



CÂMARA DOS DEPUTADOS

GABINETE DO **DEPUTADO CAPITÃO ALBERTO NETO – PL/AM**

Apresentação: 14/04/2025 16:50:39.607 - CCOM
EMC 23/2025 CCOM => PL 2628/2022
EMC n.23/2025

PROJETO DE LEI Nº 2628 de 2022

Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais.

EMENDA Nº DE 2025

(ao Projeto de Lei nº 2628/2022)

O art. 14 do Projeto de Lei 2628/2022 passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 14. Os jogos eletrônicos que incluam caixas de recompensa (loot boxes) deverão receber uma classificação indicativa mínima, conforme regulamentação”

JUSTIFICAÇÃO

O texto da emenda que ora proponho tem o intuito de construir uma redação que represente uma garantia da aplicação do poder familiar e da classificação indicativa do órgão que tem competência para realizar a melhor indicação de conteúdos ao público que se destina.

É fundamental que nossa legislação não apenas atenda às necessidades de proteção à infância e à juventude, mas que também respeite as prerrogativas e competências já estabelecidas em normas vigentes, como é o caso da Constituição Federal, Estatuto da Criança e do Adolescente, da Lei 14.850/2024, que regula o setor de jogos eletrônicos e da Portaria do Ministério da Justiça. MJ nº 502 de 2021.

A proposta inicial do artigo 14, que visa vedar a aquisição de caixas de recompensa por crianças, carece de uma análise mais aprofundada. Embora em uma primeira análise possa parecer adequada a vedação, não é o que se conclui após uma profunda apreciação da matéria.



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD258616683900>
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Capitão Alberto Neto



* CD258616683900 *



CÂMARA DOS DEPUTADOS

GABINETE DO DEPUTADO CAPITÃO ALBERTO NETO – PL/AM

Apresentação: 14/04/2025 16:50:39.607 - CCOM
EMC 23/2025 CCOM => PL 2628/2022
EMC n.23/2025

Este poder legislativo precisa considerar o sistema de classificação indicativa, realizada pelo Ministério da Justiça, por meio da Coordenação de Política de Classificação Indicativa. O principal objetivo dessa classificação é proteger crianças e adolescentes de conteúdos inapropriados, sendo que aquele órgão tem expertise e competência material de analisar a adequação ou inadequação de conteúdo de acordo com a idade do público.

Além disso, precisamos buscar construir um ordenamento jurídico harmônico e equilibrado, de forma que precisamos observar que criamos, no ano de 2024 o Marco Legal dos Games, proposta do Deputado Kim Kataguiri que foi aprovado no Congresso Nacional e sancionado pelo Presidente. A Lei 14.850/2024 tutela o conteúdo dos jogos eletrônicos e é uma legislação extensa, que possui incidência sobre as mais diversas matérias atreladas a games.

O Marco Legal dos Games já prevê no art.17 a realização de compras dentro dos jogos e traz as diretrizes aplicáveis. A redação como está no Projeto ora apreciado, acaba por ser contraditória àquela legislação e estaremos criando leis contrapostas.

A Lei 14.850/2024 já estabelece que as ferramentas de compras dentro de jogos eletrônicos não são, por si só, prejudiciais, nem mesmo aos menores de idade. Ela exige, de forma prudente e recomendável, que o controle parental seja exercido pelos pais ou responsáveis quando a transação se der por criança. Desta forma, quando a compra de loot boxes se der por criança, é imprescindível que os pais autorizem o ato.

A abordagem feita no art.17 da Lei 14.850/2024 reflete uma compreensão moderna e razoável das capacidades das crianças, reconhecendo a necessidade de envolvimento dos pais nas decisões sobre o que seus filhos possam comprar ou acessar nos jogos. A prática do controle parental é um instrumento efetivo que empodera os responsáveis a definir limites e autorizações, promovendo um ambiente seguro para o uso de tecnologias.

Ao restringir a compra de caixas de recompensa e desconsiderar as regras de classificação indicativa e o controle parental, o artigo 14 propõe uma abordagem excessivamente rígida que ignora as práticas já em vigor, que têm demonstrado ser eficazes na proteção dos menores. Além disso, tal restrição pode limitar o potencial dos jogos eletrônicos como ferramentas de aprendizado, desenvolvimento de habilidades e entretenimento saudável.

Assim, ao alterarmos o texto do artigo 14 para que considere a classificação indicativa estaremos promovendo um equilíbrio entre a proteção



* CD258616683900*



CÂMARA DOS DEPUTADOS

GABINETE DO **DEPUTADO CAPITÃO ALBERTO NETO – PL/AM**

Apresentação: 14/04/2025 16:50:39.607 - CCOM
EMC 23/2025 CCOM => PL 2628/2022
EMC n.23/2025

dos direitos das crianças e a liberdade de uso de ferramentas de jogos eletrônicos. Essa mudança não apenas está em consonância com a legislação já existente, mas também reforça a autoridade do Ministério da Justiça na categorização dos conteúdos, garantindo uma supervisão adequada e especializada.

Juntos, podemos construir uma regulamentação que assegure a proteção necessária para nossas crianças, ao mesmo tempo em que respeitamos as liberdades e responsabilidades que vêm com o uso de novas tecnologias.

Pelo exposto, peço a aprovação da presente emenda.

Sala das Comissões, 14 de abril de 2025.

**Deputado Capitão Alberto Neto
PL/AM**



* C D 2 5 8 6 1 6 6 8 3 9 0 0 *



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD258616683900>
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Capitão Alberto Neto