184/2847058/Luiz_Carlos_Caffaro.pdf. Acesso em: 30 jun. 2026.

NEWZOO. *Global Games Market Report*. Amsterdam, 2024.

OLIVEIRA, A. Publicidade digital e vulnerabilidade infantil: limites e responsabilidades. *Revista de Direito e Tecnologia*, São Paulo, v. 4, n. 2, 2021.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA (UNESCO); WHO. *Gaming disorder: ICD-11*. Genebra: Organização Mundial da Saúde, 2019.

ORGANIZAÇÃO PARA A COOPERAÇÃO E DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO (OCDE). *Digital broadband content: the online computer and video game industry*. OECD Publishing, 2005.

PAVAN, B. Games movimentam mais de US\$ 2,7 bilhões no Brasil. *Revista Isto É Dinheiro*, São Paulo, 2025. Disponível em: <https://istoedinheiro.com.br/games-brasil>. Acesso em: 2 nov. 2025.

PESQUISA GAME BRASIL (PGB). *Relatório anual 2024*. São Paulo: Sioux Group, 2024.

PROGRAMA DE PROTEÇÃO E DEFESA DO CONSUMIDOR (PROCON); SECRETARIA NACIONAL DO CONSUMIDOR (SENACON). *Processos administrativos sobre microtransações em jogos eletrônicos*. Brasília, 2020-2025.

SILVA, R. M. Crianças, dados e plataformas: riscos da monetização no ambiente digital. *Revista de Direito do Consumidor*, Rio de Janeiro, v. 118, 2019.



VIDEO GAMES FEDERATION BELGIUM. *The situation on loot box in Belgium*. 2025. Disponível em: vgfb.be/loot-boxes-in-belgium/. Acesso em: 30 jun. 2026.

YAMAKAMI, L. Indústria de games no Brasil cresceu sete vezes em dez anos. *Revista Veja*, São Paulo, 2024. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/economia/industria-de-games-no-brasil-cresceu-sete-vezes-em-dez-anos/>. Acesso em: 2 nov. 2025.

Renan Melo

Bacharel em Direito pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP) com período de intercâmbio na Universidade de Coimbra - Portugal. Pós-Graduado em Direito Civil - Contratos pela PUC/SP. Pós-Graduado em Direito Internacional pela Escola Paulista de Direito. Mestre em Filosofia do Direito pela PUC/SP. Doutor em Direito pela PUC/SP. Pós-doutorando pela Eppen - Unifesp. Advogado vinculado ao escritório ASBZ Advogados desde abril/2012, atuando, precipuamente, nas áreas de Direito Civil, Direito do Consumidor e Direito Aeronáutico. Lecionou no Curso de Pós-Graduação em Direito na Universidade Nove de Julho. Pesquisador do Observatório de Regionalismo (ODR) - Unifesp | Democracia e seus desafios no Século XXI - UP Mackenzie | Meio Ambiente Digital e Direitos Humanos - UP Mackenzie. Professor da Faculdade de Direito da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Membro da Comissão de Direito Aeronáutico da OAB/SP. Membro da Comissão de Direitos Humanos da OAB/SP. Membro da Comissão de Ação Social da OAB/SP. Membro Fundador do Instituto Brasileiro de Direito Aeronáutico (Ibaer). Membro da Ordem dos Advogados do Brasil - nº 30.347. Membro da Ordem dos Advogados de Portugal - nº 66359L.

Universidade Presbiteriana Mackenzie

São Paulo, SP, Brasil

E-mail: renan.sousa@mackenzie.br

Maria Vitória Silva Santana

Graduanda em Direito pela Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Universidade Presbiteriana Mackenzie

São Paulo, SP, Brasil

E-mail: vitoriasilvasantana2001@hotmail.com

Equipe editorial

Editor Acadêmico Felipe Chiarello de Souza Pinto

Editor Executivo Marco Antonio Loschiavo Leme de Barros

Produção editorial

Coordenação Editorial Andréia Ferreira Cominetti

Preparação de texto Mônica de Aguiar Rocha

Diagramação Libro Comunicação

Revisão Vera Ayres

