

**GAMIFICAÇÃO, EXPLORAÇÃO E VULNERABILIDADE INFANTIL: A REGULAÇÃO DAS
LOOT BOXES E O DESAFIO DA RESPONSABILIDADE CIVIL NO “ECA DIGITAL”**

José Luiz de Moura Faleiros Júnior *

A aprovação do Estatuto Digital da Criança e do Adolescente – Lei nº 15.211/2025 (também chamado de “ECA Digital”) marca a mais profunda transformação normativa brasileira sobre proteção infantil no ambiente digital desde a promulgação do Estatuto da Criança e do Adolescente. Dentre os inúmeros pontos de tensão introduzidos pelo novo marco, poucos são tão emblemáticos e atuais quanto o debate sobre a vedação às caixas de recompensa (*loot boxes*)¹, que são mecanismos de recompensa aleatória amplamente disseminados em jogos eletrônicos, inclusive aqueles acessados diariamente por crianças e adolescentes. Em um contexto de crescente gamificação da vida digital, é urgente enfrentar o desafio jurídico de qualificar essas práticas: são mero entretenimento? Microtransações legítimas? Ou representam, na essência, mecanismos de exploração comportamental infantil que demandam enquadramento jurídico próprio?

Em 2021, tive a oportunidade de aprofundar esse debate em trabalho desenvolvido com a Professora Roberta Densa². Naquele estudo, já chamávamos atenção para a crescente sofisticação dos *nudges* comportamentais empregados por desenvolvedoras e plataformas, bem como para o surgimento de modelos de monetização opacos, como *gacha games*, microtransações, *framing* e *anchoring*, capazes de tensionar os limites entre entretenimento legítimo e exploração econômica de vulnerabilidades psíquicas, sobretudo as infantojuvenis.

Em 2023, relevante Nota Técnica emitida pelo Tribunal de Justiça do Distrito Federal e dos Territórios (TJDFT)³ registrou que não havia previsão legal específica que discipline tais mecanismos e, ao evidenciar a dificuldade de enquadrá-los como jogos de azar à luz da legislação vigente, o

* Doutor em Direito Civil pela Universidade de São Paulo – USP/Largo de São Francisco. Doutor em Direito, Tecnologia e Inovação pela Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG. Mestre e Bacharel em Direito pela Universidade Federal de Uberlândia – UFU. Especialista em Direito Digital, Direito Civil e Empresarial. Advogado. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0192-2336> E-mail: josefaleirosjr@outlook.com

¹ “Art. 20. São vedadas as caixas de recompensa (*loot boxes*) oferecidas em jogos eletrônicos direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles, nos termos da respectiva classificação indicativa”.

² FALEIROS JÚNIOR, José Luiz de Moura; DENSA, Roberta. Para além das *'loot boxes'*: responsabilidade civil e novas práticas abusivas no mercado de 'games'. In: FALEIROS JÚNIOR, José Luiz de Moura; LONGHI, João Victor Rozatti; GUGLIARA, Rodrigo (coord.). *Proteção de dados pessoais na sociedade da informação: entre dados e danos*. Indaiatuba: Foco, 2021, p. 333-356.

³ TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL E DOS TERRITÓRIOS. Nota Técnica nº 9/2023 – *Loot Boxes*. Brasília: TJDF, 2023. Disponível em: https://www.tjdft.jus.br/consultas/notas-tecnicas/nt_loot_boxes_-aprovada.pdf Acesso em: 30 nov. 2025.

documento revelou a insuficiência das categorias tradicionais para lidar com modelos complexos de monetização digital. Hoje, com o advento do ECA Digital e o fortalecimento de um ecossistema regulatório voltado à proteção integral on-line, tais reflexões ganham contornos ainda mais urgentes, exigindo uma revisão crítica das práticas de design, das bases informacionais que as sustentam e, sobretudo, da responsabilidade civil aplicável a esse novo ambiente de riscos digitais.

A dinâmica é simples: o usuário paga para adquirir uma chance de receber itens, vantagens ou recompensas de valor variável, cujo resultado é definido por algoritmos cuja lógica costuma ser opaca. Esse modelo, amplamente difundido em jogos acessíveis a crianças e adolescentes, combina expectativa, frustração e a promessa de recompensa imediata, reproduzindo mecanismos semelhantes aos de jogos de azar, embora muitas vezes apresentados sob a aparência inofensiva de “pequenos bônus” ou “prêmios surpresa”.

Para ilustrar o tema, incidente relatado pela BBC em 2019 revelou que quatro crianças inglesas gastaram cerca de £ 550, em microtransações sucessivas e ao alvedrio dos pais, adquirindo “*player-packs*” no modo Ultimate Team do jogo eletrônico de futebol FIFA, exemplificando de forma dramática os riscos concretos do mecanismo de *loot boxes* quando acessível a menores. Segundo a reportagem⁴, o conteúdo desses pacotes só era revelado após o pagamento, de modo que as compras se davam com base em expectativa, impulsividade ou curiosidade, sem real consciência das chances de obtenção de itens desejados ou de quantos gastos poderiam ser feitos. Este episódio não constitui mera curiosidade anedótica: revela como um modelo de monetização digital pode converter-se em mecanismo efetivo de risco para crianças e adolescentes, sobretudo em contextos de uso não supervisionado, com graves consequências econômicas e psicológicas.

Afinal, seriam as *loot boxes* simples ferramentas de entretenimento, inseridas na lógica de monetização típica da indústria de jogos? Ou configurariam, na realidade, mecanismos sofisticados de exploração comportamental infantil, estruturados para induzir comportamento compulsivo, prolongar tempo de tela e estimular gastos recorrentes? No exemplo britânico, a constatação de que o núcleo familiar teve seus recursos financeiros praticamente “esvaziados” reforça a necessidade de um regime jurídico mais robusto de tutela, que contemple a prevenção, a transparência e a responsabilização civil – e não apenas o controle parental *ex post*.

Além disso, a resposta exige compreender como esses sistemas operam no plano técnico e comportamental: algoritmos ajustam probabilidades conforme o histórico do usuário, elementos visuais e sonoros amplificam a sensação de vitória iminente, ofertas limitadas por tempo geram pressão emocional e a aleatoriedade das recompensas sustenta um ciclo de tentativa e erro que impacta de modo desproporcional crianças e adolescentes, cuja capacidade de autodeterminação e de avaliação de risco é reduzida. Não se trata, portanto, de um debate meramente contratual ou econômico, mas de uma reflexão jurídica mais profunda acerca da proteção integral, da responsabilidade civil e das fronteiras entre entretenimento legítimo e práticas potencialmente abusivas direcionadas ao público mais vulnerável do ambiente digital.

⁴ KLEINMAN, Zoe. The kids emptied our bank account playing Fifa. *BBC News*, 8 jul. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/technology-48908766> Acesso em: 30 nov. 2025.

Em recente publicação na coluna Migalhas de Responsabilidade Civil, procurei esclarecer que a correta distinção terminológica entre “*game*”, “*gamble*” e “*bet*” é essencial para o ordenamento jurídico brasileiro⁵. A confusão semântica frequentemente observada na tradução e no debate público, sobretudo entre “jogo eletrônico”, “jogo de azar” e “jogo de aposta”, compromete a segurança jurídica e dificulta a correta aplicação de normas de responsabilidade civil ou de proibição de práticas abusivas. A separação conceitual entre entretenimento puramente lúdico (*game*) e atividades vinculadas a risco financeiro ou sorte (*gamble/bet*) demarca limites normativos fundamentais, essenciais para identificar quais condutas podem gerar dano indenizável ou exigir prevenção e tutela protetiva.

Embora não aborde essa importante distinção – o que, a rigor, mais parece uma oportunidade perdida –, o ECA Digital tem o mérito de inaugurar uma nova estrutura normativa de deveres direcionados aos fornecedores de serviços digitais, especialmente no que se refere à prevenção de riscos previsíveis prevista nos artigos 8º a 14. À luz desse marco regulatório, as *loot boxes* deixam de ser tratadas como fenômeno meramente contratual ou mercadológico e passam a configurar potenciais instrumentos de vulneração da integridade psicológica de crianças e adolescentes. Tal conclusão decorre da combinação entre pagamento, aleatoriedade, opacidade algorítmica e estratégias de gamificação desenhadas para estimular compulsão⁶.

A lógica de reforço intermitente, amplamente demonstrada pela psicologia comportamental, indica que esses mecanismos são concebidos para maximizar engajamento, ativação dopaminérgica e recorrência de gastos, elementos incompatíveis com a capacidade cognitiva reduzida do público infantojuvenil.

Seppy Pour sustenta que as *loot boxes*, enquanto modelo de negócios estruturante da indústria contemporânea de videogames, deixaram de ser um mero detalhe de design para se tornarem um problema jurídico transnacional, em razão de seus efeitos psicológicos, sociais e financeiros, especialmente sobre grupos vulneráveis como crianças, adolescentes e indivíduos com predisposição a comportamentos aditivos⁷. Com base em ampla literatura empírica, o autor destaca a correlação entre engajamento em *loot boxes* e severidade de problemas de jogo, bem como o uso sistemático de mecanismos de manipulação comportamental (reforço intermitente, *fear of missing out*, ilusão de controle) que aproximam essas práticas do jogo de azar tradicional.

Esse quadro se complica diante das *loot boxes* em jogos on-line: apesar de inseridas num contexto de “*game*”, elas replicam mecanismos típicos de “*gamble*”, ao combinar pagamento, aleatoriedade e promessa de recompensa, muitas vezes com probabilidades ocultas e estímulos psicológicos intensos. Tal modelo de monetização apresenta elevado potencial viciante, especialmente

⁵ FALEIROS JÚNIOR, José Luiz de Moura. Responsabilidade civil e jogos on-line: diferentes nuances entre “*game*”, “*gamble*” e “*bet*”. *Migalhas de Responsabilidade Civil*, 20 fev. 2025. Disponível em: <https://s.migalhas.com.br/S/DC22A0> Acesso em: 30 nov. 2025.

⁶ FALEIROS JÚNIOR, José Luiz de Moura. Proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes nos jogos eletrônicos. In: FERNANDES, Elora; TEFFÉ, Chiara Spadaccini de; BRANCO, Sergio (org.). *Privacidade e proteção de dados de crianças e adolescentes*. 2. ed. Rio de Janeiro: Instituto de Tecnologia & Sociedade do Rio de Janeiro, 2024, p. 98-111.

⁷ POUR, Seppy. Experience of legal regulation of loot boxes in different countries: a comparative analysis. *Journal of Digital Technologies and Law*, Sydney, v. 2, n. 2, p. 345-371, 2024, p. 367.

para crianças e adolescentes, expondo-os a riscos financeiros e psíquicos em um cenário de captura comportamental em que a ludopatia digital se configura como realidade concreta⁸. Esse tensionamento entre jogo recreativo e aposta disfarçada demanda reavaliação normativa atenta, bem como responsabilização civil por exercício de atividade de risco, falhas de informação ou design intencionalmente vulnerável. Nesse cenário, o novo marco normativo aproxima-se do reconhecimento da existência de um risco intrínseco associado a essa dinâmica digital.

A responsabilidade civil assume, portanto, posição central. Se a exploração de *loot boxes* envolve, por sua própria natureza, risco acentuado aos direitos da criança, torna-se pertinente a incidência do artigo 927, parágrafo único, do Código Civil, que consagra a responsabilidade objetiva em hipóteses de risco da atividade. Trata-se de regime apto a amparar reparações por danos decorrentes de defeitos de design, falhas no dever de informação ou ausência de mecanismos eficazes de mitigação de riscos. A esse quadro soma-se a vedação, prevista na LGPD⁹ e reforçada pelo ECA Digital¹⁰, ao tratamento de dados comportamentais de crianças para fins de personalização comercial, prática frequentemente utilizada por plataformas que ajustam probabilidades de recompensas conforme o comportamento do usuário.

Nesse contexto, destaca-se ainda a possível configuração de um defeito comportamental. As *loot boxes* podem ser analisadas sob a perspectiva do vício de projeto, pois não representam falhas eventuais, mas estruturas concebidas para explorar vulnerabilidades cognitivas, criando um ambiente de captura atencional potencialmente lesivo. O caso guarda evidente paralelismo com o dos brinquedos perigosos, cuja operação regular pode, ainda assim, gerar responsabilização se expuser crianças a riscos indevidos. Essa comparação evidencia que a lógica da proteção integral, de estatura constitucional e infraconstitucional, impõe uma análise material do design digital e não apenas formal ou contratual.

O debate também possui dimensão coletiva, especialmente quanto à identificação dos sujeitos responsáveis pelos danos decorrentes das *loot boxes*. É necessário investigar se o desenvolvedor, o marketplace ou a plataforma hospedeira deve responder pelos prejuízos. A jurisprudência brasileira tem ampliado a compreensão da responsabilidade civil solidária nos ecossistemas digitais, sobretudo quando presente coautoria causal, nos termos do artigo 942 do Código Civil. Considerando que diferentes agentes integram a cadeia de disponibilização e monetização do risco, não há justificativa jurídica para fragmentar a tutela das vítimas. O ECA Digital reforça essa conclusão ao estabelecer o dever de assegurar ambiente digital seguro, o que sugere a existência de um dever de proteção compartilhado.

⁸ Cf. MARQUES, Claudia Lima; MARTINS, Fernando Rodrigues; MARTINS, Guilherme Magalhães. Economia da atenção, gamificação e esfera lúdica humana: nova crise na proteção dos consumidores e os abusos das apostas e jogos on-line. *Revista de Direito do Consumidor*, São Paulo, v. 156, ano 33, p. 183-197, nov./dez, 2024.

⁹ “Art. 12. (...) § 2º Poderão ser igualmente considerados como dados pessoais, para os fins desta Lei, aqueles utilizados para formação do perfil comportamental de determinada pessoa natural, se identificada”.

¹⁰ “Art. 26. É vedada a criação de perfis comportamentais de usuários crianças e adolescentes a partir da coleta e do tratamento de seus dados pessoais, inclusive daqueles obtidos nos processos de verificação de idade, bem como de dados grupais e coletivos, para fins de direcionamento de publicidade comercial”.

Em perspectiva comparada, observa-se que diversos países já enfrentam o tema. A Bélgica¹¹ e a Holanda¹² classificaram *loot boxes* como jogos de azar, a Austrália¹³ introduziu exigências específicas de classificação etária e o que já se nota é uma tendência ao reconhecimento de seu enquadramento como mecanismo comercial predatório quando dirigido a menores, uma vez que tais práticas ultrapassam o campo do marketing e alcançam a esfera de proteção dos direitos da personalidade infantil. Nesse sentido, o ECA Digital posiciona o Brasil mais próximo de modelos regulatórios de natureza protetiva e restritiva, compatíveis com a doutrina da proteção integral.

O desafio central consiste em qualificar juridicamente os danos associados às *loot boxes*. O dano econômico, embora relevante, pode não ser o mais complexo. O dano existencial, compreendido como o comprometimento de processos de formação, o estímulo à compulsão, a afetação emocional e a exposição sistemática a práticas abusivas, demanda uma releitura contemporânea da responsabilidade civil, atenta aos riscos psicossociais e às dinâmicas de arquitetura comportamental que estruturam os ambientes digitais. A proteção integral da infância no século XXI não pode limitar-se ao plano declaratório e exige instrumentos efetivos de responsabilização, transparência algorítmica e contenção de práticas predatórias dissimuladas sob a roupagem do entretenimento.

Noutras palavras, o ECA Digital inaugura um novo paradigma segundo o qual não basta responsabilizar *a posteriori*. É indispensável prevenir, regular e estruturar ecossistemas digitais que respeitem a integridade da criança. As *loot boxes* representam o caso mais evidente de uma cultura tecnológica que ainda busca compreender seus deveres diante da vulnerabilidade infantil. Sob essa perspectiva, impõe-se uma agenda jurídica proativa¹⁴, capaz de reconhecer a centralidade do risco digital e posicionar o Direito como instrumento de proteção eficaz das novas gerações, para as quais o ambiente digital integra, de forma indissociável, a própria experiência de vida.

Para além da responsabilização *ex post*, impõe-se uma mudança estrutural no paradigma da regulação digital, pois a mera proibição formal das *loot boxes*, ainda que necessária, não basta se não vier acompanhada de mecanismos efetivos de transparência algorítmica, auditoria independente e relatórios de impacto. Em especial, a adoção de obrigações de *disclosure* – divulgação clara e acessível das probabilidades de recompensa, dos riscos associados e das formas de monetização – deve ser considerada requisito mínimo de segurança digital. Sem esse requisito, permanece elevada a opacidade que favorece a exploração da vulnerabilidade infantil.

Ademais, é necessário considerar o papel da reparação integral, inclusive para danos

¹¹ BELGIAN GAMING COMMISSION. *Loot boxes in Belgium*. 2018. Disponível em: <https://vgfb.be/loot-boxes-in-belgium/>. Acesso em: 30 nov. 2025.

¹² NETHERLANDS GAMING AUTHORITY. *Study into loot boxes: a treasure or a burden?* Amsterdam, 2018. Disponível em: <https://www.kansspelautoriteit.nl>. Acesso em: 30 nov. 2025.

¹³ AUSTRALIAN CLASSIFICATION BOARD. *Classification Board. New classifications for gambling-like content in video games*. *Classification.gov.au*, Canberra, 2024. Disponível em: <https://www.classification.gov.au/>. Acesso em: 30 nov. 2025.

¹⁴ BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge: The MIT Press, 2007, p. 338. Comenta: “Assessment of all kinds demands accountability, assurance that money, time, and commitment will return value in like kind to the sponsoring institution. Political institutions hope for assent and commitment. Advertisers and businesses hope for commercial return. Educational institutions hope for predictable and desired synthetic response. Like a neurotic or a codependent, assessment always sticks around until it can be certain that a result, positive or negative, has come to pass”.

psicossociais e existenciais, e a responsabilização solidária e ampla de todos os agentes envolvidos: desenvolvedores, distribuidores, plataformas de hospedagem e marketplaces, publicidade, mecanismos de pagamento, e mesmo intermediários na cadeia de monetização. Isso porque o dano causado não resulta necessariamente de uma falha isolada, mas de um modelo econômico distribuído e de uma arquitetura de design orientada à lucratividade por meio de exploração de vulnerabilidade. Nessa perspectiva, a responsabilização civil deve cumprir função não apenas reparatória, mas preventiva e pedagógica, exigindo, por exemplo, a imposição de obrigações de compliance digital, adoção de ferramentas de mitigação de risco e, se necessário, restrições dessa modalidade de monetização quando dirigida a público vulnerável.

A partir de uma análise comparativa de múltiplas jurisdições, Seppy Pour demonstra a heterogeneidade das respostas regulatórias – ora qualificando *loot boxes* como forma de *gambling*, ora adotando modelos de transparência, *disclosure* de probabilidades e restrições etárias – e conclui pela necessidade de um regime de regulação mais robusto, orientado à proteção do consumidor e à minimização de danos, capaz de equilibrar inovação na indústria de jogos, proteção de usuários e bem-estar coletivo, inclusive por meio de maior transparência de dados e cooperação da própria indústria com pesquisadores e reguladores¹⁵.

Nessa linha, o ECA Digital pode ser compreendido como ponto de inflexão na trajetória brasileira de enfrentamento dos riscos digitais dirigidos a crianças e adolescentes. A inexistência, até o momento, de precedentes paradigmáticos sobre *loot boxes* no Superior Tribunal de Justiça, bem como o diagnóstico de lacuna normativa consignado na Nota Técnica do TJDF, evidenciam que a jurisdição vinha operando com ferramentas conceituais e normativas insuficientes para dar resposta adequada à complexidade do problema. Ao positivarem deveres específicos de prevenção, de segurança e de proteção integral no ambiente on-line, as novas disposições deslocam o eixo da discussão: não se trata apenas de discutir se *loot boxes* se enquadram ou não como jogo de azar à luz de categorias tradicionais, mas de verificar se o design e o modelo de negócios são compatíveis com o patamar mínimo de tutela exigido pelo ordenamento em matéria de infância e adolescência.

Em última análise, a experiência comparada e o acúmulo de evidências empíricas sobre os efeitos psicossociais das *loot boxes* convocam a doutrina e a jurisprudência brasileiras a abandonar qualquer postura de neutralidade aparente. O editorial que ora se apresenta é um convite à comunidade jurídica para assumir, de modo explícito, que a arquitetura do ambiente digital é também arquitetura de responsabilidade: aquilo que se desenha, financia, lança e mantém no mercado não é neutro, sobretudo quando direcionado a sujeitos em desenvolvimento. Se o ECA Digital inaugura um novo léxico normativo para lidar com esses desafios, caberá aos tribunais, aos órgãos reguladores e à academia preencherem-no de densidade material, articulando responsabilidade civil, proteção de dados, regulação de plataformas e políticas públicas de saúde mental. Só assim será possível passar do diagnóstico de risco à efetiva construção de um ambiente digital mais justo, transparente e seguro para as novas gerações.

¹⁵ POUR, Seppy. Experience of legal regulation of loot boxes in different countries: a comparative analysis. *Journal of Digital Technologies and Law*, Sydney, v. 2, n. 2, p. 345-371, 2024, *passim*.