

COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO

PROJETO DE LEI Nº 5.261, DE 2020

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

Autor: Deputado CARLOS CHIODINI

Relator: Deputado FRED LINHARES

I - RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 5.261, de 2020, oferecido pelo ilustre Deputado Carlos Chiodini, pretende inserir dois artigos na Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 – Estatuto da Criança e do Adolescente ou ECA.

O primeiro artigo a ser inserido proíbe, em jogos eletrônicos, a divulgação pública de informações pessoais que possam levar à identificação de um usuário, quando este for criança ou adolescente.

O segundo artigo proíbe, em jogos eletrônicos, a livre troca de mensagens entre usuários menores de 14 anos e outros jogadores. Por outro lado, o dispositivo admite a troca de mensagens previamente definidas pelo produtor do jogo, ou seja, em conformidade com um *script*.

No ano de 2021, o projeto chegou a ser relatado na antiga Comissão de Ciência, Tecnologia, Comunicação e Informática pelo Deputado Roberto Alves, que ofereceu parecer pela aprovação, com uma emenda aditiva.

A proposta tramita sujeita à apreciação conclusiva pelas comissões. Foi distribuída a esta Comissão de Comunicação, devendo posteriormente ser apreciada no mérito pela Comissão de Saúde e, quanto à



constitucionalidade e juridicidade, pela Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania.

Compete-nos, pois, o pronunciamento quanto ao mérito da iniciativa, consoante o temário previsto no art. 32, inciso XXVII, do Regimento Interno.

Transcorrido o prazo regimental, não foram oferecidas emendas.

É o Relatório.

II - VOTO DO RELATOR

O projeto do Deputado Carlos Chiodini pretende inserir novos dispositivos na Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 – Estatuto da Criança e do Adolescente ou ECA, com os objetivos de: proibir os responsáveis pelos jogos eletrônicos de exibirem dados que possibilitem a identificação de seus usuários, tais como data de nascimento, nome completo e cidade de residência, quando esses dados se referirem a criança ou adolescente; restringir a troca de mensagens em jogos eletrônicos quando uma das partes for menor de 14 anos, determinando que a comunicação nesses casos só poderá se dar por meio do envio de mensagens pré-definidas pelo produtor do jogo eletrônico.

Para justificar a apresentação do projeto, o autor alega que o anonimato típico da internet facilita o trabalho de criminosos interessados em aliciar menores de idade. Sentindo-se protegidos por trás da tela de um dispositivo, esses indivíduos ingressam em jogos eletrônicos voltados ao público infantil com a intenção específica de interagir com esses usuários, obter suas informações pessoais, ganhar sua confiança e, assim, cometer abusos, assédios, produzir conteúdo pornográfico e praticar toda forma de crimes sexuais.



Desde o oferecimento do projeto para apreciação desta Casa, em 2020, diversas notícias veiculadas na mídia trouxeram à tona a relevância e urgência da preocupação delineada pelo autor em seu texto.

Em maio do ano passado, uma criança de 13 anos, moradora de Campo Grande/MS, foi encontrada, 5 dias após desaparecer de sua casa, em uma cidade a 600 km de sua residência, levada por um homem de 25 anos que abusou sexualmente da jovem¹. O criminoso conheceu a vítima por meio de conversas em um jogo on-line.

Em agosto do ano passado, um homem de 30 anos foi preso em Barra do Garça/MT, investigado por estupro de vulnerável e por crimes envolvendo pornografia infantil, após usar plataformas de jogos para assediar e atrair menores de idade. Assim que conquistava a confiança das crianças, o suspeito fornecia um número de Whatsapp registrado em nome de terceiros e passava a enviar fotos nuas e em posições sensuais, ao mesmo tempo que recebia vídeos e fotografias pornográficas².

Em abril deste ano, uma criança de 10 anos, moradora de Ribeirão Preto/SP, foi chantageada por um criminoso em um jogo on-line, que lhe ofereceu dinheiro virtual, na forma de moeda do próprio jogo, em troca de fotos íntimas. A criança chegou a enviar quatro fotos suas antes que os pais tomassem conhecimento do ocorrido³.

É digno de menção, ainda, um caso ocorrido no México, em 2021, em que criminosos usaram plataformas de jogos on-line para aliciar três crianças, de idades entre 11 e 14 anos, que foram recrutadas para vigiar o movimento da polícia em um morro da região sul do País⁴.

Situações como as descritas continuarão acontecendo enquanto medidas contundentes para o enfrentamento do problema não forem

1 <https://g1.globo.com/ms/mato-grosso-do-sul/noticia/2022/05/04/menina-de-13-anos-conhece-homem-em-jogo-on-line-foge-e-e-localizada-a-mais-de-600-km-de-casa.ghtml>

2 <https://www.correiobraziliense.com.br/cidades-df/2022/09/5033690-presos-homens-que-usavam-jogos-online-para-aliciar-e-abusar-de-menores.html>

3 <https://g1.globo.com/sp/ribeirao-preto-franca/noticia/2023/04/05/prints-de-conversas-apontam-que-perfil-tentou-chantagear-crianca-de-sp-para-receber-fotos-intimas.ghtml>

4 <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2021/10/20/criminosos-usam-jogos-online-para-aliciar-menores-de-idade-diz-governo-do-mexico.ghtml>



tomadas. Entendemos que o projeto Deputado Carlos Chiodini caminha nessa direção, ao oferecer uma solução simples e eficaz para o problema.

Estamos de acordo também com a proposta contida no parecer, que não chegou a ser votado, oferecido pelo Deputado Roberto Alves a este projeto, o qual apresentou uma emenda ao texto para incluir outro artigo no ECA, prevendo a aplicação de multa para quem comercializar, distribuir ou dar acesso, mesmo que gratuitamente, a criança ou adolescente, a jogo eletrônico em desacordo com as novas obrigações. Por esse motivo, estamos incluindo a emenda oferecida pelo Deputado Roberto Alves em nosso parecer.

Há, entretanto, em nosso entendimento, alguns pontos no PL nº 5.261/2020 que merecem aprimoramento. O projeto define os 14 anos como a idade de corte para a aplicação dos dispositivos que insere no Estatuto da Criança e do Adolescente. Ocorre que o estatuto define criança como a pessoa até 12 anos de idade incompletos, e o adolescente como a pessoa entre 12 e 18 anos de idade. Na mesma linha, a Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, ou LGPD, traz uma proteção especial para os dados pessoais de crianças, adotando implicitamente a definição de criança já contida na legislação, qual seja, aquela constante do ECA. Por essas razões, nos parece natural adotar a mesma idade de corte para as disposições contidas na matéria em discussão, isto é, os 12 anos de idade, o que corresponde a uma criança, e não os 14 anos, como consta na versão original do projeto.

Na mesma linha, estamos propondo uma flexibilização do art. 80-A, excluindo sua incidência sobre os dados de adolescentes, e permitindo a disponibilização pública de dados pessoais das crianças nos casos em que houver previsão legal. Desta forma, estamos harmonizando a disposição com o restante do ECA e com a LGPD, ao mesmo tempo evitando um enrijecimento excessivo da legislação de tratamento de dados pessoais.

Feitas todas essas considerações, votamos pela APROVAÇÃO do Projeto de Lei nº 5.261, de 2020, na forma do substitutivo anexo.



Sala da Comissão, em de de 2023.

Deputado FRED LINHARES
Relator

2023-14873

Apresentação: 14/09/2023 13:45:51.153 - CCOM
PRL 2 CCOM => PL 5261/2020

PRL n.2



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD237001777700>
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Fred Linhares



* CD 237001777700 *

COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO

SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 5.261, DE 2020

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 coletam dados pessoais de seus usuários ficam proibidos de disponibilizar tais dados publicamente, por qualquer meio, quando não houver a devida base legal, e quando esses dados se referirem a criança.

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 12 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 12 anos apenas por meio do envio e recebimento de mensagens pré-definidas pelo produtor do jogo eletrônico.

.....

Art. 257-A. Comercializar, distribuir ou dar acesso, mesmo que gratuitamente, a criança, a jogo eletrônico, em desacordo com as obrigações constantes dos artigos 80-A e 80-B desta Lei:

Pena - multa de R\$ 100,00 (cem reais) a R\$ 500,00 (quinhentos reais) por cópia, sem prejuízo de proibição de comercializar ou ofertar o jogo eletrônico.”



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

Sala da Comissão, em de de 2023.

Deputado FRED LINHARES
Relator

2023-14873

