



Câmara dos Deputados

PROJETO DE LEI Nº 3.224, DE 2024

EMENDA Nº _____

Acrescente-se o seguinte artigo 5º ao Projeto de Lei 3.224, de 2024, para incluir na Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, os artigos 29-A, 29-B e 29-C, para obrigar os provedores de conexão e os provedores de aplicação de internet a criarem centros de atenção aos usuários compulsivos de serviços de internet e de redes sociais:

Art. 5º A Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, passa a vigorar acrescida dos seguintes artigos 29-A, 29-B e 29-C:

“Art. 29-A. Os provedores de conexão e os provedores de aplicação de internet ficam obrigados a manterem, em conjunto ou separadamente, centros de atenção aos usuários compulsivos de serviços de internet e de redes sociais, com a finalidade de orientar quanto ao uso da internet de forma mais controlada, moderada e menos prejudicial ao usuário dependente.

Parágrafo único. Os provedores de conexão e os provedores de aplicação de internet deverão manter, em conjunto ou separadamente, ao menos 1 (um) centro de atenção aos usuários de serviços de internet e de redes sociais por cada Unidade da Federação onde atuarem.

Art. 29-B. Define-se usuário compulsivo de serviços de internet e de redes sociais como a pessoa que apresente ao menos um dos seguintes comportamentos:

Apresentação: 21/05/2025 14:25:05.523 - PLEN
EMP 2 => PL 3224/2024

EMP n.2



Fl. 1 de 5



Câmara dos Deputados

- I – uso excessivo da internet ou de redes sociais, associado à perda de noção do tempo e à negligência de impulsos básicos;
- II – comportamentos associados à raiva, à tensão ou à depressão em situações de abstinência do uso da internet ou de redes sociais;
- III – comportamentos de intolerância, em razão de necessidades, ainda que subjetivas, de equipamentos melhores, de novos programas de computador ou de mais horas de uso;
- IV – comportamentos antissociais, inclusive de brigas ou discussões, mentiras, baixo desempenho, isolamento social e fadiga.

Art. 29-C. Os tratamentos destinados aos usuários compulsivos de internet e de redes sociais deverão incluir, entre outros aspectos:

- I – técnicas de gestão do tempo;
- II – reconhecimento dos potenciais benefícios e malefícios da utilização da internet;
- III – identificação das principais causas e situações que levam ao uso compulsivo da internet, incluindo conteúdos, estado emocional, cognição disfuncional ou eventos da vida dos usuários;
- IV – controle de emoções e impulsos relacionados com o uso excessivo da internet, por meio, inclusive, de relaxamento muscular e treinamento respiratório;
- V – melhoria da comunicação interpessoal e das habilidades sociais;





Câmara dos Deputados

VI – técnicas de enfrentamento de situações adversas e de uso de atividades alternativas.

§ 1º Os tratamentos de que trata este artigo deverão focar as melhores técnicas de combate à ansiedade, à depressão, à solidão e ao estresse.”

JUSTIFICAÇÃO

Já há muito tempo, a internet se constituiu em poderosa ferramenta de trabalho, estudo e lazer para muitas pessoas em todo o mundo. Todavia, recentemente, com o avanço das telecomunicações, sobretudo com o barateamento dos dispositivos de comunicação móveis, em especial os smartphones, e com a chegada das redes sociais, os hábitos das pessoas têm-se modificado e a sociedade experimenta um novo momento de forte interação social.

Entretanto, a rápida mudança de costumes trouxe também novos problemas para muitas pessoas. É impressionante o crescimento da dependência de acesso à internet e de suas aplicações. Tal fato vem despertando a atenção de especialistas que já vislumbram como absolutamente necessária a expansão na classificação das doenças para caracterizar tão forte dependência.

Da mesma forma que outras formas de comportamentos compulsivos, a dependência com relação à internet e às redes sociais tem causado inúmeros distúrbios de ordem patológica, social e comportamental. A Organização Mundial da Saúde (OMS) reconheceu o "gaming disorder" (transtorno por uso de jogos) como uma condição de saúde mental. Estima-se que cerca de 2% da população mundial sofra desse transtorno, o que equivale a aproximadamente 154 milhões de pessoas¹.

¹ RODRIGUES, Cleber. Vício em games atinge quase 2% da população mundial, mostra estudo. CNN Brasil, Rio de Janeiro, 24 out. 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/vicio->





Câmara dos Deputados

No Brasil, a situação é ainda mais preocupante entre os adolescentes: uma pesquisa do Instituto de Psicologia da USP revelou que quase 30% dos adolescentes brasileiros apresentam uso problemático de videogames, atendendo aos critérios do Transtorno de Jogo pela Internet (TJI)².

Dados da Universidade Federal do Espírito Santo indicam que 25,3% dos adolescentes apresentam dependência moderada ou grave de internet³.

Um estudo realizado pela Universidade McGill, no Canadá, posicionou o Brasil como o 4º país com maior número de viciados em smartphones, ficando atrás apenas de China, Arábia Saudita e Malásia⁴.

Estamos, portanto, diante de um quadro de epidemia de pessoas compulsivamente viciadas em internet e redes sociais. É bastante comum encontrarmos em locais públicos pessoas que estão completamente focadas em seus aparelhos celulares ou tablets. E, muitas vezes, os noticiários dão conta de pessoas que são internadas ou mesmo acabam com suas vidas em função de não conseguirem se desconectar da internet, seja em jogos online, seja em redes sociais ou outros aplicativos.

Diante deste quadro trágico, o parlamento precisa dar uma resposta enérgica. Nossa população, principalmente nossos jovens, não podem desperdiçar suas vidas num mundo irreal. Por esta razão, apresentamos o presente Projeto de Lei, que visa a uma contrapartida dos provedores de conexão e de aplicação no combate à compulsão pela internet.

em-games-atinge-quase-2-da-populacao-mundial-mostra-estudo/. Acesso em: 20 maio 2025.

² INSTITUTO DE PSICOLOGIA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. Quase 30% dos adolescentes brasileiros fazem uso problemático de videogame, aponta estudo da USP. São Paulo: IPUSP, 12 set. 2022. Disponível em: <https://www.ip.usp.br/site/noticia/quase-30-dos-adolescentes-brasileiros-fazem-uso-problematico-de-videogame-aponta-estudo-da-usp/>. Acesso em: 20 maio 2025

³ MARACCINI, Gabriela. Vício em internet pode afetar comportamento e desenvolvimento de adolescentes. CNN Brasil, 4 jun. 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/saude/vicio-em-internet-pode-afetar-comportamento-e-desenvolvimento-de-adolescentes/>.

⁴ VENINO, Eddy. Brasil é o 4º país com maior número de viciados em smartphones. Mundo Conectado, 7 dez. 2023. Disponível em: <https://www.mundoconectado.com.br/smartphones/brasil-4o-pais-com-maior-numero-de-viciados-em-smartphones/>. Acesso em: 20 maio 2025.

CD 253962555900 *





Câmara dos Deputados

Na verdade, os lucros auferidos por estas empresas, que vêm crescendo a cada dia, devem também auxiliar na verdadeira batalha que se avizinha, o combate ao comportamento compulsivo no acesso à internet.

Assim, propomos que os provedores, em conjunto ou separadamente, mantenham centros de atenção aos usuários compulsivos de internet e de redes sociais, de forma a garantir um meio eficaz para o tratamento das pessoas que apresentem este distúrbio. Muitos especialistas na matéria têm indicado este tipo de tratamento para as pessoas que se veem viciadas pela tecnologia.

Temos a certeza de que estamos contribuindo para a solução de um grave problema que os tempos modernos trouxeram para nossa população. Solicitamos, portanto, a todos os parlamentares, o necessário apoio para que esta proposição possa ser rapidamente apreciada e aprovada neste Congresso Nacional.

Assim, pedimos o apoio para a emenda.

Deputado Federal AUREO RIBEIRO

Solidariedade/RJ





Emenda de Plenário a Projeto com Urgência

Deputado(s)

- 1 Dep. Aureo Ribeiro (SOLIDARI/RJ) - LÍDER do SOLIDARI
- 2 Dep. Sóstenes Cavalcante (PL/RJ) - LÍDER do PL
- 3 Dep. Mário Heringer (PDT/MG) - LÍDER do PDT

