



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 3.604, DE 2025

(Do Sr. Duda Ramos)

Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em jogos eletrônicos com interações online e microtransações, estabelece diretrizes para controle parental, proíbe práticas abusivas e dá outras providências.

DESPACHO:

ÀS COMISSÕES DE
COMUNICAÇÃO;
PREVIDÊNCIA, ASSISTÊNCIA SOCIAL, INFÂNCIA, ADOLESCÊNCIA E
FAMÍLIA E
CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (MÉRITO E ART. 54,
RICD)

APRECIAÇÃO:

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

PUBLICAÇÃO INICIAL
Art. 137, caput - RICD



CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Federal **Duda Ramos - MDB/RR**

Apresentação: 18/07/2025 17:42:48.137 - Mesa

PL n.3604/2025

PROJETO DE LEI Nº , DE 2025
(Do Sr. DUDA RAMOS)

Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em jogos eletrônicos com interações *online* e microtransações, estabelece diretrizes para controle parental, proíbe práticas abusivas e dá outras providências.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei estabelece normas para proteger crianças e adolescentes dos riscos associados ao uso de jogos eletrônicos com conteúdo violento, interações *online*, coleta de dados e mecanismos de monetização abusiva.

Art. 2º Os jogos eletrônicos ofertados no território nacional, gratuitos ou pagos, devem obedecer às seguintes diretrizes:

I – incluir mecanismos obrigatórios de controle parental, como:

- a) limite de tempo de uso;
- b) bloqueio de compras sem autorização dos responsáveis;
- c) desativação de chats com desconhecidos;
- d) relatórios periódicos de uso.

II – proibição da venda de *loot boxes* e similares (mecanismos de recompensa aleatória) para usuários menores de 18 anos;

III – vedação da exposição de crianças e adolescentes a publicidade personalizada baseada em seus dados, salvo mediante consentimento expresso dos pais, conforme a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD);



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

IV – exibição obrigatória de alertas visuais e sonoros sobre os riscos do uso prolongado, estímulos à violência, dependência digital e gastos impulsivos;

V – classificação indicativa revisada anualmente pela Secretaria Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente, considerando violência simulada, risco emocional e interações com terceiros.

Art. 3º As empresas que ofertam jogos digitais deverão garantir canal direto de atendimento para pais ou responsáveis, com suporte em português, para esclarecimentos, bloqueios de contas e solicitações de reembolso por compras não autorizadas.

Art. 4º É vedado a jogos voltados ao público infantojuvenil:

I – coletar dados sensíveis sem consentimento expresso dos pais;

II – exibir prêmios ou vantagens financeiras em troca de tempo de jogo ou visualizações de anúncios;

III – dificultar ou omitir o encerramento de contas e exclusão de dados.

Art. 5º As plataformas que hospedam ou distribuem jogos digitais deverão:

I – adotar ferramentas de verificação de idade real e bloqueio de funcionalidades inadequadas;

II – disponibilizar botão de denúncia em casos de assédio, exposição a linguagem imprópria ou risco de aliciamento.

Art. 6º O descumprimento desta Lei sujeitará os responsáveis a:

I – multa de até R\$ 10.000.000,00 (dez milhões de reais), conforme gravidade e reincidência;

II – suspensão da oferta do jogo em território nacional por determinação judicial ou administrativa;



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

III – responsabilização civil e administrativa nos termos do ECA e da LGPD.

Art. 7º O Poder Executivo regulamentará esta Lei no prazo de até 90 (noventa) dias a partir da publicação.

Art. 8º Esta Lei entra em vigor após 180 (cento e oitenta) dias da sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Esta proposta visa enfrentar um cenário preocupante: o acesso irrestrito de crianças e adolescentes a jogos eletrônicos com conteúdo violento, microtransações, e interações com desconhecidos, como ocorre em *Free Fire*. Pesquisas acadêmicas, estudos da Unesco, Unicef e decisões judiciais brasileiras apontam para os impactos emocionais, cognitivos e sociais causados pelo uso desregulado desses ambientes virtuais.

Estudo publicado no *Journal of Adolescence* indica que jogos com violência simulada estão associados a maior impulsividade e menor empatia em crianças. No Brasil, relatório da SaferNet revela que 37% dos casos de aliciamento infantil digital ocorreram em jogos *online*. Já a ANPD alerta para a exploração comercial irregular de dados de menores em plataformas digitais.

O projeto também enfrenta práticas abusivas como *loot boxes*, consideradas uma forma de “jogo de azar infantil” por reguladores europeus, e já banidas na Bélgica, Holanda, China e Austrália. A ausência de regulação no Brasil tem favorecido o vício digital, a manipulação emocional e perdas financeiras.

Esta Lei é urgente e necessária para proteger nossa infância, garantir o controle familiar e responsabilizar as plataformas. Combate interesses obscuros de grandes conglomerados que lucram com a fragilidade emocional de crianças e adolescentes sem prestar contas à sociedade.



* C 0 2 5 5 0 5 8 9 4 0 0 0 *

A medida respeita o Marco Civil da Internet, a LGPD e a Constituição Federal (art. 227), promovendo um ambiente digital mais seguro, saudável e educativo para as futuras gerações.

Posto isso, conto com o apoio dos nobres colegas parlamentares para a aprovação da matéria.

Sala das Sessões, em 17 de julho de 2025.

Deputado DUDA RAMOS



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