

**A EXPLORAÇÃO DA
VULNERABILIDADE
INFANTO-JUVENIL NOS
JOGOS ELETRÔNICOS: O
DISFARCE DO JOGO DE
AZAR EM CAIXAS DE
RECOMPENSA E A
INTERVENÇÃO DA LEI Nº
15.211/2025 ("LEI FELCA")**

THE EXPLOITATION OF CHILD AND ADOLESCENT VULNERABILITY IN
ELECTRONIC GAMES: GAMBLING DISGUISED AS LOOTBOXES AND THE
INTERVENTION OF LAW NO. 15.211/2025 ("FELCA LAW")

Ciências Sociais Aplicadas • 19/08/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/787113151](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/787113151)

Ibrahim Yasin¹

Jamila Omar Abdelhay Abed²

RESUMO

O presente artigo analisa a proibição das caixas de recompensa (loot boxes) em jogos eletrônicos acessíveis a crianças e adolescentes, prevista no art. 20 da Lei nº 15.211/2025 ("Lei Felca"), e examina os modelos de adaptação adotados pela indústria no Brasil. A pesquisa justifica-se pela relevância de um mercado nacional que movimentou US\$ 2,7 bilhões em 2022, com projeção de US\$ 3,5 bilhões, e pela evidência científica de que tais mecanismos compartilham características estruturais com o jogo de azar, gerando vulnerabilidade infanto-juvenil. Sob abordagem qualitativa e métodos dedutivo, bibliográfico e documental, o estudo analisa o quadro normativo do Estatuto da Criança e do Adolescente, do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos de 2024 e da Lei Felca. Avalia-se a experiência comparada da Bélgica e as adaptações da Riot Games e Rockstar Games no cenário brasileiro, discutindo os limites da proibição. Conclui-se que a vedação representa avanço regulatório significativo, mas sua efetividade depende de verificação etária robusta, fiscalização continuada pela ANPD e Ministério da Justiça, e de interpretação ampla que alcance novos mecanismos que reproduzam a aleatoriedade das loot boxes.

Palavras-chave: lootboxes; jogos eletrônicos; Lei Felca; proteção de menores; jogo de azar.

ABSTRACT

This article analyzes the prohibition of loot boxes in electronic games accessible to children and adolescents, as provided for in Art. 20 of Law No. 15,211/2025 ("Felca Law"), and examines the adaptation models adopted by the gaming industry in Brazil. The research is justified by the relevance of a national market that generated US\$ 2.7 billion in 2022, with projections reaching US\$ 3.5 billion, and by consolidated scientific evidence that these mechanisms share

structural characteristics with gambling, creating vulnerability among youth. Using a qualitative approach with deductive, bibliographic, and documentary methods, the study analyzes the regulatory framework encompassing the Child and Adolescent Statute, the 2024 Legal Framework for Electronic Games, and the Felca Law. It evaluates the comparative experience of Belgium and the adaptations made by Riot Games and Rockstar Games in the Brazilian scenario, discussing the limits of the prohibition. It concludes that the ban represents a significant regulatory advancement, but its effectiveness depends on robust age verification, continuous oversight by the ANPD and the Ministry of Justice, and a broad interpretation that covers new mechanisms reproducing loot box randomness.

Keywords: lootboxes; video games; Felca Law; protection of minors; gambling.

1. INTRODUÇÃO

O mercado de jogos eletrônicos é um dos setores de entretenimento que mais crescem no mundo. No Brasil, 73,9% da população joga videogames com regularidade, segundo a Pesquisa Game Brasil 2024, e o setor movimentou US\$ 2,7 bilhões em 2022 e tem projeção de atingir US\$ 3,5 bilhões até 2025, segundo a consultoria Newzoo, com crescimento médio acumulado de 10% ao ano. Esse mercado inclui uma parcela expressiva de crianças e adolescentes, público para o qual as plataformas desenvolveram, ao longo dos anos, mecanismos de monetização cada vez mais sofisticados e psicologicamente direcionados.

Na prática, as *lootboxes* assumem formas variadas: caixas de cosméticos em jogos de tiro, pacotes de jogadores em simuladores

de futebol, envelopes de cartas em jogos de estratégia e cofres de itens raros em RPGs. O que todas têm em comum é o elemento de surpresa pago, combinado com a possibilidade de receber um item raro e cobiçado que o jogador não consegue adquirir de outra forma.

Esse cenário mudou com a aprovação da Lei n.º 15.211/2025 (Lei Felca), que em seu art. 20 proibiu expressamente as caixas de recompensa em jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes ou de acesso provável por esse público, nos termos da respectiva classificação indicativa. A lei entrou em vigor em 17 de março de 2026 e produziu efeitos imediatos sobre a indústria: a Riot Games elevou temporariamente a classificação etária de seus principais títulos para 18 anos enquanto adapta seus sistemas, e a Rockstar Games suspendeu a venda de seus jogos pela loja própria no Brasil.

A proibição das *lootboxes* pela Lei Felca representa o ponto de chegada de um percurso normativo que começou com o ECA, passou pela LGPD e pelo Marco Legal dos Jogos Eletrônicos de 2024, e culminou no Estatuto Digital da Criança e do Adolescente. Mas ela também abre novas questões: como verificar a idade dos usuários de forma efetiva? Como alcançar mecanismos que reproduzem a aleatoriedade das *lootboxes* sem receber essa denominação? E como garantir que a proibição formal se traduza em proteção real para crianças e adolescentes que jogam online?

O problema de pesquisa que orienta este artigo é o seguinte: em que medida a proibição das *lootboxes* pela Lei Felca oferece proteção efetiva a crianças e adolescentes diante das práticas de monetização da indústria de jogos eletrônicos, e quais são as

condições normativas e institucionais para que essa proteção se realize? A pesquisa justifica-se pela relevância do tema para a proteção de menores no ambiente digital e pela insuficiência da literatura jurídica brasileira sobre o impacto específico da Lei Felca nas práticas de monetização dos jogos eletrônicos.

Do ponto de vista teórico, o artigo contribui para a análise do alcance normativo da Lei Felca no campo da monetização de jogos. Do ponto de vista prático, oferece subsídios para gestores de plataformas, operadores do Direito e reguladores que precisam compreender os limites e as obrigações criados pela nova lei.

O objetivo geral é analisar a proibição das *lootboxes* pela Lei Felca e seus efeitos sobre a indústria de jogos eletrônicos no Brasil. Os objetivos específicos são: examinar as características das *lootboxes* e sua relação com o jogo de azar; analisar o quadro normativo progressivo de proteção de menores no ambiente digital; examinar a experiência comparada e os casos de adaptação das plataformas no Brasil; e identificar os limites e as condições de efetividade da proibição.

2. METODOLOGIA

Quanto à natureza, a pesquisa é qualitativa, orientada à compreensão e à interpretação de fenômenos jurídicos e comportamentais complexos relacionados à monetização de jogos eletrônicos e à proteção de menores. Quanto aos objetivos, é descritiva e analítica: descritiva porque mapeia o quadro normativo vigente e os casos documentados de adaptação da indústria; e analítica porque examina criticamente a efetividade da proibição

das *lootboxes* à luz da literatura científica sobre seus efeitos psicológicos e dos precedentes regulatórios internacionais.

Quanto ao método, adota-se a abordagem dedutiva, partindo dos princípios constitucionais e normativos de proteção integral de crianças e adolescentes e das evidências científicas consolidadas sobre os efeitos das *lootboxes*, para examinar a suficiência e os limites do modelo regulatório adotado pela Lei Felca. O procedimento metodológico combina pesquisa bibliográfica, com revisão da literatura sobre *lootboxes*, jogo problemático e proteção de menores no ambiente digital, e pesquisa documental, com análise da Lei n.º 15.211/2025, da Lei n.º 14.852/2024, do ECA, da LGPD e do Decreto n.º 12.622/2025.

O referencial teórico adotado está sistematizado no quadro a seguir, com indicação da contribuição específica de cada autor e obra para os objetivos da pesquisa.

Quadro 1. Referencial Teórico e Contribuições para a Pesquisa

Autor	Título	Ano	Contribuição para a pesquisa
ZENDLE, D.; CAIRNS, P.	<i>Video game lootboxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey</i>	2018	Fundamenta empiricamente o vínculo entre gastos em <i>lootboxes</i> e comportamento de jogo problemático; apoia o argumento de que <i>lootboxes</i> compartilham características estruturais com o jogo de azar e exigem regulação específica para menores.

ZENDLE, D.; CAIRNS, P.	<i>Lootboxes are again linked to problem gambling: results of a replication study</i>	2019	Replica e confirma os achados do estudo anterior em amostra com menor viés de autorrecrutamento; reforça a robustez do vínculo entre <i>lootboxes</i> e jogo problemático como fundamento para intervenção regulatória.
SANTOS, E. F. C.; SILVA, A. S.	<i>Lootboxes em jogos eletrônicos utilizados por crianças e adolescentes: desafios e implicações sob o ECA e a LGPD</i>	2024	Referência central da literatura jurídica brasileira sobre o tema; fundamenta a análise dos desafios regulatórios das <i>lootboxes</i> sob o ECA e a LGPD antes da aprovação da Lei Felca.
HENRIQUES, I.; PITA, M.; HARTUNG, P.	A proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes	2021	Fundamenta a análise da assimetria estrutural de poder entre plataformas e crianças; apoia a crítica ao uso de dados comportamentais para personalizar mecanismos de monetização dirigidos a menores.
MENDES, L. S.	Privacidade, proteção de dados e defesa do consumidor: linhas gerais de um novo direito fundamental	2014	Fundamenta a autodeterminação informativa como dimensão da dignidade da pessoa humana; apoia a análise das implicações do uso de dados de comportamento de jogo de crianças para fins de monetização preditiva.
SCHREIBER, A.	Direitos da Personalidade	2022	Fundamenta a tutela dos direitos da personalidade

			da criança no ambiente digital, especialmente o direito ao livre desenvolvimento da personalidade; apoia a análise da incompatibilidade das <i>lootboxes</i> com a proteção integral devida aos menores.
BIONI, B. R.	Proteção de dados pessoais: a função e os limites do consentimento	2021	Fundamenta a hipervulnerabilidade informacional, técnica e econômica de crianças no ambiente digital; apoia a crítica ao modelo de consentimento parental como mecanismo insuficiente de proteção e a necessidade de vedação direta das <i>lootboxes</i> .
DONEDA, D.	Da privacidade à proteção de dados pessoais: fundamentos da Lei Geral de Proteção de Dados	2021	Fundamenta os princípios da finalidade e da necessidade como limites ao tratamento de dados de crianças; apoia a análise do uso de dados comportamentais de menores para personalizar mecanismos de monetização como <i>lootboxes</i> .

Fonte: elaborado pelo autor (2026).

3. LOOTBOXES E JOGO DE AZAR: CARACTERÍSTICAS, EFEITOS E EVIDÊNCIAS CIENTÍFICAS

3.1. O Que São Lootboxes e Como Funcionam

A Lei n.º 15.211/2025 define caixa de recompensa como a funcionalidade de jogo eletrônico que permite, mediante pagamento, a aquisição de itens virtuais consumíveis ou vantagens aleatórias sem conhecimento prévio do conteúdo nem garantia de utilidade. Essa definição legal captura com precisão os elementos que tornam as *lootboxes* psicologicamente distintas de outras formas de compra dentro de jogos: a aleatoriedade do resultado, a ausência de transparência sobre o conteúdo antes da compra e a possibilidade de que o item recebido não tenha nenhuma utilidade para o jogador.

Na prática, as *lootboxes* assumem formas variadas: caixas de cosméticos em jogos de tiro, pacotes de jogadores em simuladores de futebol, envelopes de cartas em jogos de estratégia e cofres de itens raros em RPGs. O que todas têm em comum é o elemento de surpresa pago, combinado com a possibilidade de receber um item raro e cobiçado que o jogador não consegue adquirir de outra forma. Essa combinação cria o ciclo de recompensa variável que a psicologia comportamental associa ao reforço de comportamentos compulsivos.

Um elemento adicional que amplifica o problema é o uso de moedas virtuais intermediárias: em vez de comprar diretamente com reais, o jogador compra moedas do jogo com dinheiro real e usa essas moedas para comprar *lootboxes*. Esse modelo obscurece o valor real gasto e reduz a percepção de custo, especialmente em crianças e adolescentes que ainda não desenvolveram plenamente a capacidade de abstração financeira.

3.2. Evidências Científicas Sobre o Vínculo com Jogo Problemático

A literatura científica sobre *lootboxes* e jogo problemático é extensa e consistente. Zendle e Cairns (2018), em estudo com 7.422 jogadores, encontraram evidência estatisticamente significativa do vínculo entre os valores gastos em *lootboxes* e a gravidade do comportamento de jogo problemático. O tamanho do efeito identificado foi substancialmente maior do que o observado para outras formas de compra dentro de jogos, sugerindo que as características específicas das *lootboxes*, notadamente a aleatoriedade e a imprevisibilidade do resultado, são responsáveis pela associação observada.

Zendle e Cairns (2019) replicaram esse estudo em amostra com menor viés de autorrecrutamento, na qual os participantes não sabiam que estavam participando de uma pesquisa sobre *lootboxes*, e encontraram resultados praticamente idênticos. Essa replicação é metodologicamente relevante porque afasta a hipótese de que os resultados do estudo anterior pudessem ser explicados pelo fato de que jogadores com comportamento problemático seriam mais propensos a participar voluntariamente de pesquisas sobre *lootboxes*.

A consistência dos resultados produziu consenso crescente na comunidade científica de que *lootboxes* compartilham características estruturais com o jogo de azar: recompensa variável, incerteza de resultado, pagamento em dinheiro real e possibilidade de obter itens de alto valor. A Bélgica foi o primeiro país a extrair consequências regulatórias explícitas desse consenso, proibindo *lootboxes* em 2018 com fundamento em que constituíam jogo de

azar não licenciado. Outros países, como Holanda e Reino Unido, seguiram com investigações e regulações específicas.

No contexto de crianças e adolescentes, os riscos são amplificados. Santos e Silva (2024) identificam que crianças e adolescentes são especialmente vulneráveis às *lootboxes* porque ainda estão em desenvolvimento de habilidades cognitivas relacionadas ao controle de impulsos, à percepção de risco e à gestão financeira. A combinação de vulnerabilidade cognitiva com estratégias de design de jogo deliberadamente orientadas a maximizar o engajamento e os gastos cria um ambiente que o legislador brasileiro, acertadamente, reconheceu como incompatível com a proteção integral estabelecida pelo ECA.

A Pesquisa Game Brasil 2024 fornece dados que contextualizam a dimensão do problema: 82,8% das crianças e adolescentes menores de 15 anos jogam jogos eletrônicos, segundo os pais entrevistados, e 44,1% deles jogam todos os dias. O smartphone é a plataforma preferida por 45,3% dessas crianças. Esses dados revelam que o mercado de jogos eletrônicos alcança crianças em idade precoce e com frequência diária, o que amplifica o risco de exposição a mecanismos de monetização como as *lootboxes* e reforça a urgência da proteção normativa instituída pela Lei Felca.

4. O QUADRO NORMATIVO PROGRESSIVO DE PROTEÇÃO DE MENORES

4.1. Do ECA Ao Marco Legal dos Jogos Eletrônicos

A proteção integral de crianças e adolescentes prevista no ECA fornece o fundamento constitucional e legal para a regulação das *lootboxes*. O art. 4.º do ECA estabelece como dever da família, da

comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, os direitos relativos à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

A proteção dos menores no ambiente digital é uma extensão natural desse mandato: quando plataformas de jogos utilizam mecanismos psicologicamente exploratórios direcionados a crianças, estão violando o direito ao desenvolvimento integral que o ECA garante.

A LGPD acrescentou uma dimensão específica a esse debate ao estabelecer, em seu art. 14, regime de proteção qualificada para dados pessoais de crianças. Henriques, Pita e Hartung (2021) demonstram que a assimetria estrutural de poder entre plataformas digitais e crianças é especialmente pronunciada no campo dos dados: as plataformas de jogos coletam dados comportamentais detalhados dos jogadores, incluindo padrões de compra, tempo de jogo, reações a diferentes tipos de conteúdo e comportamentos de gasto.

Esses dados são utilizados para personalizar a oferta de *lootboxes* de forma a maximizar a probabilidade de conversão. Essa prática, quando direcionada a menores, combina a vulnerabilidade cognitiva da criança com o poder informacional da plataforma de uma forma que a LGPD e o ECA, lidos conjuntamente, já proibiam antes da Lei Felca.

Doneda (2021) aprofunda o fundamento normativo dessa proteção ao demonstrar que os princípios da finalidade e da necessidade, previstos no art. 6.º da LGPD, impõem limites diretos ao tratamento

de dados de crianças para fins de monetização. O dado coletado no contexto do jogo, como o comportamento de compra, as reações a recompensas aleatórias e o tempo de engajamento, não pode ser utilizado para fins de personalização de ofertas que explorem as vulnerabilidades identificadas nesse mesmo comportamento.

Essa leitura conecta os princípios da LGPD diretamente à proibição das *lootboxes*: quando a plataforma usa dados do jogo para otimizar a oferta de caixas de recompensa a menores, viola simultaneamente a LGPD e a Lei Felca.

A Lei n.º 14.852/2024, o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, foi o primeiro diploma específico do setor a tratar do problema. Em seu art. 17, determinou que as ferramentas de compras dentro de jogos eletrônicos devem garantir, por padrão, a restrição da realização de compras e de transações comerciais por crianças, de forma a garantir o consentimento dos responsáveis. O dispositivo representou um avanço, mas não chegou a proibir as *lootboxes*: apenas exigiu consentimento parental, o que mantinha o mecanismo disponível para menores desde que houvesse autorização dos responsáveis.

4.2. A Lei Felca e a Proibição Expressa

A Lei n.º 15.211/2025 avançou de forma decisiva ao adotar um modelo proibitivo em vez de um modelo de consentimento. O art. 20 vedou expressamente as caixas de recompensa em jogos eletrônicos destinados a crianças e adolescentes ou de acesso provável por eles, nos termos da respectiva classificação indicativa. Essa formulação é importante: a proibição não se aplica apenas a jogos formalmente classificados para menores, mas a todos os jogos de acesso provável

por crianças e adolescentes, o que amplia significativamente o alcance da norma.

A Decreto n.º 12.622/2025, que regulamentou a Lei Felca, designou a Autoridade Nacional de Proteção de Dados como autoridade administrativa autônoma de proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais, com competência para fiscalizar o cumprimento das obrigações impostas pela lei. Essa atribuição de competência à ANPD foi uma escolha regulatória relevante, porque posicionou a proteção de menores no ambiente digital como parte do mesmo sistema de governança da proteção de dados, o que favorece a leitura integrada das obrigações das plataformas sob a LGPD e a Lei Felca.

Bioni (2021) demonstra que crianças se encontram numa posição de hipervulnerabilidade no ambiente digital que se desdobra em três dimensões: informacional, porque não compreendem plenamente quais dados estão sendo coletados e para quê; técnica, porque não dominam os mecanismos que estruturam os ambientes em que interagem; e econômica, porque são o alvo mais rentável de modelos de negócio baseados em engajamento compulsivo. As *lootboxes* exploram simultaneamente essas três dimensões de vulnerabilidade, o que justifica resposta regulatória mais intensa do que a simples exigência de consentimento parental.

Mendes (2014) fundamenta a dimensão constitucional dessa escolha ao demonstrar que a autodeterminação informativa é componente da dignidade da pessoa humana. No caso de crianças, essa autodeterminação ainda está em formação, o que justifica a intervenção mais intensa do Estado na regulação dos ambientes que exploram a vulnerabilidade informacional dos menores. A

proibição das *lootboxes* é, nesse sentido, uma expressão do dever do Estado de garantir condições para o desenvolvimento pleno da autonomia da criança, inclusive no plano digital.

5. EXPERIÊNCIA COMPARADA: O MODELO BELGA E SEU ALCANCE

A Bélgica foi o primeiro país a proibir as *lootboxes* por lei, em 2018, com fundamento em que constituíam jogo de azar não licenciado nos termos da lei belga de jogos de azar. A decisão gerou reações imediatas da indústria: Electronic Arts e Activision Blizzard retiraram *lootboxes* de seus jogos no mercado belga, enquanto outras empresas desafiaram a decisão judicialmente. A Comissão de Jogos de Azar da Bélgica manteve a proibição, e em 2024 um tribunal belga confirmou que *lootboxes* com valor monetário real constituem jogo de azar para fins legais.

O modelo belga é instrutivo para a análise do caso brasileiro por ao menos duas razões. A primeira é que ele demonstra que a proibição é tecnicamente viável: plataformas globais foram capazes de adaptar seus sistemas para um mercado específico, o que refuta o argumento de que a implementação seria impossível ou excessivamente onerosa.

A segunda razão é que o modelo belga revela os limites da proibição restrita: algumas empresas deixaram de oferecer seus jogos no mercado belga em vez de remover as *lootboxes*, o que privou os consumidores do acesso ao produto sem necessariamente resolver o problema da monetização predatória.

A Holanda adotou abordagem diferente, não proibindo todas as *lootboxes*, mas apenas aquelas cujos itens fossem transferíveis entre

jogadores, pois entendeu que a possibilidade de venda no mercado secundário conferia valor monetário real ao prêmio, aproximando-as do jogo de azar. Essa distinção gerou críticas por ser facilmente contornável via design de sistema: basta que o desenvolvedor desative a transferibilidade dos itens para escapar da proibição, mesmo mantendo a mecânica aleatória de monetização intacta.

Santos e Silva (2024) observam que o debate comparado revela uma tensão fundamental: as *lootboxes* são mecanismos de design de jogo suficientemente maleáveis para serem reformulados de modo a escapar de definições legais estreitas, o que exige que o legislador adote definições amplas e princípios-guia em vez de proibições baseadas em características técnicas específicas. A Lei Felca avançou nessa direção ao usar o critério de acesso provável por menores em vez de se restringir à classificação etária formal.

6. ADAPTAÇÃO DA INDÚSTRIA NO BRASIL APÓS A LEI FELCA

6.1. O Modelo de Restrição Etária: O Caso Riot Games

A Riot Games adotou como estratégia inicial de adaptação a elevação temporária da classificação etária de seus principais títulos para 18 anos. A partir de 18 de março de 2026, League of Legends, Teamfight Tactics, Wild Rift, 2XKO e Legends of Runeterra passaram a exigir que o jogador tivesse 18 anos ou mais para acessar o jogo, enquanto a empresa adaptava seus sistemas às exigências da Lei Felca. O Valorant foi mantido com autorização parental obrigatória para jogadores entre 16 e 17 anos.

A estratégia da Riot Games revela tanto a possibilidade quanto o custo da adaptação. Do ponto de vista positivo, demonstra que a

empresa reconheceu a obrigação legal e adotou medidas concretas de ajuste, ainda que temporárias.

Do ponto de vista crítico, a elevação da classificação etária como medida de adaptação cria um problema de alcance: se um jogo com *lootboxes* simplesmente declara ser destinado a adultos e restringe formalmente o acesso de menores, a Lei Felca é formalmente cumprida mesmo que, na prática, crianças e adolescentes continuem acessando o jogo com contas de adultos ou com consentimento informal dos responsáveis.

Esse problema de efetividade é reconhecido pela própria lei: o legislador usou a expressão "acesso provável" para estender a proibição além da classificação etária formal. A questão é como operacionalizar esse critério: o que torna um jogo de acesso provável por menores? A popularidade entre esse público, a presença de elementos visuais e temáticos dirigidos a crianças, a ausência de mecanismos de verificação de idade? A regulamentação infralegal ainda precisa responder a essas perguntas.

6.2. O Modelo de Retirada do Mercado: O Caso Rockstar Games

A Rockstar Games adotou estratégia diferente: a partir de 16 de março de 2026, suspendeu a venda de seus jogos pela Rockstar Games Store para jogadores brasileiros. Uma leitura possível é que a empresa não estava preparada para adaptar seus sistemas de monetização às exigências da Lei Felca no prazo estabelecido e optou por uma solução temporária de retirada do mercado.

Outra leitura é que a empresa avaliou que o custo de adaptação seria superior ao benefício de manter o mercado brasileiro. Do ponto de vista regulatório, a retirada do mercado é uma resposta

legalmente admissível, mas não é a resposta que o legislador pretendia.

Do ponto de vista regulatório, a retirada do mercado é uma resposta legalmente admissível, mas não é a resposta que o legislador pretendia. A Lei Felca não proibiu os jogos eletrônicos no Brasil: proibiu um mecanismo específico de monetização que se mostrou prejudicial para menores. A empresa que retira seu produto do mercado em vez de adaptar seus mecanismos de monetização está, na prática, penalizando os consumidores adultos pelo custo de uma adaptação que a lei exige para proteção dos menores.

Esse padrão de resposta também revela um risco estrutural da proibição: quando as empresas optam pela retirada em vez da adaptação, o mercado de jogos pode se fragmentar, com títulos disponíveis em outros países mas inacessíveis legalmente no Brasil. Isso cria incentivo para que jogadores brasileiros, incluindo menores, busquem formas de contornar as restrições geográficas por meio de VPNs e contas em outros países, o que não resolve o problema da proteção e ainda adiciona camadas de opacidade à relação de consumo.

7. LIMITES E CONDIÇÕES DE EFETIVIDADE DA PROIBIÇÃO

7.1. O Problema da Verificação Etária

A efetividade da proibição das *lootboxes* depende, em primeiro lugar, da capacidade de verificar com confiabilidade a idade dos usuários de jogos eletrônicos. Esse é um problema técnico e jurídico que a Lei Felca reconhece mas não resolve de forma definitiva: a lei determina que as plataformas adotem mecanismos confiáveis de

verificação etária, mas delega à regulamentação infralegal a definição de quais mecanismos satisfazem esse requisito.

A verificação etária enfrenta uma tensão específica com a LGPD: para verificar a idade de um usuário com confiabilidade, é necessário coletar dados pessoais que permitam confirmar que ele tem a idade declarada. Essa coleta pode implicar tratamento de dados sensíveis ou de documentos de identificação, o que exige bases legais específicas e medidas de segurança correspondentes. A ANPD precisará orientar como equilibrar a exigência de verificação etária com os princípios de minimização de dados e de finalidade da LGPD.

Santos e Silva (2024) identificam esse problema como um dos principais desafios regulatórios do setor: a proteção de menores no ambiente digital exige identificação confiável, mas a identificação confiável pode comprometer a privacidade de todos os usuários, incluindo adultos que preferem manter anonimato. Não há solução técnica perfeita para essa tensão, o que reforça a necessidade de abordagem gradual e adaptativa na regulamentação.

7.2. O Risco do Redesign Evasivo

O segundo limite da proibição é o que se pode chamar de redesign evasivo: a prática de redesenhar mecanismos de monetização para reproduzir funcionalmente as *lootboxes* sem formalmente se enquadrar na definição legal. Exemplos já documentados em outros mercados incluem as chamadas "battle passes" com elementos aleatórios, os "gacha systems" com taxas de drop não divulgadas e os sistemas de itens cosméticos que só podem ser obtidos por

resultado aleatório em partidas, sem pagamento direto, mas com possibilidade de acelerar o processo mediante pagamento.

A Lei Felca usou o critério de acesso provável por menores para estender a proibição, mas não criou um princípio geral de proibição de mecanismos aleatórios pagos direcionados a menores. Isso significa que a proibição pode ser contornada por empresas que redesenham seus sistemas de forma criativa sem, tecnicamente, oferecer uma "caixa de recompensa" nos termos da definição legal. A fiscalização efetiva exigirá que a ANPD e o Ministério da Justiça adotem interpretação teleológica da norma, focada no efeito do mecanismo sobre o comportamento do menor, e não apenas na sua forma técnica.

Zendle e Cairns (2019) oferecem um fundamento científico para essa abordagem interpretativa ao demonstrar que o vínculo com jogo problemático não depende de características técnicas específicas, mas do pagamento em dinheiro real combinado com resultado aleatório. Qualquer mecanismo que reproduza essa estrutura, independentemente da denominação que receba, deveria ser alcançado pela proibição se seu público incluir ou provavelmente incluir crianças e adolescentes.

7.3. Condições de Efetividade: Fiscalização, Educação e Responsabilidade

A efetividade da proibição depende de ao menos três condições que vão além do texto legal. A primeira é a fiscalização efetiva pela ANPD e pelo Ministério da Justiça. A lei criou as obrigações, mas seu cumprimento depende de capacidade institucional de monitorar o mercado e identificar violações.

As sanções precisam ser aplicadas com celeridade suficiente para que o custo do descumprimento supere o benefício de manter mecanismos proibidos. O histórico de fiscalização de plataformas digitais no Brasil ainda está em construção, e a efetividade da Lei Felca nesse campo dependerá do investimento que os órgãos responsáveis fizerem nessa capacidade.

A segunda condição é a educação de crianças, adolescentes e responsáveis sobre os mecanismos de monetização dos jogos. A proibição das *lootboxes* remove o mecanismo mais evidente, mas não elimina a assimetria de poder entre plataformas e jogadores menores. Henriques, Pita e Hartung (2021) demonstram que essa assimetria é estrutural e que a proteção efetiva exige não apenas proibições, mas formação para o exercício crítico da autonomia no ambiente digital.

Schreiber (2022) situa essa formação no campo mais amplo dos direitos da personalidade: o livre desenvolvimento da personalidade da criança é um direito que o Estado tem o dever de proteger, e esse dever inclui criar condições para que os menores desenvolvam autonomia crítica diante dos ambientes digitais, e não apenas para que sejam protegidos por restrições externas que podem ser facilmente contornadas.

A terceira condição é a responsabilização efetiva das plataformas por violações. As sanções previstas na Lei Felca e na LGPD precisam ser aplicadas de forma que o custo de descumprir a lei supere o benefício de manter mecanismos de monetização proibidos. Para plataformas com receitas globais na casa dos bilhões, multas de valor nominal pequeno não têm efeito dissuasório. A calibragem das

sanções à escala económica das empresas é condição de efetividade que a regulamentação infralegal precisa endereçar.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proibição das *lootboxes* pela Lei n.º 15.211/2025 representa um avanço regulatório real e necessário. A evidência científica sobre o vínculo entre *lootboxes* e jogo problemático é consistente e suficiente para justificar a intervenção legislativa. A vulnerabilidade específica de crianças e adolescentes diante desses mecanismos, decorrente de seu desenvolvimento cognitivo ainda em curso, tornava essa proteção não apenas juridicamente justificada, mas moralmente urgente.

Os casos de adaptação da Riot Games e da Rockstar Games, embora distintos em suas estratégias, confirmam que a proibição produziu efeitos concretos sobre a indústria. A experiência comparada da Bélgica demonstra que a proibição é tecnicamente viável e que plataformas globais são capazes de adaptar seus sistemas quando a regulação é clara e a fiscalização é efetiva.

Os limites identificados neste artigo, a dificuldade da verificação etária, o risco do redesign evasivo e a dependência de capacidade de fiscalização, não invalidam a proibição: eles apontam para o trabalho regulatório que ainda precisa ser feito para que a proibição formal se converta em proteção real. A ANPD, o Ministério da Justiça e os órgãos de defesa do consumidor precisarão desenvolver capacidade de monitoramento, critérios interpretativos claros sobre o alcance da norma e mecanismos de sanção calibrados à escala económica das plataformas.

A proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital é um projeto de longo prazo, que não se completa com a aprovação de uma lei. A Lei Felca deu um passo importante ao proibir um mecanismo comprovadamente prejudicial. O passo seguinte é garantir que essa proibição seja cumprida, que seus limites sejam progressivamente endereçados pela regulamentação e que a educação digital das crianças, dos adolescentes e de suas famílias avance em paralelo com a regulação das plataformas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIONI, Bruno Ricardo. **Proteção de dados pessoais:** a função e os limites do consentimento. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2021.

BRASIL. **Decreto n.º 12.622, de 2025.** Regulamenta a Lei n.º 15.211, de 17 de setembro de 2025, para designar a Autoridade Nacional de Proteção de Dados como autoridade administrativa autônoma de proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais. Brasília: Presidência da República, 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/decreto/d12622.htm. Acesso em: 20 jun. 2026.

BRASIL. **Lei n.º 13.709, de 14 de agosto de 2018.** Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais. Brasília: Presidência da República, 2018. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm. Acesso em: 20 jun. 2026.

BRASIL. **Lei n.º 14.852, de 3 de maio de 2024.** Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. Brasília: Presidência da República, 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm. Acesso em: 20 jun. 2026.

BRASIL. **Lei n.º 15.211, de 17 de setembro de 2025.** Institui o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente. Brasília: Presidência da República, 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/l15211.htm. Acesso em: 20 jun. 2026.

BRASIL. **Lei n.º 8.069, de 13 de julho de 1990.** Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente. Brasília: Presidência da República, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 20 jun. 2026.

DONEDA, Danilo. **Da privacidade à proteção de dados pessoais:** fundamentos da Lei Geral de Proteção de Dados. 3. ed. São Paulo: Thomson Reuters Brasil, 2021.

HENRIQUES, Isabella; PITA, Marina; HARTUNG, Pedro. A proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes. *In*: DONEDA, Danilo; MENDES, Laura Schertel; SARLET, Ingo Wolfgang; RODRIGUES JR., Otavio Luiz; BIONI, Bruno Ricardo (coords.). **Tratado de Proteção de Dados Pessoais.** Rio de Janeiro: Forense, 2021. p. 199-226.

MENDES, Laura Schertel. **Privacidade, proteção de dados e defesa do consumidor:** linhas gerais de um novo direito fundamental. São Paulo: Saraiva, 2014.

NEWZOO. **Global Games Market Report 2023.** Amsterdam: Newzoo, 2023. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>. Acesso em: 20 jun. 2026.

SANTOS, Elan Fernando Campelo dos; SILVA, Anamaria Sousa. Lootboxes em jogos eletrônicos utilizados por crianças e adolescentes: desafios e implicações sob o ECA e a LGPD. **Revista de Ciências Jurídicas e Sociais da UNIPAR**, Umuarama, v. 27, n. 2, p. 409-426, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.25110/rcjs.v27i2.2024-10844>. Acesso em: 20 jun. 2026.

SCHREIBER, Anderson. **Direitos da Personalidade**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2022.

SX GROUP; GO GAMERS; BLEND NEW RESEARCH; ESPM. **Pesquisa Game Brasil 2024**: comportamento dos jogadores de jogos eletrônicos no Brasil. São Paulo: SX Group, 2024. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 20 jun. 2026.

ZENDLE, David; CAIRNS, Paul. Lootboxes are again linked to problem gambling: results of a replication study. **PLoS ONE**, v. 14, n. 3, e0213194, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0213194>. Acesso em: 20 jun. 2026.

ZENDLE, David; CAIRNS, Paul. Video game lootboxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. **PLoS ONE**, v. 13, n. 11, e0206767, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>. Acesso em: 20 jun. 2026.

¹ Mestrando em Direito pela Universidade Federal de Pelotas, Advogado. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#).
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/6145867445752109>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8883-1949>.

² Bacharel em Direito pela Universidade da Região da Campanha - URCAMP, Especialista em Direito Público pela Faculdade Legale - FALEG, Servidora Pública no Tribunal de Justiça do Estado do Rio Grande do Sul. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#). LATTES: <https://lattes.cnpq.br/5168132674469673>. ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-9379-5369>.