



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 4.624, DE 2023

(Do Sr. Cabo Gilberto Silva)

Obriga os desenvolvedores de jogos, equipamentos eletrônicos e empresas de tecnologia a expor o dano à saúde por uso excessivo desses produtos além da faixa etária permitida.

DESPACHO:

APENSE-SE AO PL-4362/2023.

APRECIAÇÃO:

Proposição Sujeita à Apreciação Conclusiva pelas Comissões - Art. 24 II

PUBLICAÇÃO INICIAL

Art. 137, caput - RICD



CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Federal **CABO GILBERTO SILVA**

Apresentação: 21/09/2023 17:08:17.313 - Mesa

PL n.4624/2023

PROJETO DE LEI Nº , DE 2023

(Do Sr. Dep. Cabo Gilberto Silva)

Obriga os desenvolvedores de jogos, equipamentos eletrônicos e empresas de tecnologia a expor o dano à saúde por uso excessivo desses produtos além da faixa etária permitida.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º. Esta Lei obriga os fabricantes de equipamentos eletrônicos de comunicação e informática, desenvolvedores de jogos e redes sociais a expor alertas sobre possíveis danos à saúde de crianças e adolescentes atrelados ao uso excessivo destes equipamentos.

Art. 2º Os fabricantes de jogos eletrônicos, software para processamento de dados, aparelhos telefônicos e receptores de televisão ficam obrigados a divulgar alerta ao usuário de que o uso prolongado e ininterrupto desses equipamentos pode causar danos à saúde.

Parágrafo único: Será exigido cadastro com verificação de documento que permita o desenvolvedor e gerenciador de jogos online e redes sociais saber a idade de quem acessa seu produto, sendo vedado o acesso aqueles que não possuírem idade adequada.

Art. 3º Os desenvolvedores de jogos eletrônicos e redes sociais serão obrigados a classificar a idade de acesso a determinado conteúdo, sendo vedado o acesso a quem diante do cadastro se torne incompatível.

Art. 4º. Os alertas devem ser anexados em peças publicitárias, embalagens e manuais de instrução, sem prejuízo de outras modalidades de exibição.



* C D 2 3 9 5 8 0 4 9 4 7 0 0 *



Art. 5º. O descumprimento ao disposto nesta Lei sujeita o infrator às penalidades previstas nas normas da esfera civil e no código do consumidor.

Art. 6º. Esta Lei entra em vigor cento e oitenta dias após sua publicação.

JUSTIFICATIVA

Os crescentes alertas quanto à prejudicialidade do uso excessivo de jogos eletrônicos, redes sociais e uso de aparelhos eletrônicos não é de hoje, é algo inerente à modernidade na nossa sociedade. Diante disto, se faz necessário criar regramentos para o bom uso desses equipamentos.

É preciso resguardar nossos jovens da exposição excessiva quanto ao conteúdo gerado por jogos online e redes sociais. Por isso é essencial a criação de norma que impeça jovens e adolescentes a terem acessos a conteúdos inadequados para suas faixas etárias.

Pesquisas recentes com famílias brasileiras apontaram que o uso de dispositivos eletrônicos diminuiu a capacidade de comunicação, de resolução de problemas e de sociabilidade de crianças até 5 anos. E o problema não se limita à primeira infância. O contato excessivo com telas mexe com o cérebro de jovens, que ainda não está suficientemente amadurecido para controlar impulsos, fazer julgamentos, manter a atenção e tomar decisões.

Uma pesquisa feita em 2019 pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil dá uma ideia da popularidade das plataformas online entre os jovens do país. O levantamento aponta que 89% da população de 9 a 17 anos está conectada, o que representa 24,3 milhões de crianças e adolescentes. Desses, 95% (ou 23 milhões) usam o celular como o principal dispositivo para acessar sites e aplicativos.

Nesta mesma pesquisa extraímos os dados que são extremamente preocupantes: 43% dos jovens brasileiros já testemunharam episódios de





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Federal **CABO GILBERTO SILVA**

Apresentação: 21/09/2023 17:08:17.313 - Mesa

PL n.4624/2023

discriminação online. As meninas são as mais impactadas por conteúdos prejudiciais: 31% foram tratadas de forma ofensiva, 27% acabaram expostas à violência e 21% acessaram materiais sobre estratégias para ficar muito magra. Portanto, é necessário criarmos regras de boa convivência num ambiente virtual e limitar o acesso de jovens a adolescente para determinados conteúdos.

Este é o espirito da criação dessa norma, que visa obrigar os desenvolvedores e gerenciadores de jogos e redes sociais a cadastrarem de forma mais específica seus usuários, permitindo, assim, saber a idade de cada um, e, após isso, limitar o conteúdo de acordo com a idade, além de expor em seus ambientes o risco à saúde e a gravidade de se expor de forma excessiva a telas no geral.

E em face do exposto, contamos com o apoio dos nossos nobres pares para que este Projeto de Lei possa prosperar.

Sala das sessões, em _____ de _____ de 2023.

DEPUTADO CABO GILBERTO SILVA

(PL/PB)

1

1 <https://www.bbc.com/portuguese/geral-60853962>



* C D 2 3 9 5 8 0 4 9 4 7 0 0 *



CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Federal **CABO GILBERTO SILVA**

2

Apresentação: 21/09/2023 17:08:17.313 - Mesa

PL n.4624/2023

2 <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/indicadores/>



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD239580494700>
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Cabo Gilberto Silva



* C D 2 2 3 9 5 8 0 4 9 4 7 0 0 *