

NOTA TÉCNICA

Assunto: Alterações promovidas pela Câmara dos Deputados no Projeto de Lei nº 2.628/2022 – Proteção Digital de Crianças e Adolescentes

Destinatário: Senado Federal.

1. Contextualização

O Projeto de Lei nº 2.628/2022, aprovado originalmente pelo Senado Federal, tem por finalidade proteger crianças e adolescentes em ambientes digitais. Entre os dispositivos centrais, o artigo 14 estabelecia a proibição absoluta do uso de caixas de recompensa (loot boxes) em jogos eletrônicos direcionados ou acessíveis a menores de 18 anos.

Ao chegar à Câmara dos Deputados, o texto foi alterado por um substitutivo, transformando o artigo 14 original no artigo 20. Diferentemente do objetivo inicial, o novo texto libera a utilização de loot boxes, a pretexto de disciplinar sua exploração comercial, permitindo que continuem acessíveis a crianças e adolescentes.

A redação aprovada pela Câmara contraria o objetivo protetivo do projeto e, ao mesmo tempo, afronta normas constitucionais, legais e infralegais que garantem a prioridade absoluta da proteção integral desse grupo.

2. Comparativo entre o texto original do Senado e o substitutivo da Câmara

Para fins de clareza, o comparativo é apresentado em formato descritivo, facilitando a inserção no Word sem distorções:

a) Texto original do Senado (art. 14):

- Proíbe integralmente a oferta de caixas de recompensa (loot boxes) em jogos eletrônicos direcionados ou acessíveis a crianças e adolescentes.
- Garante uma proteção robusta contra mecanismos de indução a apostas.
- Exige que o Estado atue de forma ativa na prevenção de práticas de risco.
- Evita o contato de menores com sistemas baseados em recompensas aleatórias, protegendo-os contra vícios e dependência.

b) Substitutivo da Câmara (art. 20):

- Permite a utilização de loot boxes, desde que observados alguns requisitos formais, como a divulgação de probabilidades e mecanismos de supervisão parental.

- Transfere a responsabilidade para as próprias empresas desenvolvedoras, criando autorregulação e reduzindo a eficácia da proteção.
- Não estabelece barreiras concretas para impedir o acesso de crianças e adolescentes.
- Mantém elementos de indução ao consumo e risco de comportamento compulsivo, aproximando a prática de mecanismos de jogos de azar.

Principais diferenças:

1. O texto do Senado estabelece proibição total; o da Câmara libera e regulamenta.
2. O texto original assegura proteção integral; o substitutivo fragiliza essa proteção.
3. A proposta do Senado segue os padrões internacionais; o texto da Câmara cria insegurança jurídica e se distancia de práticas protetivas adotadas por outros países.

3. Fundamentação jurídica

3.1. A Constituição Federal e a Proteção Integral

O artigo 227 da Constituição Federal determina que é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar, com absoluta prioridade, os direitos das crianças e adolescentes, incluindo proteção contra qualquer forma de exploração:

“É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.”

Ao permitir loot boxes, o substitutivo aprovado pela Câmara afronta frontalmente o princípio constitucional da proteção integral.

3.2. Lei nº 14.852/2024 – A Lei dos Games

A Lei nº 14.852/2024, conhecida como Lei dos Games, regulamenta a indústria de jogos eletrônicos e estabelece um marco legal para o setor. Contudo, o parágrafo único do art. 5º **exclui da definição de “jogo eletrônico” qualquer modalidade que envolva aposta, prêmios em ativos reais ou virtuais, resultados aleatórios ou de prognóstico:**

“As promoções comerciais ou as modalidades lotéricas regulamentadas pelas Leis nºs 13.756/2018 e 14.790/2023, ou qualquer tipo de jogo que ofereça algum tipo de aposta, com prêmios

em ativos reais ou virtuais, ou que envolva resultado aleatório ou de prognóstico, não são considerados jogo eletrônico, vedado às empresas e aos profissionais envolvidos na produção ou na distribuição dessas atividades beneficiar-se de alguma vantagem definida nesta Lei.”

Assim, loot boxes com pagamento para obtenção de recompensas aleatórias não podem ser tratadas como simples jogos eletrônicos. O substitutivo cria uma contradição grave, pois normaliza práticas que a própria Lei dos Games exclui de seus benefícios.

3.3. Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) – Blindagem normativa absoluta

O Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990) reforça o caráter protetivo e estabelece barreiras expressas contra o acesso de menores a qualquer modalidade de aposta:

Art. 80: Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente casas de jogos ou congêneres devem impedir a entrada e permanência de crianças e adolescentes.

Art. 81, VI: Proíbe expressamente a venda de “bilhetes lotéricos e equivalentes” a menores, conceito que deve ser interpretado de forma extensiva para incluir qualquer prática de aposta envolvendo dinheiro, vantagens econômicas ou itens virtuais.

Como loot boxes exigem pagamento para recompensas aleatórias, elas se equiparam a apostas e, portanto, são incompatíveis com o regime protetivo do ECA.

3.4. Insegurança jurídica e contradição normativa

O substitutivo cria insegurança jurídica ao:

1. Contrariar o objetivo do PL nº 2.628/2022, que era a proteção integral.
2. Ignorar os limites impostos pela Lei dos Games.
3. Violar normas protetivas do ECA.
4. Subverter o princípio constitucional da proteção absoluta.

Além disso, ao delegar ao Poder Executivo a regulamentação e fiscalização do tema, o texto da Câmara não define sanções claras nem assegura mecanismos efetivos de monitoramento, fragilizando ainda mais o sistema protetivo.

4. Conclusão

Diante de todo o exposto, a Consultoria Legislativa do Senado Federal conclui que:

- 1. O substitutivo aprovado na Câmara dos Deputados representa um grave retrocesso na proteção digital de crianças e adolescentes.**
- 2. Ao permitir loot boxes, o novo texto viola o art. 227 da Constituição Federal, a Lei dos Games e o Estatuto da Criança e do Adolescente.**
- 3. A redação original do Senado, com a proibição total prevista no art. 14, está em plena conformidade com a ordem constitucional e com as melhores práticas internacionais.**
- 4. Recomenda-se, portanto, que o Senado Federal rejeite o artigo 20 do substitutivo e mantenha a redação original do artigo 14.**

Brasília, 26 de agosto de 2025.

COMISSÃO BRASILEIRA JUSTIÇA E PAZ - CBJP

**ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS CENTROS DE DEFESA
DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE - ANCED**