



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 3.604-A, 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; tendo parecer da Comissão de Comunicação, pela rejeição (relator: DEP. JULIO CESAR RIBEIRO).

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

S U M Á R I O

I - Projeto inicial

II - Na Comissão de Comunicação:

- Parecer do relator
- Parecer da Comissão



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 0 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 D 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 *

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.



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

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

Apresentação: 14/10/2025 17:51:21.190 - CCOM
PRL1 CCOM => PL 3604/2025

PRL n.1



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



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD259138639300>
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Julio Cesar Ribeiro

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





Câmara dos Deputados

COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO

PROJETO DE LEI Nº 3.604, DE 2025

III - PARECER DA COMISSÃO

A Comissão de Comunicação, em reunião extraordinária realizada hoje, mediante votação ocorrida por processo simbólico, concluiu pela rejeição do Projeto de Lei nº 3.604/2025, nos termos do Parecer do Relator, Deputado Julio Cesar Ribeiro.

Registraram presença à reunião os seguintes membros:

Julio Cesar Ribeiro - Presidente, Amaro Neto, David Soares e Paulo Magalhães - Vice-Presidentes, André Figueiredo, Antonio Andrade, Bia Kicis, Cabo Gilberto Silva, Capitão Alberto Neto, Fábio Teruel, Flávio Nogueira, Jadyel Alencar, Mauricio Marcon, Rodrigo da Zaeli, Rodrigo Estacho, Franciane Bayer, Gilson Daniel, Gustavo Gayer, Julia Zanatta, Lucas Ramos, Luciano Alves, Luizianne Lins, Marangoni, Marcel van Hattem, Marcos Soares, Osseio Silva, Pastor Diniz e Rosana Valle.

Sala da Comissão, em 22 de outubro de 2025.

Deputado JULIO CESAR RIBEIRO
Presidente



FIM DO DOCUMENTO