

PROJETO DE LEI Nº , DE 2026

(Do Sr. PASTOR GIL)

Dispõe sobre a proibição do acesso, download e utilização de jogos eletrônicos do tipo sandbox, multiplayer online e com interação irrestrita, tais como Roblox e similares, por menores de 18 (dezoito) anos, institui mecanismo obrigatório de verificação de idade, e dá outras providências.

O Congresso Nacional decreta:

Art. Fica proibido, em todo o território nacional, o acesso, download, cadastro, utilização e participação de menores de 18 (dezoito) anos em jogos eletrônicos:

- I – do tipo sandbox;
- II – com interação online irrestrita entre usuários;
- III – que permitam criação de conteúdos por usuários;
- IV – que envolvam comunicação por chat, voz ou troca de mensagens;
- V – que exponham o usuário a ambientes virtuais sem controle parental eficaz.

§ 1º Incluem-se na vedação os jogos conhecidos como Roblox, bem como quaisquer outros jogos ou plataformas similares, independentemente da denominação comercial.

Art. 2º. Os desenvolvedores, distribuidores, plataformas digitais, lojas de aplicativos e provedores de serviços digitais ficam obrigados a implementar sistema obrigatório de verificação etária, previamente ao download, cadastro ou acesso ao jogo.



§ 1º O sistema de verificação deverá exigir, obrigatoriamente, ao menos um dos seguintes meios:

- I – validação por documento oficial com foto;
- II – autenticação via CPF válido;
- III – integração com base oficial de dados governamentais;
- IV – outro meio tecnológico seguro que comprove a maioridade

civil.

§ 2º É vedada a simples autodeclaração de idade pelo usuário.

Art. 3º. Fica instituído o Filtro Nacional de Verificação Etária Digital (FNVED), destinado a:

- I – impedir o acesso de menores de 18 anos aos jogos abrangidos por esta Lei;
- II – identificar e bloquear tentativas de fraude etária;
- III – assegurar a proteção integral de crianças e adolescentes no ambiente digital.

Parágrafo único. O FNVED deverá observar a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018), sendo vedado o uso dos dados para fins comerciais.

Art. 4º. O descumprimento desta Lei sujeitará os responsáveis às seguintes sanções, sem prejuízo de outras previstas em lei:

- I – advertência;
- II – multa de R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais) a R\$ 10.000.000,00 (dez milhões de reais) por infração;
- III – suspensão temporária do aplicativo ou plataforma no território nacional;
- IV – bloqueio definitivo do serviço em caso de reincidência grave;
- V – responsabilização civil e administrativa.



Art. 5º. Os pais ou responsáveis legais que deliberadamente autorizarem ou facilitarem o acesso de menores de 18 anos aos jogos proibidos por esta Lei poderão ser responsabilizados nos termos do Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990).

Art. 6º. Compete aos órgãos de defesa do consumidor, ao Ministério da Justiça, à Autoridade Nacional de Proteção de Dados e demais órgãos competentes a fiscalização do cumprimento desta Lei.

Art. 7º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Este O presente Projeto de Lei tem como objetivo proteger crianças e adolescentes dos riscos associados a jogos eletrônicos online de interação irrestrita, como o Roblox, que expõem menores a:

contato direto com desconhecidos; conteúdos inadequados à faixa etária; práticas de aliciamento, exploração psicológica e sexual; estímulo à dependência digital; ausência de controle efetivo de idade e identidade.

Embora muitas dessas plataformas se autodeclarem “infantis”, a realidade demonstra falhas graves na moderação de conteúdo e na verificação etária, permitindo o livre acesso de menores a ambientes incompatíveis com seu desenvolvimento saudável.

A Constituição Federal, em seu art. 227, impõe ao Estado o dever de assegurar à criança e ao adolescente proteção integral, inclusive no ambiente digital. O Estatuto da Criança e do Adolescente reforça tal dever.

Diante disso, a presente proposição busca equilibrar inovação tecnológica e responsabilidade social, impondo regras claras, eficazes e proporcionais para a proteção da infância e adolescência no Brasil.

A proposição legislativa tem como finalidade assegurar a proteção integral de crianças e adolescentes no ambiente digital, diante do crescimento exponencial de plataformas de jogos eletrônicos online com interação irrestrita entre usuários, criação livre de conteúdos e ausência de



mecanismos eficazes de verificação etária, como ocorre com o jogo Roblox e plataformas similares.

Embora tais jogos sejam amplamente divulgados como “infantis” ou “educativos”, diversos casos concretos já demonstraram graves riscos à integridade física, psicológica e moral de menores de idade, incluindo:

Aliciamento de crianças e adolescentes por adultos, utilizando chats internos e sistemas de mensagens privadas;

Exposição de menores a conteúdos impróprios, como simulações de violência, sexualização precoce, linguagem ofensiva e práticas ilícitas;

Casos de exploração sexual e grooming digital, nos quais adultos se passam por crianças para ganhar a confiança de vítimas menores;

Incentivo a desafios perigosos, comportamentos autodestrutivos e práticas que colocam em risco a vida e a saúde mental dos usuários;

Dependência digital severa, com prejuízos comprovados ao desenvolvimento cognitivo, social e emocional de crianças e adolescentes.

Há registros de investigações policiais, reportagens nacionais e internacionais e alertas de órgãos de proteção à infância envolvendo plataformas desse tipo, nas quais menores foram vítimas de crimes virtuais, assédio, ameaças e manipulação psicológica, evidenciando que os mecanismos atuais de controle parental e moderação são insuficientes ou ineficazes.

Destaca-se que, na maioria dessas plataformas, a verificação de idade baseia-se apenas em autodeclaração, permitindo que qualquer criança, com poucos cliques, tenha acesso irrestrito a ambientes frequentados por adultos desconhecidos, o que configura grave falha de segurança e negligência na proteção do público infantojuvenil.

A Constituição Federal, em seu artigo 227, estabelece como dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à dignidade, ao respeito



e à proteção contra toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. O Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990) reforça esse dever, inclusive frente às novas tecnologias.

Nesse contexto, o presente Projeto de Lei não criminaliza o entretenimento digital, tampouco impede o avanço tecnológico, mas impõe limites claros e responsáveis, compatíveis com a maioridade civil, exigindo verificação etária rigorosa, semelhante àquela já adotada para outras atividades potencialmente prejudiciais a menores.

A proposta visa prevenir danos, e não apenas reagir a tragédias já ocorridas, garantindo que crianças e adolescentes brasileiros não sejam expostos a riscos incompatíveis com seu estágio de desenvolvimento, em respeito ao princípio da proteção integral e da prioridade absoluta.

Diante da relevância social, jurídica e moral do tema, resta evidente a necessidade e urgência da aprovação da presente matéria.

Sala das Sessões, em de de 2026.

Deputado Federal **PASTOR GIL PL/MA**

