



CÂMARA DOS DEPUTADOS

## \*PROJETO DE LEI N.º 5.261-A, 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; tendo parecer da Comissão de Comunicação, pela aprovação, com Substitutivo (relator: DEP. FRED LINHARES).

### **DESPACHO:**

Em decorrência da edição da Resolução da Câmara dos Deputados n. 1/2023, acerca do despacho de distribuição aposto ao Projeto de Lei n. 5.261/2020, esclarece-se que a proposição se encontrava pendente de parecer da Comissão de Seguridade Social e Família, extinta pela citada Resolução, estando agora sujeita à apreciação pela Comissão de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família. Proposição sujeita à apreciação das Comissões de Comunicação; de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família; e de Constituição e Justiça e de Cidadania (art. 54 do RICD).

### **ÀS COMISSÕES DE:**

**COMUNICAÇÃO;**

**PREVIDÊNCIA, ASSISTÊNCIA SOCIAL, INFÂNCIA, ADOLESCÊNCIA E FAMÍLIA E**

**CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (ART. 54 RICD)**

### **APRECIAÇÃO:**

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

(\*) Atualizado em 15/04/2024 em virtude de novo despacho.

## S U M Á R I O

I - Projeto inicial

II - Na Comissão de Comunicação:

- Parecer do relator
- Substitutivo oferecido pelo relator
- Parecer da Comissão
- Substitutivo adotado pela Comissão

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 coletem 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

**LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA**

Coordenação de Organização da Informação Legislativa - CELEG  
Serviço de Tratamento da Informação Legislativa - SETIL  
Seção de Legislação Citada - SELEC

**LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990**

Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, e dá outras providências.

**O PRESIDENTE DA REPÚBLICA**

Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

LIVRO I  
PARTE GERAL

TÍTULO III  
DA PREVENÇÃO

CAPÍTULO II  
DA PREVENÇÃO ESPECIAL

**Seção I**  
**Da Informação, Cultura, Lazer, Esportes, Diversões e Espetáculos**

Art. 80. Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congênere ou por casas de jogos, assim entendidas as que realizem apostas, ainda que eventualmente, cuidarão para que não seja permitida a entrada e a permanência de crianças e adolescentes no local, afixando aviso para orientação do público.

**Seção II**  
**Dos Produtos e Serviços**

Art. 81. É proibida a venda à criança ou ao adolescente de:

I - armas, munições e explosivos;

II - bebidas alcoólicas;

III - produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica ainda que por utilização indevida;

IV - fogos de estampido e de artifício, exceto aqueles que pelo seu reduzido potencial sejam incapazes de provocar qualquer dano físico em caso de utilização indevida;

V - revistas e publicações a que alude o art. 78;

VI - bilhetes lotéricos e equivalentes.

## 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



\* c d 2 3 7 0 0 1 7 7 7 0 0 \*

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.



\* c d 2 3 7 0 1 7 7 7 0 0 \*

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 jovem<sup>1</sup>. 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 pornográficas<sup>2</sup>.

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 ocorrido<sup>3</sup>.

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 País<sup>4</sup>.

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.correobraziliense.com.br/cidades-df/2022/09/5033690-preso-homem-que-usava-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>



\* c d 2 3 7 0 0 1 7 7 7 0 0 \*

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.



\* c d 2 3 7 0 0 1 7 7 7 0 0 \*

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



\* C D 2 2 3 7 0 0 1 7 7 7 0 0 \*



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD23700177700>  
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Fred Linhares

## **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 coletem 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

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

PRL n.2



\* C D 2 2 3 7 0 0 1 7 7 7 0 0 \*





CÂMARA DOS DEPUTADOS

## COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO

### PROJETO DE LEI Nº 5.261, DE 2020

#### III - PARECER DA COMISSÃO

A Comissão de Comunicação, em reunião extraordinária realizada hoje, mediante votação ocorrida por processo simbólico, concluiu pela aprovação do Projeto de Lei nº 5.261/2020, com Substitutivo, nos termos do Parecer do Relator, Deputado Fred Linhares.

Registraram presença à reunião os seguintes membros:

Amaro Neto - Presidente, Simone Marquetto e Bibo Nunes - Vice-Presidentes, Amália Barros, André Figueiredo, Cezinha de Madureira, David Soares, Delegado Fabio Costa, Denise Pessôa, Fábio Teruel, Fernando Coelho Filho, Fred Linhares, Jadyel Alencar, Julia Zanatta, Luiza Erundina, Mario Frias, Mauricio do Vôlei, Mauricio Marcon, Rodrigo Estacho, Romero Rodrigues, Silvye Alves, Filipe Martins, Franciane Bayer, Juliana Cardoso, Lucas Ramos e Ricardo Ayres.

Sala da Comissão, em 6 de dezembro de 2023.

Deputado AMARO NETO  
Presidente

Apresentação: 06/12/2023 16:26:34.850 - CCOM  
PAR 1 CCOM => PL 5261/2020

PAR n.1





CÂMARA DOS DEPUTADOS  
COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO

**SUBSTITUTIVO ADOTADO AO PROJETO DE LEI Nº 5.261, DE 2020**

Apresentação: 06/12/2023 16:27:32.823 - CCOM  
SBT-A 1 CCOM => PL 5261/2020

SBT-A n.1

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 coletem 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 (quinquzentos 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 6 de dezembro de 2023.

**Deputado Amaro Neto**  
Presidente

  
Poderes, Câmara dos Deputados, Anexo II, Térreo, Ala A, Sala 178 - CEP 70160-900 - Brasília/DF  
Telefones: (61) 3216-6592/6598 | ccom.decom@camara.leg.br

