

Classificação indicativa (ClassInd) 2026 e o ECA Digital

Nota Especial SBP nº 59 (06/08/2026) comparada com AAP (2016, Family Media Plan 2024 e policy statement 2026), ESRB/COPPA, PEGI/Online Safety Act/RCPCH (Reino Unido), AEP e projeto de lei espanhol, SIP e AGCOM (Itália), Harvard (Digital Wellness Lab), Johns Hopkins, DSA europeu e a lei australiana.

Por **Dr. José Roberto Stefani** — Pediatra e Neonatologista · CRM/SP 43.076
Professor do Centro Universitário Max Planck · Departamento SBP: GT Saúde Digital
Atualização SBP: Nota Especial nº 59 de 06/08/2026 · Análise: setembro de 2026

Resumo com convergências e divergências entre a atualização da Sociedade Brasileira de Pediatria e AAP, NICE, AEP, Sociedade Italiana de Pediatria, Harvard (Boston Children's) e Johns Hopkins Children's Center. [Documento original da SBP](#) (acervo, associados) ·  [Baixar em PDF](#)

CONTEÚDO

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1. O que a SBP recomenda | 3. Concordâncias e discordâncias |
| 2. Posição das referências internacionais | 4. Síntese |
| | 5. Fontes |

EM RESUMO

A Nota Especial nº 59, do GT de Saúde Digital (que representa a SBP no comitê da sociedade civil da classificação indicativa), atualiza o documento de 2024 sobre a **ClassInd**. A **Portaria MJSP nº 1.048/2025** e o novo Guia Prático de 2026 trouxeram quatro mudanças: **(1) nova faixa "não recomendado para menores de 6 anos"**, em atenção à primeira infância — agora são sete faixas (L, 6, 10, 12, 14, 16, 18); **(2) novo eixo "interatividade"** para jogos e aplicativos, que avalia contato com desconhecidos, compras, itens aleatórios, localização, IA, publicidade e recomendação algorítmica; **(3) descritores de conteúdo ampliados de 14 para 21** (apostas, autoagressão, transtornos estéticos, violência doméstica, entre outros); **(4) reclassificação de plataformas** com o ECA Digital — YouTube, TikTok, Kwai, Snapchat, Pinterest e LinkedIn para 16 anos; WhatsApp e Messenger para 14; **Roblox, Fortnite e Free Fire para 16**; Minecraft 14; jogos esportivos com loot boxes (FC 26, NBA 2K26) para 18. A nota lembra que a classificação é **informativa, não restritiva**, explica as regras de acesso a cinemas, a autoclassificação ("A") e o sistema IARC, alerta para desafios nocivos, predadores e o transtorno de jogo (CID-11 6C51), reforça o **controle parental** e recomenda tempo de tela "sempre limitado ao menor possível". As referências internacionais convergem na lógica de avaliar **funcionalidades de risco**, e não só conteúdo — a reforma do PEGI (2026) e as diretrizes do DSA seguem o mesmo caminho. As divergências estão no **tempo de tela** (AAP 2026, RCPCH e Harvard abandonaram limites fixos) e na **ausência de uma faixa de 6 anos** em outros sistemas. A nota não descreve as obrigações que o ECA Digital impõe às plataformas, que são o dado mais relevante para as famílias.

1. O que a SBP recomenda

Documento: Nota Especial nº 59, 06/08/2026, 14 p. GT Saúde Digital (pres. Evelyn Eisenstein; membros Ana Beatriz Moura Raulino, Ana Luiza Braga de Macedo Lombardi, Beatriz Elizabeth B. Veleza Bermudez, Eduardo Jorge Custódio da Silva, Elizabeth Cordeiro Fernandes, Marco Antônio Chaves Gama, Suzy Santana Cavalcante e Susana Bruno Estefenon).

TEMA	CONTEÚDO
Base legal	Constituição (1988), ECA (1990), Portaria MJSP nº 1.048 (15/10/2025) , Guia Prático de Classificação Indicativa 2026, ECA Digital (Lei 15.211) — a nota diz "sancionada em 17 de março de 2026"; a lei é de 17/09/2025 e entrou em vigor em 17/03/2026
Natureza	Informativa, não restritiva (STF); gestão da Secretaria Nacional de Direitos Digitais (MJSP); SBP no comitê da sociedade civil (CASC)
Faixas	Livre, 6 (nova) , 10, 12, 14, 16, 18 — a faixa de 6 anos protege a primeira infância (dessensibilização à violência, medo, erotização precoce)
Cinemas e espetáculos	"18" só a partir de 16 anos, acompanhado ou autorizado; até "16" a partir de 12 anos (e crianças ≥ 10) acompanhadas ou autorizadas; < 10 anos só com pais ou responsáveis
Eixos e descritores	Violência, drogas, sexo e nudez + interatividade ; fatores agravantes e atenuantes; 21 descritores (antes 14)
Interatividade	Avalia localização, compras, itens aleatórios e apostas, interação entre usuários, áudio e vídeo, conteúdo adulto, IA, publicidade, manipulação de imagens e recomendação automatizada; riscos: contato com desconhecidos, microtransações, mecanismos de jogo de azar, adição
Plataformas reclassificadas	Kwai, TikTok, YouTube, Snapchat, Pinterest, LinkedIn → 16; WhatsApp, Messenger → 14; Instagram, Threads 16; Quora → 18; X, Reddit, Discord, Twitch, Bluesky 18
Jogos reclassificados	NBA 2K26, WWE 2K26, EA Sports FC 26 → 18 (loot boxes); Roblox, Fortnite, Free Fire → 16 ; Minecraft, MLB The Show → 14
Autoclassificação	Símbolo "A" (AL, A6...A18) para TV por assinatura, vídeo sob demanda, rádio, espetáculos, apps; jogos via IARC ; sujeita a monitoramento do MJSP
Alertas	Desafios nocivos e predadores em jogos; transtorno de jogo (CID-11 6C51) ; loot boxes semelhantes a jogo de azar
Família	Controle parental (faixas, tempo, gastos, chat); presença e diálogo; tempo de tela "sempre limitado ao menor possível", preferindo brincar e natureza
Consulta e denúncia	classindportal.mj.gov.br (filmes; jogos e apps); ouvidoria do MJSP

Não aborda: as **obrigações do ECA Digital** para as plataformas — verificação de idade confiável **sem autodeclaração** (art. 9), **contas de menores de 16 anos vinculadas a um responsável** (art. 24), **proibição de loot boxes** em jogos para crianças e adolescentes (art. 20), privacidade e supervisão parental no nível máximo por padrão, multas de até 10% do faturamento; as faixas de tempo de tela da própria SBP por idade; comparação com PEGI, ESRB e outros sistemas; roteiro para a consulta pediátrica (Plano de Mídia Familiar); evidência sobre a eficácia de classificações etárias e controle parental.

2. Posição das referências internacionais

REFERÊNCIA	DOCUMENTO E ANO	POSIÇÃO RESUMIDA
EUA — AAP / ESRB / COPPA	AAP — Media and Young Minds (Pediatrics 2016;138:e20162591) ; AAP — The Family Media Plan (Pediatrics 2024;154:e2024067417) ; AAP — Digital Ecosystems, Children, and Adolescents (policy statement, jan/2026) ; AAP — 5 Cs of media use ; ESRB — In-Game Purchases (Includes Random Items) ; FTC — COPPA Rule amendments (2025)	2016: sem tela antes de 18–24 meses (exceto videochamada); 2–5 anos ≤ 1 h/dia. 2026: abandona limites fixos por idade, foca qualidade, sono e convivência (5 Cs), pede design seguro por padrão, verificação de idade que preserve a privacidade e controle parental de tempo, contatos e compras; critica mecanismos de recompensa intermitente; não fixa idade mínima para redes ; ônus não deve recair só nos pais. ESRB: voluntária; loot box só gera rótulo , sem elevar a faixa. COPPA: menores de 13 anos, consentimento parental; adequação às emendas até abr/2026. Surgeon General (2023): alerta sobre redes sociais
Reino Unido — PEGI / Ofcom / RCPCH	PEGI — categorias de risco interativo (reforma anunciada em mar/2026) ; Ofcom — age checks (Online Safety Act 2023) ; UK Government — redes sociais proibidas < 16 (jun/2026) ; RCPCH — screen time guidance (2019)	PEGI com força legal: loot boxes pagas → mínimo 16 ; chat sem bloqueio/denúncia → 18; ofertas por tempo limitado → 12. Online Safety Act: verificação de idade "altamente eficaz" desde jul/2025, sem autodeclaração . Proibição de redes sociais para menores de 16 anunciada (vigência prevista 2027). Loot boxes: autorregulação da indústria (DCMS 2023). RCPCH: sem evidência para limites fixos ; sem telas 1 h antes de dormir; quatro perguntas para a família
Espanha — AEP / PEGI / legislação	AEP — recomendações sobre telas (dez/2024) ; AEP — Plan Digital Familiar (2023) ; Projeto de lei orgânica de proteção de menores em ambientes digitais	0–6 anos: zero telas ("não existe tempo seguro"); 7–12 anos < 1 h/dia; 13–16 anos < 2 h/dia, com controle parental. Projeto de lei: idade de 16 anos para consentimento digital, proibição de loot boxes para menores ; governo anunciou proibição de redes < 16 (fev/2026) — lei ainda não aprovada em set/2026
Itália — SIP / AGCOM	SIP — recomendações sobre dispositivos digitais (nov/2025) ; AGCOM — delibera 96/25/CONS ; Codice privacy art. 2-quinquies	< 2 anos zero tela; 2–4 anos ≤ 1 h/dia; nenhum smartphone próprio antes dos 13 anos ; adiar redes sociais o máximo possível. Consentimento digital aos 14 anos; verificação de idade com "duplo anonimato" em sites adultos (nov/2025); projetos de lei para proibir redes < 15
Harvard — Digital Wellness Lab (Boston Children's)	Michael Rich — Digital Wellness Lab	Limites de tempo são ilusórios; propõe mínimos diários sem tela (sono, brincar, convívio); sem idade única válida para todos; educar para o uso em vez de só proibir; atenção a TDAH, ansiedade e depressão
Johns Hopkins	Johns Hopkins Medicine — Television and children (2024) ; Johns Hopkins All Children's — Healthy social media use	Sem mídia antes dos 2 anos; 1–2 h/dia depois; adolescentes ≤ 2 h/dia de jogos, telas desligadas 1 h antes de dormir; não trata de classificação etária
Europa / Austrália / OMS	Comissão Europeia — diretrizes do DSA art. 28 (jul/2025) ; eSafety — Social media minimum age (Austrália, dez/2025) ; OMS — Guidelines for children under 5 (2019)	DSA: contas privadas por padrão, sem <i>streaks</i> e <i>autoplay</i> , loot boxes e moedas virtuais não podem ter crianças como alvo , verificação ou estimativa de idade. Austrália: idade mínima de 16 anos para redes desde 10/12/2025, sem exceção por consentimento parental. OMS: < 2 anos sem tela; 2–4 anos ≤ 1 h. Loot boxes: associação com jogo problemático ($r \approx 0,27$), causalidade não estabelecida (Spicer 2022); controle parental isolado tem eficácia limitada — funciona quando associado a diálogo e mediação (Stoilova, Livingstone 2023)

3. Concordâncias e discordâncias

TEMA	SBP / CLASSIND	AAP / EUA	REINO UNIDO	ESPANHA	ITÁLIA	HARVARD	J. HOPKINS	LEITURA
Sistema de faixas	L, 6, 10, 12, 14, 16, 18	ESRB E/E10+/T/M/AO (voluntário)	PEGI 3/7/12/16/18 (legal)	PEGI	PEGI	—	—	Estrutura semelhante; faixa de 6 anos é singular
Natureza	Informativa (mas o ECA Digital obriga plataformas)	Informativa	Legal + Online Safety Act	Informativa (lei em trâmite)	Informativa	—	—	Brasil combina classificação informativa com lei restritiva
Interatividade / funcionalidades	Eixo novo	AAP 2026: design seguro	PEGI 2026: categorias de risco interativo	—	—	Ênfase no design	—	Convergência com PEGI e DSA
Loot boxes	18 na ClassInd; proibidas pelo ECA Digital (não citado)	Só rótulo (ESRB)	PEGI ≥ 16; autorregulação	Proibição em projeto	—	—	—	Brasil entre os mais restritivos
Verificação de idade	Não descreve	AAP 2026 pede	Obrigatória, sem autodeclaração	Em projeto	AGCOM (adultos)	—	—	Lacuna da nota (ECA Digital já exige)
Idade mínima para redes	Faixas 14–16; conta vinculada ao responsável até 16 (não citado)	13 (COPPA); AAP não fixa	< 16 proibido (2027)	16 (anunciado)	14 (consentimento); projetos < 15	Sem idade única	—	Tendência global para 16
Controle parental	Reforçado	Sim (5 Cs)	Sim	Sim	Sim	Educar > bloquear	Sim	Concordância; eficácia isolada limitada
Tempo de tela	"O menor possível"	Sem limites fixos (2026)	Sem limites fixos	Zero até 6 anos	Zero < 2; 1 h 2–4	Mínimos sem tela	Limites (1–2 h)	Divergência entre limites e qualidade
Roteiro para a consulta	Não traz	Family Media Plan, 5 Cs	4 perguntas (RCPCH)	Plan Digital Familiar	—	—	—	Lacuna

4. Síntese

A nota cumpre bem sua função informativa: é o melhor resumo disponível em português das mudanças da classificação indicativa de 2025–26, e os quadros de reclassificação conferem com os comunicados oficiais do Ministério da Justiça. A lógica central da nova ClassInd — avaliar **o que a plataforma permite fazer** (conversar com estranhos, comprar, apostar, ser capturado por algoritmos), e não apenas o que ela mostra — é exatamente a direção da reforma do PEGI de 2026, das diretrizes europeias do DSA e da nova política da AAP, que pede "design seguro por padrão". Com o ECA

Digital, o Brasil passou a ter um dos regimes mais protetivos do mundo, comparável ao britânico e ao australiano. É justamente por isso que a principal lacuna da nota chama atenção: ela **não descreve as obrigações que o ECA Digital impõe às plataformas** — verificação de idade sem autodeclaração, contas de menores de 16 anos vinculadas aos pais, proibição de loot boxes, privacidade máxima por padrão —, informação que mudaria a conversa do pediatra com as famílias, e ainda erra a data da lei (sancionada em 17/09/2025, em vigor desde 17/03/2026). Há também uma divergência de fundo no tempo de tela: a SBP mantém "o menor possível", alinhada à AEP e à OMS, enquanto a AAP (2026), o RCPCH e Harvard deixaram os limites fixos em favor de qualidade do conteúdo, proteção do sono e mediação ativa. As duas abordagens convergem na prática — nada de telas no quarto à noite, nada de uso solitário na primeira infância, diálogo e plano familiar —, mas a nota ganharia com um roteiro concreto para a consulta.

OBSERVAÇÕES CRÍTICAS

1. **Consultar a ClassInd** antes de liberar jogos e apps (classindportal.mj.gov.br): Roblox, Fortnite, Free Fire, TikTok e YouTube estão classificados para 16 anos; a nova faixa de 6 anos sinaliza conteúdo impróprio para a primeira infância.
2. **ECA Digital (em vigor desde 17/03/2026)**: as plataformas devem verificar a idade sem autodeclaração, vincular a conta de menores de 16 anos a um responsável, desativar loot boxes para menores e manter privacidade e supervisão parental no nível máximo por padrão — orientar as famílias a exigir e usar esses recursos.
3. **Loot boxes e apostas**: tratar como jogo de azar; perguntar sobre gastos em jogos; atenção a sinais de transtorno de jogo (CID-11 6C51).
4. **Na consulta**: usar um plano de mídia familiar (5 Cs da AAP) — que conteúdo, quando, onde, com quem e o que a tela está substituindo; sem telas no quarto à noite nem 1 h antes de dormir.
5. **Primeira infância**: sem telas antes dos 2 anos (exceto videochamada) e uso mínimo, acompanhado e de qualidade até os 5–6 anos.
6. **Controle parental é complemento, não substituto**: funciona melhor associado a diálogo e acompanhamento; alertar sobre desafios nocivos e contato com desconhecidos em jogos com chat.

5. Fontes

- SBP. CLASSIND 2026: atualizações para os pediatras, pais e responsáveis — Ministério da Justiça e Segurança Pública. Nota Especial nº 59, GT Saúde Digital, 06/08/2026. sbp.com.br
- Brasil. Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025 — Estatuto Digital da Criança e do Adolescente. planalto.gov.br. Agência Senado. ECA Digital entra em vigor (17/03/2026). MJSP. Portaria nº 1.048, de 15/10/2025; Guia Prático de Classificação Indicativa 2026; [nova faixa etária e regras para o ambiente digital](#).
- AAP Council on Communications and Media. Media and Young Minds. Pediatrics 2016;138:e20162591. AAP. The Family Media Plan. Pediatrics 2024;154:e2024067417. AAP. Digital Ecosystems, Children, and Adolescents. Pediatrics 2026;157(2):e2025075320. US Surgeon General. Social Media and Youth Mental Health (2023). FTC. COPPA Rule amendments (2025). ESRB.
- PEGI. Interactive risk categories (2026). Ofcom. Age checks to protect children online (2025). UK Government. Social media ban for under-16s (2026). RCPCH. The health impacts of screen time: a guide for clinicians and parents (2019).
- AEP. Recomendaciones sobre el uso de pantallas (2024); Plan Digital Familiar (2023).
- SIP. Raccomandazioni sull'uso dei dispositivi digitali (2025). AGCOM. Delibera 96/25/CONS.
- Boston Children's Hospital — Digital Wellness Lab. Johns Hopkins Medicine. Television and children (2024).

- European Commission. Guidelines on the protection of minors under the Digital Services Act (2025). eSafety Commissioner. Social media minimum age (2025). WHO. Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age (2019).
- Spicer SG et al. Loot boxes, problem gambling and problem video gaming: a systematic review and meta-synthesis. New Media Soc 2022. Stoilova M, Bulger M, Livingstone S. Do parental control tools fulfil family expectations for child protection? J Child Media 2023.

Dr. José Roberto Stefani

Pediatra e Neonatologista · CRM/SP 43.076 · Professor do Centro Universitário Max Planck

Rua das Orquídeas, 667 — Sala 203 — Medical Tower Office Premium — Indaiatuba/SP

(19) 99114-9114 · pediatra.stefani@gmail.com · www.neonatologia.com.br

Conteúdo de caráter educativo, sem substituir a avaliação médica individual. Critérios, doses e condutas são referência e devem ser confirmados em protocolo/bula atualizados, individualizados e conduzidos sob especialista.