

MJSP recomenda monitoramento de jogos eletrônicos com caixas de recompensa e reforça dever de verificação de idade

21.10.2026 8 minutos de leitura

Profissionais relacionados

Felipe Palhares

Fernanda Villela

Áreas relacionadas

Proteção de Dados e
Cybersecurity

Assuntos

Proteção de Dados e
Cybersecurity ECA Digital
Proteção de Dados

Em resumo

Na Nota Técnica nº 55/2026, o MJSP recomenda priorizar no monitoramento e na fiscalização as empresas de jogos eletrônicos que apenas elevaram a classificação indicativa para 18 anos, mas mantiveram as caixas de recompensa (*loot boxes*) acessíveis. Para o MJSP, a classificação indicativa, isoladamente, não basta para cumprir a vedação do art. 20 do ECA Digital: é preciso impedir efetivamente o acesso de crianças e adolescentes à funcionalidade, por verificação de idade com bloqueio, versão sem *loot boxes* ou restrição integral por padrão. A nota foi encaminhada à ANPD, o que sinaliza provável intensificação da supervisão regulatória e torna recomendável revisar desde já mecânicas de monetização e controles de idade.

O Ministério da Justiça e Segurança Pública (MJSP), por meio da Secretaria Nacional de Direitos Digitais, publicou a Nota Técnica nº 55/2026/DSPRAD-SEDIGI/SEDIGI/MJ ("Nota Técnica nº 55/2026"), que analisa os primeiros seis meses de vigência do Estatuto Digital da Criança e do Adolescente ("ECA Digital"), com foco nas **caixas de recompensa (*loot boxes*)** em jogos eletrônicos.

A Nota Técnica nº 55/2026 parte da vedação prevista no art. 20 do ECA Digital, que proíbe caixas de recompensa oferecidas em jogos eletrônicos direcionados ou de acesso provável por crianças e adolescentes. Nos termos da referida lei, as *loot boxes* são funcionalidades que permitem a aquisição, mediante pagamento, de itens virtuais consumíveis ou vantagens aleatórias, sem conhecimento prévio de seu conteúdo ou garantia de sua efetiva utilidade. Segundo a interpretação apresentada pelo MJSP, a onerosidade também está presente quando a aquisição ocorre por meio de moeda virtual previamente comprada, desde que o acesso à recompensa dependa, direta ou indiretamente, de dispêndio econômico pelo usuário.

Verificação de idade e efetivo impedimento de acesso

A Nota Técnica nº 55/2026 sustenta que a classificação indicativa, isoladamente, **não é suficiente para assegurar o cumprimento da vedação**. Na interpretação do MJSP, advertências, descritores de conteúdo, divulgação de probabilidades, controles facultativos ou consentimento de pais ou

responsáveis tampouco substituem, por si sós, medidas efetivas que impeçam crianças e adolescentes de acessar caixas de recompensa.

O documento destaca que o Decreto nº 12.880/2026 prevê três vias para cumprimento dessa obrigação quando um jogo contém *loot boxes*: **(i)** verificação efetiva de idade, acompanhada do bloqueio da funcionalidade para crianças e adolescentes; **(ii)** disponibilização de versão sem caixas de recompensa; ou **(iii)** restrição integral da funcionalidade por padrão.

A obrigação, conforme a análise do MJSP, recai sobre o acesso à funcionalidade vedada, e não necessariamente sobre o acesso ao jogo em sua integralidade. Assim, caso as *loot boxes* permaneçam disponíveis para usuários adultos, a verificação ou o bloqueio deve impedir sua aquisição e utilização por crianças e adolescentes, inclusive quando a operação envolver moeda virtual ou ocorrer em ambiente distinto daquele utilizado para o acesso geral ao jogo.

Cenário brasileiro e jogos indicados para monitoramento

Para avaliar o cenário após a entrada em vigor do ECA Digital, a Nota Técnica nº 55/2026 incorpora levantamento da Coordenação-Geral de Políticas de Classificação Indicativa sobre 15 títulos e franquias disponíveis no Brasil e com histórico de caixas de recompensa ou mecanismos equivalentes. O levantamento identificou diferentes estratégias de adaptação ao ECA Digital, incluindo a retirada das recompensas aleatórias pagas, a adoção de mecanismos de verificação de idade e a elevação da classificação indicativa.

Com base nesse levantamento, a Nota Técnica nº 55/2026 recomenda que sejam priorizados no monitoramento e na fiscalização empresas que somente alteraram a classificação indicativa para 18 anos, mas mantiveram as caixas de recompensa acessíveis. O intuito seria verificar se os mecanismos de verificação de idade adotados, quando existentes, impedem efetivamente o acesso de crianças e adolescentes às caixas de recompensa.

O MJSP ressalva, contudo, que o levantamento constitui **avaliação técnica preliminar e não exaustiva** e não permite, isoladamente, concluir definitivamente pela conformidade ou pelo descumprimento da legislação por determinado fornecedor. A eventual análise de conformidade deverá considerar as características concretas da funcionalidade, sua disponibilidade no território nacional e a efetividade das medidas adotadas para impedir o acesso pelo público protegido.

Encaminhamentos e próximos passos

Para fornecedores de jogos eletrônicos abrangidos pelo ECA Digital, a Nota Técnica nº 55/2026 reforça, em particular, a interpretação do MJSP de que **a classificação indicativa não substitui a adoção das medidas exigidas para impedir efetivamente o acesso de crianças e adolescentes às *loot boxes*, quando mantidas para usuários adultos.**

Nesse sentido, empresas que desenvolvem, publicam, distribuem ou disponibilizam jogos eletrônicos no Brasil devem revisar preventivamente

suas funcionalidades de monetização e os mecanismos utilizados para identificar ou estimar a idade dos usuários. Essa avaliação não deve se limitar às funcionalidades denominadas *loot boxes*, pois a natureza jurídica será determinada pelo funcionamento concreto da mecânica, e não pelo nome comercial utilizado.

Recomenda-se, em particular:

- mapear recompensas aleatórias, pacotes, *drops*, sistemas *gacha* e funcionalidades equivalentes;
- verificar se essas funcionalidades exigem pagamento direto ou indireto;
- avaliar se o jogo é direcionado a crianças e adolescentes ou apresenta acesso provável por esse público;
- testar a efetividade dos controles de idade e dos bloqueios implementados;
- revisar políticas de privacidade, avisos, fluxos de transparência e controles parentais;
- documentar as decisões relacionadas ao desenho do produto e à solução de aferição etária;
- avaliar a necessidade de Relatório de Impacto à Proteção de Dados Pessoais e de avaliações específicas de risco para crianças e adolescentes; e
- estruturar evidências de conformidade para eventual monitoramento ou fiscalização da ANPD.

Portanto, a recomendação do MJSP sinaliza uma provável intensificação da supervisão regulatória sobre jogos eletrônicos, mecanismos de monetização e soluções de verificação de idade. Nesse cenário, a adequação exige uma abordagem integrada, que considere proteção de dados, direitos de crianças e adolescentes, defesa do consumidor, classificação indicativa e desenho de produtos digitais.

A Nota Técnica nº 55/2026 foi encaminhada à Agência Nacional de Proteção de Dados (ANPD), para que esta avalie a inclusão do tema em relação aos fornecedores mencionados entre as prioridades de monitoramento, especialmente quanto à implementação dos mecanismos de verificação de idade.

Pontos principais

O que o ECA Digital proíbe em relação às *loot boxes* em jogos eletrônicos?

A Nota Técnica nº 55/2026 parte da vedação prevista no art. 20 do ECA Digital, que proíbe caixas de recompensa oferecidas em jogos eletrônicos direcionados ou de acesso provável por crianças e adolescentes. Nos termos da referida lei, as *loot boxes* são funcionalidades que permitem a aquisição, mediante pagamento, de itens virtuais consumíveis ou vantagens aleatórias, sem conhecimento prévio de seu conteúdo ou garantia de sua efetiva utilidade. Segundo a interpretação apresentada pelo MJSP, a onerosidade

também está presente quando a aquisição ocorre por meio de moeda virtual previamente comprada, desde que o acesso à recompensa dependa, direta ou indiretamente, de dispêndio econômico pelo usuário.

Elevar a classificação indicativa para 18 anos basta para cumprir a vedação às *loot boxes*?

A Nota Técnica nº 55/2026 sustenta que a classificação indicativa, isoladamente, não é suficiente para assegurar o cumprimento da vedação. Na interpretação do MJSP, advertências, descritores de conteúdo, divulgação de probabilidades, controles facultativos ou consentimento de pais ou responsáveis tampouco substituem, por si só, medidas efetivas que impeçam crianças e adolescentes de acessar caixas de recompensa.

Quais são as três vias do Decreto nº 12.880/2026 para jogos que contêm *loot boxes*?

O documento destaca que o Decreto nº 12.880/2026 prevê três vias para cumprimento dessa obrigação quando um jogo contém *loot boxes*: (i) verificação efetiva de idade, acompanhada do bloqueio da funcionalidade para crianças e adolescentes; (ii) disponibilização de versão sem caixas de recompensa; ou (iii) restrição integral da funcionalidade por padrão.

A verificação de idade deve bloquear o jogo inteiro ou apenas as *loot boxes*?

A obrigação, conforme a análise do MJSP, recai sobre o acesso à funcionalidade vedada, e não necessariamente sobre o acesso ao jogo em sua integralidade. Assim, caso as *loot boxes* permaneçam disponíveis para usuários adultos, a verificação ou o bloqueio deve impedir sua aquisição e utilização por crianças e adolescentes, inclusive quando a operação envolver moeda virtual ou ocorrer em ambiente distinto daquele utilizado para o acesso geral ao jogo.

Quais empresas de jogos eletrônicos o MJSP recomenda priorizar no monitoramento e na fiscalização?

Para avaliar o cenário após a entrada em vigor do ECA Digital, a Nota Técnica nº 55/2026 incorpora levantamento da Coordenação-Geral de Políticas de Classificação Indicativa sobre 15 títulos e franquias disponíveis no Brasil e com histórico de caixas de recompensa ou mecanismos equivalentes. Com base nesse levantamento, a Nota Técnica nº 55/2026 recomenda que sejam priorizados no monitoramento e na fiscalização empresas que somente alteraram a classificação indicativa para 18 anos, mas mantiveram as caixas de recompensa acessíveis. O intuito seria verificar se os mecanismos de verificação de idade adotados, quando existentes, impedem efetivamente o acesso de crianças e adolescentes às caixas de recompensa.

O levantamento do MJSP permite concluir que um fornecedor descumpre o ECA Digital?

O MJSP ressalva, contudo, que o levantamento constitui avaliação técnica preliminar e não exaustiva e não permite, isoladamente, concluir definitivamente pela conformidade ou pelo descumprimento da legislação por determinado fornecedor. A eventual análise de conformidade deverá considerar as características concretas da funcionalidade, sua disponibilidade

no território nacional e a efetividade das medidas adotadas para impedir o acesso pelo público protegido.

O que empresas de jogos eletrônicos devem revisar para se adequar ao ECA Digital?

Nesse sentido, empresas que desenvolvem, publicam, distribuem ou disponibilizam jogos eletrônicos no Brasil devem revisar preventivamente suas funcionalidades de monetização e os mecanismos utilizados para identificar ou estimar a idade dos usuários. Essa avaliação não deve se limitar às funcionalidades denominadas *loot boxes*, pois a natureza jurídica será determinada pelo funcionamento concreto da mecânica, e não pelo nome comercial utilizado.

Qual é o papel da ANPD após a Nota Técnica nº 55/2026?

A Nota Técnica nº 55/2026 foi encaminhada à Agência Nacional de Proteção de Dados (ANPD), para que esta avalie a inclusão do tema em relação aos fornecedores mencionados entre as prioridades de monitoramento, especialmente quanto à implementação dos mecanismos de verificação de idade.

Profissionais que aliam visão jurídica e visão de mercado



Felipe Palhares



Fernanda Villela