

Culpabilidade civil de crianças em compras de jogos online

Civil liability of children in online game purchases

Gabriella Alves Garbin

Resumo: O presente trabalho analisa a responsabilidade civil decorrente de compras realizadas por crianças em jogos online no contexto do ordenamento jurídico brasileiro. O objetivo é examinar a validade dos atos praticados por menores de 16 anos e verificar os limites de sua responsabilização civil, à luz do Código Civil e do Código de Defesa do Consumidor. A metodologia adotada é qualitativa, com base em pesquisa bibliográfica e documental, incluindo doutrina, legislação e jurisprudência. Constatou-se que, em regra, os atos praticados por absolutamente incapazes são nulos ou anuláveis, sobretudo quando realizados sem a devida representação legal. A responsabilidade pelos danos recai, prioritariamente, sobre os pais ou responsáveis legais, em razão do dever de vigilância, sendo objetiva. Contudo, admite-se a responsabilização subsidiária do incapaz, de forma mitigada, quando os responsáveis não puderem reparar o dano. Além disso, destaca-se o papel das plataformas digitais, que podem ser responsabilizadas em casos de falha na prestação de serviços ou práticas abusivas. Conclui-se que a análise dessas situações exige equilíbrio entre a proteção do menor, a responsabilidade dos responsáveis e os deveres das plataformas digitais.

Palavras-chave: responsabilidade civil; incapaz; jogos online; compras digitais; dever de vigilância.

Abstract: This study analyzes the civil liability arising from purchases made by children in online games within the context of the Brazilian legal system. The objective is to examine the validity of legal acts performed by minors under the age of 16 and to assess the limits of their

civil liability in light of the Brazilian Civil Code and the Consumer Protection Code. The methodology adopted is qualitative, based on bibliographic and documentary research, including legal doctrine, legislation, and case law. The findings indicate that, as a rule, legal acts performed by absolutely incapacitated individuals are null and void or voidable, particularly when carried out without proper legal representation. Liability for damages falls primarily upon parents or legal guardians due to their duty of supervision, and such liability is objective in nature. However, the subsidiary liability of the incapacitated minor may be admitted in a mitigated manner when the responsible parties are unable to compensate for the damage. Furthermore, the study highlights the role of digital platforms, which may be held liable in cases involving service failures or abusive practices. It is concluded that the analysis of such situations requires a balanced approach that considers the protection of minors, the liability of parents or guardians, and the obligations of digital platforms.

Keywords: civil liability; minors lacking legal capacity; online games; digital purchases; duty of supervision.

1. INTRODUÇÃO

O avanço tecnológico e a crescente disseminação dos jogos *online* têm transformado significativamente as formas de entretenimento de crianças, adolescentes e até mesmo adultos, inserindo-os cada vez mais em ambientes digitais interativos e economicamente estruturados. Nesse contexto, plataformas digitais como PlayStation, Xbox, Steam, Google Play e App Store disponibilizam uma vasta gama de jogos que incorporam sistemas de compras internas (*in-app purchases*), possibilitando aos usuários a aquisição de moedas virtuais, itens exclusivos e vantagens competitivas dentro do próprio jogo.

Apesar de tais mecanismos ampliarem a experiência do usuário e contribuírem para a dinâmica econômica do setor, também têm gerado relevantes implicações jurídicas e financeiras. Com frequência crescente, verificam-se situações em que crianças realizam gastos expressivos por meio de cartões de crédito de seus responsáveis, levantando questionamentos acerca da validade desses atos e da responsabilização civil dos envolvidos.

Diante dessa realidade, o problema central desta pesquisa consiste em analisar como o ordenamento jurídico brasileiro trata as compras virtuais realizadas por crianças sem o consentimento expresso dos pais ou responsáveis legais. Parte-se da hipótese de que a ausência de regulamentação específica, aliada à vulnerabilidade digital dos menores e, em determinados casos, à insuficiente supervisão parental, contribui para a ocorrência de decisões judiciais divergentes, gerando insegurança jurídica nas relações de consumo no ambiente digital.

A relevância do tema manifesta-se sob múltiplos aspectos. No plano social, evidencia-se a necessidade de proteção de crianças e adolescentes frente às práticas potencialmente abusivas do mercado digital. No âmbito acadêmico, o tema dialoga com institutos clássicos do Direito Civil, como capacidade civil e responsabilidade civil, reinterpretados à luz das novas tecnologias. Já sob o viés econômico, destaca-se o crescimento exponencial da indústria de jogos eletrônicos. Segundo dados da Newzoo (2024), o mercado global de games movimentou mais de US\$184 bilhões, sendo parcela significativa proveniente de microtransações digitais. No Brasil, país com mais de 80 milhões de jogadores, aproximadamente 40% são menores de idade, o que reforça a dimensão do problema.

O objetivo geral deste trabalho é analisar a responsabilidade civil e os efeitos jurídicos decorrentes das compras realizadas por menores em jogos online. Como objetivos específicos, pretende-se: (i) compreender os limites da capacidade civil; (ii) investigar a responsabilidade dos pais ou responsáveis legais e das plataformas digitais; (iii) examinar a existência de práticas abusivas nos jogos eletrônicos, especialmente no que se refere às chamadas *loot boxes*; e (iv) propor diretrizes voltadas à prevenção de danos e ao aprimoramento da regulação jurídica nesse contexto.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

A base normativa do presente estudo está no Código Civil (Lei nº 10.406/2002), que define como absolutamente incapazes os menores de 16 anos e relativamente incapazes os adolescentes entre 16 e 18 anos. Assim, é possível ver que as atitudes do menor são respondidas pelos responsáveis legais.

Ademais, no Art. 928 é possível ver que o incapaz pode ser obrigado a indenizar o dano que causar se as pessoas responsáveis por ele (pais, tutores, curadores) não tiverem obrigação de indenizar ou não possuírem meios para fazê-lo. O Código de Defesa do Consumidor (Lei nº 8.078/1990) também é relevante, por assegurar o direito de arrependimento nas compras realizadas de forma virtual (art. 49). Além disso, estudos recentes abordando práticas abusivas como loot boxes.

Conforme disposto na legislação civil, os menores de 16 anos são considerados absolutamente incapazes, não possuindo aptidão para praticar atos da vida civil por si só, o que implica a nulidade dos atos praticados sem a devida representação. Já os relativamente incapazes necessitam de assistência para a validade de seus atos jurídicos.

No âmbito das relações de consumo, especialmente no ambiente digital, surgem novas problemáticas relacionadas à manifestação de vontade, tendo em vista a facilidade de realização de compras por meio de cartões de crédito previamente cadastrados e senhas armazenadas. Tal cenário desafia a aplicação tradicional das normas civis, exigindo a análise da responsabilidade dos responsáveis legais e dos fornecedores.

Dessa forma, o referencial teórico deste trabalho articula os conceitos de capacidade civil, nulidade dos atos jurídicos e as particularidades das relações de consumo no meio digital, a fim de compreender os efeitos jurídicos das compras realizadas por menores de idade.

3. O QUE É A CAPACIDADE CIVIL

A capacidade civil constitui elemento essencial da personalidade jurídica, pois define a possibilidade de o indivíduo participar validamente das relações jurídicas. A responsabilidade civil é o dever jurídico de reparar um dano, patrimonial ou moral, causado a outrem, derivado de ato ilícito (art. 186, CC) ou descumprimento contratual. Fundamenta-se na conduta, dano e nexo causal, podendo ser subjetiva (culpa) ou objetiva (risco).

Como regra, toda pessoa adquire a chamada capacidade de direito, ou seja, a aptidão genérica para ser titular de direitos e deveres. Trata-se de atributo inerente à condição humana, não sendo possível sua restrição. Por outro lado, a capacidade de fato também denominada capacidade de exercício refere-se à possibilidade de a pessoa exercer, por si mesma, esses direitos na vida prática, podendo sofrer limitações conforme critérios legais

No ordenamento jurídico brasileiro, o Código Civil estabelece que nem todos os indivíduos possuem plena capacidade de fato. Isso ocorre porque o legislador busca proteger pessoas que, por razões de idade ou desenvolvimento, não possuem discernimento suficiente para praticar atos da vida civil de forma consciente e segura. Nesse contexto, os menores de 16 anos são considerados absolutamente incapazes, não podendo praticar atos jurídicos por conta própria, devendo ser representados por seus responsáveis legais. Já os maiores de 16 e menores de 18 anos são relativamente incapazes, podendo praticar determinados atos, desde que assistidos por seus representantes.

Além disso, essa proteção ganha ainda mais relevância na contemporaneidade, especialmente diante do ambiente digital. Crianças e adolescentes, embora cada vez mais inseridos em relações de consumo online, continuam sujeitos às limitações impostas pela lei civil. Dessa forma, práticas como compras virtuais, assinatura de serviços ou aquisições in-app devem ser analisadas à luz da incapacidade civil, podendo ser invalidadas quando realizadas sem a devida representação ou assistência.

Portanto, a capacidade civil não é apenas um conceito técnico, mas um instrumento de proteção e organização das relações jurídicas. Ao estabelecer diferentes graus de capacidade de fato, o Direito busca garantir que os indivíduos participem da vida civil de maneira compatível com seu nível de discernimento, promovendo segurança, justiça e equilíbrio nas relações sociais.

4. VALIDADE DAS COMPRAS FEITAS POR MENORES

De acordo com o Art. 3º do Código Civil, indivíduos com menos de 16 anos são absolutamente incapazes, o que significa que não possuem aptidão para praticar, por si só, os atos da vida civil. Nessa perspectiva, qualquer manifestação de vontade realizada sem a devida representação por seus responsáveis legais é, em regra, juridicamente inválida. Assim, compras efetuadas por menores nessa faixa etária tendem a ser consideradas nulas, ou, ao menos, passíveis de anulação, por ausência de capacidade civil.

Contudo, no contexto contemporâneo, marcado pela intensa digitalização das relações de consumo, surgem situações que desafiam a aplicação tradicional dessas normas. No ambiente virtual, especialmente em plataformas de jogos online, aplicativos e marketplaces, é comum que transações sejam realizadas de forma automatizada, mediante o uso de cartões de crédito previamente cadastrados, senhas salvas ou autenticação simplificada. Esse cenário pode criar uma aparência de consentimento válido, dificultando a identificação imediata da incapacidade do agente.

Apesar disso, do ponto de vista jurídico, tal aparência não é suficiente para convalidar o ato praticado pelo incapaz absoluto. A ausência de capacidade impede que se reconheça a validade plena à contratação, razão pela qual, em regra, a compra permanece nula. No entanto, a análise não deve ser feita de maneira puramente abstrata, sendo essencial considerar as circunstâncias concretas do caso.

Nesse sentido, ganha relevância a conduta dos responsáveis legais, especialmente quanto ao dever de vigilância e guarda dos meios de pagamento. Caso se verifique negligência, como a disponibilização de dispositivos com acesso irrestrito a dados financeiros. Paralelamente, também se analisa a conduta do fornecedor, à luz dos princípios da boa-fé objetiva e da proteção do consumidor, avaliando-se se a plataforma adotou mecanismos adequados de verificação de idade, confirmação de compras e prevenção de transações indevidas.

Dessa forma, embora a regra geral seja a nulidade das compras realizadas por menores de 16 anos, o tratamento jurídico dessas situações no ambiente digital exige uma abordagem mais complexa e equilibrada, que leve em conta a interação entre incapacidade civil, responsabilidade dos pais ou responsáveis e deveres das plataformas digitais. Essa análise integrada permite uma solução mais justa, alinhada às novas dinâmicas tecnológicas e aos princípios do ordenamento jurídico brasileiro.

No Rio de Janeiro, dados do relatório anual Situação Mundial da Infância da UNICEF (2017) indicam que aproximadamente um em cada três usuários de internet no mundo são crianças. O debate acerca dos impactos desse contato precoce com a tecnologia é amplo, envolvendo tanto aspectos positivos quanto negativos. Entre os principais riscos apontados por especialistas está a exposição excessiva à publicidade digital, uma vez que crianças são constantemente atingidas por anúncios em vídeos, jogos e aplicativos acessados facilmente em dispositivos móveis. Como consequência, tornam-se frequentes situações de compras não autorizadas — muitas vezes realizadas de forma involuntária — além da coleta de dados pessoais de menores.

De acordo com Vitor Hugo Amaral, diretor do Instituto Brasileiro de Política e Direito do Consumidor, situações como essa são mais comuns do que se imagina. Na ausência de regulamentações mais rigorosas que obriguem os aplicativos a adotarem mecanismos adicionais de verificação nas transações, torna-se fundamental a supervisão constante dos responsáveis sobre o uso de dispositivos eletrônicos por crianças. Contudo, esse cenário pode sofrer alterações em breve, tendo em vista que o Projeto de Lei nº 3.514/2015 ainda aguarda apreciação no plenário e tem como objetivo ampliar a proteção do consumidor no comércio eletrônico.

5. RESPONSABILIDADE CIVIL DOS PAIS

O art. 932, I, do Código Civil estabelece que os pais são civilmente responsáveis pelos atos ilícitos praticados pelos filhos menores que estejam sob sua autoridade e em sua companhia. Essa previsão reflete a lógica protetiva do sistema jurídico, que busca assegurar à vítima a efetiva reparação do dano, atribuindo a responsabilidade àqueles que

possuem o dever jurídico de guarda, vigilância e educação dos menores.

Trata-se de hipótese de responsabilidade civil objetiva, na medida em que independe da comprovação de culpa dos pais. Para sua configuração, basta a presença dos elementos essenciais da responsabilidade civil: a conduta do menor, o dano experimentado pela vítima e o nexo de causalidade entre ambos. Assim, ainda que os pais não tenham agido com negligência, imprudência ou imperícia, poderão ser responsabilizados pelos prejuízos causados pelos filhos, o que demonstra a adoção da teoria do risco no âmbito das relações familiares.

Essa responsabilização encontra fundamento no poder familiar, instituto que impõe aos pais não apenas direitos, mas sobretudo deveres, como o de orientar, educar e supervisionar os filhos. Considerando que os menores estão em fase de desenvolvimento e formação de caráter, o ordenamento jurídico entende que cabe aos pais assumir os riscos decorrentes da inserção social dos filhos. Tal entendimento também se justifica pela incapacidade patrimonial dos menores, que, em regra, não possuem meios próprios para reparar os danos que eventualmente causem.

Além disso, é importante destacar que a responsabilidade prevista no art. 932, I, do Código Civil é solidária com a do próprio menor, conforme dispõe o art. 942 do mesmo diploma legal. Isso significa que a vítima pode exigir a reparação integral tanto dos pais quanto do menor, ainda que, na prática, a execução recaia sobre os responsáveis legais. Contudo, a responsabilização do incapaz é mitigada, nos termos do art. 928 do Código Civil, sendo subsidiária e limitada às suas possibilidades patrimoniais.

No contexto contemporâneo, essa discussão ganha novos contornos com o avanço da tecnologia e o crescente acesso de crianças e adolescentes ao ambiente digital. A ausência ou insuficiência de supervisão no uso de dispositivos eletrônicos pode resultar na prática de atos ilícitos em redes sociais ou até mesmo na violação de direitos da personalidade. Nesses casos, a responsabilidade dos pais pode ser reconhecida, especialmente quando evidenciada a falha no dever de vigilância. Ressalte-se, contudo, que mesmo quando comprovada a orientação prévia ao menor, o eventual descumprimento doloso de tais diretrizes não afasta automaticamente

a responsabilidade dos responsáveis legais, podendo, no máximo, ser considerado para fins de atenuação, conforme as circunstâncias do caso concreto.

Ademais, a jurisprudência brasileira tem evoluído no sentido de reforçar o dever de vigilância dos pais no ambiente digital, reconhecendo que o mundo virtual é uma extensão da convivência social. Assim, o dever de cuidado não se limita ao espaço físico, abrangendo também as interações realizadas por meio da internet.

Importante salientar que a responsabilidade pode ser transferida, conforme o caso concreto, quando o menor estiver sob a guarda ou vigilância de terceiros, como instituições de ensino ou cuidadores. Nesses casos, aplica-se o disposto no art. 932, II e IV, do Código Civil, que prevê a responsabilização de tais sujeitos quando comprovado o dever de guarda e vigilância.

Ademais, essa sistemática evidencia o caráter social da responsabilidade civil no direito contemporâneo, priorizando a proteção da vítima e a efetiva reparação do dano. A responsabilização dos pais pelos atos dos filhos menores não se configura como uma penalização, mas como um mecanismo de equilíbrio nas relações jurídicas, baseado na distribuição dos riscos sociais e na valorização do dever de cuidado. Dessa forma, reafirma-se a função preventiva e reparatória da responsabilidade civil, especialmente em uma sociedade cada vez mais complexa e digitalizada.

Por fim, conforme se verifica na jurisprudência a seguir, é possível observar a aplicação concreta dos arts. 927 e 928 do Código Civil Brasileiro, evidenciando-se, a possibilidade excepcional de responsabilização do incapaz, a qual ocorre de forma subsidiária e equitativa, apenas quando os responsáveis legais não tiverem obrigação de indenizar ou não dispuserem de meios suficientes para fazê-lo. Tal entendimento demonstra como o ordenamento jurídico busca conciliar a efetiva reparação do dano com a proteção jurídica conferida ao incapaz, assegurando uma solução justa e proporcional ao caso concreto.

APELAÇÃO CÍVEL. AÇÃO DE INDENIZAÇÃO POR DANOS MORAIS E MATERIAIS. ACIDENTE DE TRÂNSITO. PRELIMINAR.

SENTENÇA ULTRA PETITA. REJEIÇÃO. INCAPACIDADE DO MOTORISTA CAUSADOR DO ACIDENTE. LAUDO PERICIAL. NÃO ADSTRIÇÃO. ART. 928 DO CÓDIGO CIVIL. RESPONSABILIDADE DO INCAPAZ PELOS PREJUÍZOS QUE CAUSAR. DANOS MATERIAIS. ÓBITO DA GENITORA. PENSÃO MENSAL. 2/3 DO SALÁRIO MÍNIMO. TERMO FINAL. 24 ANOS. JURISPRUDÊNCIA DO STJ. DANOS MORAIS. CONFIGURAÇÃO. VALOR DA INDENIZAÇÃO. MANUTENÇÃO.

Tendo em vista que a sentença decidiu dentro dos limites da lide, não há que se falar de sentença ultra petita. A apelante principal tinha plena capacidade para a prática dos atos da vida civil no momento do acidente, já que nunca foi interditada judicialmente e, mesmo que o laudo pericial do IML ateste a abolição da capacidade de determinação à época dos fatos e em conexão com eles, o art. 928 do Código Civil dispõe expressamente que o incapaz responde pelos prejuízos que causar. Provada a responsabilidade da apelante principal pelo acidente que ceifou a vida da genitora dos apelantes adesivos, impõe-se o dever de indenizar, nos termos do art. 927 do Código Civil. A jurisprudência do STJ é firme no sentido de que a dependência econômica do filho menor é presumida, bem como o termo final para o pagamento da pensão é 24 anos. Doutrina e jurisprudência convergem no sentido de que para a fixação do valor da compensação pelos danos morais, deve-se considerar a extensão do dano experimentado pela vítima, a repercussão no meio social, a situação econômica da vítima e do agente causador do dano, para que se chegue a uma justa composição, evitando-se, sempre, que o ressarcimento se transforme numa fonte de enriquecimento injustificado ou inexpressivo a ponto de não compensar o dano causado. (TJMG; APCV 5003016-83.2018.8.13.0105; Décima Oitava

Câmara Cível; Rel. Des. Sérgio André da Fonseca Xavier; Julg. 12/04/2022; DJEMG 12/04/2022)

Diante do exposto, a jurisprudência analisada reforça a interpretação de que a responsabilidade civil do incapaz deve ser aplicada de forma excepcional e limitada, observando-se os princípios da subsidiariedade e da equidade. Verifica-se, assim, que o ordenamento jurídico busca assegurar a reparação do dano sem desconsiderar a condição especial do menor, promovendo um equilíbrio entre os interesses da vítima e a proteção do incapaz.

6. RESPONSABILIDADE CIVIL DE MENORES DE 16 ANOS E INVALIDADE DAS COMPRAS FEITAS POR CRIANÇAS

Nos termos do art. 3º do Código Civil, os menores de 16 anos são considerados absolutamente incapazes, razão pela qual não possuem aptidão para praticar, por si só, atos da vida civil, devendo ser necessariamente representados por seus pais ou responsáveis legais. Nesse contexto, as manifestações de vontade por eles realizadas, inclusive no âmbito das relações de consumo, carecem de validade jurídica, tornando os negócios celebrados sem a devida representação, em regra, nulos, conforme a análise do caso concreto.

No ambiente digital, essa problemática se intensifica diante da facilidade de acesso a plataformas eletrônicas, como jogos online, aplicativos e marketplaces, que frequentemente possibilitam a realização de compras com poucos cliques, especialmente quando há dados de pagamento previamente cadastrados. Ainda que tais circunstâncias possam criar uma aparência de consentimento válido, a incapacidade absoluta do menor prevalece, impedindo a formação regular do vínculo contratual. Assim, contratos eletrônicos firmados sem a supervisão ou autorização dos responsáveis legais são considerados inválidos.

Ademais, no que se refere à responsabilidade civil, o art. 932 do Código Civil estabelece que os pais ou tutores respondem pelos danos causados pelos filhos menores que estiverem sob sua autoridade e em sua companhia.

Por outro lado, no âmbito do Direito do Consumidor, também se aplica o direito de arrependimento, previsto no art. 49 do Código de Defesa do Consumidor, que permite ao consumidor desistir da contratação no prazo de até 7 dias, especialmente em compras realizadas fora do estabelecimento comercial, como ocorre no comércio eletrônico. Tal mecanismo funciona como importante instrumento de proteção, podendo ser invocado pelos responsáveis legais para cancelar compras realizadas indevidamente por menores.

Entretanto, referido dispositivo não se aplica às compras realizadas por menores absolutamente incapazes, tendo em vista que, conforme o art. 166, I, do Código Civil Brasileiro, os negócios jurídicos por eles celebrados são considerados nulos, em razão da ausência de capacidade civil para a prática de atos da vida civil.

Dessa forma, a análise das compras realizadas por menores de 16 anos no ambiente virtual deve considerar não apenas a incapacidade civil e a consequente invalidade dos atos praticados, mas também a responsabilidade dos pais ou responsáveis, bem como os mecanismos de proteção previstos no ordenamento jurídico. Trata-se de uma abordagem que busca equilibrar a proteção do incapaz, a segurança das relações contratuais e a adaptação do Direito às novas dinâmicas tecnológicas.

Ademais, conforme se observa da jurisprudência, a responsabilidade civil dos pais permanece plenamente aplicável, nos termos do art. 932 do Código Civil. Contudo, em situações específicas, admite-se que o cumprimento da obrigação indenizatória recaia diretamente sobre o menor, especialmente quando ausentes os responsáveis legais ou quando estes não dispuserem de condições financeiras para arcar com o prejuízo. Nesses casos, a responsabilização do incapaz ocorre de forma subsidiária e limitada, devendo o valor da indenização ser fixado pelo magistrado com base em critérios de equidade, considerando as condições pessoais e patrimoniais do menor.

DIREITO CIVIL. RESPONSABILIDADE CIVIL POR FATO DE OUTREM - PAIS PELOS ATOS PRATICADOS PELOS FILHOS MENORES. ATO ILÍCITO COMETIDO POR MENOR. RESPONSABILIDADE CIVIL MITIGADA E SUBSIDIÁRIA DO

INCAPAZ PELOS SEUS ATOS (CC, ART. 928). LITISCONSÓRCIO NECESSÁRIO. INOCORRÊNCIA.

1. A responsabilidade civil do incapaz pela reparação dos danos é subsidiária e mitigada (CC, art. 928).

2. É subsidiária porque apenas ocorrerá quando os seus genitores não tiverem meios para ressarcir a vítima; é condicional e mitigada porque não poderá ultrapassar o limite humanitário do patrimônio mínimo do infante (CC, art. 928, par. único e En. 39/CJF); e deve ser equitativa, tendo em vista que a indenização deverá ser equânime, sem a privação do mínimo necessário para a sobrevivência digna do incapaz (CC, art. 928, par. único e En. 449/CJF).

3. Não há litisconsórcio passivo necessário, pois não há obrigação - nem legal, nem por força da relação jurídica (unitária) - da vítima lesada em litigar contra o responsável e o incapaz. É possível, no entanto, que o autor, por sua opção e liberalidade, tendo em conta que os direitos ou obrigações derivem do mesmo fundamento de fato ou de direito (CPC, 73, art. 46, II) intente ação contra ambos - pai e filho -, formando-se um litisconsórcio facultativo e simples.

4. O art. 932, I do CC ao se referir a autoridade e companhia dos pais em relação aos filhos, quis explicitar o poder familiar (a autoridade parental não se esgota na guarda), compreendendo um plexo de deveres como, proteção, cuidado, educação, informação, afeto, dentre outros, independentemente da vigilância investigativa e diária, sendo irrelevante a proximidade física no momento em que os menores venham a causar danos.

5. Recurso especial não provido.

(REsp 1436401/MG, Rel. Ministro LUIS FELIPE SALOMÃO, QUARTA TURMA, julgado em 02/02/2017, DJe 16/03/2017)

O art. 928 do Código Civil pode ser invocado tanto pela parte autora quanto pela parte ré. Para a vítima, representa um mecanismo de garantia da reparação do dano,

permitindo a responsabilização subsidiária do incapaz quando os responsáveis legais não puderem indenizar. Por outro lado, para a defesa do menor, o dispositivo funciona como instrumento de limitação da responsabilidade, assegurando que a indenização seja fixada de forma equitativa e proporcional às suas condições pessoais e patrimoniais.

Entretanto, a jurisprudência pátria tem desempenhado papel relevante na consolidação do entendimento acerca da responsabilidade civil nas compras realizadas por menores em ambientes digitais. Nesse cenário, destaca-se a atuação do Tribunal de Justiça de São Paulo (TJSP), que vem reiteradamente analisando casos envolvendo aquisições indevidas em jogos eletrônicos, como Roblox, Free Fire e Fortnite. As decisões proferidas evidenciam a aplicação do princípio do risco da atividade, atribuindo ao fornecedor a responsabilidade por falhas no sistema que possibilitem a realização de compras por crianças de forma facilitada, com poucos mecanismos de controle ou verificação. Nesse contexto, observa-se uma tendência de proteção do consumidor, especialmente diante da vulnerabilidade infantil no ambiente digital.

7. PAPEL DAS PLATAFORMAS E CDC

O avanço das compras virtuais, especialmente no contexto de jogos digitais e aquisições in-app, trouxe à tona a necessidade de adaptação das normas consumeristas às novas dinâmicas tecnológicas. Nesse cenário, o Código de Defesa do Consumidor (CDC) desempenha papel central na proteção do usuário, assegurando direitos fundamentais como o direito de arrependimento e a transparência nas relações de consumo.

O art. 49 do CDC garante ao consumidor o direito de desistir da compra no prazo de até sete dias, sempre que a contratação ocorrer fora do estabelecimento comercial, como nas compras online. Esse direito é especialmente relevante no ambiente digital, onde decisões de consumo podem ser impulsivas, ainda mais em jogos que utilizam estímulos visuais e recompensas imediatas. No caso das compras in-app, como moedas virtuais ou loot boxes, a aplicação desse direito pode gerar controvérsias, sobretudo quando o conteúdo digital já foi consumido. Ainda assim, a doutrina majoritária entende que o fornecedor deve assegurar meios claros e acessíveis para o exercício desse direito, salvo exceções devidamente justificadas.

Paralelamente, o CDC impõe às plataformas digitais um dever rigoroso de transparência. De acordo com os arts. 6º, III, e 31, o consumidor tem direito à informação adequada, clara e ostensiva sobre os produtos e serviços oferecidos. Isso significa que as empresas responsáveis por jogos e aplicativos devem informar previamente os valores envolvidos, a existência de compras internas, as chances de obtenção de itens aleatórios (no caso de *loot boxes*) e quaisquer mecanismos que possam induzir o consumo reiterado.

Ademais, o Código de Defesa do Consumidor desempenha papel fundamental na análise das compras realizadas por menores em ambiente digital, ao estabelecer a responsabilidade objetiva dos fornecedores por falhas na prestação de serviços, bem como ao vedar práticas abusivas e garantir o direito à informação clara e adequada. Embora a incapacidade civil do menor seja regida pelo Código Civil, o CDC atua como instrumento de proteção do consumidor diante de vulnerabilidades inerentes ao ambiente digital, especialmente quando inexistem mecanismos eficazes de controle parental ou transparência nas operações de consumo.

Entretanto, se restar comprovada a falta de controle ou vigilância por parte dos pais, pode-se reconhecer a responsabilidade dos responsáveis legais, com fundamento no Código Civil Brasileiro. Nesses casos, embora o Código de Defesa do Consumidor continue sendo aplicável à relação de consumo, a responsabilidade do fornecedor pode ser afastada, em razão da ausência de falha na prestação do serviço.

O papel das plataformas como Google Play, App Store, portanto, vai além de meras intermediárias tecnológicas. Elas integram a cadeia de fornecimento e, por isso, podem ser responsabilizadas solidariamente por práticas abusivas ou omissões informacionais. A ausência de clareza sobre preços, probabilidades ou funcionamento das compras pode configurar violação ao dever de informação e, em alguns casos, publicidade enganosa ou abusiva. No ambiente digital, a cadeia de consumo é composta por múltiplos agentes, incluindo plataformas de distribuição de aplicativos, desenvolvedores de jogos e intermediadores de pagamento. Diante dessa estrutura complexa, o Código de Defesa do Consumidor admite a responsabilização solidária entre os fornecedores, permitindo que todos aqueles que participam da cadeia respondam pelos danos causados ao consumidor. Tal entendimento visa assegurar a efetiva

reparação, especialmente em situações envolvendo consumidores vulneráveis, como crianças, que realizam compras em ambientes digitais sem plena compreensão dos efeitos econômicos de seus atos.

Além disso, quando o público consumidor inclui crianças e adolescentes, a responsabilidade das plataformas se intensifica. A vulnerabilidade desse grupo exige uma atuação ainda mais cuidadosa, evitando práticas que explorem a inexperiência ou incentivem o consumo inconsciente.

Dessa forma, o CDC se mostra plenamente aplicável ao ambiente digital, impondo limites às práticas comerciais e exigindo das plataformas uma postura transparente, ética e responsável. O equilíbrio entre inovação tecnológica e proteção do consumidor depende, em grande medida, da observância desses princípios, garantindo que o ambiente virtual não se torne um espaço de violação de direitos.

No mesmo sentido, a jurisprudência do Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro (TJRJ) também contribui para o debate acerca da responsabilidade civil nas compras realizadas por menores em ambiente digital. Em diversas decisões, o tribunal tem reconhecido que, além da restituição dos valores indevidamente cobrados, é cabível a condenação por danos morais, especialmente quando há agravamento da situação do consumidor, como nos casos de bloqueio do cartão de crédito ou recusa injustificada de estorno administrativo. Tais entendimentos reforçam a proteção conferida ao consumidor pelo Código de Defesa do Consumidor, evidenciando que falhas na prestação do serviço podem ultrapassar o mero aborrecimento e gerar prejuízos de ordem extrapatrimonial, sobretudo quando atingem os responsáveis por menores em contexto de vulnerabilidade digital.

8. PRÁTICAS ABUSIVAS E PROTEÇÃO DA CRIANÇA

As chamadas *loot boxes* e demais compras *in-app* representam uma nova fronteira de desafios para o Direito, especialmente no que se refere à proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital. Essas práticas consistem na aquisição, mediante pagamento em dinheiro real, de recompensas virtuais aleatórias, o que aproxima esse mecanismo de dinâmicas

típicas de jogos de azar. Tal característica levanta questionamentos acerca de sua legalidade, principalmente quando direcionadas ao público infantojuvenil.

Nesse contexto, surge a ideia de um “ECA Digital”, que não é uma lei autônoma formalmente instituída, mas sim uma construção doutrinária e interpretativa que busca aplicar os princípios do ECA ao ambiente virtual. Esse entendimento é reforçado por legislações como o Marco Civil da Internet e a Lei Geral de Proteção de Dados, que contribuem para a proteção de dados pessoais e da privacidade dos usuários, incluindo menores de idade.

As *loot boxes*, ao oferecerem recompensas aleatórias mediante pagamento, podem estimular comportamentos compulsivos semelhantes ao vício em jogos de azar. Tal prática pode ser enquadrada como publicidade abusiva, nos termos do Código de Defesa do Consumidor, especialmente quando direcionada a crianças, que não possuem pleno discernimento para avaliar as consequências econômicas de seus atos. Além disso, o uso de mecanismos psicológicos para incentivar gastos recorrentes pode violar o princípio da transparência e da boa-fé objetiva nas relações de consumo.

O avanço das tecnologias digitais e a crescente inserção de crianças e adolescentes em ambientes virtuais, especialmente em jogos eletrônicos e plataformas online, impõem novos desafios ao ordenamento jurídico brasileiro. Nesse contexto, a proteção desses indivíduos demanda uma interpretação sistemática e integrada entre o Estatuto da Criança e do Adolescente, o Código de Defesa do Consumidor e a Lei Geral de Proteção de Dados.

O Estatuto da Criança e do Adolescente, ao consagrar o princípio da proteção integral, reconhece crianças e adolescentes como sujeitos de direitos em condição peculiar de desenvolvimento, exigindo tutela prioritária em todas as esferas, inclusive no ambiente digital. Tal diretriz impõe a responsabilidade compartilhada entre família, sociedade e Estado, o que, na prática, se traduz na necessidade de vigilância dos pais, na atuação regulatória estatal e na adoção de medidas de segurança por parte das plataformas digitais.

Paralelamente, o Código de Defesa do Consumidor atua na disciplina das relações de consumo, reconhecendo a vulnerabilidade do consumidor e, de forma ainda mais acentuada, a hipervulnerabilidade da criança. Nesse sentido, o CDC estabelece a responsabilidade objetiva dos fornecedores por falhas na prestação do serviço, bem como veda práticas abusivas que possam explorar a inexperiência do público infantil, como mecanismos que incentivem compras impulsivas em jogos eletrônicos. Assim, plataformas digitais devem adotar sistemas eficazes de controle, transparência e informação, sob pena de responsabilização.

Por sua vez, a Lei Geral de Proteção de Dados reforça essa proteção ao disciplinar o tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes, exigindo o consentimento específico e em destaque de pelo menos um dos pais ou responsável legal. Além disso, a LGPD impõe o dever de observância do melhor interesse do menor, o que impacta diretamente a forma como as plataformas estruturam seus sistemas, inclusive no que diz respeito à coleta de dados, personalização de conteúdo e estímulo ao consumo.

Dessa forma, a atuação conjunta desses diplomas legais evidencia uma proteção multifacetada, que busca não apenas garantir a validade das relações jurídicas, mas também preservar a dignidade, a segurança e o desenvolvimento saudável da criança no ambiente digital. Tal integração normativa mostra-se essencial para enfrentar os desafios contemporâneos, especialmente em casos de compras realizadas por menores em jogos online, nos quais se entrelaçam questões de capacidade civil, responsabilidade do fornecedor e proteção de dados pessoais.

Portanto, ainda que não exista uma proibição expressa no Brasil, é possível sustentar a ilegalidade de determinadas práticas relacionadas às *loot boxes*, especialmente quando envolvem o público infanto-juvenil. A aplicação conjunta do ECA, do CDC e das normas digitais permite a construção de um entendimento jurídico protetivo, alinhado à ideia de um “ECA Digital”. Assim, o debate jurídico tende a se intensificar, podendo futuramente resultar em regulamentações mais específicas para equilibrar inovação tecnológica e proteção dos direitos fundamentais.

9. CONCLUSÃO

Os resultados da pesquisa evidenciam que a responsabilidade civil, nas hipóteses envolvendo compras realizadas por crianças em ambientes digitais, assume caráter, em regra, compartilhado entre os diversos agentes envolvidos, notadamente os pais ou responsáveis legais e, em determinadas circunstâncias, as plataformas digitais e fornecedores de serviços. Todavia, sob a ótica do ordenamento jurídico brasileiro, prevalece sobre os pais o dever de vigilância, decorrente do poder familiar, que lhes impõe não apenas a guarda e proteção dos filhos menores, mas também a obrigação de orientar, fiscalizar e prevenir condutas que possam gerar prejuízos de ordem patrimonial ou moral.

Nesse sentido, a responsabilidade dos pais não se limita a um controle eventual ou superficial, mas exige uma atuação ativa e contínua no acompanhamento do uso de dispositivos eletrônicos, como smartphones, tablets e computadores. Isso inclui a verificação dos aplicativos utilizados, o controle de tempo de uso, a supervisão das interações em jogos online e, sobretudo, a adoção de mecanismos de segurança que impeçam ou dificultem a realização de compras não autorizadas, como senhas, autenticação em duas etapas e bloqueios parentais. A ausência dessas medidas pode ser interpretada como negligência, especialmente quando facilita o acesso da criança a meios de pagamento previamente cadastrados.

Além do aspecto técnico de controle, ganha destaque a dimensão educativa desse dever. A promoção da educação financeira desde a infância revela-se instrumento essencial para a formação de uma consciência crítica acerca do consumo, permitindo que a criança compreenda, ainda que de forma gradual, o valor do dinheiro, os limites do gasto e as implicações das transações digitais. Tal orientação contribui não apenas para a prevenção de danos imediatos, mas também para o desenvolvimento de hábitos responsáveis no futuro.

Ademais, a omissão no dever de vigilância pode ensejar a responsabilização civil dos pais, sobretudo quando demonstrado que houve falha no acompanhamento ou permissividade excessiva quanto ao uso de dispositivos e plataformas digitais. Nesses casos, a responsabilidade decorre da própria condição de responsáveis legais, sendo irrelevante, em

muitos casos, a intenção da criança ao realizar a compra.

Por outro lado, não se pode afastar a responsabilidade das plataformas digitais e fornecedores, especialmente quando restar configurada falha na prestação do serviço. Isso ocorre, por exemplo, quando não há informações claras e ostensivas sobre a natureza das compras, quando os mecanismos de controle parental são inexistentes ou ineficazes, ou ainda quando o sistema de autenticação se mostra insuficiente para impedir transações indevidas realizadas por menores. Nessas situações, aplica-se a lógica da responsabilidade objetiva nas relações de consumo, exigindo-se das empresas um dever de segurança e transparência compatível com a vulnerabilidade do público infantojuvenil.

Dessa forma, conclui-se que, embora a responsabilidade civil seja, em muitos casos, compartilhada, há uma prevalência do dever de vigilância dos pais, que ocupam posição central na prevenção de danos. Contudo, tal responsabilidade não é absoluta, devendo ser analisada à luz das circunstâncias concretas, especialmente quanto à conduta das plataformas digitais, reforçando a necessidade de uma atuação conjunta e equilibrada entre família e fornecedores na proteção da criança no ambiente digital.

Conclui-se que as crianças não detêm capacidade civil para celebrar contratos de forma válida, razão pela qual as compras por elas realizadas em jogos online são, em sua maioria, consideradas nulas, conforme o grau de incapacidade e as circunstâncias do caso concreto. Entretanto, o juiz pode reconhecer a existência de falha no dever de vigilância dos responsáveis legais, atribuindo-lhes a responsabilidade pelos danos causados pelo menor, com fundamento no art. 932 do Código Civil Brasileiro, que estabelece a responsabilidade dos pais pelos atos dos filhos menores que estiverem sob sua autoridade e companhia.

Entretanto, a análise não se esgota na simples invalidação do negócio jurídico. É necessário considerar os efeitos práticos dessas transações, sobretudo quando envolvem o uso de cartões de crédito previamente cadastrados, senhas salvas ou ausência de supervisão dos responsáveis legais. Nesses casos, a discussão jurídica passa a envolver não apenas a capacidade civil da criança, mas também a eventual responsabilidade dos pais ou responsáveis, com base no

dever de vigilância e guarda.

No que se refere às plataformas digitais, sua responsabilização não é automática, sendo condicionada à verificação de falhas na prestação do serviço. Isso inclui, por exemplo, a ausência de informações claras sobre a natureza das compras, a utilização de práticas potencialmente abusivas — como estímulos excessivos ao consumo (a exemplo das chamadas “*loot boxes*”) — ou a inexistência de mecanismos eficazes de controle parental e autenticação que impeçam ou dificultem a realização de compras por menores.

Dessa forma, o tema revela a necessidade de constante adaptação do ordenamento jurídico frente às novas tecnologias, exigindo uma interpretação que concilie a proteção da criança com a realidade das relações de consumo digitais.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Vitor Hugo. Declaração ao jornal *O Globo* sobre compras digitais por crianças. Rio de Janeiro, 2017.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. *Estatuto da Criança e do Adolescente*. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm. Acesso em: 04 abr. 2026.

BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. *Código de Defesa do Consumidor*. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078.htm. Acesso em: 04 nov. 2025.

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. *Código Civil*. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406.htm. Acesso em: 04 nov. 2025.

BRASIL. Projeto de Lei nº 3.514, de 2015. Altera o Código de Defesa do Consumidor para aperfeiçoar disposições sobre comércio eletrônico. Disponível em: <https://www.camara.leg.br>. Acesso em: 04 abr. 2026.

CASTRO, Bruno Menezes Rodrigues Gomes de. *Loot boxes e a regulação jurídica das microtransações em jogos eletrônicos: necessidade de proteção ao consumidor*. Jus Navigandi, 2025. Disponível em: <https://jus.com.br>. Acesso em: 04 abr. 2026.

DINIZ, Jussana Farah Ovídio. *Redes têm que ser de proteção: análise da responsabilidade civil das plataformas digitais pela (in)segurança digital de crianças e adolescentes*. Salvador: UCSAL, 2024.

GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. *Novo curso de direito civil: responsabilidade civil*. São Paulo: Saraiva, 2023.

GONÇALVES, Carlos Roberto. *Direito civil brasileiro: responsabilidade civil*. São Paulo: Saraiva, 2023.

NEWZOO. *Global Games Market Report 2024*. Disponível em: <https://www.newzoo.com>. Acesso em: 04 abr. 2026.

O GLOBO. Crianças fazem compras não autorizadas em aplicativos e geram prejuízos aos responsáveis. Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <https://oglobo.globo.com>. Acesso em: 04 abr. 2026.

SANTOS, Elan Fernando Campelo dos; SILVA, Anamaria Sousa. *Loot boxes em jogos eletrônicos utilizados por crianças e adolescentes: desafios e implicações sob o ECA e a LGPD*. 2024. Disponível em: <https://www.researchgate.net>. Acesso em: 04 abr. 2026.

UNICEF. *Situação Mundial da Infância 2017: crianças em um mundo digital*. Nova York: UNICEF, 2017. Disponível em: <https://www.unicef.org>. Acesso em: 04 abr. 2026.