



**CÂMARA DOS DEPUTADOS**  
**Gabinete do Deputado Federal Delegado Paulo Bilynskyj**  
**Praça dos Três Poderes, Câmara dos Deputados, Anexo IV, Gabinete 509**  
**70160-900 – Brasília-DF**

**PROJETO DE LEI Nº 2.628 DE 2022**

Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais.

**EMENDA Nº , DE 2025**

Dê-se ao artigo 2º, inciso V do PL nº 2.628, de 2022, a seguinte redação:

“**Art. 2** .....

V - Caixa de recompensa (loot box): funcionalidade disponível em certos jogos eletrônicos que permite a aquisição, mediante pagamento em moeda corrente nacional 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.

**JUSTIFICAÇÃO**

A emenda proposta tem como objetivo garantir que a funcionalidade conceituada pelo Autor como caixa de recompensa (loot box), definida como uma ferramenta de jogo de azar, seja devidamente proibida para crianças e adolescentes, público-alvo do Projeto de Lei e alinhadas com a regulamentação existente, devidamente estabelecidas pela autoridade competente do âmbito do Poder Executivo, em especial, a classificação indicativa de competência do Ministério da Justiça e Segurança Pública.

O art. 21 da Constituição Federal estabelece que compete à União fixar normas de classificação indicativa, incluindo jogos eletrônicos. Atualmente, o Ministério da Justiça e Segurança Pública já regulamenta o uso de loot boxes em conformidade com as diretrizes de classificação indicativa.





**CÂMARA DOS DEPUTADOS**  
**Gabinete do Deputado Federal Delegado Paulo Bilynskyj**  
**Praça dos Três Poderes, Câmara dos Deputados, Anexo IV, Gabinete 509**  
**70160-900 – Brasília-DF**

É importante destacar também que a fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento e uso comercial de jogos eletrônicos já são regulamentados pelo Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos, aprovado neste ano pelo Senado Federal e sancionado como Lei nº 14.852 de 2024. Os princípios e diretrizes dessa Lei são equilibrados, pois reconhecem o empreendedorismo inovador dos jogos eletrônicos como um impulsionador do desenvolvimento econômico, social, ambiental e cultural; promovem a criação de empregos qualificados; além de garantir a proteção integral de crianças e adolescentes, conforme previsto no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

As compras dentro dos jogos, conhecidas como micro transações, são frequentemente utilizadas em jogos gratuitos. Caixas de recompensa (loot boxes) são geralmente consideradas itens adquiridos de forma aleatória com dinheiro real, em que o consumidor não sabe previamente o que receberá.

Adicionalmente, existem modelos de caixas de recompensa em que não há o pagamento em moeda nacional, risco/chance no resultado ou sequer influência no progresso do usuário no jogo (ex: recompensa recebida em função do desempenho no jogo). Neste sentido, a regulação de caixa de recompensa, de acordo com o inciso V do art. 2º, traz imprecisão técnica que pode confundir o conceito de modo a alcançar para além do modelo proposto pelo Autor, ou ainda, além do escopo do Projeto de Lei (direcionado a crianças e adolescentes).

Portanto, propõe-se o esclarecimento – no art. 2º, inciso V – ao incluir o pagamento em moeda nacional, de forma a distinguir premiações que se deem em decorrência da dinâmica do jogo.

Sala das Comissões, em 08 de abril de 2025.

**DEPUTADO DELEGADO PAULO BILYNSKYJ**  
**(PL-SP)**

