

# COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO

## PROJETO DE LEI Nº 3.604, DE 2025

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.

**Autor:** Deputado DUDA RAMOS

**Relator:** Deputado JULIO CESAR RIBEIRO

### I - RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 3.604, de 2025, de autoria do Deputado Duda Ramos, dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em jogos eletrônicos que contenham interações online e microtransações. O texto estabelece diretrizes obrigatórias de controle parental e impõe restrições à coleta de dados, publicidade e microtransações voltadas ao público infantojuvenil.

Entre as principais medidas, estão a proibição de mecanismos de recompensa aleatória para menores de 18 anos, a exigência de alertas sobre riscos de dependência e gastos impulsivos, e a obrigação de canais de atendimento em português para responsáveis. O projeto prevê sanções pelo descumprimento, incluindo multas e suspensão das atividades.

O projeto foi distribuído às Comissões de: Comunicação; Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família; e Constituição e Justiça e de Cidadania (mérito e art. 54 RICD).

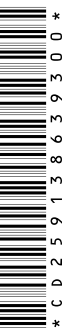
O projeto não possui apensos e, encerrado o prazo regimental, não foram apresentadas emendas nesta Comissão.



A apreciação da proposição é conclusiva pelas Comissões e seu regime de tramitação é ordinário, conforme o art. 24, inciso II e art. 151, inciso III, ambos do Regimento Interno da Câmara dos Deputados (RICD).

É o relatório.

2025-17804



## II - VOTO DO RELATOR

O Projeto de Lei nº 3.604, de 2025, de autoria do Deputado Duda Ramos, dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em jogos eletrônicos com interações online e microtransações, estas entendidas como compras realizadas dentro do próprio jogo. A proposta estabelece diretrizes para controle parental, proibição de práticas abusivas e outras providências correlatas.

A proposição é meritória, partindo de uma preocupação legítima com a segurança e o bem-estar de crianças e adolescentes diante de riscos inerentes ao ambiente digital e aos jogos eletrônicos. Tais riscos incluem a exposição a conteúdos violentos, a coleta irregular de dados e o estímulo a gastos impulsivos. O tema, sem dúvida, é de alta relevância social e compatível com o dever constitucional de proteção integral à infância, previsto no art. 227 da Constituição Federal.

Não obstante o reconhecido valor da proposta, sua análise técnica e jurídica revela significativa sobreposição com o ordenamento recentemente aprovado pelo Congresso Nacional, notadamente com a Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, que institui o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, e com a Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, que estabeleceu o Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos.

O Estatuto Digital da Criança e do Adolescente (ECA Digital), promulgado em setembro deste ano, foi fruto de amplo debate legislativo por ocasião da tramitação do Projeto de Lei nº 2628/2022, com participação de especialistas, entidades da sociedade civil, representantes do setor tecnológico e órgãos públicos. Essa Lei já disciplina de maneira abrangente e sistemática a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais, o que inclui os jogos eletrônicos.

O PL 3604/2025 prevê, entre outras medidas, a obrigatoriedade de mecanismos de controle parental, limites de tempo de uso, bloqueio de compras, relatórios de uso e desativação de chats com



desconhecidos. Tais dispositivos já constam expressamente do Capítulo V do ECA Digital, intitulado “Da Supervisão Parental”.

Além disso, a questão da publicidade e do uso de dados pessoais de menores está plenamente contemplada também em capítulo específico do ECA Digital, que proíbe o uso de técnicas de perfilamento e impulsionamento de conteúdo voltadas ao público infantil. Assim, as previsões do PL 3.604/2025 sobre publicidade direcionada e coleta de dados já encontram correspondência integral na legislação em vigor.

O ECA Digital definiu ainda a proibição das caixas de recompensa oferecidas em jogos direcionados a crianças e adolescentes, conhecidas como *loot boxes*. Dessa maneira, a mesma previsão constante do PL 3604/2025 não agrega valor normativo.

Quanto ao Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos, o diploma incorporou dispositivos específicos de proteção à infância e adolescência, exigindo que a concepção e o funcionamento dos jogos observem o princípio do superior interesse da criança e do adolescente. O Capítulo III da referida Lei, intitulado “Da Proteção da Crianças e dos Adolescentes”, impôs deveres de prevenção e mitigação de riscos, inclusive quanto a realização de compras e transações comerciais.

Em suma, reconhece-se o mérito e a intenção nobre do autor ao propor medidas voltadas à proteção de crianças e adolescentes no ambiente dos jogos eletrônicos. Contudo, diante da ampla sobreposição com a legislação recentemente promulgada, voto pela **REJEIÇÃO** do Projeto de Lei nº 3.604, de 2025.

Sala da Comissão, em                      de                      de 2025.

Deputado JULIO CESAR RIBEIRO  
Relator

2025-17804

