



Número: **0701552-16.2021.8.07.0013**

Classe: **AÇÃO CIVIL PÚBLICA INFÂNCIA E JUVENTUDE**

Órgão julgador: **Vara da Infância e da Juventude do DF**

Última distribuição : **24/02/2021**

Valor da causa: **R\$ 1.500.000.000,00**

Assuntos: **Entrada e Permanência de Menores**

Segredo de justiça? **NÃO**

Justiça gratuita? **SIM**

Pedido de liminar ou antecipação de tutela? **NÃO**

Partes	Advogados
ASSOC.NAC.DOS CENTROS DE DEF.DA CRIANCA E DO ADOLESCENTE (AUTOR)	
	ANA LETICIA NEPOMUCENO LEDA (ADVOGADO) MARLON JACINTO REIS (ADVOGADO) FREDERICO NEPOMUCENO LEDA (ADVOGADO) RAFAEL MARTINS ESTORILIO (ADVOGADO)
GARENA AGENCIAMENTO DE NEGOCIOS LTDA. (REU)	

Outros participantes	
MINISTERIO PUBLICO DO DISTRITO FEDERAL E DOS TERRITORIOS (INTERESSADO)	

Documentos			
Id.	Data da Assinatura	Documento	Tipo
87600664	29/03/2021 23:13	Manifestação;	Petição



MINISTÉRIO PÚBLICO DA UNIÃO

MINISTÉRIO PÚBLICO DO DISTRITO FEDERAL E TERRITÓRIOS
SEGUNDA PROMOTORIA DE JUSTIÇA CÍVEL E DE DEFESA DOS DIREITOS
INDIVIDUAIS, DIFUSOS E COLETIVOS DA INFÂNCIA E DA JUVENTUDE DO DISTRITO FEDERAL

Autos:	0701552-16.2021.8.07.0013	<i>Ação Civil Pública</i>
Requerente:	ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS CENTROS DE DEFESA DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE - ANCED	
Requerido:	GARENA AGENCIAMENTO DE NEGOCIOS LTDA.	

Meritíssimo Juiz,

Trata-se de Ação Civil Pública proposta pela **Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente – ANCED/ Seção DCI Brasil** contra a **GARENA AGENCIAMENTO DE NEGOCIOS LTDA**, com nome fantasia “**GARENA BRASIL**”, em que requer, como tutela de urgência, a suspensão de todas as vendas de produtos que envolvam “*loot boxes*” ou caixas aleatórias em seus jogos até ulterior definição de seu uso por crianças e adolescentes, sob pena de multa diária de R\$ 4.000.000 (quatro milhões de reais) e, ao final, a condenação da empresa Requerida ao pagamento de indenização por dano moral coletivo e dano social no valor de R\$ 1.500.000.000,00 (um bilhão e quinhentos milhões de reais), revertido ao fundo previsto na Lei da Ação Civil Pública (Lei n. 7.347/1985).

A Requerente, Associação Nacional dos Centros da Defesa da Criança e do Adolescente – ANCED -, defende sua legitimidade para propor a presente ação por ser uma associação civil, sem fins lucrativos ou econômicos, constituída por tempo indeterminado, fundada em 8 de outubro de 1994, que tem, entre seus objetivos, a promoção de ação civil pública para defesa dos direitos coletivos relacionados às crianças e aos adolescentes, preenchendo o requisito do Art. 5º, inciso V, da Lei Federal

Promotoria de Justiça de Defesa da Infância e da Juventude do Distrito Federal – EQN 711/911, Lote «B», CEP 70790-115, Brasília, Tels. 3348 9000 – 3348 9080 – FAX 3348 9100 – 3348 9084 – Internet: <http://www.mpdft.mp.br/infancia> – E-mail: pdj@mpdft.mp.br

Arquivo: /export/hda3/borglet/local_ram_fs_dirs/31.prod.changeling-worker-libreoffice.apps-docs.changeling-worker-libreoffice.2003589029216.549eedb1e9d07f8c/ramdisk/dir339b17de8f2b9436a39b11673618057/file339b17de8f2b9436a39b11673618057.odt





nº 7.347/85. Informa que a associação é formada por pessoas físicas ou jurídicas, e atualmente é composta por 24 (vinte e quatro) instituições, distribuídas em 16 (dezesseis) estados da federação.

Quanto ao mérito da causa, a Requerente esclarece que sua demanda tem por fundamento a premissa de que a indústria de games - e particularmente as pessoas jurídicas demandadas - adotam estratégias para a “fidelização” da sua clientela a partir de técnicas de jogos de azar, diante de crianças e adolescentes, que visam à maximização de lucros, confrontando abertamente a legislação e colocando em risco o desenvolvimento psíquico dos seus consumidores.

Consta na inicial que a empresa Requerida vende e distribui jogos aos consumidores, sobretudo crianças e adolescentes, com sistema de “jogo de azar embutido”, conhecido como “*loot boxes*”, em tradução livre “caixa-surpresa” ou caixa aleatória, que seria uma forma de monetização do jogo, que a princípio é livre e de graça, mas para avançar na competição é necessário comprar itens que podem fornecer maiores habilidades, poderes ou vantagens. Ocorre que a compra dessas habilidades, poderes ou vantagens, não é feita de forma direta, mas através das “caixas-surpresa” que funcionam semelhante a uma roleta, já que o item pode ser sorteado ou não entre os disponíveis, de forma aparentemente aleatória.

Indica que o prejuízo da exposição a esse sistema de roleta é ainda maior nos jogos virtuais em tempo real, que são verdadeiras redes sociais, em que os competidores jogam *online*, vendo simultaneamente as jogadas uns dos outros, e os poderes obtidos através das “*loot boxes*”, circunstâncias especialmente prejudiciais quando os jogadores, consumidores, são crianças e adolescentes, submetidos às seguintes técnicas para atrair mais jogadores:

- a) Monitoramento do comportamento social: observando qual o item o jogador está mais interessado, colocando-o para jogar com outro competidor mais avançado que já alcançou tal item;
- b) A ilusão do jogo de habilidade: o computador corrige algumas ações, e mesmo que o competidor perca, ganha algumas moedas, que depois poderão ser usadas para comprar uma “*loot box*”;





- c) A fusão de ficção e realidade: fatos e experiências do mundo real são utilizados para atrair jogadores, como eventos em datas comemorativas, a exemplo de Páscoa, Natal, Carnaval, Halloween, a depender de época do ano;
- d) O uso de celebridades ou itens *cult*: alguns personagens ou itens muito cobiçados não podem ser comprados diretamente e nem alcançados pela destreza no avanço de fases, mas apenas através das “*loot boxes*”;
- e) A introdução de um sistema de moeda “irreal”: para que o jogador perca a noção da realidade, já que o valor da moeda do jogo é desassociado ao valor da moeda corrente;
- f) Os métodos de pagamento acessíveis: diversas formas de pagamento, seja depósito sem limite, cartão de crédito ou até mesmo transferências anônimas por meio de “*gift card*”;
- g) Uma política de dados vasta e insondável: ao aceitar o termo de uso, o jogador permite acesso a dados da sua privacidade, que são coletados indiscriminadamente pelas empresas;
- h) Diferenciação em caixas-surpresa sem que isso necessariamente tenha valor agregado: disponibilização de itens mais cobiçados em caixas-surpresa com tempo limitado, normalmente em datas comemorativas;
- i) A ocultação de um gerador de números aleatórios ou pelo menos a falta de transparência nesta aleatoriedade: não se sabe os critérios para sorteio dos itens nas caixas-surpresa.

Para exemplificar os prejuízos, aponta pesquisas realizadas no mundo sobre os efeitos dos jogos com sistema “*loot boxes*”, que são comparados a efeitos de uso de drogas, abuso de álcool, tabagismo e depressão, sendo extremamente danosas sobretudo para crianças e adolescentes, e que a Organização Mundial da Saúde (OMS) incluiu na Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados





com a saúde, mais conhecida como CID, o distúrbio de *games (gaming disorder)* como um dos problemas de saúde mental.

Informa que a discussão específica do sistema “*loot boxes*” está mais avançada em países como a Bélgica, o Japão e a China, havendo proibição da prática no Japão desde 2012 e regulamentação na China, desde 2017.

Argumenta que o sistema de “*loot box*” é uma forma de jogo de azar e que a conduta da empresa Requerida se enquadra no Art. 50 da Lei das Contravenções Penais. Além disso, a permissão de acesso desses jogos por crianças e adolescentes ou a permissão de entrada de crianças e adolescentes no ambiente virtual de jogos de azar é conduta da empresa Requerida que se enquadra no tipo penal do Art. 247 do Código Penal.

No âmbito da proteção de crianças e adolescentes, a Requerente classifica como prática abusiva a utilização das caixas-surpresa nos jogos que têm acesso de crianças e adolescentes, que permanecem horas usando os produtos ilícitos, em violação aos seus direitos ao respeito (que consiste na inviolabilidade de sua integridade física, psíquica e moral) e à dignidade, e defende a ofensa aos Arts. 74, parágrafo único; 80; 81, inciso III; 243 e 252 do Estatuto da Criança e do Adolescente.

Defende ainda a aplicação do Código de Defesa do Consumidor ao caso, em especial para que sejam observados os princípios da vulnerabilidade, da boa-fé objetiva, do equilíbrio contratual absoluto, da educação e da informação, e para que seja autorizada a inversão do ônus da prova em benefício das crianças e adolescentes como consumidores tutelados na ação.

Chama à atenção para possível responsabilidade penal da Requerida, defendendo seja oficiado ao Ministério Público para as medidas competentes em relação aos sócios dirigentes da empresa Requerida, tanto em relação à contravenção penal do Art. 50 da Lei das Contravenções Penais, como do Art. 247, inciso I, do Código Penal.

Por fim, a Requerente defende que haja condenação da empresa Requerida ao pagamento de indenização a título de danos morais coletivos no valor mínimo de R\$ 1.500.000.000 (um bilhão e quinhentos milhões de reais), considerando a existência de ilícito, o porte da empresa, a sua lucratividade e a gravidade das condutas





narradas. Defende ainda, embora não haja pedido formulado nesse sentido, indenização moral individual no valor de R\$ 1.000,00 (mil reais) para cada usuário - criança ou adolescente - de sua plataforma.

A Requerente manifesta pretender tutela de urgência para que haja a suspensão imediata de qualquer modalidade de “*loot box*” ou sistemas aleatórios de recompensas nos jogos disponibilizados no território brasileiro e/ou servidores brasileiros, até ulterior perícia ou estudo que indique quantas ou quais usuários são menores de idade, sob pena de multa diária de R\$ 4.000.000,00 (quatro milhões de reais) e argumenta a presença de requisitos para tanto, estando o perigo da demora caracterizado na exposição de “milhões de usuários hipossuficientes consumindo em condição de vulnerabilidade psíquica os produtos submetidos ao sorteio pela empresa ré”, e a probabilidade do direito invocado estaria “nos inúmeros estudos acostados à inicial, apontando que a prática evidencia jogo de azar colocado à disposição de crianças e adolescentes”.

É o relatório necessário.

1. Legitimidade de parte

A presente ação é proposta por parte legítima, consoante estabelecido no Art. 210, inciso III, do Estatuto da Criança e do Adolescente, que considera legitimadas para as ações cíveis fundadas em interesses coletivos ou difusos as “associações legalmente constituídas há pelo menos um ano e que incluam entre seus fins institucionais a defesa dos interesses e direitos protegidos por esta Lei, dispensada a autorização da assembléia, se houver prévia autorização estatutária”.

2. Competência do Juízo

Segundo o Art. 148, IV, do Estatuto da Criança e do Adolescente, a Justiça da Infância e da Juventude é competente para conhecer de ações civis públicas fundadas em interesses transindividuais afetos à criança e ao adolescente, observado o disposto no Art. 209 da mesma Lei 8069/90.





Esta ação civil pública, portanto, deve ser proposta no foro do local do dano, consoante o mencionado Art. 209. Na hipótese, considerando que a lesão alegada é de âmbito nacional, tratando-se de jogos veiculados em todo território brasileiro, vale a regra do Código de Defesa do Consumidor (CDC), ou seja, torna-se competente para a causa o Juízo da Infância e da Juventude da Capital do Estado ou do Distrito Federal, nos termos do Art. 93, II, Lei 8078/90, ressaltando-se que a sentença que se pretende obter a partir desta ação civil pública fará coisa julgada *erga omnes*, nos limites da competência territorial do órgão prolator (Art. 16 da Lei 7347/85).

As regras de competência da Lei nº 8078/90 podem ser utilizadas mesmo em questões infantojuvenis, em razão da dicção expressa do Art. 224 do Estatuto da Criança e do Adolescente, que permite a aplicação subsidiária da Lei nº 7347/85 (“Lei Geral da Ação Civil Pública) aos processos coletivos disciplinados pelo Estatuto da Criança e do Adolescente. Por outro lado, a Lei nº 7347/85 e a Lei nº 8078/90 formam o que a doutrina denomina de “Microsistema de Processos Transindividuais”, em razão do que dispõem os Arts. 21 da Lei nº 7347/85 e 117 do CDC; assim, as normas de competência do Código de Defesa do Consumidor podem ser aplicadas a qualquer processo em que se defendam interesses metaindividuais, inclusive os da população infantojuvenil e o Juízo especializado da infância e da juventude é o competente para conhecer de ações civis fundadas em interesses individuais, difusos ou coletivos afetos à criança e ao adolescente, nos termos do Art. 148, inciso IV, do Estatuto da Criança e do Adolescente.

3. Tutela de urgência

3.1 Probabilidade do direito

Merece ser destacado que é louvável que instituição que congrega centros de defesa dos direitos de crianças e adolescentes traga à lume tão relevante tema, que é o impacto dos jogos virtuais no desenvolvimento de crianças e adolescentes e a possibilidade de violação de direitos e princípios de proteção do público infantojuvenil no comércio e dinâmica desses jogos. Essa discussão ganha ainda mais importância em se considerando o momento atual de pandemia pelo COVID-19, em que muitas crianças e adolescentes estão confinadas nos lares, tendo as famílias dificuldades





para acompanhar a velocidade das propostas do mundo virtual, que se apresenta como alternativa ao convívio social, fazendo-se premente que instâncias públicas sejam chamadas a regular essas atividades e comércio.

Dessa forma, a presente ação, e as outras seis a ela associadas por determinação deste Juízo, já que têm a mesma autora e objeto e apenas diferem quanto ao pólo passivo, são uma oportunidade para que o sistema de Justiça se debruce sobre a questão, com a possibilidade de se inaugurar medidas que possam ampliar a proteção de crianças, adolescentes e famílias, principalmente considerando que as atividades de passatempo ou lazer voltados a crianças e adolescentes devem não somente ter, preferencialmente, caráter pedagógico e contribuir para o seu pleno desenvolvimento, mas preservar sua integridade física, psíquica e moral.

De fato, crianças e adolescentes são especialmente frágeis nas relações de consumo. Muito embora o papel do contratante seja exercido por pais ou responsáveis, todo o envolvimento emocional com o produto se faz a partir do apelo da criança ou do adolescente como usuários. Por isso considera-se abusiva a publicidade dirigida a esse público. No caso em questão, conforme exposto, a publicidade se encontra embutida no próprio jogo, com mecanismos que induzem crianças e adolescentes a querer adquirir as tais caixas-surpresa para se habilitarem a progredir na disputa virtual. Essa estratégia de fabricação desse “desejo de consumir”, com possível criação de dependência emocional, por mecanismo que se equipara a um jogo de azar, é o que está sendo discutido nessa ação.

Nesse ponto, é importante destacar que o Brasil vem construindo uma jurisprudência que reconhece a necessidade de medidas estatais de proteção às crianças e aos adolescentes como consumidores.

Recentemente, em 25/03/2021, o Supremo Tribunal Federal julgou Ação Direta de Inconstitucionalidade ADI 5631 (relator Ministro Edson Fachin), promovida pela Associação Brasileira de Emissoras de Rádio e Televisão - ABERT, decidindo ser constitucional uma lei do Estado da Bahia que proíbe propagandas impressas (cartazes, banners e outdoors) e não impressas de produtos infantis dentro do espaço físico dos estabelecimentos de educação básica. O STF, com essa decisão, reforça a necessidade de regulamentação para proteger os direitos da infância.





O Superior Tribunal de Justiça também traz essa perspectiva de restrição à publicidade dirigida ao público infantil, consoante o Art. 37, § 2º, do Código de Defesa do Consumidor, e afirma, em ementa de decisão no Recurso Especial nº 1.631.561 (Relator Ministro Herman Benjamin), que *“estão vedadas campanhas publicitárias que utilizem ou manipulem o universo lúdico infantil. Na ótica do Direito do Consumidor, publicidade é oferta e, como tal, ato precursor da celebração de contrato de consumo, negócio jurídico cuja validade depende da existência de sujeito capaz (Art. 104, I, do Código Civil). Em outras palavras, se criança, no mercado de consumo, não exerce atos jurídicos em seu nome e por vontade própria, por lhe faltar poder de consentimento, tampouco deve ser destinatária de publicidade que, fazendo tábula rasa da realidade notória, a incita a agir como se plenamente capaz fosse”*.

O assunto, portanto, se reveste de grande importância e necessidade.

A Requerente fundamenta sua ação na consideração de que os *“loot boxes”* ou caixas aleatórias (caixas-surpresa) em jogos são equiparados a jogos de azar e que a *“probabilidade do direito invocado encontra-se nos inúmeros estudos acostados à inicial, apontando que a prática evidencia jogo de azar colocado à disposição de crianças e adolescentes”*. Há efetivamente no corpo da inicial a menção a diversos estudos realizados em outros países sobre o tema, com *links* para acesso às páginas *online*, pelos quais se pode ver especialistas se debruçando sobre o mecanismo das caixas-surpresa equiparando-as a jogos de azar virtuais. No campo nacional, há uma esclarecedora publicação do Instituto de Referência em Internet e Sociedade - IRIS, um centro de estudos fundado em Belo Horizonte-MG (<https://irisbh.com.br/loot-boxes-como-jogos-de-azar/>), que pondera que a proibição de jogos de azar no Brasil deveria ter consequências na restrição ao acesso de crianças e adolescentes aos jogos que contêm as tais caixas-surpresa bem como impedir que as campanhas publicitárias desses jogos alcancem o público infantojuvenil.

A legislação nacional considera ilícito classificado como contravenção penal *“Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele”*, no Art. 50 do Decreto-Lei 3.688/41 (Lei das Contravenções Penais). Muito embora o dispositivo legal tenha data de quase oitenta anos, o Poder Legislativo se debruçou sobre essa questão e reforçou a





ilegalidade dos jogos de azar no Brasil com a Lei 13.155/15 (Lei de Responsabilidade Fiscal do Esporte), dando nova redação a um dos parágrafos do mencionado Art. 50, atualizando a questão em especial para incluir os jogos virtuais (“pela internet”, nas palavras da lei). Vale transcrever aqui:

§ 2º Incorre na pena de multa, de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) a R\$ 200.000,00 (duzentos mil reais), quem é encontrado a participar do jogo, ainda que pela internet ou por qualquer outro meio de comunicação, como ponteiro ou apostador. (Redação dada pela Lei nº 13.155, de 2015).

A definição legal dos jogos de azar, por sua vez, está estabelecida no parágrafo 3º do mesmo citado dispositivo, que também vale a pena transcrever:

§ 3º Consideram-se, jogos de azar:

- a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;*
- b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas;*
- c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.*

É bem verdade que a imensa difusão de jogos eletrônicos e virtuais, *online*, para crianças e adolescentes na atualidade, com grande aceitabilidade desses passatempos como prática de lazer, e até mesmo utilização deles como estratégias familiares de cuidados, tornam o contorno da ilegalidade pouco claros para o senso comum. Afinal quando é que os jogos passam a ser considerados “de azar”? A legislação citada dá duas características: 1 - o ganho e a perda dependem exclusiva e principalmente da sorte; 2 - a existência de apostas.

Nesse sentido, a Requerente indica como fator identificador do “jogo de azar”, nos jogos promovidos pela(s) Requerida(s), o uso da estratégia de caixas-surpresa (“*loot boxes*”), fazendo preponderar a sorte como condicionante do ganho, ao invés do uso de habilidades, levando a que os jogadores, na busca por novas oportunidades, estabeleçam uma dependência do jogo.

O vício em jogar, também chamado jogo patológico ou ludomania, é considerado um transtorno pela Organização Mundial de Saúde, como ressaltado pela





Requerente, e certamente deve ser prevenido, especialmente na infância e juventude, quando a pessoa ainda está em desenvolvimento. Esse vício causa impacto deletério na sociedade, para as relações familiares, além da própria questão de saúde em si,

Em 2016, o Superior Tribunal de Justiça confirmou a imposição de dano moral coletivo a empresas que exploravam casas de bingo, ressaltando que a atividade, que não encontra guarida na nossa legislação, sendo espécie de “jogos de azar”, tem “caráter altamente viciante”, sendo passível “de afetar o bem-estar do jogador e desestruturar o ambiente familiar”. Vale citar:

PROCESSUAL CIVIL. RESPONSABILIDADE CIVIL. CONSUMIDOR. AÇÃO CIVIL PÚBLICA. JOGO DE AZAR ILEGAL. BINGO. INEXISTÊNCIA DE LEGISLAÇÃO QUE AUTORIZE A ATIVIDADE. INDENIZAÇÃO POR DANO MORAL COLETIVO. CABIMENTO. 1. Na hipótese dos autos, o Ministério Público Federal promoveu Ação Civil Pública visando à condenação dos réus ao pagamento de indenização por dano moral coletivo, por exploração de bingo ilegal. 2. No caso concreto, prevalece o interesse social na tutela coletiva. A necessidade de correção das indigitadas lesões às relações de consumo transcende os interesses individuais dos frequentadores das casas de jogos ilegais para dizer respeito ao interesse público na prevenção da reincidência da suposta conduta lesiva por parte dos exploradores dos jogos de azar, de onde exsurge o direito da coletividade a danos morais coletivos, ante a exploração comercial de uma atividade que, por ora, não encontra guarida na legislação. (REsp 1.509.923/SP, Rel. Ministro Humberto Martins, Segunda Turma, julgado em 6/10/2015, DJe 22/10/2015). 3. O dano moral sofrido pela coletividade decorre do caráter altamente viciante de jogos de azar, passíveis de afetar o bem-estar do jogador e desestruturar o ambiente familiar. A responsabilidade civil é objetiva, respondendo os réus, "independentemente da existência de culpa, pela reparação dos danos causados aos consumidores" (art. 12, caput, do CDC). 4. O dano moral coletivo prescinde da comprovação de dor, de sofrimento e de abalo psicológico, pois tal comprovação, embora possível na esfera individual, torna-se inaplicável quando se cuida de interesses difusos e coletivos. (REsp





1.410.698/MG, Rel. Ministro Humberto Martins, Segunda Turma, DJe 30/6/2015; REsp 1.057.274/RS, Rel. Ministra Eliana Calmon, Segunda Turma, DJe 26/2/2010). 5. Recurso Especial provido.

(STJ - REsp: 1464868 SP 2014/0147453-4, Relator: Ministro HERMAN BENJAMIN, Data de Julgamento: 22/11/2016, T2 - SEGUNDA TURMA, Data de Publicação: DJe 30/11/2016)

O impacto nocivo de jogos em que se realizem apostas no desenvolvimento de crianças e adolescentes é reconhecido pela legislação nacional, sendo estabelecidos pela legislação cuidados para evitar que esses jogos prejudiciais estejam acessíveis a crianças e adolescentes.

O Estatuto da Criança e do Adolescente, em seu Art. 80, determina aos responsáveis pela oferta de tais jogos que cuidem para que não seja permitida a entrada e a permanência de crianças e adolescentes no local, afixando aviso para orientação do público. É claro que o alerta contido no Art. 80 do Estatuto da Criança e do Adolescente se aplica ao ambiente virtual. A venda de bilhetes lotéricos e equivalentes também é proibida para crianças e adolescentes, nos termos do Art. 81 do mesmo Estatuto. O Art. 149, inciso I, alínea “d”, do Estatuto da Criança e do Adolescente estabelece que o Juiz da Infância e da Juventude será competente para disciplinar, por portaria, ou autorizar, por alvará, a entrada e permanência de criança ou adolescente, desacompanhado dos pais ou responsável, em casa que explore comercialmente diversões eletrônicas.

Além disso, o Código Penal (Art. 247, inciso I) estabelece como crime contra a assistência familiar “permitir alguém que menor de dezoito anos, sujeito a seu poder ou confiado à sua guarda ou vigilância: I - frequente casa de jogo ou mal-famada, ou conviva com pessoa viciosa ou de má vida”.

Vale aqui ainda mencionar que a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei 13.709/18), que dispõe sobre o tratamento de dados pessoais, inclusive nos meios digitais, por pessoa natural ou por pessoa jurídica de direito público ou privado, com o objetivo de proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural, tem uma seção voltada à proteção dos dados pessoais de crianças e adolescentes (Seção III, Art. 14), exigindo medidas de preservação desse dados bem como de restrição de sua exigência, o que pode ocorrer, e





invariavelmente ocorre, em jogos e aplicações de internet. Essa normativa reforça a necessidade de atenção às possíveis violações de direitos de crianças e adolescentes inseridas no meio virtual.

Plausível, dessa forma, o direito invocado pela Requerente no sentido se considerar como jogo de azar e, portanto, ilegal, o uso de caixas aleatórias ou caixas-surpresa, ou “*loot boxes*”, em jogos eletrônicos e virtuais. Como ilegais, devem os produtos com essa característica serem retirados de circulação, em especial para proteger o desenvolvimento pleno de crianças e adolescentes.

Nesse ponto, merece ponderar que os jogos virtuais que “caem no gosto” de crianças e adolescentes não são necessariamente desenhados especificamente para esse público, além do que, independentemente disso, podem vir a ter a classificação indicativa livre ou de idades inferiores a 18 anos, por não versarem sobre os temas previstos na regulamentação da classificação indicativa, sem, no entanto, preservarem as crianças e adolescentes de seus efeitos prejudiciais. Quanto ao aspecto de terem embutido mecanismo de jogo de azar, como não há nenhum alerta nesse sentido, não há como se exigir dos pais ou responsáveis a restrição de acesso das crianças e adolescentes sob sua guarda ou supervisão a esses produtos. Nesse sentido, o provimento jurisdicional pretendido de suspensão das vendas desses produtos (sem distinção se destinados ou não ao público infantojuvenil) é a única forma eficaz de atingir a proteção de crianças e adolescentes.

3.2 Perigo de dano

Verificada a plausibilidade do direito invocado que autoriza interpretar como ilegal o uso de caixas-surpresa em jogos por considerá-lo uma modalidade de jogo de azar, configura-se também o perigo de dano que autoriza a antecipação da tutela. Esse perigo de dano está na impossibilidade de conviver com a persistência da difusão de modalidade de jogos de azar, que são proibidos por lei no Brasil, a crianças e adolescentes, violando seus direitos ao pleno desenvolvimento e à integridade física, psíquica e moral. Ou seja, diante da probabilidade do direito invocado, revela-se a impossibilidade de demora no provimento jurisdicional que visa minimizar a exposição de crianças e adolescentes ao dano cujo receio é fundado.





A tutela jurisdicional dos direitos de crianças e adolescentes precisa considerar o tempo como um fator ainda mais sensível, pois cada dia de prejuízo no desenvolvimento pode acarretar efeitos que são irreversíveis.

Além disso, é dever de todos assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos de crianças e adolescentes, não podendo o Judiciário, diante do tema exposto, postergar uma tutela que pode proteger crianças e adolescentes de efetiva lesão aos seus direitos, cuja reparação é difícil ou incerta.

Se de um lado há inúmeros estudos versando sobre os efeitos prejudiciais de jogos eletrônicos e virtuais para crianças e adolescentes, é bem verdade que, de outro, há usos pedagógicos excelentes dos mesmos recursos. Nesse sentido, seria muito controvertido se dispor em uma decisão judicial sobre a adequação ou não de jogos virtuais para crianças e adolescentes, genericamente falando. No entanto, o recorte dado na presente ação é do **uso de mecanismo considerado como jogo de azar e portanto reconhecidamente ilícito**, cujo dano está implícito na própria ilicitude.

Dessa forma, o perigo de dano, no presente caso, independe de análise técnica no campo psicológico ou sociológico, bastando para sua configuração o reconhecimento da ilicitude dos produtos cuja circulação se pretende suspender.

4. Adequação do pedido

A despeito da legislação, cresce o comércio de jogos e seu uso por crianças e adolescentes. Os equipamentos de acesso ao mundo virtual (telefones celulares, tablets e computadores) são usados por crianças cada vez mais novas, independentemente das classes sociais a que pertençam, deixando apáticos familiares e educadores, imobilizados no impasse entre as vantagens e benefícios desse acesso precoce e os malefícios da acessibilidade facilitada a conteúdos prejudiciais.

Se, por um lado, o Judiciário precisa limitar sua atuação para não invadir as esferas disciplinares das próprias famílias e de outros setores do Estado, não pode se omitir diante de omissões que geram incalculáveis prejuízos para as crianças e adolescentes de hoje e quiçá para gerações futuras. É nesse sentido que se vislumbra a necessidade da atividade jurisdicional do Estado, em especial quando se trata de tutelar





direitos coletivos e difusos que estão tão expostos diante de patente ilegalidade.

Ainda assim, para que a atividade jurisdicional não ultrapasse seus limites, que é o de afetar produtos tidos por ilegais, esses produtos precisam estar perfeitamente identificados, sendo certos e determinados.

Vale notar que o pedido de tutela antecipada foi efetivamente formulado nos seguintes termos: “Seja concedida a tutela de urgência para que a empresa ré suspenda todas as vendas de produtos que envolvam loot boxes ou caixas aleatórias em seus jogos até a ulterior definição de seu uso por menores, sob pena de multa diária de R\$ 4.000.000,00 (quatro milhões de reais).”

Quais são os produtos da(s) Requerida(s) que envolvem as caixas-surpresa e cuja venda deve ser suspensa? Há menção na inicial a alguns desses jogos, mas não há a nomeação de todos os que se incluem no critério do pedido, o que impede ou dificulta a efetividade do provimento jurisdicional, mormente quando há previsão de multa por descumprimento.

O pedido, segundo o Art. 324 do Código de Processo Civil, deve ser determinado e, portanto, sua inadequação deve ser corrigida por ser causa de inépcia da inicial, conforme Art. 330, § 1º, inciso II, do mesmo diploma legal.

Segundo o §1º do Art. 324, do Código de Processo Civil, é lícito formular pedido genérico em algumas condições, nos seguintes termos:

§ 1º É lícito, porém, formular pedido genérico:

I - nas ações universais, se o autor não puder individualizar os bens demandados;

II - quando não for possível determinar, desde logo, as consequências do ato ou do fato;

III - quando a determinação do objeto ou do valor da condenação depender de ato que deva ser praticado pelo réu.

No entanto, se a pretensão da Requerente é de aplicação do mencionado inciso III, dando a tarefa de identificar esses jogos às próprias Requeridas, indispensável que haja justificção e pedido específico nesse sentido, muito embora seja forçoso ponderar que essa não parece ser a melhor solução, diante inclusive do natural interesse financeiro envolvido.





Vale notar que há ainda algumas outras questões que podem ser melhor estabelecidas por uma emenda à inicial.

No corpo da inicial a Requerente sugere a necessidade de perícia ou estudo para indicar quais e quantos são os usuários crianças e adolescentes dos jogos com sistemas aleatórios de recompensas, entretanto não foi efetivamente formulado pedido nesse sentido (nem foram indicadas instituições idôneas a colaborar com o Juízo com possíveis estudos técnicos), como também não foi, no item do pedido, formulada a pretensão, mencionada no corpo da inicial, de “que a ré seja condenada em pagamento de dano moral individual, no valor de R\$ 1.000,00 (mil reais) para cada usuário - criança ou adolescente - de sua plataforma, tratando-se também de dano *in re ipsa*, decorrente da exposição a referidas atividades”.

Outra questão que merece revisão, nessa etapa de adequação do pedido inicial, é a destinação do valor a título de indenização por dano moral coletivo e dano social que, no caso de ações transindividuais afetas ao direito de crianças e adolescentes, deve reverter a favor do fundo que financia as políticas próprias a esses sujeitos de direitos, atendendo ao Art. 214 do Estatuto da Criança e do Adolescente.

Quanto ao valor indicado como patamar mínimo por danos morais coletivos de R\$ 1.500.000.000 (um bilhão e quinhentos milhões de reais), parece que foge à realidade. Provavelmente se levou em consideração a indústria de jogos como um todo e não uma empresa individualmente. Além do que, são 7 ações coletivas contra diferentes empresas cuja situação econômico-financeira também difere.

O dano moral não pode ser banalizado e, de fato, decorre de condutas graves em que fica claro que há ilegalidade, como é o caso, mas precisa incidir sobre receita bruta ou líquida da empresa, de forma a ser adequada à realidade de cada caso.

Somado a isto, a multa diária pretendida pelo descumprimento da liminar no patamar de R\$ 4.000.000,00 (quatro milhões), também excede à razoabilidade.

Muito embora o Juízo não fique adstrito aos valores indicados nos pedidos ao estabelecer tanto as astreintes como a indenização, cabe à Requerente, em oportunidade de emenda, oferecer parâmetros mais justos para servirem de baliza ao julgador.





5. Conclusão

Tudo isso posto, o Ministério Público oficia para que a Requerente seja intimada a emendar a inicial para adequar o pedido, em especial o pedido de tutela antecipada, identificando com nome e outras características os produtos da parte Requerida cuja venda deve ser suspensa, podendo rever outros aspectos indicados no item 4 acima que, muito embora não sejam requisitos de admissibilidade, podem contribuir para uma ação mais acertada.

Brasília, 29 de março de 2021.

LUISA DE MARILLAC XAVIER DOS PASSOS

Promotora de Justiça

