

**PROJETO DE LEI Nº , DE 2026**  
(Do Sr. PASTOR GIL)

Altera a Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, para vedar o direcionamento a crianças e adolescentes de jogos eletrônicos que possibilitem a interação entre seus usuários.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º O art. 16 da Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 16. Nos jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes que não possuam fins de entretenimento e que possibilitem a interação entre usuários por meio de mensagens de texto, áudio, vídeo ou troca de conteúdos, de forma síncrona ou assíncrona, deve ser garantida a aplicação de salvaguardas aos direitos de crianças e adolescentes, com a disponibilização de, no mínimo:

.....  
.....

Parágrafo único. É vedado o direcionamento a crianças e adolescentes de jogos eletrônicos para fins de entretenimento que possibilitem a interação mencionada no caput, devendo a respectiva classificação indicativa informar que o jogo não é recomendado para menores de 18 (dezoito) anos.” (NR)

Art. 2º Esta lei entra em vigor um mês após a data de sua publicação.

**JUSTIFICAÇÃO**

A Lei nº 15.211/2025, que instituiu o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente (ECA Digital) é um avanço importante na proteção de



menores no mundo digital. O estatuto define princípios, direitos e deveres específicos para o meio virtual, disciplina mecanismos de verificação etária, estabelece salvaguardas para conteúdos impróprios e estrutura um sistema de responsabilização e fiscalização em que a Agência Nacional de Proteção de Dados (ANPD) atua como autoridade administrativa competente.

Apesar desses avanços, ainda há caminhos a serem percorridos para reduzir riscos específicos associados à interação social em ambientes digitais frequentados por crianças e adolescentes, especialmente em jogos eletrônicos. Um ponto sensível é em relação aos jogos que possuem funcionalidades de chat (por texto ou voz), criação e comercialização de conteúdos por usuários e ambientes virtuais abertos. Nesses jogos, menores se agrupam e interagem socialmente, muitas vezes sem qualquer restrição.

O ECA Digital, atento a esse contexto, trouxe capítulo específico para tratar de jogos eletrônicos. Em especial, seu art. 21 determina que os jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes com funcionalidades de interação entre usuários observem integralmente as salvaguardas do art. 16 da Lei nº 14.852/2024 (marco legal para a indústria de jogos eletrônicos), que trata de moderação de conteúdos, proteção contra contatos prejudiciais e atuação parental sobre os mecanismos de comunicação.

Embora o estatuto ainda não esteja em vigor<sup>1</sup>, passará a vigorar em poucos dias. Apesar disso, não há movimentação na indústria para tratar o problema dos jogos eletrônicos: há inúmeros episódios de discurso de ódio, assédio moral, exposição a conteúdos inapropriados e aliciamento de menores<sup>2</sup>.

Mesmo que o ECA Digital estivesse plenamente implementado, a norma não seria suficiente para resolver todos os problemas relativos à interação social em jogos acessíveis a crianças e adolescentes. Em primeiro lugar, a efetividade das salvaguardas depende de sua correta implementação

<sup>1</sup> O ECA Digital foi promulgado em 17/9/2025 e entra em vigor 6 meses após sua publicação.

<sup>2</sup> Por exemplo: “Roblox vira alvo de autoridades após casos de aliciamento e conteúdos impróprios; plataforma desperta preocupação de famílias”. <https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2026/02/08/roblox-conteudo-improprio-autoridades-familias.ghtml>. Acessado em 2/3/2026.



pelos desenvolvedores e de processos de moderação e de resposta a denúncias, muitas vezes insuficientes diante do volume de interações e da velocidade com que novas formas de abuso surgem. Em segundo lugar, mesmo quando há ferramentas de supervisão parental e de controle de interação, nem sempre pais e responsáveis dispõem de conhecimento técnico, tempo ou recursos para ativá-las e monitorá-las de maneira adequada, o que gera um descompasso entre as garantias normativas e a proteção efetivamente experimentada pelas crianças e adolescentes.

Nesse cenário, esta proposta aperfeiçoa o sistema normativo por meio de intervenção pontual no art. 16 da Lei nº 14.852/2024, que trata dos jogos eletrônicos que permitem interação social entre os usuários para vedar o seu direcionamento a crianças e adolescentes. Propõe-se acrescentar parágrafo único ao dispositivo para proibir o direcionamento de tais jogos a crianças e adolescentes e exigir que a classificação etária indique que não são recomendados para menores de 18 anos. A medida atua apenas nos jogos que possuem fins de entretenimento, ou seja, são excluídos da proposta os jogos para fins educacionais, entre outros. Por essa razão, propõe-se também a reescrita do caput do art. 16 para deixar claro o escopo de aplicação.

Essa pequena alteração é eficaz, pois encontra suporte em toda a estrutura prevista pelo ECA Digital. Por exemplo, o inciso III do art. 8º do estatuto obriga os fornecedores de produtos e serviços de tecnologia da informação a oferecer sistemas e projetar processos para impedir o acesso a conteúdos inadequados à sua faixa etária, conforme as normas de classificação indicativa. Há mecanismos previstos para aferição de idade e todo um arcabouço regulatório para fiscalização e responsabilização pelo descumprimento da lei.

Trata-se, portanto, de medida que contribui para reduzir riscos associados à interação social em jogos eletrônicos de entretenimento acessíveis a crianças e adolescentes. Assim, solicito o apoio dos colegas para a aprovação deste projeto.

Sala das Sessões, em                    de                    de 2026.

Deputado Federal PASTOR GIL                    PL/MA

