



Vertigo3d_CANVA



Lei amplia responsabilidades de plataformas e desenvolvedoras, estabelece novas exigências para proteção de menores e reforça papel dos pais na supervisão do ambiente digital

A entrada em vigor do Estatuto Digital da Criança e do Adolescente (ECA Digital) inaugura uma nova etapa na relação entre crianças, adolescentes, famílias e empresas de tecnologia no Brasil. A Lei nº 15.211/2025, em vigor desde 17 de março de 2026, estabelece que a proteção de menores no ambiente digital deve ser uma responsabilidade compartilhada entre famílias, sociedade, Estado e plataformas, alcançando produtos e serviços que sejam direcionados a esse público ou que tenham possibilidade de ser acessados por ele. Entre os setores diretamente impactados estão os jogos eletrônicos, que passam a ter regras específicas relacionadas à interação entre usuários, supervisão parental, proteção de dados e mecanismos de segurança.

A relevância da mudança acompanha a dimensão que os ambientes digitais ocupam na rotina de crianças e adolescentes. Segundo a TIC Kids Online Brasil, do Cetic.br/NIC.br, 23,4 milhões de brasileiros de 9 a 17 anos utilizaram a internet em 2024, enquanto 99% dos usuários dessa faixa etária acessaram a rede a partir de casa. A pesquisa também mostra que 83% possuem perfil próprio em plataformas digitais, percentual que chega a 93% entre aqueles de 13 e 14 anos e a 99% entre adolescentes de 15 a 17 anos.

Dentro desse cenário, os games ocupam uma posição particularmente relevante. Dados reunidos pelo Cetic.br apontam que 52% das crianças e adolescentes brasileiros participaram de jogos online com outros jogadores em 2023. Entre os que jogavam, 22% afirmaram fazê-lo mais de uma vez por dia. O levantamento também evidencia uma diferença de gênero: a participação chegou a 68% entre meninos e 35% entre meninas.

Para Rodolfo Reis, CEO da Afterverse, estúdio brasileiro de games responsável pelo PK XD, a nova legislação representa uma mudança de paradigma para a indústria, que passa a incorporar a proteção dos usuários mais jovens como parte estrutural da experiência, e não apenas como uma camada adicional de moderação.

“O ECA Digital traz uma mudança importante porque coloca a segurança de crianças e adolescentes dentro do próprio desenho das experiências digitais. No universo dos games, isso significa pensar desde o desenvolvimento do produto até as ferramentas de interação, comunicação, privacidade e supervisão parental. Não se trata de impedir que crianças e adolescentes tenham acesso aos jogos, mas de garantir que esse acesso aconteça de maneira adequada à idade, segura e compatível com o desenvolvimento de cada faixa etária”, afirma o CEO da Afterverse.

O que muda para as empresas de games

Um dos principais pontos do ECA Digital é a adoção de uma lógica de segurança por padrão. A legislação determina que produtos e serviços digitais devem ser estruturados para promover a segurança de crianças e adolescentes, a prevenção de violências, a privacidade e a proteção de dados pessoais. Também prevê mecanismos de supervisão parental acessíveis, claros e gratuitos.

Para os jogos eletrônicos, a legislação estabelece obrigações específicas. Games que permitam interação entre usuários por mensagens de texto, áudio ou vídeo, ou troca de conteúdos, precisam observar salvaguardas relacionadas à moderação, proteção contra contatos prejudiciais e atuação dos responsáveis. A lei determina ainda que, por padrão, essas funcionalidades



Rodolfo Reis

sejam limitadas, dependendo do consentimento dos pais ou responsáveis para sua utilização.

Outro ponto de impacto direto é a monetização. O ECA Digital proíbe caixas de recompensa, conhecidas como loot boxes, em jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes ou de acesso provável por esse público, conforme a classificação indicativa. A medida coloca o desenho de mecanismos de recompensa e monetização no centro da discussão sobre experiências adequadas à idade.

Na avaliação de Reis, a adequação não deve ser encarada apenas como uma obrigação regulatória, mas como parte da construção de confiança entre empresas, jogadores e famílias.

“A indústria de games tem uma oportunidade de transformar a regulamentação em um avanço de qualidade para o setor. Quando uma empresa desenvolve ferramentas de controle parental, mecanismos de denúncia, sistemas de moderação e experiências adequadas para diferentes idades, ela não está apenas cumprindo uma exigência legal. Está criando um ambiente em que jogadores e famílias conseguem ter mais confiança na plataforma e na própria experiência de jogar”, explica.



Divulgação

Verificação de idade ganha protagonismo

Outro eixo central da nova legislação é a aferição e a verificação de idade. O ECA Digital estabelece que serviços e conteúdos impróprios ou proibidos para menores devem adotar mecanismos confiáveis de verificação de idade para impedir o acesso de menores, não sendo permitido depender exclusivamente da autodeclaração do usuário. Para serviços destinados ou acessíveis a crianças e adolescentes, que não contenham conteúdos impróprios ou proibidos para menores, a lei também prevê a aferição de idade visando proporcionar experiências adequadas à faixa etária do usuário.

A implementação dessa frente já entrou no radar da Agência Nacional de Proteção de Dados (ANPD). Em março de 2026, a entidade publicou orientações preliminares sobre mecanismos confiáveis de aferição de idade e, em junho, iniciou o monitoramento de lojas de aplicativos e sistemas operacionais, incluindo Apple, Google e Microsoft, para acompanhar a implementação das obrigações relacionadas ao ECA Digital.

A própria ANPD estabeleceu um cronograma que prevê período de adaptação e monitoramento entre agosto e novembro de 2026, enquanto ações de fiscalização relacionadas às obrigações de aferição de idade estão previstas a partir de janeiro de 2027.

Para a indústria de games, isso significa que idade e classificação deixam de ser apenas informações associadas à comunicação do produto e passam a influenciar diretamente a arquitetura das experiências digitais.

Famílias também ganham novas responsabilidades

Embora boa parte das discussões esteja concentrada nas obrigações das empresas, o ECA Digital reforça que a proteção de crianças e adolescentes não pode depender exclusivamente das plataformas. A legislação estabelece uma lógica de responsabilidade compartilhada, na qual a participação dos responsáveis continua sendo fundamental.

Nesse contexto, ferramentas de controle parental ganham importância. Pais e responsáveis passam a ter acesso a recursos que permitem acompanhar e limitar determinados aspectos da experiência digital, como tempo de utilização, interações e acesso a determinados conteúdos. A ANPD considera, inclusive, a ausência ou deficiência desses mecanismos como possíveis situações de descumprimento do Estatuto.

Para Reis, o maior desafio será equilibrar proteção e autonomia, especialmente à medida que crianças crescem e passam a assumir maior responsabilidade sobre sua vida digital.

“A tecnologia faz parte da vida das novas gerações e os games também são espaços de socialização, criatividade e entretenimento. Por isso, não podemos tratar proteção como sinônimo de proibição. O caminho está em oferecer ferramentas para que os pais possam participar dessa jornada, ao mesmo tempo em que as empresas criam experiências proporcionais à idade e respeitam a autonomia progressiva dos adolescentes”, afirma o CEO.

Segurança passa a fazer parte do desenvolvimento do game

A nova legislação também amplia a discussão sobre o conceito de segurança dentro da indústria. Em vez de atuar somente depois que um problema acontece, empresas precisam considerar riscos desde a concepção de seus produtos e serviços.

No caso dos games online, isso envolve uma série de elementos: sistemas de denúncia, moderação de conteúdos, proteção contra contatos inadequados, configurações de privacidade, controles parentais, mecanismos de identificação de idade e comunicação clara sobre os riscos e recursos de segurança disponíveis.

A necessidade de uma abordagem preventiva ganhou ainda mais visibilidade em 2026 diante de episódios envolvendo plataformas digitais e crianças e adolescentes. A própria ANPD já passou a aceitar denúncias relacionadas à ausência de mecanismos de verificação de idade, supervisão parental, limitação de tempo de uso, proteção contra conteúdos inadequados e práticas que possam estimular o uso compulsivo.

Além disso, novas alterações legislativas aprovadas em agosto de 2026 ampliaram a proteção penal contra crimes de violência sexual envolvendo crianças e adolescentes no ambiente digital, incluindo situações praticadas com uso de inteligência artificial, perfis falsos, aplicativos de mensagens, redes sociais e jogos online.

“O ambiente digital mudou muito mais rápido do que as estruturas tradicionais de proteção. O ECA Digital representa justamente uma tentativa de aproximar essas duas realidades. Para as empresas, isso exige evolução tecnológica, processos mais robustos e uma visão contínua de segurança. Para as famílias, significa participar mais ativamente da vida digital dos filhos. E, para a indústria de games, significa reconhecer que a experiência de jogar também precisa ser construída com responsabilidade”, conclui Reis.

Com a regulamentação ainda em processo de implementação e fiscalização gradual, o ECA Digital deve provocar mudanças progressivas na forma como empresas desenvolvem, distribuem e administram produtos digitais voltados às novas gerações. Para o setor de games, que reúne entretenimento, comunicação, comunidades e sistemas de interação em um mesmo ambiente, a legislação tende a consolidar a segurança infantil como um dos elementos centrais da experiência do jogador.

blackred_CANVA