

Grindando em *Blox Fruits*: Riscos comerciais em jogos infantojuvenis da Plataforma *Roblox*

Grinding in Blox Fruits: Commercial risks in children's games on the Roblox Platform.

Abner Oliveira Lopes da Silva¹, Pâmela da Silva Rocha², Soraya Madeira da Silva³

¹Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Universidade Federal do Ceará (UFC)
Fortaleza, CE – Brasil

²Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Universidade Federal do Ceará (UFC)
Fortaleza, CE – Brasil

³Instituto de Cultura e Arte - Universidade Federal do Ceará (UFC)
Fortaleza, CE – Brasil

abneroliveira@alu.ufc.br, pamelarocha@alu.ufc.br, sorayamadeira@ufc.br

Abstract. *Introduction:* The Roblox platform uses the game-as-a-service model and has gained notoriety among children and teens. However, there are games within the platform where certain mechanisms pose a risk to these group, as well as normalizing participation in games of chance. **Objective:** In this paper we analyze the commercial practices carried out in “Blox Fruits” in order to understand and denote what risks are presented to children and adolescents within a game present on the platform. **Methodology:** Based on Schell, we played the game in order to analyze both the gaming experience and the commercial risks involved in it, as worked on by Livingstone and Stoilova. We also used the notion of the RRM, random reward mechanisms, as worked on by Xiao in order to think about the gambling mechanics within the game. **Results:** The gaming experience demonstrates a series of commercial risks for the younger audience characteristic of the platform, normalizing the practice of microtransactions and participation in games of chance.

Keywords: Blox Fruits, Roblox, Commercial risks, Childhoods, Gambling.

Resumo. *Introdução:* A plataforma Roblox se utiliza do modelo game as a service e ganhou notoriedade entre o público infantojuvenil. Contudo, existem jogos dentro da plataforma onde certos mecanismos representam risco para este grupo, além de normalizar a participação em jogos de azar. **Objetivo:** Neste trabalho analisamos as práticas comerciais realizadas em “Blox Fruits” para compreender e denotar quais riscos são apresentados a crianças e adolescentes dentro de um jogo presente na plataforma. **Metodologia:** A partir das concepções de Schell, jogamos a fim de analisar tanto a experiência de jogo quanto os riscos comerciais envolvidos nela, como trabalhados por Livingstone e Stoilova. Também nos utilizamos da noção do dispositivo de RRM, random reward mechanisms, como trabalhado por Xiao a fim de pensar as mecânicas de azar dentro de jogo. **Resultados:** A experiência de jogo demonstra uma série de riscos comerciais para o público mais jovem característico da plataforma, normalizando a prática de microtransações e a participação em jogos de azar.

Palavras-chave: Blox Fruits, Roblox, Riscos comerciais, Infâncias, Jogos de azar.

1. Introdução

Este trabalho tem como objetivo analisar os riscos para crianças dentro do ambiente digital nos moldes de Livingstone e Stoilova (2021) presentes dentro de um jogo multijogador *online* de nome *Blox Fruits*, na plataforma *Roblox*. Analisaremos as características do jogo dentro da plataforma, bem como seus modelos de monetização e *gameplay* a fim de identificar possíveis riscos comerciais para os jogadores mais jovens a partir das mecânicas de jogo.

Os jogos *multiplayer online* são uma modalidade de jogo já presente há algum tempo no mercado de jogos digitais, Santos e Silva (2024) datam a presença dos primeiros títulos entre os anos 1990 e 2000. O desenvolvimento desse tipo de jogo no mercado demonstra que a opção de cooperar, competir e interagir com outros jogadores como forma de diversão nos mais diversos gêneros de jogos é bem popular, como é possível ver pelo sucesso de jogos como *League of Legends* (2009), *World of Warcraft* (2004), *Counter Strike 1.6* (2000).

Collodetti (2021) afirma que conjuntamente com a emergência dos jogos *online*, houve uma gradativa mudança na forma de comercialização e lucro dentro dos jogos digitais. O valor do jogo, antes definido apenas pelo preço que deveria ser pago para jogá-lo, agora é definido pelo conteúdo em constante atualização dentro dele. Os jogos digitais não apresentam um único valor definido e imutável, no instante de sua obtenção, corroborando argumentos de Colodetti, de “*game as a service*”¹.

Paralelamente, cabe pontuar a relevância da plataforma *Roblox* na conjuntura atual dos jogos digitais. A partir das ferramentas de criação disponibilizadas pela plataforma, jogadores e empresas podem criar, hospedar e comercializar seus jogos – que ficam acessíveis através deste ambiente – sendo bem relevante entre o público mais jovem. A *Pesquisa Game Brasil* de 2025 (*Go Gamers, Sioux Group*), demonstra tanto o sucesso da plataforma com o público mais jovem, quanto a frequência desse público. *Roblox* apareceu como o jogo mais jogado nos celulares dentro da geração Z, bem como 42% do público entre 0 a 15 anos – cuja maioria tem idade entre 10 a 15 – afirma jogar digitalmente todos os dias.

Além do direcionamento de público, podemos afirmar que a plataforma *Roblox* se enquadra no modelo de *game as a service*, pois o acesso à plataforma é gratuito,

¹ Jogo como um serviço, tradução nossa.

assim como os jogos que estão presentes dentro dela. Contudo, cada jogo conta com atualizações, eventos e conteúdos próprios. As formas de obtenção variam de acordo com cada jogo e a discussão dessas variedades extrapolaria em muito o propósito deste trabalho, sendo assim voltaremos nossas considerações ao jogo em análise *Blox Fruits*.

O jogo *Blox Fruits*, disponível dentro da plataforma *Roblox*, trata-se de um MMORPG² inspirado no mundo do mangá *One Piece* – embora não oficialmente licenciado – escrito por Eiichiro Oda desde 1997. O mangá conta a história de *Monkey D. Luffy*, um jovem que deseja se tornar o rei dos piratas e encontrar o lendário tesouro de nome *One Piece*, deixado pelo rei dos piratas anterior, *Gol D. Roger*. Publicado na revista *Weekly Shonen Jump* pela editora *Shueisha*, a obra já alcançou mais de 500 milhões de cópias publicadas³ e é um sucesso consagrado ao redor do mundo.

Contudo, dentro de jogo, é possível efetuar compras com dinheiro real e obter vantagens de forma instantânea e permanente, utilizando-se da moeda *Robux*, usada para fazer as transações de recursos pagos com dinheiro real dentro da plataforma *Roblox*. Este tipo de prática comercial beneficia de maneira declarada o jogador pagante, caracterizando *Blox Fruits* como um *freemium game*, definido como

[...] jogos inicialmente desenvolvidos para plataformas *mobile*, ofertados gratuitamente para *download* com oferta de produtos ou serviços dentro do jogo mediante pagamento com dinheiro real, como itens cosméticos, funcionais, melhorias, moedas *in-game*, etc., ou seja, na forma de microtransações. (Fantini, Fantini e Garrocho, 2019. p. 1254).

Além disso, estão presentes dentro de jogo uma série de mecânicas aleatórias de recompensa pelos quais os jogadores podem obter poderosas vantagens. Deve-se pensar como estes mecanismos presentes em jogo, bem como a lógica de microtransações mencionada, implica em riscos de consumo para as crianças jogadoras – sendo um público mais vulnerável à comunicação mercadológica.

² Sigla para *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, traduz-se para jogo de interpretação de papéis multijogador massivo online. Jogos deste gênero se baseiam em criar um personagem para explorar um mundo aberto, realizar missões e tornar seu personagem mais forte através de habilidades e equipamentos conseguidos geralmente através de batalhas.

³ Informação retirada de:

<https://www.animenewsnetwork.com/news/2022-08-04/one-piece-manga-sets-guinness-world-record-with-over-500-million-published/.188352>. Acesso em: 06 de Abr. de 2025

É importante refletir também, como as situações vividas dentro de jogo entram em conflito com normativas e documentos oficiais acerca de comunicação mercadológica envolvendo crianças. Ao analisar o documento “*Crianças, Adolescentes e Telas – Guia sobre usos de dispositivos digitais*” (Brasil, 2024), entendemos que o contato com os modos de jogar, além de configurar o uso problemático de dispositivos digitais, expõe o público infantil à abordagens mercadológicas. Que podem não priorizar os interesses das crianças, bem como ameaçar seu bem-estar a longo prazo, no que diz respeito à sua relação com jogos digitais e noções de consumo.

2. Metodologia

A fim de realizarmos uma análise de aspectos provenientes da jogabilidade, entendemos a importância de experienciar a prática do jogo, além de discutir aspectos teóricos a partir das mecânicas presentes. Desta forma, nos alinhamos com a perspectiva de Petry *et al.* (2013) e Araújo (2021), de que é importante falar do jogo não apenas do lugar de pesquisador, mas também de jogador.

Tendo como base a Teoria da Tétrade Elementar de Schell (2008), nos aprofundamos até a dimensão intermediária do jogo, englobando desse modo os aspectos estéticos externos, as mecânicas de jogabilidade e a história sendo contada através da atividade do jogador. Essa decisão foi tomada objetivando discutir os riscos de consumo presentes a partir da jogabilidade, não cabendo a discussão de pormenores técnicos acerca da construção do jogo.

A partir da conceituação de Schell (2008) de que certos aspectos só se tornam evidentes a partir de um determinado tempo de jogo, traçamos como recorte a experiência de jogo vivenciada dentro do que é chamado de “primeiro mar” em *Blox Fruits*, a porção inicial onde o jogador é apresentado às mecânicas base e ao funcionamento da experiência do jogo. Apesar de o jogo em questão ser dividido em três mapas distintos, entendemos que a experiência de jogo inicial fica bem consolidada a partir do vivenciado no primeiro mapa, que serve como uma introdução.

Analisaremos os riscos para crianças dentro do jogo, a partir das noções de Livingstone e Stoilova (2021), procurando, assim, por riscos que abordam conteúdo, conduta, contrato ou contato envolvendo a experiência no jogo, que evidenciam aqueles que manifestam uma certa forma de contrato mais evidente para os jogadores, ao jogar.

Também, investigaremos as mecânicas de recompensas aleatórias periódicas para os jogadores em *Blox Fruits* – que podem gastar dinheiro dentro do jogo para resgatá-lo – a partir do conceito trabalhado por Nielsen e Grabarczyk (2019) como *Random Reward Mechanisms*⁴, RRMs. Os autores conceituam os RRMs como mecanismos em jogos digitais onde jogadores devem ter um custo para obter uma recompensa aleatória dentro de jogo, sendo divididos em quatro categorias: **Integrado - Integrado**, onde o custo tem valor monetário fora do jogo, assim como a recompensa; **Integrado - Isolado**, onde o custo tem valor monetário fora do jogo, mas não a recompensa; **Isolado - Integrado**, onde o custo não tem valor monetário fora do jogo, mas a recompensa tem e **Isolado - Isolado**, onde nem o custo nem a recompensa tem valor monetário fora do jogo.

Embora os autores classifiquem como jogos de azar apenas os RRMs de custo integrado, para essa análise utilizamos a perspectiva de Xiao (2020), que considera todos os RRMs como potencialmente danosos quando em contato com o público infantojuvenil, uma vez que normalizam o comportamento de apostar em jogos de azar.

Por fim, nos alinhamos com Duarte e Ishikawa (2022) ao afirmarem que, embora não seja trivial nem fácil provar que jogos com mecânicas de recompensas aleatórias sejam responsáveis por viciar o público infantil em jogos de azar, é necessário investigar essa relação com cuidado, uma vez que o bem estar das crianças jogadoras é colocado em questão.

3. Discussão

Neste tópico nos aprofundaremos nas mecânicas de jogabilidade presentes em *Blox Fruits* e nos pormenores do funcionamento do jogo a fim de podermos melhor explicitar como o jogo se estabelece através de uma lógica estimuladora de consumo e microtransações valendo-se de um público primariamente infantil, dada a plataforma onde ele está alocado.

Blox Fruits baseia a estruturação do mundo a partir da obra *One Piece*, sendo organizado a partir de várias ilhas, onde os personagens se utilizam de navios e técnicas tradicionais de navegação para locomover-se de uma ilha a outra. De forma similar, o jogador inicia sua jornada em uma das ilhas iniciais – que por sua vez, muda de acordo

⁴ Mecanismos de Recompensa Aleatórios, tradução nossa.

com a escolha de ser da equipe pirata ou da equipe marinha – onde é apresentado de maneira imediata ao modo de funcionamento do jogo.

3.1. O funcionamento de *Blox Fruits* e suas mecânicas base

Ao entrar no jogo pela primeira vez e escolher sua equipe, o jogador é transportado para a ilha inicial da equipe de sua escolha e em sua tela aparece um ponto de exclamação bem notável e iluminado, atraindo a atenção do jogador e indicando onde deve ir. Movimentando-se até lá através das teclas WASD, o jogador encontra um NPC⁵ cujo final de seu nome é *quest giver*⁶, ao interagir com o NPC, este dá a opção para o jogador de aceitar uma *quest*, ou seja, uma missão de derrotar cinco inimigos presentes dentro da ilha inicial. A recompensa oferecida pelo cumprimento da missão é uma quantia em dinheiro e em experiência.

O jogador é apresentado a duas partes muito importantes de *Blox Fruits*: o combate e o *grinding*⁷. É pelo combate e repetição de missões que o personagem atua e fica mais forte – somente desse modo as áreas e objetivos do jogo são desbloqueados. O combate por sua vez é simples: o jogador deve atacar o inimigo com técnicas de combate marcial, espada, tiro, entre outras – se utilizando de cliques com o mouse e ataques especiais a partir das teclas Z ,X ,C, V e F – até zerar a barra de saúde do inimigo sem deixar a própria barra de saúde chegar a zero. Todos os recursos de combate disponíveis para o jogador ficam visíveis na parte inferior da tela.

Ao derrotar inimigos e concluir as missões, o jogador ganha dinheiro e pontos de experiência que ajudam a evoluir o personagem. A cada nível progredido, o jogador recebe notificações na opção de menu no canto inferior esquerdo, onde por sua vez, surgem opções a serem exploradas pelo jogador.

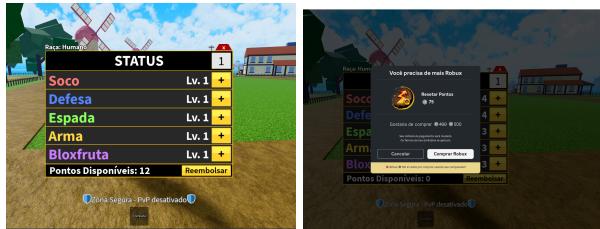
A notificação dos números, conforme mostra a figura 1 direciona o jogador para a opção de “*Status*”, que quando selecionada leva o jogador a uma janela onde pode distribuir livremente os pontos que ganhou previamente ao subir de nível. Há uma série de atributos para escolher, sendo eles: Soco, Defesa, Espada, Arma e *Bloxfruta*. A

⁵ Sigla para Non-Player Character, um personagem não jogável nem controlável pelo jogador. NPCs costumam ter ações bem definidas e limitadas dentro de um jogo, cumprindo um propósito específico.

⁶ Concededor de missões, tradução nossa.

⁷ Termo na cultura *gamer* referente à execução de tarefas repetidas para ganhar recompensas e evoluir no jogo. Muito comum em MMORPGs.

escolha desses atributos é livre, porém permanente, uma vez que, como demonstra a figura 2, só é possível redistribuí-los mediante o pagamento em *Robux*.



Figuras 1 e 2: Quadro de atributos e solicitação de pagamento em *Robux*, respectivamente. Produção autoral.

3.2. *Grinding, Power-Ups e Bloxfrutas: a lógica de Blox Fruits*

A dinâmica apresentada detalhadamente no início do jogo se repete com poucas modificações conforme o jogador progride nas ilhas disponíveis. Ocasionalmente o jogador se depara com alguns chefes que residem na localidade, mas mesmo estes são inimigos que devem ser derrotados para concluir uma missão e renascem com uma determinada periodicidade, assim como inimigos normais. Essa configuração torna *Blox Fruits* um jogo onde o *grinding* é a forma primária pela qual se progride. Dessa forma, obter equipamentos ou habilidades poderosas ajuda a realizar esse processo de forma mais eficaz e portanto avançar mais rápida e suavemente. Nesse momento, entram em cena um dos principais *power-ups*⁸ do jogo, as frutas de *Blox Fruits*.

As frutas, cujo nome do jogo faz referência, mimetizam as *Akuma no Mi*⁹ de *One Piece*, frutas extremamente raras que, quando comidas por alguém, proporcionam poderes à pessoa, mas a impossibilitam de nadar. Já em *Blox Fruits*, as frutas – homônimas do jogo – estão disponíveis a todos os jogadores, tendo sempre funcionalidades de combate e sendo organizadas de acordo com sua raridade e poder, sendo uma fruta mais rara necessariamente mais poderosa que uma mais comum. É importante ressaltar que “*Bloxfruta*” é um dos atributos possíveis de serem aprimorados ao subir de nível no jogo, sendo assim uma parte fundamental do personagem criado pelo jogador. Ademais, o jogador pode comer outra fruta para ter uma nova série de poderes, por sua vez anulando os poderes obtidos anteriormente.

⁸ Pode ser traduzido como “aumento de poder”. São via de regra instrumentos obtidos em jogos que aumentam o poder do personagem que os obtém de alguma maneira.

⁹ Fruto do Diabo em japonês, tradução nossa.

3.3. *Bloxfrutas* e melhorias: RRM^s e lógica de consumo em jogo

Em *Blox Fruits*, as frutas podem ser achadas pelos jogadores ou compradas, seja através de NPCs que as disponibilizam de forma randômica, seja diretamente através de *Robux*. Dentro de jogo existem dois vendedores em *Blox Fruits* disponíveis.

O primeiro NPC é o vendedor de *bloxfrutas*, que – a partir de um estoque rotativo aleatório renovado a cada quatro horas – vende frutas a preços altos dentro de jogo, chegando a até 15 milhões da moeda *in-game*, dependendo da raridade. Já o segundo é *Zioles*, um NPC que vende uma fruta aleatória ao jogador por um valor mais baixo a cada duas horas. Diferente do primeiro caso, a fruta só é descoberta após a compra. Dessa forma, evidenciam-se claramente os RRM^s descritos por Nielsen e Grabarczyk (2019) presentes em jogo, uma vez que a recompensa é aleatória e depende dos recursos do jogador para ser feita, sendo eles tempo de jogo e dinheiro dentro de jogo disponível para fazer a compra.

Não obstante, as microtransações se fazem presentes sendo uma alternativa também muito atrativa, uma vez que todas as frutas podem ser compradas a qualquer momento com *Robux* – com a mais cara chegando à 5000 *Robux*, equivalente a cerca de 300 reais – ficando permanentemente disponíveis para uso do jogador caso a compra seja efetuada dessa maneira. Ressaltamos ainda que os *Robux* são vendidos apenas em pacotes pela plataforma, o que dificulta comprar apenas a quantidade necessária para as microtransações desejadas.

Além disso, os *Robux* podem ser usados a partir da sessão de “Loja” do jogo para resolver qualquer problema que o jogador tenha durante sua experiência. Além da compra de frutas permanentes, é disponibilizada a compra de multiplicadores de experiência ganha, pacotes de dinheiro dentro de jogo, aumento nas chances de receber itens valiosos ao derrotar inimigos, compra de equipamentos poderosos e até mesmo vantagens que permitem a manipulação do funcionamento do jogo – como reviver chefes instantaneamente após serem derrotados. A mecânica de passe também se faz presente dentro de jogo, dando ao jogador acesso a melhores barcos, mais ganho de experiência e dinheiro, bem como um desconto nas compras do NPC *Zioles*.

Além da declarada lógica *freemium* de Fantini, Fantini e Garrocho (2019), vale ressaltar também a lógica preocupante de consumo e aleatoriedade presente em jogo. Uma vez que todas as formas gratuitas de obter melhorias dentro de jogo são regidas

pela aleatoriedade, estabelece-se uma lógica notadamente próxima a de jogos de azar, independentemente de o jogador estar lidando com uma RRM de valor integrado (Zandle *et al.*, 2019; Xiao, 2020).

3.4. Riscos comerciais em *Blox Fruits*

Sobre os riscos comerciais que podem surgir durante a experiência de jogo, Livingstone e Stoilova (2021) classificam que os riscos para crianças no ambiente digital podem ser observados a partir dos 4C's: Conteúdo, Conduta, Contato e Contrato. Os riscos de Conteúdo tratariam da exposição da criança à conteúdo inadequado, como imagens violentas e/ou pornográficas, enquanto os de Conduta envolveriam a ação da criança em prol da criação de conteúdos violentos, a exemplo da criação de memes racistas e misóginos. Os riscos de Contato envolvem a aproximação de adultos com fins negativos para a criança, como a exploração sexual. Já os riscos de Contrato envolveriam a exploração comercial da criança, o que poderia ocorrer desde o uso de dados para perfilção de usuários até o incentivo ao consumismo e à compra indiscriminada de produtos.

Para esta análise em específico, reforçamos o aparecimento de diversos riscos voltados para o eixo de Contrato, haja vista as vulnerabilidades para este público que observamos no jogo *Blox Fruits*, principalmente sobre a ausência de transparência da plataforma para com o público acerca das transações financeiras realizadas dentro do jogo.

Os riscos comerciais, na legislação brasileira e internacional, já são pautados a partir da presunção de que as empresas que operam com um público infantil devem atuar em prol do melhor interesse da criança e levando em consideração seu nível de compreensão em cada fase da vida. Conforme a Resolução 163 do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (Conanda, 2014), direcionar um produto com personagens que se fazem presentes no cotidiano da criança, bem como incentivar a transação financeira com vistas a garantir vantagem ou prêmio se configura, neste cenário, como exploração comercial infantil.

Um exemplo disso em *Blox Fruits* é a grande quantidade de ítems que podem ser obtidos através de microtransações em *Robux*, a moeda da plataforma *Roblox* que requer a conversão de dinheiro real para a realização da transação. Conforme

explicitado por Livingstone e Stoilova (2021) e de acordo com o CDC (Brasil, 1990), a ocorrência de situações, num espaço com público infantil, onde pode-se observar uma lógica da exploração da falta de experiência da criança com aspectos que não são compatíveis com a sua idade, a exemplo de transações financeiras dentro de um jogo digital voltado para o público infantojuvenil, demonstram uma notória possibilidade de exploração financeira desse grupo. Além disso, tal ausência de transparência e de linguagem, adaptada ao público e aos adultos que exercem a função de cuidadores, demonstram o posicionamento errôneo dos desenvolvedores, que permitem à criança uma tomada de decisão não completamente informada, podendo levar a gastos financeiros reais. Tais situações se configuram não só num grave risco de Contrato, mas também levam em conta uma suposição errônea, já questionada pelo Comentário nº 25 da ONU (2021) de que a criança, desde o início, concorda com os termos de funcionamento de uma plataforma cuja linguagem não é adaptada para ela – uma vez que não é feita nenhuma adaptação de conteúdo, mecânicas e/ou design que permita uma melhor compreensão contextual do ambiente por parte do público infantil.

Aqui, no entanto, não esgotamos a possibilidade de outros riscos: o risco de Conduta, por exemplo, pode se manifestar quando jogos de *grinding* podem acarretar em um uso excessivo por parte da criança dos dispositivos onde joga, com a finalidade de conquistar as melhores frutas e assim avançar na jogatina.

4. Considerações finais

Diante do exposto, entendemos que o jogo *Blox Fruits*, além de representar uma série de riscos comerciais e estabelecer uma relação problemática com o público infantil através das RRM presentes em jogo, encontra-se em conflito com documentos de recomendação internacionais e nacionais. De maneira especial, quanto às estratégias de monetização empregadas para um público notadamente mais jovem e portanto mais vulnerável à modelos de negócio abusivos nos jogos digitais.

É importante ressaltarmos que, como diz o *Estatuto da Criança e do Adolescente* (Brasil, 1990), a proteção das crianças e adolescentes é de responsabilidade da sociedade de forma integral, o que inclui também as empresas e plataformas. Isto significa zelar pela segurança dos ambientes online de diversão oferecidos para crianças e adolescentes, o que inclui resguardar esse ambiente de práticas de consumo abusivas.

Entendemos que são necessários também estudos futuros a fim de evidenciar se esse modelo de jogo é recorrente e dominante dentro da plataforma, bem como quais são as extensões de danos causados na prática. Dessa maneira, esperamos poder contribuir para a construção de espaços mais seguros de diversão com jogos digitais para crianças e adolescentes brasileiros.

5. Referências

- ADOLESCENTE, Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do. (2014) Resolução N.º 163, 13 de Março de 2014. Disponível em: Acesso em: https://www.gov.br/mdh/pt-br/acesso-a-informacao/participacao-social/conselho-nacional-dos-direitos-da-crianca-e-do-adolescente-conanda/resolucoes/resolucao-163_publicidade-infantil.pdf 21 abr. 2025.
- ARAÚJO, Guilherme Pedrosa Carvalho de. (2021) Eu sou tu, tu és eu: Persona 4 e o gênero em jogo. 2021. 173 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2021.
- BRASIL, República Federativa do. (1990) Estatuto da Criança e do Adolescente. 1990 Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/crianca-e-adolescente/publicacoes/eca_mdhc_2024.pdf>. Acesso em: 21 abr. 2025.
- COLLODETTI, Kamila. (2021) Loot Boxes e o Enquadramento em Jogos de Azar no Brasil. Projeto de Pesquisa apresentado ao Curso de Direito da Rede Doctum de Ensino, como requisito para aprovação na disciplina TCC II, orientado pelo Prof. L.LM Bernardo Dantas Barcelos. Disponível em: <https://dspace.doctum.edu.br/bitstream/123456789/3798/1/LOOT%20BOXES%20E%20O%20ENQUADRAMENTO%20EM%20JOGOS%20DE%20AZAR%20NO%20BRASIL.pdf>. Acesso em: 21 mar. 2025
- DUARTE, Luiz Felipe C.; ISHIKAWA, Edison. (2022) Lootboxes em jogos eletrônicos estão viciando nossos jovens em jogos de azar? O que a comunidade de computação pode fazer a respeito? In: **Anais do III Workshop sobre as Implicações da Computação na Sociedade (WICS 2022)**. Brasil: Sociedade Brasileira de Computação, 2022, p. 55–66. Disponível em: <<https://sol.sbc.org.br/index.php/wics/article/view/20731>>. Acesso em: 21 abr. 2025.
- GO GAMERS; SIOUX GROUP. (2025) Pesquisa Gamer Brasil 2025. , [s.l.]. Disponível em: https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2025-painel-gratuito-pgb25?_gl=1*ovj4iw*_ga*ODIwODg4MzY0LjE3NDUyNTM3ODE.*_ga_RFEK9N8LH4*MTc0NTI1Mzc4MS4xLjEuMTc0NTI1NDY5Mi42MC4wLjA. Acesso em: 21 abr. 2025.

- FANTINI, L; FANTINI, E; GARROCHO, L. (2019) A Regulamentação das Loot Boxes no Brasil: Considerações Éticas e Legais acerca das Microtransações e dos Jogos de Azar *In: SBGames 2019*, Rio de Janeiro, 2019. **Anais** [...] p. 1253 - 1262. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/IndustriaFull/196985.pdf>. Acesso em: 19 abr. 2025.
- LIVINGSTONE, Sonia; STOILOVA, Mariya. (2021) The 4Cs: Classifying Online Risk to Children. **CO:RE Short Report Series on Key Topics**, p. 14 S., 2021.
- NIELSEN, R. K. L.; GRABARCYK, P. (2019) Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games. **Transactions of the Digital Games Research Association**, v. 4, n. 3, 11 out. 2019.
- PETRY, Arlete dos Santos *et al.* (2013) Parâmetros, estratégias e técnicas de análise de jogo: o caso A Mansão de Quelícera. **SBC– Proceedings of SBGames 2013: Culture Track 3 Full Papers**, [s. l.], 2013. Disponível em: https://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-19_full.pdf. Acesso em: 15 de jan. de 2025.
- ONU, Comitê dos Direitos da Criança da (2021). Comentário Geral n.º 25 sobre os direitos das crianças em relação ao ambiente digital. ONU. Disponível em: <https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2021/04/comentario-geral-n-25-2021.pdf> Acesso em: 21 abr. 2025
- REPÚBLICA, Secretaria de Comunicação Social da Presidência da. (2024) **Crianças, Adolescentes E Telas - Guia Sobre Usos De Dispositivos Digitais**. Brasília, DF: Secom/Pr, 2024. Disponível em: https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-de-telas_sobre-usos-de-dispositivos-digitais_versaoweb.pdf. Acesso em: 21 abr. 2025.
- SANTOS, E.; SILVA, A. (2024) 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, p. 409–426, 9 dez. 2024.
- SCHELL, J. (2008) **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. [S.l.]: Morgan Kaufmann, 2008.
- XIAO, Leon Y. (2022) Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling? A UK Legal Perspective on the Potential Harms of Random Reward Mechanisms. **International Journal of Mental Health and Addiction**, v. 20, n. 1, p. 437–454, 2022.
- ZENDLE, D. *et al.* (2019) Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win. **Computers in Human Behavior**, v. 102, jul. 2019.