

As Loot Boxes e o Vício em Jogos de Azar¹
Uma análise exploratória sobre os efeitos em Crianças e Adolescentes

Emanuel De Moraes Costa²
Nilson Valdevino Soares³
Faculdade Senac Pernambuco

RESUMO

Esta pesquisa analisa a relação entre loot boxes em jogos eletrônicos e o desenvolvimento precoce de comportamentos associados ao vício em jogos de azar entre crianças e adolescentes. Parte-se da contextualização das práticas de monetização nos jogos digitais e do problema que envolve a exposição de menores a essas mecânicas, geralmente não reguladas. O objetivo é investigar como as loot boxes podem atuar como porta de entrada para o jogo de azar e quais mecanismos regulatórios ou educativos podem ser propostos. A metodologia inclui revisão bibliográfica e análise documental. Fundamenta-se em estudos sobre comportamento do consumidor infantojuvenil, vício comportamental e legislação brasileira. Os resultados preliminares apontam uma correlação entre a utilização de loot boxes e a propensão ao vício em jogos de azar, reforçando a necessidade de regulamentação específica.

PALAVRAS-CHAVE: *loot boxes*; jogos de azar; crianças e adolescentes; game studies.

INTRODUÇÃO

Há um crescimento, no decorrer dos anos, da indústria dos jogos eletrônicos ampliando o seu destaque comercial (Moreira, 2021; FOCUSGN, 2023), o que tem despertado o interesse de diversos setores da sociedade, principalmente no que se refere às implicações psicológicas e sociais que essas plataformas podem gerar, especialmente entre crianças e adolescentes – no Brasil, por exemplo, o Marco Legal dos Games, estabelecido através Lei nº 14.852/2024 (BRASIL, 2024) reconhece que os jogos digitais são de grande importância para a cultura, sociedade e economia brasileiras, e reconhece também a necessidade de separá-los formalmente dos jogos de azar digitais (popularmente chamados de *bets*).

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Jogos, Comunicação e Seus Diálogos, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

² Graduando de Tecnologia em Jogos Digitais, email: emmanuel.costa@edu.pe.senac.br

³ Doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP. Professor do curso superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Faculdade Senac Pernambuco, email: nilson.soares@pe.senac.br

A indústria dos jogos, no entanto, vem adotando práticas que, aos poucos, vêm aproximando os jogos digitais das práticas dos jogos de azar, através dos fenômenos de *plataformização* e *gambificação* (Falcão et. al, 2020; Mussa et. al, 2020; Mussa, 2024). Dentre estas polêmicas práticas, podemos mencionar as *loot boxes* – caixas virtuais que oferecem recompensas aleatórias, que estão sempre acessíveis à compra através de pagamento com dinheiro de fora do mundo de jogo. A similaridade das *loot boxes* com os jogos de azar é fruto hoje de ampla discussão e regulação internacional, com diversos países (como Áustria, Bélgica, Países Baixos, Espanha, Austrália, Alemanha, Canadá, Reino Unido, China, Japão, Coreia do Sul, Taiwan e Índia) buscando estratégias regulatórias capazes de proteger os consumidores (Xiao, 2023; Pour, 2024), e embora o Brasil já esteja iniciando discussões oficiais sobre as *loot boxes* (Xiao, 2023), o país ainda precisa avançar significativamente. As *loot boxes*, assim sendo, mostram-se como que é um assunto de relevância para a pesquisa acadêmica e o campo dos *game studies*.

A preocupação torna-se maior ainda na intercessão da vulnerabilidade de crianças e adolescentes diante do fenômeno da *gambificação* (Elmond; Griffiths, 2020), em geral, e das *loot boxes*, em específico. O presente trabalho tem como objetivo principal refletir sobre a relação entre a presença das *loot boxes* nos jogos digitais e a possibilidade de desenvolvimento de comportamentos típicos do vício em jogos de azar por parte de crianças e adolescentes.

METODOLOGIA

A pesquisa é de natureza qualitativa, com enfoque exploratório e analítico. Para a coleta de dados, utilizou-se uma revisão bibliográfica baseada em obras nacionais e internacionais sobre psicologia do consumo, direito do consumidor e desenvolvimento cognitivo de crianças e adolescentes. Também foram analisados documentos institucionais e legais, como pareceres do Ministério Público e ações civis públicas. Utilizamos parcialmente a *game analysis* de Soares (2024) de modo a construir a base exploratória para nossa análise principal, mas três dos passos propostos pelo autor serão realizados apenas em um aprofundamento futuro da pesquisa.

LOOT BOXES, DISCUSSÃO

As *loot boxes* apresentam elementos típicos dos jogos de azar: recompensas imprevisíveis, estímulos visuais e sonoros, além de sensação de urgência (Brito: Abreu, 2021; Santos; Silva, 2024). Tais características afetam diretamente o sistema de recompensa cerebral, sobretudo em jovens que ainda não desenvolveram completamente seu autocontrole e capacidade de julgamento (Li et al., 2019; Adetya; Viena, 2023.). De acordo com King e Delfabbro (2018), há um risco concreto de que essas práticas contribuam para o surgimento de comportamentos compulsivos.

Filho (2022) e Elmond e Griffiths (2020) defendem que o consumidor infantojuvenil é hipervulnerável diante dessas práticas, sendo necessário um marco regulatório específico para sua proteção, postura que é reforçada por Flôr et al. (2023) e Harari (2024), que expõem os mecanismos de exploração do trabalho infanto-juvenil em Roblox (ROBLOX..., 2006), a partir das lógicas da plataformização presentes, e defendem a construção de regulação nacional para o tema, assim como vem sendo realizado mundialmente (Xiao, 2023; Pour, 2024).

Dentro deste cenário, é de relevância a argumentação de Soares (2019), que demonstra como o envolvimento com os jogos ultrapassa o entretenimento e consolida-se como um campo de produção de sentido e identidade – o que pode agravar os impactos de práticas abusivas como as *loot boxes*.

Utilizando de maneira inicial a *game analysis* de Soares (2024) para construir uma base para a pesquisa, aplicamos os passos do *jogar descompromissado* e da *jogabilidade focada* em jogos alguns jogos de destaque na indústria que fazem uso de *loot boxes*, nominalmente Genshin Impact (HOYOVERSE, 2020), EA SPORTS FC 25 (ELECTRONIC..., 2025), Fortnite (EPIC..., 2017). Também iniciamos uma coleta preliminar para o terceiro passo do método de Soares (2019), *discussões e intencionalidade*, onde procuramos opiniões expressadas por jogadores e *streams* desses jogos na e no *Reddit*. A partir desse caminho exploratório inicial, percebemos que os jogos estudados não apenas oferecem *loot boxes*, com seus elementos aleatórios, mas frequentemente inserem estratégias de marketing agressivas para incentivar a compra dessas caixas.

Observamos que, entre os jogadores, não são incomuns relatos sobre a sensação de frustração e impulsividade após não obterem os itens desejados, levando-os a repetir as compras em busca de satisfação em um ciclo oneroso. A falta de transparência

quanto às probabilidades de recompensa, somada à ausência de controle parental efetivo, aumenta a exposição dos jovens ao risco de desenvolver vícios comportamentais (Santos; Silva, 2024). Observamos também que os jogos muitas vezes são promovidos por influenciadores digitais, criando um ambiente de pressão social para consumo.

CONCLUSÃO

As *loot boxes* representam uma prática que, apesar de arriscada e potencialmente danosa, encontra-se amplamente disseminada na indústria dos jogos digitais. Seus efeitos vão além do entretenimento, podendo afetar significativamente o desenvolvimento emocional e comportamental de crianças e adolescentes. A semelhança dessas práticas com jogos de azar demanda uma resposta urgente por parte dos legisladores nacionais, da sociedade civil e dos órgãos de proteção ao consumidor. Além disso, mostra-se de interesse buscar por estratégias para a educação familiar, bem como de suporte familiar, de modo a minimizar os potenciais danos e promover um ambiente de jogo mais ético e seguro para os jovens.

REFERÊNCIAS

- ADETYA, S.; VIENA S, Y. Analysis of self-control as a predictor of healthy behavior in adolescents. **Jurnal EduScience**, v. 10, n. 2, 2023. Disponível em: <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/eduscience/article/download/4606/3521>. Acesso em: 05 maio. 2025.
- BRASIL. **Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024**. Institui a Política Nacional de Educação Digital. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 163, n. 85, p. 1, 06 maio 2024
- BRITO, A. C.; ABREU. M. N.. Loot boxes e os jogos de azar: uma análise sob a ótica da psicologia, direto e ações estatais. **Duc In Altum**, v. 13, n. 30, 2021. In. www.revistas.faculdedamas.edu.br/index.php/cihjur/article/download/1867/1340. Acesso em: 04 maio 2025.
- ELECTRONIC ARTS. **EA SPORTS FC 25**. Redwood City, CA: Electronic Arts, 2024 [jogo eletrônico]. Windows, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox Series X/S, Nintendo Switch.
- ELMOND, A. GRIFFITHS, M. Gambling in children and adolescents. **British Medical Bulletin**, v. 136, i. 1, 2020. DOI: 10.1093/bmb/ldaa027
- EPIC GAMES. **Fortnite**. Cary, NC: Epic Games, 2017 [jogo eletrônico]. Microsoft Windows, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S, Nintendo Switch, Android.

FALCÃO, T.; MARQUES, D.; MUSSA, I. #BoycottBlizzard: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo. **Contracampo**, v. 39, 2020. DOI: 10.22409/contracampo.v0i0.38578.

FLÔR, A. C.; TREVAS, L. S.; RAMOS, M.F.; SOARES, N. V. O potencial uso de mão-deobra infanto-juvenil em Roblox. 11º Congresso Internacional de Design da Informação, Caruaru, 2023. **Anais [...]**. São Paulo: Blucher, 2023. Disponível em: https://pdf.blucher.com.br/designproceedings/cidiconcic2023/144_649059.pdf. Acesso em: 30 abr. 2025.

FILHO, S. G. A necessária regulamentação das loot boxes no brasil para proteger a criança e o adolescente. **Direito UNIFACS**, n. 277, 2023. Disponível em: <https://revistas.unifacs.br/index.php/redu/article/viewFile/8300/4878>. Acesso em: 04 maio 2025.

FOCUSGN. Jogos eletrônicos podem render US\$ 187 bi em 2023, segundo levantamento da Newzoo. In: **FocusGN**, 25 set. 2023. Disponível em: <https://focusgn.com/brasil/jogos-eletronicos-podem-render-us-187-bi-em-2023-segundo-levantamento-da-newzoo>. Acesso em: 30 abr. 2025.

HARARI, I. Roblox desafia fronteira entre jogo e trabalho infantil e vira alvo do MPT. In: **UOL**, 11 out. 2024. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2024/10/11/roblox-desafia-fronteira-entre-jogo-e-trabalho-infantil-e-vira-alvo-do-mpt.htm>. Acesso em: 30 abr. 2025.

HOYOVERSE. **Genshin Impact**. Xangai: HoYoverse, 2020 [jogo eletrônico]. Windows, PlayStation 4, PlayStation 5, Android, iOS.

KING, D. L.; DELFABBRO, P. H. Predatory monetization schemes in video games (e.g. 'loot boxes') and internet gaming disorder. **Addiction**, v. 113, n. 11, 2018. DOI: 10.1111/add.14286

LI, J. B.; WILLEMS, Y. E.; STOK, F. M.; DEKOVI, M.; BARTELS, M.; FINKENAUER, C.. Parenting and Self-Control Across Early to Late Adolescence : A Three-Level Meta-Analysis. **Perspectives on Psychological Science**, v. 14, n. 6, 2019. DOI: 10.1177/1745691619863046

MOREIRA, I. F. **A abusividade do sistema de loot boxes nos jogos eletrônicos e sua similaridade com os jogos de azar**. 2022. Monografia (Bacharelado em Direito) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2022. Disponível em: <https://adelpha-api.mackenzie.br/server/api/core/bitstreams/1e7568bf-55bf-4f5d-a81b-b5ac760a6af9/content>. Acesso em: 04 maio 2025.

MOREIRA, R. Indústria de games cresce na pandemia e se profissionaliza cada vez mais. **Correio do Estado**, 13 mar. 2021. Disponível em: <https://correiadoestado.com.br/cidades/industria-de-games-cresce-na-pandemia-e-se-profissionaliza-cada-vez-ma/381310/>. Acesso em: 04. maio. 2025.

MUSSA, I.; FALCÃO, T.; MACEDO, T. Lazer liminar: colonização do jogo e trabalho do jogador no RappiGames. **Antares: Letras e Humanidades**, v. 12, n. 28, 2020. Disponível em: <https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/antares/article/view/9221>. Acesso em: 02 maio 2025.

MUSSA, I. Gamificação compulsória: jogo-serviço e estruturas de jogos de azar na plataforma Roblox. **E-Compós**, v. 27, 2024. 10.30962/e comps.2926

POUR, S. G. Experience of Legal Regulation of Lootboxes in Different Countries: a Comparative Analysis. **Journal of digital technologies and law**, [s. l.], v. 2, n. 2, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.21202/jdtl.2024.18>.

ROBLOX CORPORATION. **Roblox**. San Mateo: Roblox Corporation, 2006 [jogo eletrônico]. Windows, macOS, Xbox One, Playstation 4, Playstation 5, Meta Quest 2, Meta Quest Pro, Android, iOS.

SANTOS, E. L.; SILVA, A. S. Loot boxes em jogos eletrônicos utilizados por crianças e adolescentes: desafios e implicações sob o eca e a lgpd. **Revista de Ciências Jurídicas e Sociais da UNIPAR**, v. 27, n. 2, 2024. Disponível em: <https://revistas.unipar.br/index.php/juridica/article/download/10844/5381>. Acesso em: 05 maio. 2025.

SOARES, N. V. **Os jogos e o fazer**: a produção de conteúdo pelas comunidades de jogadores e suas motivações. 2019. 179 f. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/22131>. Acesso em: 30 abr. 2025.

SOARES, N. V. Una metodología para game studies en cinco pasos: adaptando el game analysis para el contexto brasileño. **Obra Digital**, n.26, 2024. DOI: 10.25029/od.2024.418.26

XIAO, L. Y. **Loot Box State of Play 2023**: Law, Regulation, Policy, and Enforcement Around the World. [s. l.], 2023. DOI: 10.31219/osf.io/q2yv6