

1º SEMESTRE DE 2026

Relatório de Transparência ECA Digital – 1º Semestre/2026

Razão Social	AFTERVERSE GAMES LTDA.
CNPJ	41.109.483/0001-44
Aplicação abrangida	PK XD
Período abrangido pelo relatório	1º de janeiro de 2026 a 30 de junho de 2026*

*Nos termos do Despacho Decisório CD/ANPD nº 122/2026, o primeiro relatório deve abranger o período de 1º de janeiro a 30 de junho de 2026.

Este relatório é elaborado e publicado em cumprimento ao art. 31 da Lei nº 15.211/2025 (ECA Digital), aplicável aos provedores de aplicações de internet direcionadas a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles que possuam mais de 1.000.000 (um milhão) de usuários nessa faixa etária registrados, com conexão de internet no território nacional, observado o disposto no art. 45 do Decreto nº 12.880/2026 e no Despacho Decisório CD/ANPD nº 122/2026.

O documento reúne informações sobre as atividades de jogadores no PK XD, em âmbito nacional, ou seja, limitado aos dados do Brasil entre janeiro e junho de 2026, com foco nas ações adotadas para promover um ambiente seguro, positivo e acolhedor para todos os jogadores.

A publicação desses dados faz parte do compromisso da Afterverse com a transparência e ajuda a mostrar, de forma mais clara, como identificamos e tratamos conteúdos e comportamentos que não estão de acordo com as regras da nossa comunidade.

Ao longo do relatório, as ocorrências são apresentadas segundo as categorias operacionais de triagem e moderação utilizadas pelo PK XD.

Para entender com mais detalhes quais conteúdos e condutas não são permitidos no PK XD, consulte nossas Diretrizes da Comunidade.

PALAVRAS-CHAVE

Proteção de Informações Pessoais · Assédio e Cyberbullying · Proteção de Crianças e Adolescentes · Discriminação · Falsificação de Identidade e Difamação · Ameaças e Automutilação · Busca por Namoros ou Encontros · Conteúdo Sexual · Conteúdo Violento ou Eventos Trágicos · Atividades Perigosas, Antiéticas ou Ilegais · Outras Atividades

DENÚNCIAS RECEBIDAS

794.095

MEDIDAS SOBRE CONTAS

139

RECURSOS REGISTRADOS

9

Por onde denunciar

Art. 31, I, da Lei nº 15.211/2025 — item V, "a", do Despacho Decisório CD/ANPD nº 122/2026.

A Afterverse disponibiliza diferentes canais para o recebimento de denúncias relacionadas ao jogo PK XD. Os usuários podem enviar suas denúncias da seguinte maneira:

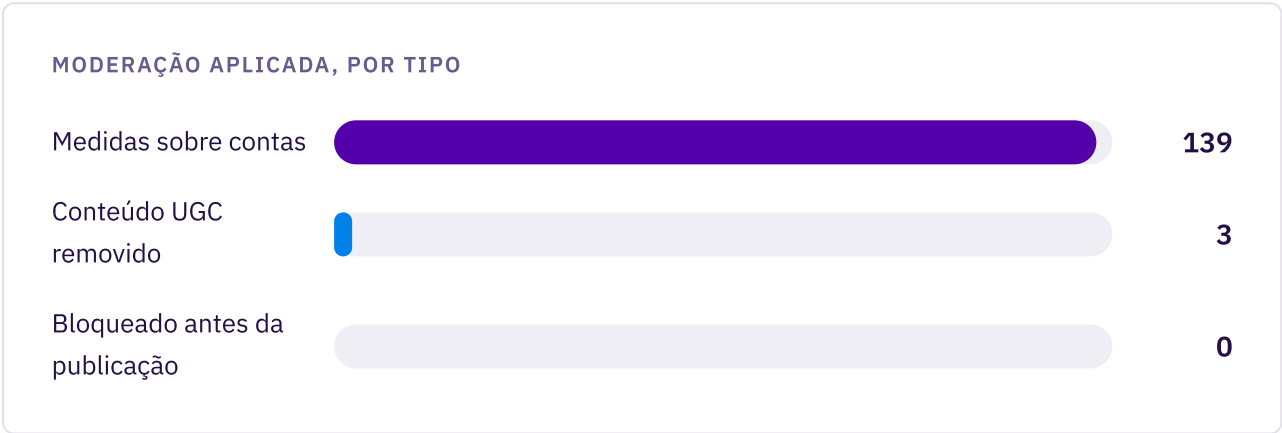
- No próprio PK XD: pela funcionalidade "Denunciar Perfil", disponível no perfil de cada jogador, é possível denunciar comportamentos e conteúdos gerados por usuários (User-Generated Content – UGC) impróprios;
- Central de Ajuda do PK XD (Zendesk): usuários podem usar o formulário específico para denúncia de contas;
- Discord de Creators: Creators do programa de Creators do PK XD podem denunciar casos por meio do Modmail;
- Canal de Compliance: canal específico para o recebimento de denúncias relacionadas a temas de compliance.

As denúncias recebidas passam por processo de apuração que pode envolver triagem, análise do caso, revisão humana e tomada de decisão. Conforme a natureza e a gravidade da ocorrência, a análise pode resultar na remoção ou manutenção do conteúdo, na aplicação de medidas sobre a conta envolvida e, quando aplicável, em procedimentos de recurso ou escalonamento para análise adicional.

Moderação de conteúdo e de contas

Art. 31, III, da Lei nº 15.211/2025 — item V, "c", do Despacho Decisório CD/ANPD nº 122/2026.

Os jogadores podem criar e compartilhar conteúdos dentro do PK XD por meio das funcionalidades disponíveis na plataforma. Esses conteúdos podem incluir diferentes formatos de conteúdo gerado por usuários (UGC), sujeitos e limitados às Regras da Comunidade e aos mecanismos de moderação aplicáveis. A tabela abaixo apresenta o volume de moderação efetivamente aplicada no período, por tipo, distinguindo as medidas sobre conteúdo das medidas sobre contas. Os volumes de denúncias recebidas são apresentados nas seções seguintes.

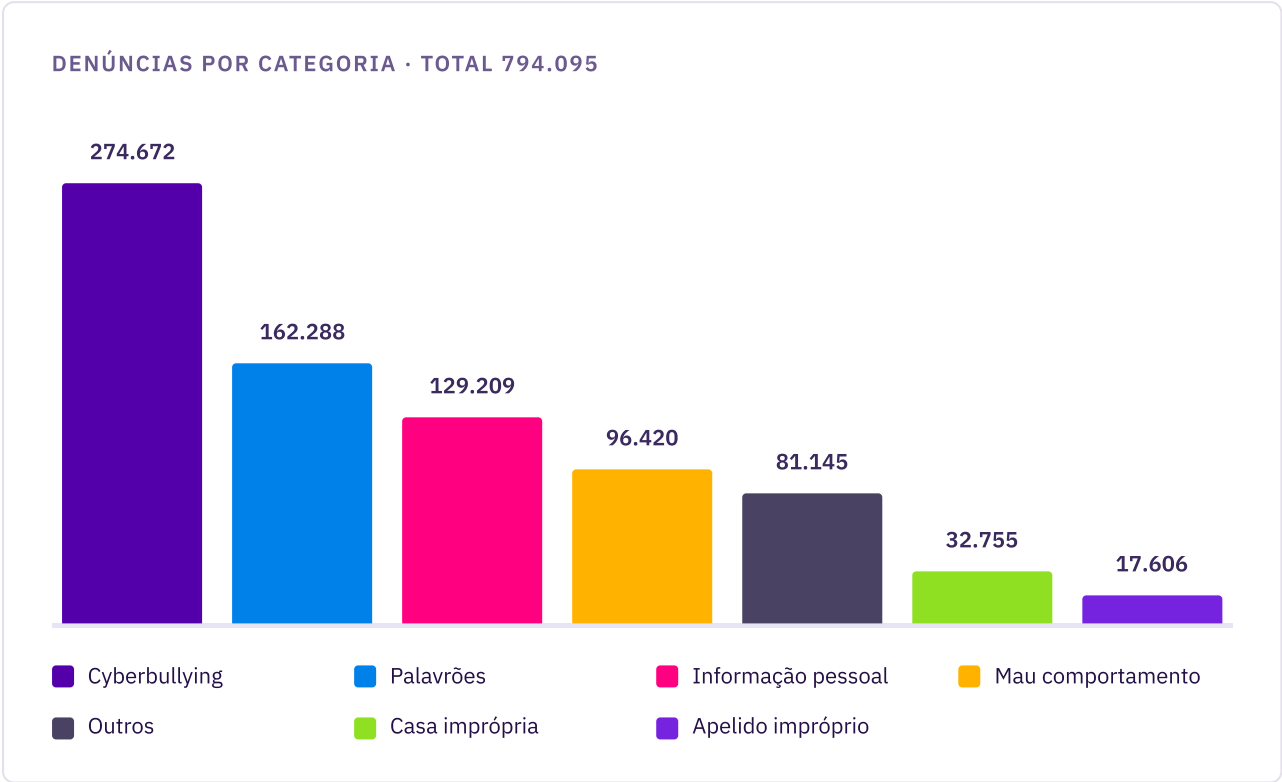


TIPO DE MODERAÇÃO	QUANTIDADE
Conteúdo UGC (casas e atividades) removido ou despublicado	3
Conteúdo bloqueado preventivamente, antes da publicação	0
Medidas aplicadas sobre contas (banimentos e advertências)	139
Total	142

Distribuição das denúncias recebidas por categoria — contas e jogadores

Art. 31, II, da Lei nº 15.211/2025; art. 45, I e II, do Decreto nº 12.880/2026 — itens V, "b", e VI do Despacho Decisório CD/ANPD nº 122/2026.

Entre as denúncias recebidas no período, a categoria com maior número de ocorrências foi cyberbullying, correspondente a aproximadamente 34,6% do total. Os números desta seção refletem denúncias registradas pelos usuários e não correspondem, necessariamente, a violações confirmadas ou a conteúdos removidos.



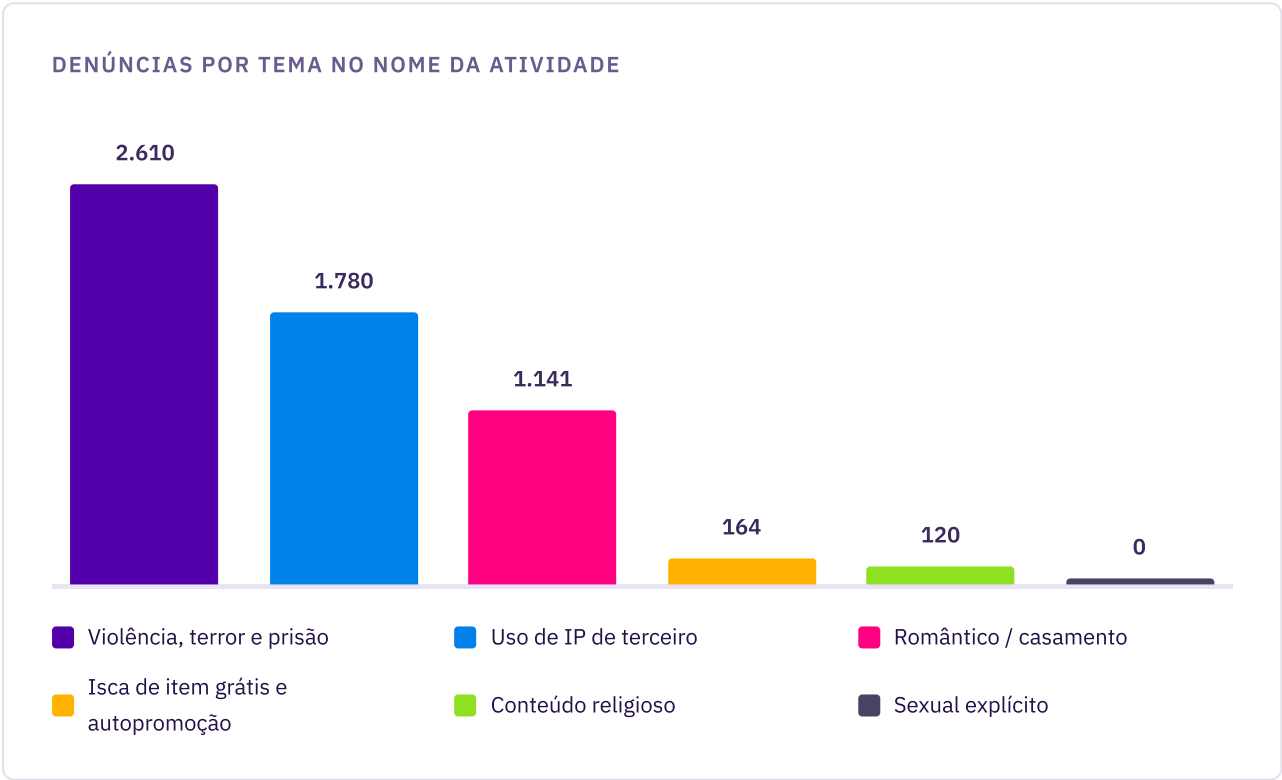
CATEGORIA	DENÚNCIAS	%
Cyberbullying	274.672	34,59%
Palavrões	162.288	20,44%
Informação pessoal	129.209	16,27%
Mau comportamento	96.420	12,14%
Outros	81.145	10,22%
Casa imprópria	32.755	4,12%
Apelido impróprio	17.606	2,22%
Total	794.095	100%

As categorias apresentadas correspondem às opções disponíveis no fluxo de denúncia in-game durante o período. A revisão da taxonomia de denúncia foi identificada como necessária no curso desta análise e está prevista.

Distribuição das denúncias recebidas por categoria — Builders (mapas UGC)

Art. 31, II, da Lei nº 15.211/2025; art. 45, I e II, do Decreto nº 12.880/2026 — itens V, "b", e VI do Despacho Decisório CD/ANPD nº 122/2026.

Tabela 1 — Denúncias em atividades com nome sinalizado

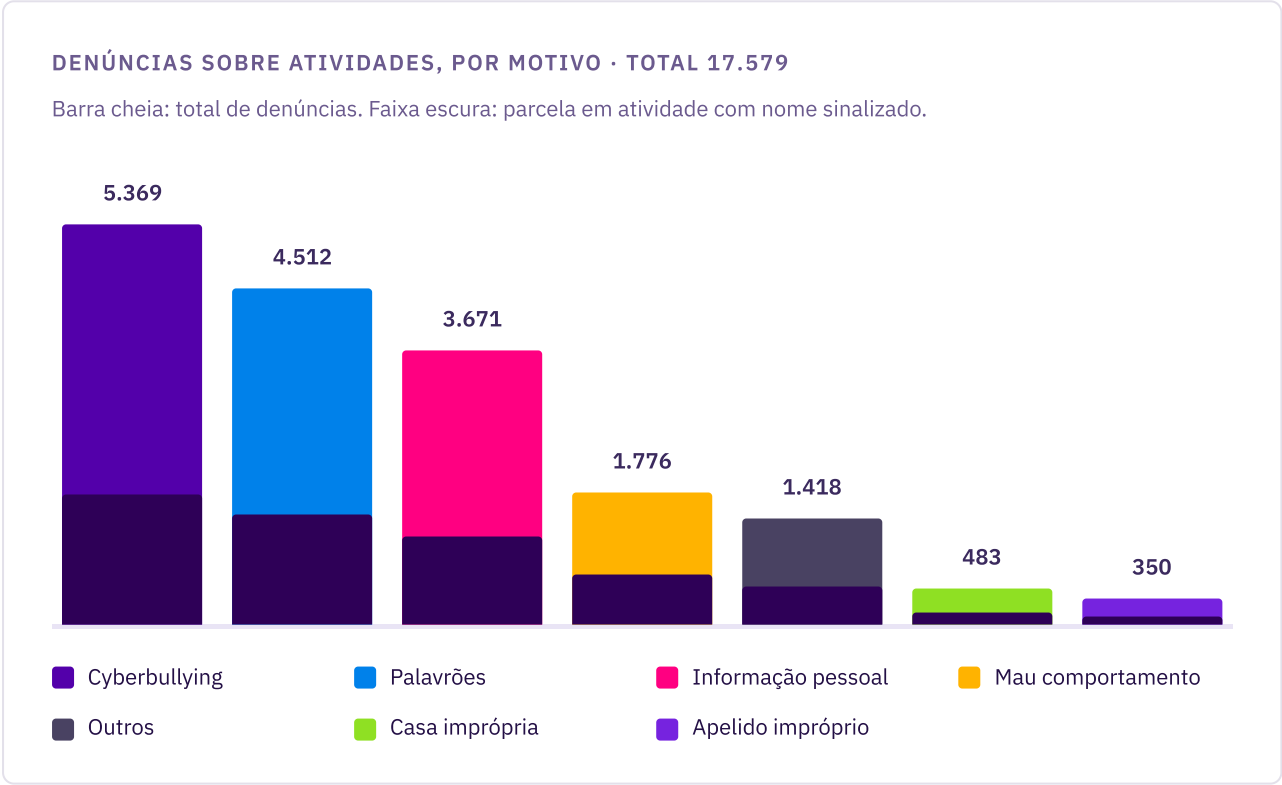


TEMA NO NOME	ATIVIDADES	DENÚNCIAS	% DO TOTAL BR
Violência, terror e prisão	105	2.610	14,85%
Uso de IP de terceiro	54	1.780	10,13%
Romântico / casamento	10	1.141	6,49%
Isca de item grátis e autopromoção	10	164	0,93%
Conteúdo religioso	10	120	0,68%
Sexual explícito	0	0	0%
Total sinalizado	189	5.815	33,08%

A classificação baseia-se exclusivamente no nome atribuído à atividade pelo usuário criador, mediante correspondência de termos, e não constitui análise do conteúdo efetivamente construído, que não é objeto deste registro. São listados apenas os temas considerados de risco ou de interesse regulatório; atividades cujo nome não contém nenhum desses termos não integram esta tabela. Cada atividade é atribuída a um único tema, segundo ordem de prioridade que privilegia o tema de maior gravidade, de modo que não há dupla contagem. Das 890 atividades denunciadas no Brasil no período, 189 (21,2%) apresentam nome sinalizado, concentrando 5.815 das 17.579 denúncias (33,08%). A ausência de registros em "Sexual explícito" refere-se ao nome da atividade e não implica ausência de conteúdo dessa natureza na plataforma.

Uma análise automatizada dos nomes dos Builders reportados identificou 1 conteúdo que, de fato, violava as Regras da Comunidade. Outros 6 conteúdos foram encaminhados para revisão humana e, após análise, não foram identificadas violações.

Tabela 2 — Todas as denúncias BR sobre atividades, por motivo



MOTIVO	DENÚNCIAS	%	DAS QUAIS, EM ATIVIDADE COM NOME SINALIZADO	%
Cyberbullying	5.369	30,54%	1.741	32,4%
Palavrões	4.512	25,67%	1.465	32,5%
Informação pessoal	3.671	20,88%	1.174	32,0%
Mau comportamento	1.776	10,10%	660	37,2%
Outros	1.418	8,07%	498	35,1%
Casa imprópria	483	2,75%	174	36,0%
Apelido impróprio	350	1,99%	103	29,4%
Total	17.579	100%	5.815	33,08%

Refere-se à totalidade das denúncias recebidas no Brasil sobre atividades criadas por usuários (Builders) entre 1º de janeiro e 30 de junho de 2026, distribuídas conforme os motivos disponíveis no fluxo de denúncia in-game. A coluna "em atividade com nome sinalizado" indica quantas dessas denúncias recaem sobre as 189 atividades cujo nome contém termos de risco identificados na Tabela 1; trata-se de característica da atividade denunciada, não de uma categoria adicional de motivo, razão pela qual seus valores estão contidos na coluna de denúncias e não devem ser somados a ela. As denúncias referem-se a 890 atividades distintas e correspondem a relatos recebidos, não a violações confirmadas.

Identificação e tratamento de situações potencialmente ilícitas

Art. 31, IV, c/c arts. 24, §3º, e 27, da Lei nº 15.211/2025 — item V, "d", do Despacho Decisório CD/ANPD nº 122/2026.

Identificação de contas infantis em redes sociais (art. 24, § 3º)

O art. 31, IV, da Lei nº 15.211/2025 remete, em sua primeira parte, ao art. 24, § 3º, da mesma Lei, dispositivo dirigido a provedores de redes sociais. O Decreto nº 12.880/2026 define rede social como a aplicação de internet que tem por finalidade principal o compartilhamento e a disseminação de opiniões e informações entre contas conectadas. O PK XD é um jogo eletrônico cuja finalidade principal é a experiência lúdica; sua camada social é acessória e estruturalmente limitada, não havendo chat de texto livre entre jogadores nem publicação aberta de opiniões ou informações a público indeterminado, uma vez que a comunicação ocorre exclusivamente por catálogo fechado de mensagens e

emojis pré-definidos. Por essa razão, as medidas previstas no art. 24, § 3º, não são aplicáveis ao PK XD. A Afterverse acompanha a evolução regulatória relativa ao enquadramento funcional de serviços com camadas sociais integradas e revisará esta posição na hipótese de orientação em sentido diverso.

Tratamento progressivo de violações e medidas sobre contas

Para tornar nossas ações de moderação mais consistentes e proporcionais, adotamos um sistema que considera o histórico de violações da conta. O objetivo é permitir uma resposta mais adequada a comportamentos recorrentes e, ao mesmo tempo, oferecer aos jogadores a oportunidade de manter uma boa conduta ao longo do tempo.

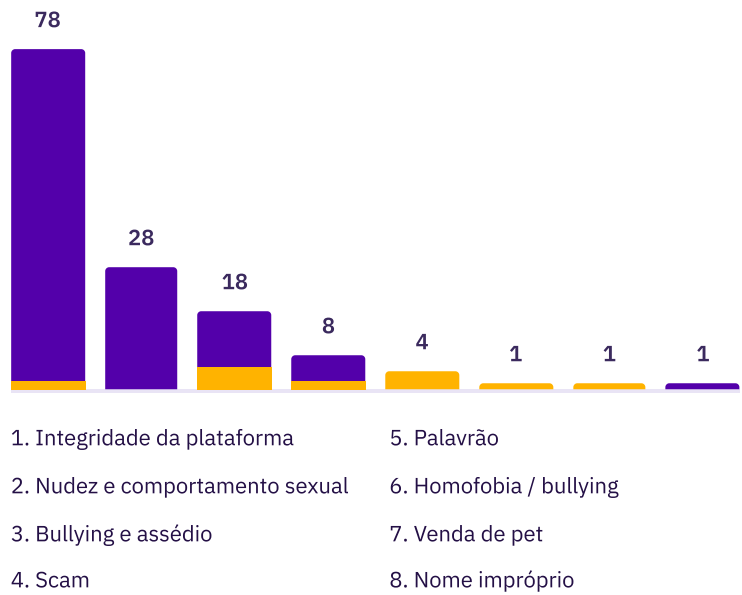
Cada violação confirmada pode aumentar o nível de risco associado à conta. À medida que novas violações são registradas, medidas progressivamente mais restritivas podem ser aplicadas. A reincidência ou a ocorrência de violações graves pode levar, inclusive, ao banimento permanente da conta.

As medidas aplicadas às contas podem incluir:

- **Banimento permanente:** aplicável aos casos mais graves, pode atingir sistemas ou recursos específicos do jogo ou a totalidade da conta, que perde definitivamente o acesso ao PK XD.
- **Banimento temporário:** o acesso pode ser temporariamente limitado em casos de violações recorrentes ou graves, podendo a restrição atingir sistemas ou recursos específicos do jogo — como atividades, lojas, eventos ou moedas virtuais — ou a totalidade da conta. A duração da restrição varia de acordo com a natureza, a gravidade e a frequência das violações.
- **Advertência:** em infrações de menor gravidade, o jogador pode receber uma mensagem de advertência com o objetivo de informar sobre a violação e orientar sobre as Regras da Comunidade.

Todas as denúncias recebidas passam por triagem. No período, as apurações resultaram em 139 medidas aplicadas sobre contas, o equivalente a 0,02% das denúncias recebidas. A diferença entre o volume de denúncias e o de medidas aplicadas decorre, principalmente, de denúncias duplicadas sobre a mesma conta ou ocorrência, de denúncias sem elementos suficientes para apuração ou consideradas improcedentes após análise, e do fato de parte relevante do risco já ser bloqueada preventivamente pelos mecanismos descritos neste relatório, antes de resultar em conteúdo publicado. As medidas aplicadas distribuem-se da seguinte forma:

MEDIDAS POR MOTIVO



MOTIVO	BANIMENTO TEMPORÁRIO	BANIMENTO PERMANENTE	TOTAL
Integridade da plataforma	2	76	78
Nudez e comportamento sexual	0	28	28
Bullying e assédio	5	13	18
Scam	2	6	8
Palavrão	4	0	4
Homofobia / bullying	1	0	1
Venda de pet	1	0	1
Nome impróprio	0	1	1
Total	15	124	139

Aprimoramentos técnicos para proteção de dados pessoais e privacidade

Art. 31, V, da Lei nº 15.211/2025 — item V, "e", do Despacho Decisório CD/ANPD nº 122/2026.

A proteção de dados pessoais e da privacidade de crianças e adolescentes é considerada desde a concepção das funcionalidades e dos sistemas do PK XD. Para proteger os dados pessoais e privacidade de nossos usuários, de todas as idades, trabalhamos em:

- Minimização de dados por design: a conta de jogo é criada com um apelido e não exige dados pessoais reais da criança para jogar. O fluxo do jogo não coleta nome completo, documento ou endereço.
- Comunicação por catálogo fechado: não existe chat de texto livre no jogo. A comunicação entre jogadores acontece exclusivamente por mensagens e emojis pré-definidos, organizados em categorias curadas pelo próprio time. Isso elimina estruturalmente a possibilidade de a criança digitar e expor dados pessoais (telefone, endereço, redes sociais) dentro do jogo.
- Moderação de apelidos: os nomes escolhidos pelo jogador — tanto o apelido de perfil quanto os nomes de pets — são validados no servidor antes de serem aceitos, com filtro de linguagem imprópria e verificação de política de nomes. Nomes reprovados não são aplicados.
- Criptografia dos dados no dispositivo: os dados de progresso gravados localmente são armazenados de forma criptografada (AES), não em texto claro.
- Transparência permanente: os textos completos da Política de Privacidade e dos Termos de Uso são acessíveis tanto na tela de aceite quanto, a qualquer momento, no menu de configurações do jogo.

Aprimoramentos técnicos para aferição de consentimento parental

Art. 31, VI, da Lei nº 15.211/2025, c/c art. 14, §1º, da LGPD (Lei nº 13.709/2018) — item V, "f", do Despacho Decisório CD/ANPD nº 122/2026.

O PK XD opera com minimização de dados desde a concepção: a conta é criada com um apelido, sem coleta de nome completo, documento, endereço ou outros dados identificadores da criança. Nesse contexto, os mecanismos atualmente em produção, descritos abaixo, destinam-se a apresentar de forma clara as informações necessárias para o uso

da plataforma e a registrar os aceites exigidos no primeiro acesso, sendo avaliados continuamente com o objetivo de aumentar a clareza, a rastreabilidade e a confiabilidade desses registros. A Afterverse está avaliando, para os próximos ciclos, a adoção de mecanismos de aferição de consentimento parental nos termos do art. 14, § 1º, da Lei nº 13.709/2018, proporcionais ao volume e à natureza dos dados pessoais efetivamente tratados na plataforma.

- Aceite obrigatório e bloqueante no primeiro acesso: antes de acessar o jogo pela primeira vez, o usuário passa por uma tela de aceite que não pode ser pulada. Sem a conclusão dessa etapa, não há acesso ao jogo.
- Aceite granular e informado: a tela apresenta itens de aceite separados para a Política de Privacidade e para os Termos de Uso, ambos obrigatórios e marcados individualmente, e um terceiro item, opcional e independente, referente ao uso de dados para publicidade. O botão de continuar só é habilitado após o aceite dos dois itens obrigatórios.
- Acesso ao conteúdo antes do aceite: os links para os textos integrais da Política de Privacidade e dos Termos de Uso estão disponíveis na própria tela, permitindo a leitura antes da decisão.

Métodos e resultados de avaliação de impacto, identificação e gestão de riscos

Art. 31, VII, da Lei nº 15.211/2025, c/c art. 47 do Decreto nº 12.880/2026 — item V, "g", do Despacho Decisório CD/ANPD nº 122/2026.

Nesta primeira edição do relatório, apresentamos os principais métodos utilizados pelo PK XD para identificar, avaliar e mitigar riscos à segurança, à privacidade e ao bem-estar de crianças e adolescentes. A seção também reúne os controles atualmente adotados pela plataforma e, quando disponíveis, os resultados das avaliações e do acompanhamento desses riscos.

Os mecanismos de mitigação de risco hoje em produção são:

- Mitigação estrutural do risco de comunicação: por não existir texto livre entre jogadores, os principais vetores de risco em jogos infantis com componente social, aliciamento, assédio e solicitação de dados pessoais por mensagem, são mitigados na origem, e não por filtragem posterior.

- Canal de denúncia dentro do jogo: jogadores podem denunciar outros jogadores (tanto no mundo quanto pela lista de amigos) e também conteúdo publicado por outros usuários (casas/atividades da comunidade). A denúncia é categorizada por tipo de risco: bullying, linguagem imprópria, compartilhamento de informações pessoais, comportamento inadequado, conteúdo (casa) impróprio e apelido impróprio.
- Controle individual de exposição: o jogador pode silenciar outro jogador; a partir disso, as mensagens do usuário silenciado deixam de ser exibidas para ele.
- Consentimento bilateral em interações sociais: interações diretas entre jogadores, carregar outro jogador, troca de pets e batalha de pets, só ocorrem mediante aceite explícito dos dois lados. Nenhuma interação é imposta a um jogador.
- Moderação de identidade: apelidos, nomes de Builders e nomes de pets passam por filtro no servidor, reduzindo exposição a nomes ofensivos ou que carreguem dados pessoais.

Notificações qualificadas e prosseguimento

Art. 45, I e II, do Decreto nº 12.880/2026, c/c art. 43 do mesmo Decreto — item VI do Despacho Decisório CD/ANPD nº 122/2026.

No período abrangido por este relatório, a Afterverse não recebeu notificações apresentadas pelo Ministério Público, por autoridades policiais ou por entidades representativas da sociedade civil de defesa dos direitos de crianças e de adolescentes de reconhecida atuação em âmbito nacional.

Quanto às notificações apresentadas pela vítima ou por seus representantes, os canais de atendimento não dispunham, no período, de marcação específica que permitisse segregá-las das demais solicitações recebidas. Os volumes correspondentes estão compreendidos nos dados apresentados nas seções anteriores. A instrumentação para identificação e reporte segregado desse fluxo será implementada para o próximo relatório semestral.

Contestação e recurso

Art. 30 da Lei nº 15.211/2025.

O jogador cuja conta ou cujo conteúdo tenha sido objeto de medida de moderação é informado da decisão e pode apresentar recurso pelos canais de atendimento indicados neste relatório. No período, foram registrados 9 recursos, dos quais 2 resultaram em re-

versão total ou parcial da medida.

RECURSOS

9

REVERSÕES

2

TAXA DE REVERSÃO

22,2%

Nota metodológica

- Período: os dados referem-se a 1º de janeiro a 30 de junho de 2026.
- Recorte geográfico: consideram-se as ocorrências associadas a usuários com conexão de internet no território nacional.
- Fonte e data de extração: sistemas internos de denúncia e moderação, com extração realizada entre 11 e 14/09/2026.
- Atribuição das categorias: nas tabelas de denúncias, a categoria é escolhida pelo próprio jogador no fluxo de denúncia e reflete a percepção de quem denuncia, não uma violação confirmada. Na tabela de medidas aplicadas, a categoria é atribuída pela moderação após a análise. As duas tabelas, portanto, não são diretamente comparáveis.
- Arredondamento: os percentuais são apresentados com duas casas decimais e podem não somar exatamente 100%.

Data de publicação neste sítio eletrônico

17/09/2026
