

Como anda o Direito Público dos Games

Autor(a): Vitor Soliano

Publicado em: 28 de junho de 2026

Publicação: conjur_import

Link JurisTube: <https://juristube.com.br/colunistas/vitor-soliano/como-anda-o-direito-publico-dos-games>

Fonte original:

<https://conjur.com.br/2026-jun-28/dois-anos-da-lei-no-14-852-2024-e-como-anda-o-direito-publico-dos-games-2>

Identificador citável:

juristube.com.br/colunistas/vitor-soliano/como-anda-o-direito-publico-dos-games#ep-4143892e

Resumo

Denominado “marco legal dos games” acaba de completar dois anos; sim, de maneira, ao que parece, silenciosa (ou, quase inexpressiva)

Texto integral

Como se sabe, é fora de dúvida que esta coluna, capitaneada pelo professor Gustavo Justino de Oliveira, para além de pública e pragmática, se destaca por sua vocação a abordagens pioneiras das questões jurídicas emergentes no cenário publicístico nacional. Diferente não foi quando, dois anos atrás, tratamos da então promulgada, no dia 3 de maio de 2024, Lei nº 14.852/2024 que, ao criar “o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos”, simplesmente por conter normas de direito público e de cunho regulatório, dava luz ao que à época batizamos como “Direito Público dos Games” [1] . E o que houve com esse novo ramo do Direito? Direito Público dos Games à luz da Lei nº 14.852 Sim, o denominado “marco legal dos games” acaba de completar dois anos; sim, de maneira, ao que parece, silenciosa (ou, quase inexpressiva); e, sim, por conseguinte, ao menos sob a ótica do direito público, fazendo jus a algumas provocações. Uma provocação bastante pertinente, diríamos, exsurge não exatamente no sentido da existência formal do Direito Público dos Games; porém, no sentido material de como se delineou (ou não) o seu objeto. Trata-se, aqui, de distinção não meramente retórica. De um lado, é inegável que a Lei nº 14.852/2024 produziu efeitos jurídicos relevantes. À guisa de exemplo, frise-se que, para reconhecer os jogos eletrônicos como obras audiovisuais interativas e ao integrá-los a instrumentos já consolidados de política pública, como aqueles previstos na Lei Rouanet e na Lei do Audiovisual, o legislador resolveu uma incerteza dogmática. Afinal, o que seriam os games para o Direito brasileiro? É que essa resposta, embora aparentemente simples, possui densidade institucional significativa. Note-se que com o enquadramento jurídico do setor, a lei criou as condições mínimas de atuação do Estado para, como já dissemos, “a tutela do equilíbrio entre o desenvolvimento da indústria dos games (com medidas de incentivo/fomento) e a acomodação deste segmento ao sistema constitucional, ao seu conjunto de valores socioeconômicos e direitos fundamentais que permeiam a sociedade (para alguns, esta seria a regulação de externalidades em sentido estrito)” . E, sob esse prisma, pelo menos em tese, poder-se-ia sustentar que o Direito Público dos Games não tão somente surgiu, como passou a operar no cotidiano do universo gamer . Todavia, uma observação empírica nos sugere que os efeitos da lei, até o momento, concentram-se muito mais na dimensão institucional do que na efetividade regulatória material e concreta. Neste quadrante, poderíamos consignar a crítica de que

o Marco Legal dos Games, longe de constituir um diploma normativo detalhado, teria se limitado a uma norma de diretrizes, razão propulsora de um fenômeno curioso, mas não surpreendente, qual seja: a definição de um setor reconhecível no plano jurídico formal, cujos efeitos regulatórios, contudo, encontram-se ainda pouco relevantes ao segmento dos jogos eletrônicos, principalmente na seara do direito público. Ocorre que esta crítica nos soa simplista. Em verdade, mensurar a abertura da textura normativa quando da elaboração das leis tem se tornado uma tarefa cada vez mais desafiadora, dada a complexidade das situações jurídicas promovidas pela disrupção tecnológica – e nem se diga sobre os dias de hoje, aliás, com o assustador avanço das IAs. Eis que na prática, em termos de legística, dosar uma prescrição normativa predominantemente aberta e dependente de concretização por meio de políticas públicas, regulamentação infralegal e articulação entre diferentes esferas administrativas, a fim de se viabilizar um modelo flexível, apto a conviver com a dinâmica acelerada de um mercado forjado por constantes saltos de inovação tecnológica designa desafio praticamente intransponível sem o desenvolvimento de seu respectivo arcabouço dogmático – in casu , o Direito Público dos Games. No mais, como já advertíamos, o principal desafio do Estado brasileiro não reside apenas na edição de uma lei específica, mas na capacidade de acompanhar, com mecanismos adequados, a evolução de setores intensamente dinâmicos. E, nesse contexto, o desenvolvimento do Direito Público dos Games dependerá, com maior importância, da integração legislativa em sentido estrito (conjugação sistemática de diplomas esparsos, como as já mencionadas Lei Rouanet e Lei do Audiovisual e o doravante comentado ECA digital) à sofisticação de práticas regulatórias, da utilização de instrumentos de soft law e do aprimoramento do enforcement geral. Importância do ECA digital É neste quadro que ora se soma, de modo decisivo, a Lei nº 15.211/2025, o chamado Estatuto Digital da Criança e do Adolescente. Se a Lei nº 14.852/2024 inaugurou o enquadramento setorial dos jogos eletrônicos no Brasil, o ECA Digital acrescenta uma segunda camada normativa, de caráter transversal, voltada à proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais. Sua incidência sobre jogos eletrônicos conectados à internet é expressa, abrangendo produtos e serviços direcionados a esse público ou de acesso provável por ele. Com isso, temas como verificação de idade, supervisão parental, configuração protetiva por padrão, gerenciamento de riscos, moderação de interações, vedação de “loot boxes” e restrição ao perfilamento publicitário deixam de ser apenas boas práticas ou compromissos voluntários de plataformas, passando a compor o núcleo jurídico mínimo da exploração econômica de jogos eletrônicos acessíveis por crianças e adolescentes. Direito Público dos Games e o caso Roblox Isto posto, cabe apresentar, tanto da experiência estrangeira quanto nacional, o recentíssimo exemplo do caso Roblox , porquanto extremamente rico e capaz de ilustrar os contornos e as tensões do que ora chamamos Direito Público dos Games. Trata-se de uma plataforma digital que transcende a noção tradicional de jogo eletrônico, configurando verdadeiro ecossistema de criação, interação social e circulação econômica virtual, amplamente frequentado por crianças e adolescentes. É justamente essa característica híbrida, simultaneamente lúdica, social e econômica, que tem atraído a atenção de autoridades públicas em diversas jurisdições, sobretudo nos EUA [2] . Veja-se que, nesse contexto, para exercer funções típicas de regulação em sentido material, buscando induzir comportamentos e estabelecer padrões mínimos de funcionamento da atividade econômica digital e, ainda que os instrumentos de soft law , por si sós, não tenham demonstrado, até o momento, eficiência regulatória particularmente relevante [3] , a atuação estatal tem se apoiado em medidas de caráter mais coercitivo, o que revela um grau de densidade normativa já suficiente para orientar o enforcement administrativo, judicial e regulatório, especialmente no que concerne à proteção de crianças e adolescentes, à integridade das relações de consumo [4] e à própria

segurança dos ambientes digitais [5] . O “curioso” é que o Brasil, agora incorporando o ECA digital ao seu ordenamento jurídico, também acaba por positivar uma série de exigências voltadas à proteção de usuários, à transparência das práticas digitais e à responsabilização de plataformas. Curioso, a propósito, dado que justamente pelos efeitos concretos da lei, a própria Roblox já foi compelida a promover alterações sensíveis em sua estrutura no país , em resposta a tais exigências, movimento que, como se verá, não se deu sem significativa reação por parte de seus usuários. ‘ Revolta do Roblox’ à brasileira Impulsionada pela vigência do ECA Digital e pelas pressões globais catalisadas pelos acordos estadunidenses, a plataforma Roblox viu-se obrigada a adequar precipitadamente seus protocolos de segurança para os usuários brasileiros. A implementação impositiva de ferramentas de reconhecimento facial biométrico para verificação etária e o bloqueio algorítmico unilateral dos sistemas de comunicação em texto e áudio (chats) para contas infantis provocaram um abalo sísmico na base de usuários do país. Consequentemente, em janeiro de 2026, esse descontentamento transbordou para os ambientes digitais e redes sociais no fenômeno categorizado pela imprensa como a “Revolta do Roblox ” . Observou-se, então, que os jogadores, munidos de seus avatares virtuais, organizaram protestos multitudinários nos servidores brasileiros da plataforma, exigindo a reversão das restrições e atacando influenciadores digitais associados ao debate sobre a hiperadulterização infantil e a segurança digital. Para o futuro: o que podemos aprender? Polêmicas à parte, o caso Roblox bem nos exemplifica o impacto de uma norma de regulação arquitetural de direito público a incidir sobre a práxis de uma comunidade virtual globalizada operando em jurisdição nacional. Ao ensejo, igualmente oportuniza a transição do debate absorto para a regulação concreta de arquitetura de produto. Com isso, passa-se a discutir se o design das plataformas, como chat , recomendação, monetização, criação de experiências por usuários, economia virtual, controles parentais e mecanismos de verificação etária, é compatível com um regime jurídico de proteção integral. Sob a ótica brasileira, essa discussão hoje deve ser lida conjuntamente ao Marco Legal dos Games e ao ECA Digital (e seu respectivo Decreto nº 12.880/2026), que deslocam a análise da mera liberdade de exploração econômica do jogo para a governança de riscos de ambientes digitais frequentados por crianças e adolescentes. Retomando, pois, a indagação que intitula este ensaio, talvez seja possível afirmar (claro, com o certo otimismo tipicamente brasileiro) que, após dois anos da Lei nº 14.852/2024 e com a entrada em vigor do ECA Digital, o Direito Público dos Games deixa de ser apenas uma proposta dogmática inaugural e passa a se organizar necessariamente como campo regulatório lastreado por mais de um diploma legal e composto por fomento, classificação indicativa, proteção infantojuvenil, governança de dados, moderação de conteúdo, controle de monetização, responsabilização de plataformas etc. Considerando que em 2024 falávamos em surgimento e, visto que hoje ainda identificamos espaço para evolução, o que se projeta para os próximos anos é o aprofundamento desse campo, não pela invenção forçada de um novo direito da moda , mas pela necessidade de dirimção dos inevitáveis problemas jurídicos que o futuro nos trará. [1] Desde já os autores sugerem a leitura do artigo “Lei nº 14.852/2024: surgimento do Direito Público dos Games” , dada sua relação com o texto que ora se desenvolve. [2] De se destacar o exemplo do Condado de Los Angeles, que processa a Roblox por práticas comerciais desleais e enganosas que supostamente exploram e colocam crianças em perigo. [3] Diferentemente do que diagnosticamos ao comentar o caso Dragon Quest III HD-2D Remake e seu fenômeno, juridicamente tratado como exemplo mais próximo ao soft law , de autorregulação no Direito Público dos Games: aqui [4] Por isso, chamam atenção, notícias de ações judiciais individuais propostas por usuários visando à responsabilização da plataforma por danos experimentados em suas vidas, sob a alegação de que teriam sido induzidos ao comportamento

compulsivo e a práticas de jogo potencialmente ilícitas, especialmente em razão da ausência de informação clara e adequada acerca dos riscos e efeitos adversos associados ao uso da plataforma. [5] Não por acaso, as controvérsias envolvendo o Roblox também tangenciam outros eixos sensíveis, como a monetização de experiências virtuais, a responsabilidade por conteúdos gerados por usuários e, mais recentemente, questões atinentes ao uso de dados e propriedade intelectual no contexto de inteligência artificial .

Como citar este documento

As citações abaixo seguem os padrões ABNT NBR 6023:2018, APA 7ª edição, Chicago Author-Date (17ª ed.) e BibTeX (LaTeX). Copie o formato exigido pelo periódico ou gerenciador bibliográfico (Zotero, Mendeley, EndNote).

ABNT (NBR 6023:2018)

SOLIANO, Vitor. Como anda o Direito Público dos Games. *conjur_import*, 28 jun. 2026. Disponível em: <https://conjur.com.br/2026-jun-28/dois-anos-da-lei-no-14-852-2024-e-como-anda-o-direito-publico-dos-games-2>.

Acesso via: JurisTube — Acervo Digital de Direito. Disponível em:

<https://juristube.com.br/colunistas/vitor-soliano/como-anda-o-direito-publico-dos-games>. Acesso em: 30 set. 2026.

APA 7ª edição

Soliano, V. (2026, June 28). Como anda o Direito Público dos Games. **conjur_import**.

<https://conjur.com.br/2026-jun-28/dois-anos-da-lei-no-14-852-2024-e-como-anda-o-direito-publico-dos-games-2>

Chicago Author-Date (17ª ed.)

SOLIANO, Vitor. 2026. "Como anda o Direito Público dos Games." **conjur_import**, June 28.

<https://conjur.com.br/2026-jun-28/dois-anos-da-lei-no-14-852-2024-e-como-anda-o-direito-publico-dos-games-2>

BibTeX

```
@article{vitor-soliano-como-anda-o-direito-p-blico-dos-games-2026,
author = {Soliano, Vitor},
title = {Como anda o Direito Público dos Games},
journal = {conjur_import},
year = {2026},
url = {https://conjur.com.br/2026-jun-28/dois-anos-da-lei-no-14-852-2024-e-como-anda-o-direi
to-publico-dos-games-2},
urldate = {2026-06-28}
}
```



Licença de Uso — CC BY-NC-SA 4.0

Este conteúdo está licenciado sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0). O uso para fins acadêmicos e educacionais é permitido, desde que citada a fonte original (JurisTube) conforme as normas técnicas indicadas neste documento.

Termos completos:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt-br>

JurisTube — Acervo Digital de Direito

<https://juristube.com.br/colunistas/vitor-soliano/como-anda-o-direito-publico-dos-games>

PDF gerado em 2026-09-30 19:21 UTC