

PROJETO DE LEI Nº , DE 2020

(Do Sr. CARLOS CHIODINI)

Altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, para dispor sobre os jogos eletrônicos destinados a crianças e adolescentes.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º A Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 – Estatuto da Criança e do Adolescente, passa a vigorar acrescida dos seguintes artigos:

“Art. 80-A. Os jogos eletrônicos que colem dados pessoais de seus usuários ficam proibidos de disponibilizar publicamente, por qualquer meio, informações que possibilitem a identificação de determinado usuário, tais como data de nascimento, nome completo e cidade de residência, quando esses dados se referirem a criança ou adolescente.

Art. 80-B. Os jogos eletrônicos que permitam a interação entre seus usuários mediante troca de mensagens públicas ou privadas garantirão que usuários menores de 14 anos não troquem mensagens livremente com outros usuários de qualquer idade.

Parágrafo único. Poderá ser permitida, dentro do jogo eletrônico, a interação com usuários menores de 14 anos apenas por meio do envio e recebimento de mensagens pré-definidas pelo produtor do jogo eletrônico.”

Art. 2º Esta lei entra em vigor 90 dias após sua publicação

JUSTIFICAÇÃO

A evolução das tecnologias e aparelhos eletrônicos e o aprimoramento dos serviços de conexão com a internet permitem o acesso a

um universo quase ilimitado de informações, diversão e entretenimento, fazendo dos jogos eletrônicos uma das principais ferramentas de lazer, principalmente entre as crianças e adolescentes.

Essa popularidade atrai a atenção dos jogadores, mas também dos criminosos virtuais, que agem acreditando estarem protegidos pelo anonimato ou pela sensação de impunidade.

Alguns pais, ao verificarem que o jogo possui tema e classificação etária infantil, acreditam que os usuários daquele aplicativo terão a mesma faixa etária de seus filhos. Entretanto, mesmo que o fabricante do jogo realize um controle no momento de criação dos perfis dos jogadores, não há como assegurar que os dados informados sejam verdadeiros e que a identidade informada seja real.

Conhecendo esta característica, muitos criminosos entram nos jogos e passam a interagir com suas vítimas, escrevendo e se comportando como crianças. Buscam chamar a atenção oferecendo, entre outros artifícios, presentes e vantagens dentro do próprio jogo.

Após ganharem a confiança das vítimas, tentam atraí-las para conversas em aplicativos de mensagens instantâneas, tais como o Whatsapp, e-mails, redes sociais, onde a conversa deixa de ser pública e torna-se privada. Começam então os abusos, diálogos de cunho sexual, exposição a pornografia e chantagens.

É importante salientar que o risco de aliciamento aumenta quando os dados pessoais e a localização das vítimas são disponibilizados de forma pública nas plataformas de jogos.

É bastante comum que crianças e adolescentes não percebam que nessas situações estão sendo vítimas de abuso, e por isso não reportam essas irregularidades às plataformas, aos pais, ou às autoridades, e, no caso de estarem cientes, não denunciam por medo das ameaças.

Destarte, conclui-se que a restrição de chats e de disponibilização de informações pessoais em jogos cujo público alvo são crianças e pré-adolescentes pode colaborar com a prevenção de crimes



relacionados à obtenção de material de cunho pornográfico, aliciamento e abuso sexual, contribuindo com a proteção e a segurança do público infantil.

Frente a esse cenário, elaboramos a presente proposta. Nosso projeto pretende incluir dois artigos à Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 – Estatuto da Criança e do Adolescente, para, por um lado, vedar a disponibilização pública, no âmbito de jogos eletrônicos, de dados pessoais de crianças e adolescentes que por ventura tenham sido coletados e, por outro lado, impedir a livre troca de mensagens, dentro dos jogos eletrônicos, quando ao menos um dos envolvidos for menor de 14 anos. Nesse último caso, o produtor do jogo poderá permitir a troca de mensagens envolvendo menor de 14 anos apenas por meio de textos pré-definidos, o que, a nosso ver, impossibilita qualquer tipo de aliciamento de menores para propósitos escusos sem limitar excessivamente a liberdade de interação dessas crianças.

Considerando que, em muitos casos, haverá necessidade de adequação e reformulação das plataformas de mensageria dos jogos eletrônicos para que se adequem ao disposto em nossa proposta, optamos por incluir um *vacatio legis* de 90 dias em nosso texto.

Fundamentado nestes argumentos, solicito o apoio dos nobres pares para a aprovação deste projeto de lei.

Sala das Sessões, em de de 2020.

Deputado CARLOS CHIODINI

