



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 4.649, DE 2025 **(Do Sr. Caio Vianna)**

Altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 - Estatuto da Criança e do Adolescente, para proibir a utilização de mecanismos de sorteio ou recompensa aleatória em jogos eletrônicos destinados ao público infantil.

DESPACHO:

ÀS COMISSÕES DE
PREVIDÊNCIA, ASSISTÊNCIA SOCIAL, INFÂNCIA, ADOLESCÊNCIA E
FAMÍLIA E
CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (ART. 54 RICD)

APRECIÇÃO:

Proposição Sujeita à apreciação conclusiva pelas Comissões - Art. 24 II

PUBLICAÇÃO INICIAL

Art. 137, caput - RICD

PROJETO DE LEI Nº , DE 2025
(Do Sr. CAIO VIANNA)

Altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 - Estatuto da Criança e do Adolescente, para proibir a utilização de mecanismos de sorteio ou recompensa aleatória em jogos eletrônicos destinados ao público infantil.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º A Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, passa a vigorar acrescida do seguinte artigo:

“Art. 80-A. É defeso, em jogos eletrônicos destinados ao público infantil, a inclusão de mecanismos de sorteio ou de recompensa aleatória, caixas de recompensas, itens cosméticos aleatórios ou recursos similares, independentemente de possuírem ou não valor econômico ou possibilidade de comercialização.”

Art. 2º Esta Lei entra em vigor 90 (noventa) dias de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

A presença de mecanismos de recompensa aleatória em jogos eletrônicos, conhecidos como *loot boxes*, constitui problema crescente para crianças e adolescentes. Esses recursos simulam apostas ao oferecer resultados imprevisíveis em troca de pagamento, favorecendo gasto contínuo e comportamentos de risco. Tal dinâmica pode, ainda, estimular o desenvolvimento de vício em jogos de azar na vida adulta, ao acostumar o público em sua fase de desenvolvimento a práticas que envolvem chance e recompensa.



Estudo publicado na *Frontiers in Psychology*¹ sobre uso desses mecanismos em jogos eletrônicos destinados a adolescentes demonstrou que 19,87% dos 1.102 participantes relataram que as *loot boxes* influenciaram o início em jogos de azar ou que o jogo de azar levou ao engajamento posterior com essas caixas.

Os indivíduos que relataram esse ‘efeito de porta de entrada’ apresentaram pontuações mais altas em indicadores de impulsividade e gastos elevados tanto em *loot boxes* quanto em jogos de azar, sendo que a maioria teve o primeiro contato antes dos 18 anos. O estudo conclui que há fundamentos para a adoção de medidas legislativas para minimizar danos.

De forma convergente, Spicer, Fullwood, Nicklin e Lloyd² constataram que, entre adolescentes de 13 a 20 anos, 76% encontraram *loot boxes* em jogos, 73% as abriram e 25% realizaram compras, revelando ampla exposição e interação com esse tipo de mecanismo em faixa etária vulnerável.

Essas pesquisas indicam que a presença de *loot boxes* em jogos eletrônicos tem potencial para induzir comportamentos semelhantes aos de jogo de azar e justificam a intervenção normativa.

O presente Projeto de Lei tem o objetivo de endereçar essa questão, alinhando-se às recomendações dessas pesquisas científicas, ao acrescentar o art. 80-A ao Estatuto da Criança e do Adolescente, proibindo a inclusão desses mecanismos em jogos destinados ao público infantil.

A proposta atualiza o ECA diante da realidade de que crianças e jovens utilizam jogos eletrônicos de forma massiva, garantindo proteção adequada e alinhada aos desafios do ambiente digital contemporâneo.

Diante do exposto, peço o apoio dos Parlamentares desta Casa para a aprovação deste Projeto de Lei.

¹ Primi, C.; Sanson, F.; Vecchiato, M.; Serra, E.; Donati, M. A. **Loot Boxes Use, Video Gaming, and Gambling in Adolescents: Results from a Path Analysis Before and During COVID-19-Pandemic-Related Lockdown in Italy.** *Frontiers in Psychology*, v. 13, 27 set. 2022. DOI: 10.3389/fpsyg.2022.1009129. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2022.1009129/full>. Acesso em: 16 de setembro de 2025.

² Spicer, S. G.; Fullwood, C.; Close, J.; Nicklin, L. L.; Lloyd, J.; Lloyd, H. Loot boxes and problem gambling: **Investigating the “gateway hypothesis”.** *Addictive Behaviors*, v. 131, agosto 2022, art. 107327. DOI: 10.1016/j.addbeh.2022.107327. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/359610457_Loot_boxes_and_problem_gambling_Investigating_the_gateway_hypothesis. Acesso em: 16 de setembro de 2025.



Sala das Sessões, em de de 2025.

Deputado CAIO VIANNA

2025-14149

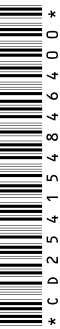
3

Apresentação: 17/09/2025 20:36:55.933 - Mesa

PL n.4649/2025



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD254154846400>
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Caio Vianna



* CD 254154846400 *

**CÂMARA DOS DEPUTADOS**

CENTRO DE DOCUMENTAÇÃO E INFORMAÇÃO – CEDI
Coordenação de Organização da Informação Legislativa – CELEG

LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990

<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1990/lei-8069-13-julho1990-372211-norma-pl.html>

FIM DO DOCUMENTO