



37170253



08250.000382/2026-89



Ministério da Justiça e Segurança Pública  
Secretaria Nacional de Direitos Digitais  
Diretoria de Segurança e Prevenção de Riscos no Ambiente Digital

NOTA TÉCNICA Nº 55/2026/DSRAD-SEDIGI/SEDIGI/MJ

PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 08250.000382/2026-89

## 1. SUMÁRIO EXECUTIVO

1.1. A presente Nota Técnica tem por objeto analisar o impacto da Lei nº 15.211, de 2025 (ECA Digital), em seus primeiros seis meses de vigência, com foco no art. 20, que vedou as caixas de recompensa (*loot boxes*), bem como levantar estudos sobre os efeitos dessa funcionalidade no desenvolvimento saudável de crianças e adolescentes. Destaque-se que as caixas de recompensa são hoje disseminadas entre os jogos eletrônicos, especialmente entre aqueles gratuitos e acessíveis por versão *mobile*, mas há debate científico e regulatório relevante a respeito de suas consequências.

1.2. Para tanto, este documento reúne evidências científicas, incorpora contribuições do Produto 1 (SEI nº [36013074](#)) e do Produto 2 (SEI nº [36701339](#)) da consultoria individual SEDIGI/SENACON/UNESCO para testagem de jogos eletrônicos elaborados pela consultora Ivelise Fortim, bem como recente relatório técnico da Coordenação-Geral de Políticas de Classificação Indicativa (SEI nº [37170016](#)) sobre os impactos do ECA Digital na oferta de caixas de recompensa em 15 títulos e franquias de grande base de usuários no Brasil, destacando títulos que permanecem com a funcionalidade disponível para usuários crianças e adolescentes.

1.3. A análise indica que a exposição às caixas de recompensa na infância e adolescência está associada, segundo a literatura científica examinada, a desfechos ligados ao jogo problemático, sofrimento psicológico e danos financeiros, embora essa associação não autorize, isoladamente, afirmar relação causal direta com transtornos clínicos.

1.4. Com base nesses potenciais riscos à saúde, bem como no dever de aferição de idade presente no ECA Digital, sugere-se encaminhamento à Agência Nacional de Proteção de Dados (ANPD), para avaliação de sua inclusão entre as prioridades de monitoramento, bem como outras providências eventualmente cabíveis, especialmente em relação aos títulos destacados que ainda ofertam caixas de recompensa ao público-alvo do ECA Digital; e ao Departamento de Saúde Mental, Álcool e outras Drogas (DESMAD), vinculado à Secretaria de Atenção Especializada à Saúde do Ministério da Saúde para ciência e subsídios para eventuais estudos sobre os impactos à saúde mental.

## 2. DO OBJETO

2.1. A Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025 (ECA Digital), veda a oferta da funcionalidade de caixas de recompensas em jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes ou de acesso provável por esse público; por sua vez, o art. 23 do Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, exige medidas efetivas para impedir seu acesso, consistente na exigência de verificação de idade.

2.2. Nos termos do art. 2º, inciso IV da Lei nº 15.211, de 2025, uma "caixa de recompensa" (*loot box*) consiste na "funcionalidade disponível em certos jogos eletrônicos que permite a aquisição, mediante pagamento, pelo jogador, de itens virtuais consumíveis ou de vantagens aleatórias, resgatáveis pelo jogador ou usuário, sem conhecimento prévio de seu conteúdo ou garantia de sua efetiva utilidade". São funcionalidades, em síntese, que combinam pagamento, aleatoriedade e expectativa de obtenção de vantagem.

2.3. De acordo com relatório técnico da CGPCIND (SEI nº [37170016](#)), a caixa de recompensa é uma funcionalidade de jogos eletrônicos que permite ao jogador adquirir, mediante pagamento direto ou por meio de moeda virtual comprada com dinheiro, itens virtuais ou vantagens cujo conteúdo é definido de forma aleatória. O elemento central do mecanismo é a *incerteza*: o jogador paga antes de saber o que receberá, e o resultado é sorteado segundo probabilidades definidas pelo próprio fornecedor do jogo. Na prática, o jogador não compra um item determinado, mas paga pela chance de obtê-lo.

2.4. O funcionamento costuma seguir uma lógica de raridade escalonada. Cada caixa pode conter diferentes tipos de itens ou recompensas, cuja disponibilidade e probabilidade de obtenção podem variar de acordo com critérios definidos pelo jogo, sendo, em alguns casos, mais restritas as chances de obtenção de itens de maior valor, raridade ou interesse para o jogador. Essa alternância entre tentativas frustradas e recompensas ocasionais gera expectativa e mantém o estímulo a novas compras. Nesse sentido, a aleatoriedade e intermitência das recompensas configura um esse padrão de reforço que aproxima a funcionalidade da dinâmica das apostas.

2.5. Ademais, a mecânica recebe nomes diferentes conforme o jogo: em títulos esportivos como *EA Sports FC*, *NBA 2K* e *WWE 2K*, ela aparece na forma de "pacotes" de cartas de atletas; em *Counter-Strike 2*, corresponde às "caixas" (*cases*), abertas com chaves pagas e que entregam aparências de armas (*skins*); em jogos de RPG para dispositivos móveis, como *Genshin Impact*, é chamada de *gacha* ou "invocação" e usada para obter personagens e armas; em jogos como *Overwatch*, *Brawl Stars* e *Clash Royale*, a mecânica se apresentava em baús e em "*drops*" com recompensas aleatórias, conforme relatório técnico. Todavia, a variedade de nomes não altera a natureza da funcionalidade, uma vez que em todos os casos há pagamento em troca de uma recompensa aleatória, desconhecida no momento da compra.

2.6. A avaliação da questão se torna ainda mais relevante diante da discussão ter chegado ao Poder Judiciário. Os riscos associados às caixas de recompensa foram reconhecidos, em decisão ainda sujeita a recurso perante a justiça brasileira, na Ação Civil Pública nº [0701554-83.2021.8.07.0013](#) perante o Tribunal de Justiça do Distrito Federal e dos Territórios (TJDFT). A ação foi ajuizada pela Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente (ANCD) em face da Riot Games Serviços Ltda, a ela foram apensadas outras ações civis públicas [ajuizadas também pela ANCED contra empresas do setor de tecnologia e jogos eletrônicos](#) entre as quais Apple, Microsoft, Google e Sony (Processos nº 0702344-67.2021.8.07.0013, nº 0701559-08.2021.8.07.0013, nº 0702345-52.2021.8.07.0013, nº 0701555-68.2021.8.07.0013, nº 0701552-16.2021.8.07.0013, nº 0701548-76.2021.8.07.0013 e nº 0701547-91.2021.8.07.0013). Os valores das condenações por danos morais coletivos variaram conforme a empresa e sua posição na cadeia de oferta das caixas de recompensa. As maiores condenações recaíram sobre as empresas que operam plataformas de distribuição e ecossistemas de jogos: Apple, Microsoft e Tencent foram condenadas ao pagamento de R\$ 50 milhões cada, e Google e Sony, de R\$ 40 milhões cada. Entre as desenvolvedoras e publicadoras de jogos eletrônicos, a Electronic Arts foi condenada ao pagamento de R\$ 20 milhões; a Activision Blizzard, de R\$ 18 milhões; a Riot Games e a Garena, de R\$ 15 milhões cada; a Konami, de R\$ 12 milhões (conforme sentença no processo); a Valve, de 10 milhões; a Ubisoft, de 8 milhões (conforme sentença no processo); e a Nintendo, de R\$ 5 milhões. As sentenças foram proferidas pela 1ª Vara da Infância e da Juventude do Distrito Federal, nas ações

civis públicas ajuizadas pela ANCED, e ainda estão sujeitas a recurso.

2.7. Nos autos da ação contra a Riot Games, em juízo de retratação exercido com fundamento no art. 198, inciso VII, da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, a 1ª Vara da Infância e da Juventude do Distrito Federal reformou a sentença anterior, condenando a empresa ao pagamento de R\$ 15 milhões por danos morais coletivos e reconheceu genericamente o direito à reparação dos danos individuais suportados por crianças e adolescentes que utilizaram o mecanismo no período examinado. A decisão considerou que a análise da abusividade não se esgota na suficiência das informações prestadas ao consumidor, alcançando também a estrutura da mecânica de monetização aleatória disponibilizada a público hiper vulnerável. Segundo a fundamentação da decisão, a combinação entre dispêndio financeiro, reforço intermitente, aleatoriedade da recompensa e insuficiência informacional pode caracterizar exploração comercial incompatível com a proteção assegurada a crianças e adolescentes. Nessa perspectiva, a divulgação de probabilidades não basta para neutralizar os riscos inerentes ao mecanismo. Em seguida, os embargos de declaração opostos pela ré não foram conhecidos, mantendo-se a sentença, e por fim, as apelações interpostas aguardam julgamento pelo TJDFT. Embora não definitiva, a decisão constitui elemento jurídico relevante e convergente com o positivado pela Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025.

### 3. DOS RISCOS SEGUNDO A LITERATURA CIENTÍFICA

3.1. Na literatura científica examinada, são empregadas três expressões distintas para descrever os possíveis efeitos associados à participação em apostas, ao uso de jogos eletrônicos e à interação com mecanismos que combinam características dessas duas atividades, como as caixas de recompensa:

**Transtorno do jogo (*gambling disorder*)** é diagnóstico clínico reconhecido pela Organização Mundial da Saúde na 11ª Revisão da Classificação Internacional de Doenças (CID-11), código 6C50<sup>[1]</sup>, e pela Associação Americana de Psiquiatria no DSM-5-TR<sup>[2]</sup>. Caracteriza-se por padrão persistente ou recorrente de envolvimento com apostas, marcado pela perda de controle sobre a atividade, pela prioridade crescente conferida às apostas em detrimento de outros interesses e atividades cotidianas e pela continuidade da conduta apesar de suas consequências negativas. Para a caracterização do transtorno, esse padrão deve resultar em sofrimento significativo ou prejuízo relevante à vida pessoal, familiar, social, educacional ou ocupacional. Trata-se, portanto, de uma questão de saúde mental, e não de mero hábito, preferência ou prática recreativa. A definição é compatível com os critérios da CID-11 para o *gambling disorder*.

**Jogo problemático (*problem gambling*)** é expressão utilizada principalmente em pesquisas populacionais para designar o envolvimento com apostas que já produz consequências negativas para a própria pessoa ou para aqueles que com ela convive, como perdas financeiras, conflitos familiares, sofrimento psíquico e dificuldade de controlar a conduta, ainda que não estejam integralmente presentes os critérios necessários ao diagnóstico do Transtorno do jogo. Nos estudos científicos, o fenômeno é geralmente aferido por instrumentos padronizados de rastreamento, como o *Problem Gambling Severity Index* (PGSI), que distribuem os participantes em diferentes faixas de risco. Em termos simples, a expressão permite identificar situações em que já existem risco ou dano associados às apostas, embora ainda não se possa afirmar a existência de um transtorno clínico.

**Transtorno do jogo eletrônico (*gaming disorder*)** é diagnóstico distinto, previsto na CID-11 sob o código 6C51<sup>[1]</sup>. Refere-se a um padrão de uso de jogos digitais ou eletrônicos caracterizado pela perda de controle sobre a atividade, pela atribuição de prioridade crescente ao jogo em detrimento de outros interesses e pela continuidade ou intensificação do comportamento apesar de suas consequências negativas. Para a configuração do diagnóstico, o comportamento deve produzir prejuízo significativo ao funcionamento pessoal, familiar, social, educacional ou ocupacional. No DSM-5-TR, a condição é denominada *Internet Gaming Disorder* e permanece incluída entre aquelas que demandam estudos adicionais. <sup>[2]</sup>

3.2. A distinção entre esses conceitos é relevante especialmente para o cenário das loot boxes. De um lado, estão inseridas em jogos digitais e integram sua dinâmica de progressão, recompensa e monetização. De outro, reproduzem características que são observadas em apostas, pois exigem uma ação do jogador, frequentemente acompanhada de pagamento, em troca da possibilidade de obtenção de uma recompensa cujo conteúdo e valor não são previamente conhecidos. Nesse sentido, o Produto 2 da consultoria técnica destaca a incorporação crescente, nos jogos eletrônicos, de mecanismos e elementos estéticos semelhantes aos das apostas. A literatura denomina esse processo *gamblification*, sendo essa a transformação dos jogos em experiências semelhantes às apostas, tendo as caixas de recompensa como um de seus exemplos mais evidentes. Dessa forma também, segundo o Produto 2, as evidências científicas indicam que a interação com loot boxes pode estar associada a comportamentos e sintomas semelhantes aos observados nos transtornos relacionados às apostas, além de apontar que a exposição a esses mecanismos durante a infância e a adolescência pode estar associada a um maior risco de envolvimento posterior com apostas e de um desenvolvimento de problemas relacionados ao jogo.

3.3. Ressalta-se, todavia, que a identificação de uma associação estatística não significa, isoladamente, que as *loot boxes* sejam a causa direta do 'Transtorno do jogo' ou do 'Transtorno do jogo eletrônico', nem que são caracterizadas propriamente como apostas. Significa, contudo, que a compra e o uso dessas funcionalidades aparecem de maneira recorrente relacionados a indicadores de risco, comportamentos de aposta e sintomas de jogo problemático. Essa convergência de evidências é relevante para fins preventivos, especialmente porque parte dos estudos examina conjuntamente os riscos relacionados aos jogos eletrônicos e aos mecanismos análogos às apostas, justamente os dois campos sobrepostos pelas caixas de recompensa.

3.4. O núcleo do risco encontra-se no modo como a recompensa é estruturada e entregue, conforme já destacado na supramencionada Ação Civil Pública nº 0701554-83.2021.8.07.0013. As caixas de recompensa operam, em especial, por meio do reforço em razão variável, mecanismo pelo qual a recompensa é oferecida de maneira imprevisível, sem que o usuário saiba quantas tentativas serão necessárias para obter o item desejado. A incerteza quanto ao resultado pode estimular a repetição da conduta, inclusive depois de sucessivas tentativas frustradas ou da obtenção de itens sem o valor esperado. Em termos concretos, o jogador pode adquirir e abrir diversas caixas sem receber o item raro ou cobiçado, mas continuar realizando novas tentativas diante da possibilidade de que a próxima caixa contenha a recompensa pretendida. O pagamento, portanto, não assegura o recebimento de um produto previamente determinado, mas apenas a oportunidade de participar de uma dinâmica aleatória definida pelo próprio jogo.

3.5. Esses mecanismos são particularmente preocupantes quando direcionados a crianças e adolescentes ou inseridos em jogos de acesso provável por esse público. Em razão de sua peculiar condição de desenvolvimento (art. 6º da Lei nº 8.069/1990), crianças e adolescentes podem apresentar maior dificuldade para avaliar probabilidades, controlar impulsos, dimensionar os gastos acumulados e reconhecer as estratégias de design empregadas para estimular a repetição da compra. Diferentemente das modalidades tradicionais de apostas, porém, as loot boxes são incorporadas a ambientes de entretenimento utilizados cotidianamente por esse público e podem ser apresentadas como simples funcionalidades de progressão, personalização ou obtenção de itens virtuais. Essa aparência de inofensividade pode reduzir a percepção do risco e dificultar a identificação, pelo próprio usuário e pelas pessoas adultas responsáveis, de que o mecanismo reproduz elementos estruturais análogos aos das apostas.

3.6. O risco ampliado, portanto, não decorre apenas da existência de uma recompensa aleatória, mas de sua combinação com pagamento, repetição potencialmente ilimitada, estímulos audiovisuais, facilidade extrema no uso, integração à experiência de jogo e acesso por pessoas em fase de desenvolvimento cognitivo e emocional.

3.7. Vale destacar que a associação entre a compra de caixas de recompensa por crianças e adolescentes e comportamento problemático com apostas não decorre apenas de um estudo isolado, mas um conjunto deles, que atravessa países, e partindo de diferentes amostras:

- 1) Estudo estadunidense com 1.172 jogadores, que desconheciam o objetivo da pesquisa, confirmou a ligação entre o gasto com caixas de recompensa e o comportamento problemático de apostas, que encontrou correlação entre os gastos em caixas de recompensa e o comportamento de jogo problemático; o estudo recomenda a incorporação de mais informações aos pais nos jogos eletrônicos que persistam na oferta de loot boxes, além de recomendar a restrição de tais jogos à usuários que não tenham idade para apostar. <sup>[3]</sup>
- 2) Meta-análise — técnica que agrega estatisticamente os resultados de vários estudos, oferecendo evidência mais robusta do que qualquer estudo individual — que reuniu 15 estudos e encontrou correlação positiva entre o gasto com caixas de recompensa e os sintomas de jogo problemático. O resultado indica que, quanto maior o gasto com caixas de recompensa, maior tende a ser a gravidade dos sintomas, e que essa relação se repete em

diferentes amostras e países.<sup>[4]</sup>

- 3) Estudo populacional de larga escala realizado na Alemanha também associando a participação em caixas de recompensa e a frequência de compra a problemas com apostas, qualificou tais elementos das caixas de recompensas como elementos semelhantes a jogos de azar com potencial danoso.<sup>[5]</sup>
- 4) Estudo de risco na Grã-Bretanha examinou 3.549 pessoas de 16 a 24 anos, dentre esses 42,5% haviam participado de alguma modalidade de apostas no último ano, 3,7% apresentavam comportamento de jogo problemático de apostas e 12,1% haviam comprado caixas de recompensa (*loot boxes*) no último ano. De acordo com o estudo, os compradores de caixas de recompensa tendiam a ser mais jovens e os escores médios de impulsividade dos compradores de caixas de recompensa foram significativamente mais altos dos que os dos não compradores.<sup>[6]</sup>
- 5) Estudo com 6.633 participantes espanhóis de 11 a 30 anos, a maioria com menos de 18 anos identificou que aqueles que haviam comprado caixa de recompensa nos últimos 12 meses apresentaram prevalência 3,66 vezes maior de Transtorno de jogo pela internet e 4,85 vezes maior de Transtorno de jogo de apostas online do que os que não haviam comprado.<sup>[7]</sup>
- 6) Estudo longitudinal subsequente, que acompanhou 2.213 adolescentes espanhóis de 11 a 17 anos por seis meses, verificou que a compra de caixas de recompensa era prevalente e estável ao longo do tempo e que se associava positivamente à participação em apostas online seis meses depois. Por acompanhar os mesmos adolescentes ao longo do tempo, o desenho do estudo indica que a compra de caixas de recompensa antecede o envolvimento com apostas, e não apenas coexiste com ele.<sup>[8]</sup>
- 7) Revisão sistemática restrita a pessoas com menos de 18 anos, que reuniu quatro estudos empíricos, identificando associação consistente entre o envolvimento com caixas de recompensa e tendências de apostas, apontou o potencial do mecanismo de funcionar como porta de entrada (*gateway*) para as apostas e recomendou a adoção de restrições etárias e de ações educativas.<sup>[9]</sup>
- 8) Estudo britânico com 1.102 pessoas que compram loot boxes e também apostam que investigou a chamada "hipótese da porta de entrada". Cerca de um em cada cinco participantes (19,87%) relatou essa passagem em algum sentido, seja das loot boxes para as apostas ou das apostas para as loot boxes. Entre os que passaram das loot boxes para as apostas, os escores de jogo problemático foram quase três vezes maiores, e esse grupo também apresentou mais impulsividade, mais uso problemático de videogames e gastos mais elevados. A maioria deles fez a primeira compra de loot box antes dos 18 anos, e os que atribuíram a passagem à dependência começaram, em média, aos 14 anos. Embora o desenho transversal e retrospectivo não permita estabelecer causalidade, os autores concluem que loot boxes e apostas compartilham características psicológicas e perfis de risco. Para eles, isso justifica a regulação das loot boxes por suas semelhanças estruturais com os jogos de azar e pela necessidade de redução de danos.<sup>[10]</sup>
- 9) Revisão sistemática publicada em 2026 que reuniu 26 estudos empíricos, publicados entre 2017 e 2025, sobre o engajamento de adolescentes com loot boxes. Do total dos estudos, 46% deles trataram de estímulos externos que expõem adolescentes às loot boxes, 54% de fatores cognitivos e de hábito que favorecem o engajamento e 50% de comportamentos problemáticos decorrentes do uso. Entre os estímulos externos, a revisão destaca a presença generalizada de loot boxes nos jogos, a ineficácia da verificação de idade e práticas publicitárias pouco transparentes. A revisão também identifica associações entre o uso de loot boxes e comportamentos problemáticos em diferentes perfis sociodemográficos e psicológicos. Com base na via que liga os estímulos externos aos comportamentos problemáticos, os autores recomendam que as políticas públicas atuem já no primeiro nível de exposição dos adolescentes, sendo que a principal medida apontada foi reforçar a classificação indicativa dessa funcionalidade. Segundo a revisão, proibir mecânicas semelhantes a jogos de azar em jogos com classificação etária baixa é o meio mais direto de impedir o contato de adolescentes com loot boxes.<sup>[11]</sup>

3.8. No contexto brasileiro, segundo a TIC Kids Online Brasil 2025, 70% dos usuários de 9 a 17 anos jogaram online, proporção que chega a 73% entre 9 e 10 anos, 71% de 11 a 12 anos, 76% de 13 a 14 anos e 63% de 15 a 17 anos.<sup>[12]</sup> Nem todos os jogos eletrônicos oferecem caixas de recompensa, mas a normalização da funcionalidade, ao lado do índice elevado de usuários nessa faixa etária, apontam para a magnitude do risco potencial no nível populacional.

3.9. Os danos observados não se limitam apenas aos transtornos do jogo. Revisão de evidências do *Australian Gambling Research Centre*, encomendada pelo governo australiano, encontrou evidência confiável de associação entre o envolvimento com caixas de recompensa, sobretudo a compra, e o jogo problemático e o transtorno do jogo eletrônico, além de alguma evidência de associação com sofrimento e transtornos de comportamento psíquico e emocional, e danos financeiros. Por conseguinte, o governo australiano recomendou restrição etária para indivíduos com idade inferior a 18 anos a essas funcionalidades nos jogos eletrônicos.<sup>[13]</sup> O dano financeiro merece atenção particular no caso de crianças e adolescentes, cujas compras normalmente utilizam recursos de terceiros, em regra, da família.

3.10. Por outro viés, ainda, a compra de loot boxes está associada a indicadores de sofrimento psicológico que vão além do jogo problemático. Esse risco se concentra justamente nos usuários mais vulneráveis, o que reforça a necessidade de proteção específica do público de crianças e adolescentes. Além dos já mencionados, outro estudo publicado em 2025 identificou associação positiva entre a compra de loot boxes e depressão, ansiedade, estresse e impulsividade.<sup>[14]</sup> A impulsividade e os sintomas ansiosos moderam, em muitos casos intensificam, a relação entre compra arriscada e jogo problemático. Ao final, os autores concluem que a compra de loot boxes compartilha fatores de risco de saúde mental com outras dependências comportamentais.

3.11. Em outro artigo científico, dessa vez publicado na *Scientific Reports*, constatou-se que compradores de loot boxes têm risco cerca de 1,87 maior de sofrimento psicológico grave, medido em escala clínica padronizada (Kessler-10), do que não compradores. Os autores observaram que esse aumento não aparece em outras compras dentro de jogos, o que indica que o risco está ligado ao mecanismo aleatório, e não ao hábito de jogar em si. O achado amplia uma meta-análise anterior que já havia demonstrado relação consistente entre sintomas de jogo problemático e gastos com loot boxes. Segundo os pesquisadores, esses produtos são adquiridos de forma desproporcional tanto por pessoas com sintomas de jogo problemático quanto por pessoas em sofrimento psicológico, ou seja, por consumidores vulneráveis. Por isso, recomendam que a indústria adote avisos ao consumidor e ferramentas de redução de danos, como controles de gastos. Recomendam também que formuladores de políticas públicas considerem avisos obrigatórios em jogos com loot boxes, para que famílias possam avaliar se esses mecanismos são adequados para si e para seus filhos.<sup>[15]</sup>

3.12. Ainda, a solidão aparece associada a maior compra de loot boxes, em linha com estudos que apontam o bem-estar psicossocial precário como fator de risco.<sup>[16]</sup> O mecanismo tende, portanto, a capturar com mais intensidade quem já está fragilizado. Além disso, o mesmo estudo observa - correlacionando com o estudo australiano visto - que a compra de loot boxes tende a somar-se aos danos financeiros das apostas, pois os dois comportamentos se reforçam por mecanismos psicológicos semelhantes.

3.13. Nesse contexto, crianças e adolescentes ficam especialmente expostos às chamadas "práticas predatórias", em razão do estágio de desenvolvimento cognitivo e emocional em que se encontram.<sup>[17][18]</sup> Em geral, ainda têm compreensão limitada de probabilidade e estatística, o que dificulta estimar suas reais chances de obter o item desejado e perceber que, em regra, serão necessárias muitas tentativas para alcançá-lo. São também mais suscetíveis à impulsividade, à busca por sensações e à pressão dos pares. Esses fatores reduzem a capacidade de interromper a sequência de compras depois de sucessivas tentativas frustradas.<sup>[18]</sup> A exposição a esses conteúdos em dispositivos móveis e jogos eletrônicos normalizam o comportamento de risco desde cedo. Ainda, o Produto 2 da mencionada consultoria SEDIGI/SENACON/UNESCO acrescenta que crianças mais novas têm maior dificuldade para compreender estratégias de monetização, e que crianças neurodivergentes ou com condições prévias de saúde mental são consideradas mais suscetíveis ao uso problemático e à exploração, sobretudo em jogos gratuitos para dispositivos móveis, associados a compras no aplicativo.

3.14. Por isso, a exposição desse público às caixas de recompensa não pode simplesmente ser tratada como mera escolha livre e consciente de consumo. Trata-se de relação marcada por forte assimetria entre fornecedores que estruturam a mecânica para estimular a repetição das compras e

usuários que ainda não dispõem de todas as condições para avaliar seus riscos, dessa forma. Por limitar a autonomia decisória, essa assimetria justifica a proteção reforçada prevista no ordenamento jurídico.

3.15. Importante destacar, ainda, que a proibição brasileira tem sido apontada na literatura internacional como marco na regulação das recompensas aleatórias pagas em jogos eletrônicos. Artigo publicado no *Journal of Behavioral Addictions* destaca que o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente desloca o foco da classificação das caixas de recompensa para uma racionalidade de saúde pública e de direitos da criança.<sup>[19]</sup> Segundo os autores, o engajamento com loot boxes tem sido associado de forma consistente a danos psicológicos, comportamentais e financeiros entre jovens. Adolescentes que compram com frequência relatam sofrimento psicológico, incluindo sintomas ansiosos e depressivos, além de tensões familiares e financeiras decorrentes de gastos excessivos e compras ocultas. Essa vulnerabilidade tem base no neurodesenvolvimento, os sistemas cerebrais de recompensa amadurecem antes das regiões pré-frontais responsáveis pelo controle de impulsos e pelo planejamento de longo prazo. Esse descompasso aumenta a suscetibilidade à incerteza da recompensa e ao efeito de "quase acerto", elementos centrais do design das loot boxes. Por isso, os autores sugerem que as loot boxes podem funcionar como via comportamental precoce de entrada nas apostas, sobretudo para jovens com impulsividade, desregulação emocional ou exposição a jogos de azar no ambiente familiar.

3.16. Do conjunto das evidências examinadas, a gravidade do risco decorre da convergência dos seguintes fatores: (i) as caixas de recompensa reproduzem características psicológicas e funcionais observadas nas apostas, especialmente a aleatoriedade, a incerteza e o reforço em razão variável; (ii) a associação entre sua aquisição e indicadores de jogo problemático foi observada de maneira consistente em diferentes estudos, amostras e jurisdições; (iii) a compra dessas funcionalidades aparece associada a maiores níveis de impulsividade e sofrimento psicológico; (iv) estudos longitudinais indicam que, em adolescentes, a compra pode anteceder o envolvimento posterior com apostas online, embora esse achado, isoladamente, não seja suficiente para estabelecer relação causal; e (v) os resultados adversos associados incluem prejuízos financeiros, sofrimento psicológico e comportamentos problemáticos, em contexto de ampla exposição de pessoas em desenvolvimento.

#### 4. DA EXPERIÊNCIA INTERNACIONAL

4.1. Embora adotem fundamentos, instrumentos e intensidades distintos, essas respostas convergem no reconhecimento de que as caixas de recompensa não constituem funcionalidade comercial neutra e têm sido submetidas a medidas específicas de transparência, classificação etária, restrição de aquisição ou proibição, especialmente quando crianças e adolescentes podem ser alcançados.

4.2. No Japão, em 18 de maio de 2012, a Agência de Assuntos do Consumidor japonesa esclareceu que o modelo *kompugacha* se enquadrava na modalidade de *card matching*. Nesse modelo, a obtenção de item raro depende de completar uma coleção de itens obtidos aleatoriamente. A modalidade é proibida pelas normas de oferta de prêmios da Lei contra Prêmios Injustificáveis e Representações Enganosas, e o entendimento passou a ser aplicado a partir de julho de 2012. Dessa forma, foi a primeira intervenção estatal de um grande mercado de jogos contra uma modalidade de recompensa aleatória paga.<sup>[20]</sup>

4.3. Na Bélgica, a proibição das loot boxes decorreu da interpretação da Lei de Jogos de Azar de 7 de maio de 1999. O fato de a legislação geral de jogos de azar bastar para alcançar o mecanismo evidencia a afinidade estrutural entre os dois institutos. Em abril de 2018, a pedido do Ministro da Justiça, a Comissão Belga de Jogos de Azar examinou as caixas de recompensa de quatro jogos de grande circulação. Concluiu que três deles (*Overwatch*, *FIFA 18* e *Counter-Strike: Global Offensive*) reuniam os elementos legais do jogo de azar: elemento de jogo, aposta, possibilidade de ganho ou perda e intervenção do acaso. Os fundamentos adotados pela Comissão apresentam pontos de contato com aqueles que justificam a vedação brasileira, especialmente quanto à combinação entre pagamento, resultado aleatório, expectativa de ganho, apelo emocional e risco de exploração das vulnerabilidades dos jogadores. Por isso, a Comissão recomendou limites de gasto, informação prévia sobre a presença de jogo de azar, divulgação das probabilidades e mecanismos de verificação de idade para impedir que crianças fossem alcançadas.<sup>[21][22]</sup>

4.4. A interpretação da legislação belga voltou a ser examinada judicialmente no caso *LS v. Apple Distribution International*. Em 16 de janeiro de 2025, o Tribunal da Empresa de Antuérpia analisou as caixas de recompensa oferecidas no jogo *Top War: Battle Game* e considerou que a mecânica examinada apresentava características incompatíveis com a legislação belga de jogos de azar. Como a ação havia sido proposta contra a Apple, responsável pela disponibilização do aplicativo e pelo processamento dos pagamentos, o Tribunal submeteu ao Tribunal de Justiça da União Europeia questões prejudiciais sobre a eventual aplicação das normas europeias de limitação da responsabilidade dos intermediários digitais. O caso, portanto, reforçou judicialmente a controvérsia sobre a legalidade das caixas de recompensa examinadas, mas não resultou, naquele momento, em decisão definitiva sobre a responsabilidade da loja de aplicativos.

4.5. Em abril de 2018, a Autoridade de Jogos de Azar neerlandesa (*Kansspelautoriteit*) concluiu que 4 das 10 caixas de recompensa examinadas violavam a legislação, por permitirem a obtenção, ao acaso, de bens transferíveis com valor econômico. Ao avaliar o risco de dependência com instrumento já empregado para analisar a oferta de jogos de azar no país, atribuiu às caixas de recompensa potencial entre médio e alto, em média. As caixas de pontuação mais alta incorporavam elementos próprios das máquinas caça-níqueis: prêmio máximo, abertura ilimitada, efeitos visuais e sonoros e efeito de "quase acerto" (*near miss*). Por isso, eram comparáveis, quanto ao risco de dependência, ao *blackjack* e à roleta. A Autoridade alertou que grupos socialmente vulneráveis, como os adolescentes, poderiam ser estimulados a longo prazo a participar de outros jogos de azar, e que nesse grupo a probabilidade de dependência é muitas vezes maior do que entre adultos. Registrou, ainda, não ter constatado que os fornecedores adotassem medidas para excluir crianças e adolescentes e combater a dependência.<sup>[23]</sup>

4.6. Na Alemanha, em desenvolvimento das alterações promovidas no regime de proteção da juventude, a USK passou, a partir de 2023, a considerar na classificação etária os denominados riscos de utilização (*Nutzungsrisiken*). Tratam-se de riscos decorrentes das funcionalidades e condições de uso do jogo, ainda que seu conteúdo audiovisual, isoladamente, não justificasse faixa etária mais elevada. Importante destacar que entre os fatores examinados encontram-se os mecanismos semelhantes aos jogos de azar, os incentivos elevados de compra e as compras de itens aleatórios, que passaram a poder influenciar a classificação final. Demonstra-se, portanto, uma preocupação com a aleatoriedade e com os mecanismos das caixas de recompensa. Inclusive, de fato, em janeiro de 2025, o comitê da USK revisou plataformas de criação de jogos e passou a classificar o Roblox que era USK 12, para USK 16, com fundamento também em compras dentro jogo, incluindo itens aleatórios.<sup>[24]</sup>

4.7. Na União Europeia, embora não haja norma específica e uniforme sobre caixas de recompensa, o tema é alcançado pela aplicação combinada de regras sobre serviços digitais, proteção do consumidor e práticas comerciais. O Regulamento dos Serviços Digitais proíbe que as plataformas de serviços digitais concebam, organizem ou operem suas interfaces de modo a enganar ou manipular os usuários ou a prejudicar materialmente sua capacidade de tomar decisões livres e informadas (art. 25) e exige que as plataformas acessíveis a crianças e adolescentes adotem medidas adequadas e proporcionais para assegurar elevado nível de privacidade, proteção e segurança (art. 28). A Diretiva de Práticas Comerciais Desleais, por sua vez, proíbe, em caráter geral, práticas como a falsa alegação de disponibilidade por período muito limitado e o apelo direto a crianças para que comprem ou convençam adultos a comprar. Em março de 2025, a Rede de Cooperação para a Proteção do Consumidor publicou<sup>[25]</sup> princípios sobre moedas virtuais em jogos, nos quais destacou a transparência dos preços em moeda real, a vedação de práticas que ocultem o custo dos conteúdos digitais e a necessidade de considerar as vulnerabilidades dos consumidores, especialmente das crianças. Os princípios expressam a interpretação das autoridades europeias sobre a aplicação da legislação consumerista vigente e não constituem, isoladamente, nova norma vinculante.

4.8. Paralelamente, encontra-se em preparação o *Digital Fairness Act*, iniciativa na qual as práticas comerciais empregadas em produtos digitais, inclusive jogos eletrônicos, estão entre os temas submetidos à avaliação da Comissão Europeia. Ainda, em setembro do presente ano de 2026, a Comissão apresentou ao Parlamento europeu o EU KIDS Act<sup>[26]</sup>, que exige dos provedores que evitem designs que levem crianças e adolescentes a gastos excessivos

ou impulsivos (artigo 13, parágrafo 2 do EU KIDS Act Proposal), incluindo sistemas de recompensa variável como loot boxes. A proposta também exige que crianças e adolescentes sejam avisados de forma clara e em tempo real quando uma transação estiver ocorrendo. Importante salientar que no ponto 31 da proposta do EU KIDS Act, a Comissão explicitamente reconhece que deve haver a adoção de medidas destinadas a impedir a exposição de crianças e adolescentes a caixas de recompensa e a outros produtos que ofereçam resultados aleatórios ou imprevisíveis, ou apresentem características semelhantes às de jogos de azar. A formulação evidencia, portanto, o reconhecimento, pela Comissão, de que as caixas de recompensa podem incorporar características funcionais semelhantes às dos jogos de azar, especialmente quanto à aleatoriedade ou à imprevisibilidade do resultado, sem que isso implique, necessariamente, sua equiparação jurídica a essas atividades.

4.9. O Produto 2 da consultoria SEDIGI/SENACON/UNESCO, nesse contexto, identifica movimento convergente de adoção de medidas específicas sobre caixas de recompensa, ainda que com natureza e intensidade distintas. No sistema europeu PEGI, os jogos submetidos à classificação a partir de junho de 2026 que contenham itens aleatórios pagos recebem, como padrão, classificação PEGI 16, que pode alcançar PEGI 18 conforme as características da funcionalidade. Na Austrália, [desde 22 de setembro de 2024](#), jogos que contenham compras vinculadas a elementos de acaso recebem classificação mínima M, de caráter recomendatório para pessoas a partir de 15 anos; já os jogos com simulate gambling (simulação de aposta), como os de cassino simulados, recebem classificação mínima R18+, legalmente restrito a adultos. Nos Estados Unidos, [o acordo firmado em 2025 entre a Federal Trade Commission e a Cognosphere](#), relativo ao jogo *Genshin Impact*, estabeleceu, entre outras medidas, a proibição de venda de caixas de recompensa a pessoas com menos de 16 anos sem consentimento parental. Na Coreia do Sul, [vigora desde 22 de março de 2024 obrigação legal de divulgação das probabilidades dos itens aleatórios](#), acompanhada de mecanismos de correção e sanção em caso de descumprimento. Essas experiências não configuram um modelo regulatório uniforme, mas demonstram que autoridades públicas e sistemas de classificação vêm abandonando o tratamento das caixas de recompensa como simples funcionalidade comercial e adotando respostas específicas de transparência, classificação, controle parental, restrição de aquisição ou proibição.

## 5. DA ANÁLISE JURÍDICA APLICÁVEL - ESCOPO DE APLICAÇÃO

5.1. A Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025 (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente), aplica-se a todo produto ou serviço de tecnologia da informação direcionado a crianças e adolescentes no País ou de acesso provável por eles, independentemente de sua localização, desenvolvimento, fabricação, oferta, comercialização e operação, nos termos do art. 1º, *caput*, da Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025. O art. 2º, inciso I, da Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, inclui expressamente os jogos eletrônicos entre esses produtos e serviços, dessa forma as caixas de recompensas se encontram dentro do escopo jurídico aplicável.

5.2. O art. 1º, parágrafo único, da Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, caracteriza o acesso provável pela suficiente probabilidade de uso e atratividade do produto ou serviço por crianças e adolescentes, pela considerável facilidade de acesso e utilização por esse público e pelo significativo grau de risco à sua privacidade, à sua segurança ou ao seu desenvolvimento biopsicossocial. A incidência da Lei depende, portanto, das características concretas do produto, de seu público efetivo e dos riscos de suas funcionalidades, e não da destinação declarada pelo fornecedor.

5.3. O art. 2º, inciso IV, da Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, define caixa de recompensa como a funcionalidade disponível em certos jogos eletrônicos que permite a aquisição, mediante pagamento, de itens virtuais consumíveis ou de vantagens aleatórias, sem conhecimento prévio de seu conteúdo ou garantia de sua efetiva utilidade. A definição assenta-se em três elementos: a onerosidade da aquisição, a aleatoriedade da recompensa e a ausência de conhecimento prévio do conteúdo ou de garantia de sua utilidade.

5.4. A onerosidade, por sua vez, deve ser aferida segundo a realidade econômica da operação. Está presente tanto na aquisição direta com moeda corrente quanto na aquisição com moeda virtual previamente comprada, desde que o acesso à recompensa aleatória dependa, direta ou indiretamente, de dispêndio econômico do usuário. Dessa maneira, a interposição de unidade monetária própria do jogo não altera a natureza onerosa da transação. Entendimento diverso permitiria afastar a finalidade protetiva da norma pela mera fragmentação da operação em etapas sucessivas.

5.5. Em termos práticos, o usuário não adquire item previamente individualizado, mas sim o direito de participar de dinâmica de resultado incerto, cuja recompensa somente é conhecida após a operação. Sendo assim, a combinação entre pagamento, aleatoriedade e repetição distingue a caixa de recompensa da compra ordinária de item determinado e justifica o tratamento jurídico específico que lhe foi conferido pela referida Lei.

## 6. A VEDAÇÃO DO ART. 20 DA LEI Nº 15.211, DE 17 DE SETEMBRO DE 2025

6.1. O art. 20 da Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, veda as caixas de recompensa oferecidas em jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes ou de acesso provável por eles, nos termos da respectiva classificação indicativa. Trata-se de proibição com fundamento legal direto e autônomo. Portanto, a proibição não depende da demonstração de dano individual consumado nem do enquadramento da funcionalidade como aposta de quota fixa ou jogo de azar, sua incidência exige apenas a presença dos elementos do art. 2º, inciso IV, da Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, e a destinação do jogo a crianças e adolescentes ou a probabilidade de acesso por eles.

6.2. Importante ressaltar que a remissão à classificação indicativa não reduz a proteção legal a um dever de informação sobre a faixa etária, tendo em vista que a classificação indicativa é instrumento relevante para identificar riscos e orientar a adequação etária, mas a vedação exige resultado material, qual seja, as crianças e adolescentes não podem acessar a funcionalidade das caixas de recompensa. Advertências, descritores de conteúdo, divulgação de probabilidades, controles meramente facultativos ou consentimento dos pais e responsáveis não substituem, isoladamente, as medidas necessárias para impedir esse acesso, pois advertir não contém o risco de utilização da funcionalidade pelo público protegido. Sendo assim, não basta que o jogo seja classificado como próprio para maiores de 18 anos, há necessidade de ser observado pelos fornecedores o efetivo impedimento do acesso à funcionalidade nociva para crianças e adolescentes, a mera indicação da faixa etária própria não veda o acesso.

## 7. A REGULAMENTAÇÃO DA VEDAÇÃO PELO DECRETO Nº 12.880, DE 18 DE MARÇO DE 2026

7.1. O Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, operacionalizou a vedação em planos complementares. No plano conceitual, o art. 2º, inciso II, do Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, define como proibido para crianças e adolescentes o conteúdo, produto ou serviço cujo acesso, disponibilização, aquisição ou consumo seja expressamente vedado a esse público por determinação legal específica. As caixas de recompensa enquadram-se nessa hipótese em razão do art. 20 da Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025.

7.2. Em consonância com essa definição, o art. 15, § 1º, inciso VII, do Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, inclui as caixas de recompensa entre os conteúdos, produtos e serviços proibidos para crianças e adolescentes, e reforçando que são institutos distintos, mas ambos nocivos, o inciso VI do mesmo parágrafo inclui os jogos de azar, as apostas, as loterias e equivalentes. Não há, dessa forma, uma equiparação automática entre apostas ou jogos de azar e caixas de recompensas, mas, ainda assim, evidencia que o regulamento conferiu às caixas de recompensa tratamento incompatível com sua simples disponibilização a esse público mediante advertência ou informação adicional, e que os riscos de ambos os institutos para o público protegido são relevantes. Consequentemente, incide o art. 15, *caput*, do Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, que obriga o fornecedor a implementar mecanismos eficazes de verificação de idade e a impedir efetivamente o acesso, a fruição ou o consumo por crianças e adolescentes desses mecanismos.

7.3. No plano classificatório, o art. 12, § 2º, inciso II, do Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, determina que a classificação indicativa de jogos eletrônicos e de aplicativos disponíveis em lojas digitais informe os riscos relativos às caixas de recompensa. Ainda, o dispositivo faz remissão expressa à vedação do art. 20 da Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025. Sendo assim, a presença da funcionalidade passa a integrar a avaliação de adequação etária, sem substituir o dever de impedir concretamente o acesso de crianças e adolescentes, em convergência com as experiências internacionais observadas.

7.4. Quanto aos jogos eletrônicos especificamente, o art. 23, *caput*, do Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, estabelece disciplina específica, ou seja, os fornecedores de jogos com caixas de recompensa devem realizar a verificação de idade dos usuários de modo a impedir o acesso de crianças e adolescentes à funcionalidade. O art. 23, § 1º, do Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, admite, alternativamente, a oferta de versão desprovida de caixas de recompensa ou a restrição total, por padrão, do acesso à funcionalidade, hipóteses em que se dispensa a verificação de idade para esse fim. O regulamento oferece, portanto, três vias de conformidade para os jogos eletrônicos: a verificação efetiva de idade com bloqueio da funcionalidade para crianças e adolescentes, a oferta de versão sem caixas de recompensa ou o bloqueio integral da funcionalidade por padrão.

7.5. A exigência recai sobre o acesso à funcionalidade vedada, e não sobre o acesso ao jogo em sua integralidade. Quando as caixas de recompensa permanecem disponíveis a usuários adultos, a verificação ou o bloqueio deve alcançar a aquisição e a utilização da própria funcionalidade para o público específico de crianças e adolescentes. Isso vale inclusive quando a operação for realizada com moeda virtual, em ambiente vinculado ou em etapa transacional distinta do acesso geral ao jogo. Portanto, a mera reclassificação do título em faixa etária mais elevada não substitui a adoção de mecanismo tecnicamente efetivo, e o art. 29 do Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, autoriza a ANPD a determinar medidas técnicas adicionais para impedir ou dificultar mecanismos de burla.

7.6. Ainda nesse contexto, o art. 15, § 2º, do Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, que impõe aos fornecedores dos itens previstos nos incisos VI a X do § 1º do mesmo artigo, a vedação de contas de crianças e adolescentes e a remoção das existentes, deve ser interpretado em conjunto com o art. 23 do Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, admitindo expressamente a oferta de versão desprovida da funcionalidade vedada.

## 8. DEVERES GERAIS DE PREVENÇÃO E PROTEÇÃO

8.1. O regime específico das caixas de recompensa deve ser interpretado em conjunto com os fundamentos do art. 4º, incisos I, III e VI, da Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025: a garantia da proteção integral, a condição peculiar de pessoa em desenvolvimento biopsicossocial e a proteção contra a exploração, nesse caso de forma comercial. O art. 5º, § 2º, da Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, inclui entre as expressões do melhor interesse da criança e do adolescente a proteção de sua privacidade, segurança, saúde mental e física e bem-estar. Esses comandos afastam a leitura segundo a qual o risco associado às caixas de recompensa poderia ser tratado apenas pela lógica da liberdade contratual ou da informação ao consumidor, uma vez que a proteção de crianças e adolescentes constitui dever primordial, e os achados científicos indicam os impactos na saúde mental e bem-estar desse público.

8.2. Em concretização desses fundamentos, o art. 6º da Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, impõe aos fornecedores o dever de adotar, desde a concepção e ao longo da operação, medidas razoáveis para prevenir e mitigar riscos de acesso, exposição, recomendação ou facilitação de contato com conteúdos, produtos e práticas prejudiciais. Destacam-se o inciso III, que trata da indução, incitação, instigação ou auxílio a práticas ou comportamentos que levem a danos à saúde física ou mental de crianças e adolescentes, e o inciso V, relativo às práticas conhecidas por acarretarem danos financeiros a esse público. Como demonstrado nas seções anteriores, a literatura científica associa as caixas de recompensa a danos financeiros e a indicadores de sofrimento psicológico, o que atrai a incidência desses deveres também.

8.3. O art. 8º, inciso I, da Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, exige, ainda, o gerenciamento dos riscos das funcionalidades e de seus impactos sobre a segurança e a saúde de crianças e adolescentes. O art. 8º, inciso IV, da mesma Lei exige que se desenvolvam desde a concepção, e se adotem por padrão, configurações que evitem o uso compulsivo. Quando observadas as caixas de recompensa, a incerteza quanto à obtenção da recompensa incentiva a repetição do comportamento, favorecendo padrões compulsivos de utilização, com reflexos sobre a saúde, especialmente mental, de crianças e adolescentes.

8.4. No plano regulamentar, o art. 2º, inciso I, do Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, qualifica como impróprio ou inadequado o conteúdo, produto ou serviço que possa apresentar risco à privacidade, à segurança, ao desenvolvimento psicossocial, à saúde mental e física ou ao bem-estar da criança e do adolescente. O art. 9º do Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, determina a implementação de mecanismos para evitar o uso excessivo, problemático ou compulsivo, reforçando que a proteção deve alcançar as características de design e de funcionamento capazes de estimular padrões prejudiciais de utilização, o que é observado e demonstrado conforme achados técnicos e científicos.

8.5. Ademais, o art. 10 do Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, atribui à ANPD a regulamentação de requisitos mínimos de segurança por padrão e a atuação para coibir práticas manipulativas, enganosas ou coercitivas. O parágrafo único do mesmo artigo considera abrangidas as arquiteturas de escolha, os fluxos de interação e as funcionalidades que tenham por objetivo ou efeito interferir na autonomia decisória do usuário ou explorar suas vulnerabilidades, em particular as cognitivas e etárias. O inciso II desse parágrafo menciona expressamente a utilização de pressões emocionais, urgências fabricadas, escolhas enviesadas, inferências emocionais ou estímulos inadequados à idade para induzir decisões contrárias ao melhor interesse da criança ou do adolescente.

8.6. Nesse viés, as caixas de recompensa podem configurar estímulo dessa natureza, uma vez que elas induzem decisões com potencial de dano financeiro e de dano à saúde mental, explorando, por consequência, vulnerabilidades cognitivas e etárias, além de dificultar a compreensão da natureza aleatória da transação, das probabilidades envolvidas e dos custos acumulados. Tratam-se, portanto, de estímulos inadequados à faixa etária de crianças e adolescentes, e esses estímulos induzem a comportamentos prejudiciais, contrários ao melhor interesse desse público.

8.7. Voltando ao plano da classificação indicativa, o art. 12, § 2º, do Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, determina que sejam informados, além dos riscos relativos às caixas de recompensa, os riscos de estímulo ao uso problemático ou excessivo (inciso III), de microtransações (inciso IV), de práticas manipulativas que explorem vieses cognitivos ou vulnerabilidades do usuário (inciso V) e de impactos à segurança e à saúde de crianças e adolescentes (inciso VI). Essas exigências alcançam as demais mecânicas de monetização do jogo, inclusive nas versões desprovidas de caixas de recompensa. Para os conteúdos, produtos e serviços impróprios ou inadequados, o art. 14, parágrafo único, do Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, autoriza a ANPD a determinar medidas de proteção adicionais quando identificados riscos relevantes ao desenvolvimento psicossocial, à saúde mental e física ou ao bem-estar desse público.

## 9. DA ANÁLISE DO CENÁRIO NACIONAL APÓS O ECA DIGITAL

9.1. O relatório técnico da Coordenação-Geral de Políticas de Classificação Indicativa analisou 15 títulos e franquias amplamente utilizados no Brasil, com histórico de uso de caixas de recompensa ou mecanismos equivalentes, e identificou quatro estratégias predominantes de adequação: (i) remoção ou substituição das recompensas aleatórias pagas, independentemente da idade do usuário; (ii) elevação da classificação indicativa para 18 anos, combinada à verificação de idade e ao bloqueio de contas de crianças e adolescentes; (iii) ajustes pontuais na mecânica de aleatoriedade, sem alteração da faixa etária; e (iv) ausência de resposta ou resposta não confirmada.

9.2. A partir do relatório da Coordenação-Geral de Políticas de Classificação Indicativa, é possível distinguir alguns títulos em que as caixas de recompensa pagas permanecem disponíveis, condicionadas à verificação de idade, daqueles em que a funcionalidade foi retirada ou descaracterizada para o público brasileiro. Destaque-se que somente aqueles em que as caixas de recompensa permanecem disponíveis demandam monitoramento da verificação de idade, nos termos do art. 23, *caput* e § 1º, do Decreto nº 12.880, de 2026, conforme tabela elaborada pelo relatório técnico:

| Jogos / Nº médio de usuários no mundo | Empresa | Gênero | Mecanismo de itens aleatórios | Medidas adotadas após o ECA Digital | Possibilidade de acesso à loot boxes | Classificação atual / situação |
|---------------------------------------|---------|--------|-------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------|
|---------------------------------------|---------|--------|-------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------|

|                                                                                                                      |                           |                                              |                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                          |                                           |      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|------|
| Free Fire (130 milhões de usuários ativos mensais)                                                                   | Garena                    | Battle royale mobile                         | Sistema de eventos com "diamantes" (Menu Royale) com recompensas aleatórias                | Ajuste dos eventos para reduzir dependência de sorte nas compras; sem verificação de idade obrigatória até o momento; classificação oscilou entre 14+ (Apple) e 16+/18+ (Google Play)                                                    | Não                                       | NR16 |
| Roblox (380 milhões de usuários ativos mensais)                                                                      | Roblox Corporation        | Plataforma multijogos com UGC                | Itens e vantagens aleatórias adquiríveis com Robux                                         | Bloqueio de contas identificadas como de menores de 18 anos (progresso preservado, acesso suspenso até confirmação de maioridade); reclassificação inicial para NR18, revista para NR16                                                  | Sim, com ferramentas de controle parental | NR16 |
| Fortnite (100 milhões de usuários ativos mensais)                                                                    | Epic Games                | Battle royale / plataforma de criação (UEFN) | Itens aleatórios pagos em ilhas criadas por desenvolvedores via Unreal Editor for Fortnite | Bloqueio da venda de itens aleatórios pagos em mapas UEFN no Brasil; loja principal (V-Bucks) mantida sem loot boxes desde 2019                                                                                                          | Não                                       | NR16 |
| EA Sports FC 26 / FC 27 (9,8 milhões de usuários ativos mensais)                                                     | Electronic Arts           | Simulador de futebol                         | Pacotes do modo Ultimate Team (loot boxes)                                                 | Classificação elevada a 18+ no Brasil; implementação de verificação de idade obrigatória ("age assurance") para contas brasileiras; restrição de chat e conteúdo gerado por usuário a contas adultas                                     | Não                                       | NR18 |
| NBA 2K26 (N/D)                                                                                                       | 2K / Take-Two             | Simulador de basquete                        | Pacotes do modo MyTeam (loot boxes)                                                        | Classificação elevada a 18+ no Brasil em razão da presença de loot boxes                                                                                                                                                                 | Sim                                       | NR18 |
| WWE 2K26 (N/D)                                                                                                       | 2K / Take-Two             | Simulador de luta livre                      | Pacotes de cartas colecionáveis (loot boxes)                                               | Classificação elevada a 18+ no Brasil pelo mesmo motivo                                                                                                                                                                                  | Sim                                       | NR18 |
| League of Legends, Teamfight Tactics, Wild Rift, 2XKO, Legends of Runeterra (130 milhões de usuários ativos mensais) | Riot Games                | MOBA / cartas / luta                         | Baús e cápsulas com recompensas aleatórias                                                 | Elevação temporária da classificação para 18+ a partir de 16-18/03/2026; contas de crianças e adolescentes pausadas (não excluídas); verificação por CPF, RG, CNH ou reconhecimento facial                                               | Não                                       | NR18 |
| Counter-Strike 2 (1 milhão de jogadores simultâneos em média)                                                        | Valve                     | FPS tático / economia de itens               | Caixas ("cases") com skins de armas mediante chave paga                                    | Nenhuma alteração confirmada no acesso de crianças e adolescentes à abertura de caixas até a data de referência                                                                                                                          | Sim                                       | NR18 |
| Call of Duty (franquia / Warzone) (100 milhões de usuários ativos mensais)                                           | Activision Blizzard       | FPS                                          | Pacotes cosméticos e de eventos com itens aleatórios                                       | Listado entre os títulos potencialmente afetados                                                                                                                                                                                         | Sim                                       | NR18 |
| Overwatch 2 (15-16 milhões de usuários ativos mensais)                                                               | Blizzard Entertainment    | FPS em equipe                                | Baús do Passe de Batalha                                                                   | Remoção de loot boxes pagas do Passe de Batalha para o público brasileiro, mantendo apenas caixas gratuitas                                                                                                                              | Não                                       | NR12 |
| Apex Legends (18-20 milhões de usuários ativos mensais)                                                              | Electronic Arts / Respawn | Battle royale                                | "Apex Packs" com itens cosméticos aleatórios                                               | Sujeito à verificação de idade implementada pela EA para contas brasileiras                                                                                                                                                              | Não                                       | NR18 |
| Genshin Impact (15 milhões de usuários ativos mensais na versão mobile)                                              | HoYoverse                 | RPG de ação (gacha)                          | Sistema de "invocação" (wish) com personagens e armas aleatórias                           | Verificação de idade já exigida para contas dos EUA, ainda não confirmada como obrigatória para contas brasileiras                                                                                                                       | Sim                                       | NR18 |
| PUBG Mobile (110-140 milhões de usuários ativos mensais)                                                             | Tencent / Krafton         | Battle royale mobile                         | Caixas de itens cosméticos e de equipamento                                                |                                                                                                                                                                                                                                          | Sim                                       | NR18 |
| Clash Royale, Brawl Stars, Clash of Clans (8-10 / 50 / 30 milhões de usuários ativos mensais)                        | Supercell                 | Estratégia / ação mobile                     | Baús, caixas e "Starr Drops" com recompensas aleatórias                                    | Remoção ou substituição das recompensas aleatórias pagas para todos os jogadores brasileiros (não apenas paracrianças e adolescentes); implementação de verificação de idade; classificação temporariamente elevada a 18+ no Google Play | Não                                       | NR18 |

Fonte: elaboração a partir do quadro do relatório técnico da Coordenação-Geral de Políticas de Classificação Indicativa (SEI nº [37170016](#))

9.3. Com base no relatório técnico da Coordenação-Geral de Políticas de Classificação Indicativa, os títulos analisados podem ser organizados em dois grupos:

a) **Títulos que adotaram medidas de adequação:** jogos eletrônicos que se adaptaram à nova legislação e, ou retiraram as caixas de recompensas de todo o serviço, ou adotaram mecanismos de aferição etária para controle de acesso. Aqueles que retiraram a

funcionalidade: Free Fire, Fortnite, EA Sports FC 26 / FC 27, League of Legends, Teamfight Tactics, Wild Rift, 2XKO, Legends of Runeterra, Overwatch 2, Apex Legends, Clash Royale, Brawl Stars, e Clash of Clans. Quanto aos que adotaram a verificação de idade com controle de acesso à funcionalidade, tem-se o caso do Roblox, em que a plataforma manteve a funcionalidade das loot boxes, mas adotou mecanismos de controle de acesso para crianças e adolescentes por meio da estimativa de idade facial como mecanismo de aferição etária em determinadas funcionalidades - especialmente recursos de comunicação -, incluindo possivelmente confirmação por meio de documento oficial de identificação, além de ferramentas de controle parental; e

b) **Títulos com classificação NR18 e funcionalidade mantida, sem implementação de verificação de idade:** títulos que, apesar de aumentada a classificação indicativa para 18 anos, ainda mantêm acessível a funcionalidade de acesso às caixas de recompensas sem correspondente implementação de verificação de idade para crianças e adolescentes: NBA 2k26, WWE 2k26, Counter-Strike 2, Call of Duty, Genshin Impact e PUBG Mobile. Ressalta-se que a classificação indicativa 'não recomendado para menores de 18 anos' constitui elemento relevante para a caracterização do acesso provável e para a priorização da atuação fiscalizatória, embora não seja suficiente, isoladamente, para demonstrar que crianças e adolescentes não conseguem adquirir ou utilizar a funcionalidade vedada. Por isso, a verificação deverá incidir sobre as características concretas da funcionalidade e sobre a efetividade, ou presença, de medidas de aferição etária para impedir seu acesso pelo público protegido.

9.4. Diante do exposto, recomenda-se que os seis títulos nos quais a funcionalidade permanece disponível, *NBA 2K26*, *WWE 2K26*, *Counter-Strike 2*, *Call of Duty*, *Genshin Impact*, e *PUBG Mobile*, sejam priorizados no monitoramento e na fiscalização. O objetivo é verificar se os mecanismos de verificação de idade impedem efetivamente o acesso de crianças e adolescentes às caixas de recompensa, conforme a vedação do art. 20 da Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, e o dever previsto no art. 23 do Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026.

9.5. Saliente-se que o levantamento acima constitui avaliação técnica preliminar e não exaustiva, de modo que outros títulos podem vir a ser incluídos na análise de adequação dos jogos eletrônicos.

## 10. CONCLUSÃO E ENCAMINHAMENTOS

10.1. As evidências científicas examinadas nesta Nota Técnica demonstram que as caixas de recompensa (*loot boxes*) apresentam características funcionais que combinam dispêndio de valor, aleatoriedade do resultado e expectativa de obtenção de recompensa. A literatura analisada identifica associação consistente entre essas funcionalidades e indicadores de jogo problemático, comportamentos nocivos à saúde mental, e prejuízos financeiros. Ressalta-se que essa associação, isoladamente, não autoriza afirmar relação causal direta entre o uso de loot boxes e o desenvolvimento de transtornos clínicos, mas servem de subsídios empíricos para a adequada interpretação e aplicação da legislação visando o melhor interesse das crianças e dos adolescentes.

10.2. A relevância jurídica dessas evidências decorre do regime específico instituído pela Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, que definiu as caixas de recompensa e vedou sua oferta em jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes ou de acesso provável por esse público, nos termos da respectiva classificação indicativa. Para assegurar o cumprimento da vedação legal, o art. 23 do Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, estabelece que os fornecedores de jogos eletrônicos com caixas de recompensa devem implementar mecanismos de verificação de idade capazes de impedir o acesso de crianças e adolescentes à funcionalidade. O § 1º do mesmo dispositivo admite, como formas alternativas de conformidade, a oferta de versão desprovida de caixas de recompensa ou a restrição integral da funcionalidade por padrão, hipóteses em que se dispensa a verificação de idade. O regime jurídico, portanto, não proíbe necessariamente a manutenção da funcionalidade para usuários adultos, mas exige que seu acesso por crianças e adolescentes seja efetivamente impedido.

10.3. Consequentemente, os jogos eletrônicos que retiraram integralmente as caixas de recompensa da oferta destinada ao público brasileiro, que passaram a disponibilizar versão desprovida da funcionalidade ou que a mantêm integralmente bloqueada por padrão não demandam, especificamente para esse fim, a implementação de mecanismo de verificação de idade, sem prejuízo do cumprimento das demais obrigações previstas na Lei nº 15.211, de 2025, e no Decreto nº 12.880, de 2026. Nos jogos em que as caixas de recompensa permanecem disponíveis, a verificação de idade constitui requisito central para impedir o acesso de crianças e adolescentes à funcionalidade, ressalvada a possibilidade de adoção das soluções alternativas previstas no art. 23, § 1º, do Decreto.

10.4. O levantamento elaborado pela Coordenação-Geral de Políticas de Classificação Indicativa constitui subsídio inicial relevante para a atividade de monitoramento, mas não possui caráter exaustivo nem permite, por si só, concluir definitivamente pela conformidade ou pelo descumprimento da legislação por determinado fornecedor. As informações reunidas indicam diferentes estratégias de adequação e apontam a existência de jogos nos quais a manutenção, a retirada ou a descaracterização da funcionalidade ainda necessita de confirmação técnica, especialmente quando o título permanece classificado em faixa inferior a 18 anos.

10.5. A análise de conformidade deverá verificar, em cada caso, se o mecanismo disponível permanece acessível no território nacional e se as medidas adotadas impedem efetivamente o acesso por crianças e adolescentes, inclusive quando a compra ou a abertura dos itens aleatórios ocorrer em ambiente distinto daquele em que se realiza o acesso geral ao jogo, notadamente devem ser analisados prioritariamente os seguintes títulos: NBA 2k26, WWE 2k26, Counter-Strike 2, Call of Duty, Genshin Impact e PUBG Mobile.

10.6. Essa delimitação é compatível com a abordagem responsiva e baseada em risco prevista no art. 49, parágrafo único, incisos I e III, do Decreto nº 12.880, de 2026. A semelhança funcional entre as caixas de recompensa e as apostas, a associação identificada pela literatura com indicadores de jogo problemático e outros prejuízos, a amplitude do acesso de crianças e adolescentes a jogos eletrônicos e a condição peculiar desse público como pessoas em desenvolvimento justificam a inclusão da matéria entre as prioridades de monitoramento, observados a proporcionalidade, o caráter não exaustivo do levantamento e a necessidade de apuração individualizada.

10.7. Propõe-se, assim, o encaminhamento desta Nota Técnica:

a) à Agência Nacional de Proteção de Dados, para que avalie, no exercício de suas competências regulamentares e fiscalizatórias, a inclusão dos jogos eletrônicos com caixas de recompensa entre as prioridades de monitoramento da implementação de mecanismos de verificação de idade e das demais medidas previstas no art. 23 do Decreto nº 12.880, de 2026; e

b) ao Departamento de Saúde Mental, Álcool e outras Drogas (DESMAD), vinculado à Secretaria de Atenção Especializada à Saúde do Ministério da Saúde para ciência e subsídios para eventuais estudos sobre os impactos à saúde mental.

10.8. Sugere-se que o relatório técnico da Coordenação-Geral de Políticas de Classificação Indicativa seja utilizado como subsídio inicial para essa atuação, com prioridade para a verificação dos jogos classificados em faixa inferior a 18 anos nos quais existam indícios de manutenção de caixas de recompensa pagas, sem prejuízo: (i) da confirmação técnica da permanência e das características da funcionalidade; (ii) da avaliação da efetividade dos mecanismos de aferição de idade e de bloqueio adotados; (iii) da análise de outros jogos não abrangidos pelo levantamento; e (iv) da observância do contraditório, da ampla defesa e das demais garantias aplicáveis a eventual procedimento fiscalizatório.

10.9. À consideração superior.

De acordo. Encaminhe-se proposta.

## Referências:

1. <sup>a b</sup> WORLD HEALTH ORGANIZATION. **International Classification of Diseases, 11th Revision (ICD-11)**. Genebra: WHO, 2019/2022. Códigos 6C50 (Gambling disorder) e 6C51 (Gaming disorder).
2. <sup>a b</sup> AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition, Text Revision (DSM-5-TR)**. Washington, DC: APA, 2022.
3. <sup>^</sup> ZENDLE, D.; CAIRNS, P. Loot boxes are again linked to problem gambling: results of a replication study. **PLOS ONE**, v. 14, n. 3, e0213194, 2019.
4. <sup>^</sup> GAREA, S. S.; DRUMMOND, A.; SAUER, J. D.; HALL, L. C.; WILLIAMS, M. N. Meta-analysis of the relationship between problem gambling, excessive gaming and loot box spending. **International Gambling Studies**, v. 21, n. 3, p. 460-479, 2021.
5. <sup>^</sup> VON MEDUNA, M.; STEINMETZ, F.; ANTE, L.; REYNOLDS, J.; FIEDLER, I. Loot boxes are gambling-like elements in video games with harmful potential: results from a large-scale population survey. **Technology in Society**, v. 63, art. 101395, 2020.
6. <sup>^</sup> WARDLE, H., & ZENDLE, D. (2021). Loot Boxes, Gambling, and Problem Gambling Among Young People: Results from a Cross-Sectional Online Survey. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 24(4), 267–274. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0299>
7. <sup>^</sup> GONZÁLEZ-CABRERA, J.; BASTERRA-GONZÁLEZ, A.; MONTIEL, I.; CALVETE, E.; PONTES, H. M.; MACHIMBARRENA, J. M. Loot boxes in Spanish adolescents and young adults: relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder. **Computers in Human Behavior**, v. 126, art. 107012, 2022.
8. <sup>^</sup> GONZÁLEZ-CABRERA, J.; BASTERRA-GONZÁLEZ, A.; ORTEGA-BARÓN, J.; CABA-MACHADO, V.; DÍAZ-LÓPEZ, A.; PONTES, H. M.; MACHIMBARRENA, J. M. Loot box purchases and their relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder in adolescents: a prospective study. **Computers in Human Behavior**, v. 143, art. 107685, 2023.
9. <sup>^</sup> FERNÁNDEZ, Pedro; QUAGLIATO, Laiana. The association between loot boxes and gambling in children and adolescents. **Trends in Psychiatry and Psychotherapy**, n. AheadOfPrint, p. 0-0, 2025.
10. <sup>^</sup> SPICER, S. G., FULLWOOD, C., CLOSE, J., NICKLIN, L. L., LLOYD, J., & LLOYD, H. (2022). Loot boxes and problem gambling: Investigating the "gateway hypothesis". **Addictive Behaviors**, 131, 107327. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107327>
11. <sup>^</sup> HAN, W., ET AL. (2026). Adolescents and loot boxes: A systematic review of behavioral mechanisms and problematic outcomes. **Addictive Behaviors**, 181, 108738. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2026.108738>
12. <sup>^</sup> NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR (NIC.BR). **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2025**. 1. ed. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2026.
13. <sup>^</sup> AUSTRALIAN GAMBLING RESEARCH CENTRE. **Harms associated with loot boxes, simulated gambling and other in-game purchases in video games: a review of the evidence**. Melbourne: Australian Institute of Family Studies, 2022.
14. <sup>^</sup> VILLALBA-GARCÍA, CRISTINA, ET AL. The relationship between loot box buying, gambling, internet gaming, and mental health: Investigating the moderating effect of impulsivity, depression, anxiety, and stress. **Computers in Human Behavior** 166 (2025): 108579.
15. <sup>^</sup> DRUMMOND A, HALL LC, SAUER JD. **Surprisingly high prevalence rates of severe psychological distress among consumers who purchase loot boxes in video games**. *Sci Rep*. 2022 Sep 27;12(1):16128. doi: 10.1038/s41598-022-20549-1. PMID: 36167899; PMCID: PMC9514709.
16. <sup>^</sup> SIROLA, Anu et al. Loot box purchasing and indebtedness: The role of psychosocial factors and problem gambling. **Addictive Behaviors Reports**, v. 18, p. 100516, 2023.
17. <sup>^</sup> WARDLE, Heather; ZENDLE, David. Loot boxes, gambling, and problem gambling among young people: results from a cross-sectional online survey. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**, v. 24, n. 4, p. 267–274, 2021. DOI: 10.1089/cyber.2020.0299. Disponível em: <<https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0299>>.
18. <sup>a b</sup> FERNÁNDEZ, Pedro; QUAGLIATO, Laiana. The association between loot boxes and gambling in children and adolescents: a systematic review. *Trends in Psychiatry and Psychotherapy*, artigo aceito para publicação (pre-proof), 2025. DOI: 10.47626/2237-6089-2025-1217. Disponível em: <<https://doi.org/10.47626/2237-6089-2025-1217>>
19. <sup>^</sup> SPRITZER, D. T., FORTIM, I., ROZA, T. H., KESSLER, F. H. P., & KIM, H. S. (2026). Banning loot boxes for minors: A public health framework and the case of Brazil. **Journal of Behavioral Addictions**, 15(1), 5–7. <https://doi.org/10.1556/2006.2025.00524>
20. <sup>^</sup> JAPÃO. Act against Unjustifiable Premiums and Misleading Representations. Act No. 134 of May 15, 1962. Disponível em: <https://www.japaneselawtranslation.go.jp/en/laws/view/2303/en>
21. <sup>^</sup> XIAO, Leon Y. 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, p. 437–454, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00372-3>.
22. <sup>^</sup> BÉLGICA. KANSSPELCOMMISSIE. *Onderzoeksrapport loot boxen*. Brussel: Kansspelcommissie, abr. 2018. Disponível em: [https://web.archive.org/web/20200628115622/https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhkswb\\_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-final-publicatie.pdf](https://web.archive.org/web/20200628115622/https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhkswb_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-final-publicatie.pdf)
23. <sup>^</sup> KANSSPELAUTORITEIT [Netherlands Gaming Authority]. (2018). *Study into loot boxes: A treasure or a burden?* [https://kansspelautoriteit.nl/sites/default/files/study\\_into\\_loot\\_boxes\\_-\\_a\\_treasure\\_or\\_a\\_burden\\_-\\_eng.pdf](https://kansspelautoriteit.nl/sites/default/files/study_into_loot_boxes_-_a_treasure_or_a_burden_-_eng.pdf)
24. <sup>^</sup> USK – UNTERHALTUNGSSOFTWARE SELBSTKONTROLLE. Game Creator Plattformen auf dem Prüfstand: Änderung der Alterskennzeichen bei unzureichendem Jugendschutz. Berlin, 15 jan. 2025. Disponível em: <https://usk.de/game-creator-plattformen-auf-dem-pruefstand-aenderungder-alterskennzeichen-bei-unzureichendem-jugendschutz/>.
25. <sup>^</sup> CONSUMER PROTECTION COOPERATION NETWORK. *The Consumer Protection Cooperation Network's key principles on in-game virtual currencies*. Bruxelas: Comissão Europeia, 21 mar. 2025. Disponível em: [https://commission.europa.eu/document/download/8af13e88-6540-436c-b137-9853e7fe866a\\_en?filename=Key+principles+on+in-game+virtual+currencies.pdf](https://commission.europa.eu/document/download/8af13e88-6540-436c-b137-9853e7fe866a_en?filename=Key+principles+on+in-game+virtual+currencies.pdf)
26. <sup>^</sup> UNIÃO EUROPEIA. *Proposal for a Regulation of the European Parliament and of the Council: EU KIDS ACT – “EU Keeping Internet Digital Spaces Accountable and Trustworthy”*. COM(2026) 681 final, 2026/0286 (COD). Bruxelas, 17 set. 2026. Considerando 31. Disponível em: EUR-Lex – Proposta do EU KIDS Act.





Documento assinado eletronicamente por **Maria Fernanda de Souza Gomes, Prestador(a) de Serviço - Auxiliar Administrativo(a)**, em 13/10/2026, às 09:04, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



Documento assinado eletronicamente por **João Victor Soares Simões, Coordenador(a) para Proteção de Crianças e Adolescentes em Ambiente Digital**, em 13/10/2026, às 10:33, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



Documento assinado eletronicamente por **Victor Oliveira Fernandes, Secretário(a) Nacional de Direitos Digitais**, em 13/10/2026, às 16:19, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site <http://sei.autentica.mj.gov.br> informando o código verificador **37170253** e o código CRC **B7C96BEE**.  
O documento pode ser acompanhado pelo site <http://sei.consulta.mj.gov.br/> e tem validade de prova de registro de protocolo no Ministério da Justiça e Segurança Pública.