

COMISSÃO DE FINANÇAS E TRIBUTAÇÃO

PROJETO DE LEI Nº 3.915, DE 2023

Apensados: PL nº 4.302/2023, PL nº 4.394/2023, PL nº 4.933/2023, PL nº 1.075/2024, PL nº 2.682/2024, PL nº 2.869/2024, PL nº 3.137/2024 e PL nº 3.274/2024

Proíbe a divulgação, promoção ou endosso de empresas de apostas, cassinos em geral, jogos de azar ou quaisquer atividades relacionadas a apostas, por parte de digital influencers e artistas.

Autor: Deputado RICARDO AYRES

Relator: Deputado GILBERTO ABRAMO

I - RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 3.915, de 2023, de autoria do Deputado Ricardo Ayres, proíbe a divulgação, promoção ou endosso de influenciadores digitais e artistas a empresas de apostas, cassinos em geral, jogos de azar ou quaisquer atividades relacionadas a apostas.

Em 23/08/2023, as proposições foram inicialmente distribuídas à Comissão de Comunicação (CCOM); e à Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania (art. 54 do RICD).

Em 12/09/2023, foi-lhe apensado o **PL nº 4.302, de 2023**, de autoria do Deputado Vicentinho Júnior - PP/TO, que *dispõe sobre a permissão de influenciadores digitais realizarem publicidade de sites de apostas online e cassinos online, e estabelece a tributação e destinação dos lucros provenientes dessas atividades*.



Em decorrência dessa apensação, foi determinada a inclusão na distribuição da Comissão de Finanças e Tributação (CFT) para a análise do mérito e adequação financeira e orçamentária da matéria.

Em 21/09/2023, foi-lhe apensado o **PL nº 4.394, de 2023**, de autoria do Deputado Waldemar Oliveira - AVANTE/PE, que *altera o Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais), para tipificar a contravenção penal de divulgação de jogo de azar.*

Em 09/10/2023, encerrou-se o prazo de 5 sessões para apresentação de emendas ao projeto, não tendo sido apresentadas emendas.

Em 1º/12/2023, foi apresentado e, em 06/12/2023, foi aprovado, na CCOM, o parecer do Relator, Deputado Fred Linhares, pela aprovação do PL nº 3.915, de 2023, bem como de seus apensados à época, o PL nº 4.302, de 2023, o PL nº 4.394, de 2023, e o PL nº 4.933, de 2023, na forma do Substitutivo.

Em 07/12/2023, o PL foi recebido na CFT e foi-lhe, ainda, apensado o **PL nº 4.933, de 2023**, de autoria da Comissão Parlamentar de Inquérito (CPI) *destinada a investigar indícios de operações fraudulentas sofisticadas na gestão de diversas empresas de serviços financeiros que prometem gerar patrimônio por meio de gestão de criptomoedas, com divulgação de informações falsas sobre projetos ou serviços e promessa de rentabilidade anormalmente alta ou garantida e inexistência de taxas, mas constituindo-se em sistema de remuneração alimentado pela entrada de novos participantes (o que tem trazido prejuízos vultosos aos investidores e a toda a sociedade, entre os anos de 2019 e 2022), que “dispõe sobre a contratação de influenciadores digitais para qualquer tipo de ação de publicidade relativo a ativos virtuais”.*

Em 11/12/2023, foi apresentado o PRL n. 1 CFT (Parecer do Relator), pelo Deputado Gilberto Abramo (REPUBLIC/MG), pela adequação financeira e orçamentária do Projeto de Lei nº 3.915/2023, e do PL nº 4.302/2023, apensado; e pela não implicação da matéria em aumento ou diminuição da receita ou da despesa públicas, não cabendo pronunciamento



quanto à adequação financeira e orçamentária dos PLs nºs 4.394/2023 e 4.933/2023, apensados, e do Substitutivo adotado pela Comissão de Comunicação; e, no mérito, pela aprovação PL nº 3.915/2023, dos PLs nºs 4.302/2023, 4.394/2023 e 4.933/2023, apensados, e do Substitutivo adotado pela CCOM.

Em 16/04/2024, foi-lhe apensado o **PL nº 1.075, de 2024**, de autoria do Deputado Arlindo Chinaglia - PT/SP, que altera o art. 17 da Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, que *“dispõe sobre a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa; altera as Leis nºs 5.768, de 20 de dezembro de 1971, e 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e a Medida Provisória nº 2.158-35, de 24 de agosto de 2001; revoga dispositivos do Decreto-Lei nº 204, de 27 de fevereiro de 1967; e dá outras providências”*.

Em decorrência dessa apensação, em 06/05/2024, na CFT, houve apresentação do PRL n. 2 CFT (Parecer do Relator), pelo Deputado Gilberto Abramo (REPUBLIC/MG), também pela compatibilidade e adequação financeira e orçamentária do Projeto de Lei nº 3.915/2023, e do PL nº 4.302/2023, apensado; e pela não implicação da matéria em aumento ou diminuição da receita ou da despesa públicas, não cabendo pronunciamento quanto à adequação financeira e orçamentária dos PLs nºs 4.394/2023, 1.075/2024 e 4.933/2023, apensados, e do Substitutivo adotado pela Comissão de Comunicação; e, no mérito, pela aprovação do PL nº 3.915/2023, dos PLs nºs 4.302/2023, 4.394/2023, 1.075/2024 e 4.933/2023, apensados, e do Substitutivo adotado pela CCOM.

Em 04/06/2024, na CFT, foi apresentado o **VTS n. 1** CFT (Voto em Separado), de autoria do Deputado Capitão Alberto Neto - PL/AM.

Em 02/08/2024, foi-lhe apensado o **PL-2682/2024**, de autoria do Deputado José Nelto - PP/GO, que *proíbe a divulgação, promoção ou endosso de jogos de azar ou de quaisquer atividades relacionadas a aposta*.

Em 07/08/2024, foi-lhe apensado o **PL-2869/2024**, de autoria do Deputado Marcos Tavares - PDT/RJ, que *institui a proibição da divulgação, promoção e incentivo de jogos perigosos e de vício em jogos eletrônicos e de*



azar por influenciadores digitais, figuras públicas ou qualquer pessoa, visando proteger a população dos riscos associados a essas atividades.

Em 16/08/2024, foi-lhe apensado o **PL-3137/2024**, de autoria do Deputado Marx Beltrão - PP/AL, que *tipifica a divulgação por meio de influenciadores digitais em todas as plataformas nas redes sociais de jogos e apostas de azar.*

Em 06/09/2024, foi-lhe apensado o **PL-3274/2024**, de autoria do Deputado Luiz Gastão - PSD/CE, que *altera a Lei nº 9.294, de 15 de julho de 1996, para dispor sobre restrições ao uso e à propaganda da modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa.*

Isso posto, cabe a esta Comissão de Finanças e Tributação (CFT) manifestar-se quanto à compatibilidade e à adequação financeira e orçamentária e, também, quanto ao mérito, reforçando o fato de não terem sido apresentadas emendas no prazo regimental transcorrido no âmbito desta Comissão.

É o relatório.

II - VOTO DO RELATOR

O Regimento Interno da Câmara dos Deputados (RI, arts. 32, X, “h”, e 53, II) e a Norma Interna da Comissão de Finanças e Tributação (NI/CFT) definem que o exame de compatibilidade ou adequação se fará por meio da análise da conformidade da proposição com o plano plurianual, a lei de diretrizes orçamentárias e o orçamento anual. Além disso, a NI/CFT prescreve que também nortearão a análise outras normas pertinentes à receita e despesa públicas. São consideradas como outras normas, especialmente, a Constituição Federal e a Lei de Responsabilidade Fiscal-LRF (Lei Complementar nº 101, de 4 de maio de 2000).

O art. 1º, §1º, da NI/CFT define como compatível “a proposição que não conflita com as normas do plano plurianual, da lei de diretrizes



orçamentárias, da lei orçamentária anual e das demais disposições legais em vigor” e como adequada “a proposição que se adapte, se ajuste ou esteja abrangida pelo plano plurianual, pela lei de diretrizes orçamentárias e pela lei orçamentária anual”.

Da análise do projeto, observa-se que este contempla matéria de caráter essencialmente normativo. Apenas em situação extrema, com a aplicação da eventual multa prevista no art. 5º, § 2º, do projeto, haveria alguma repercussão financeira, com o recolhimento de multas impostas aos infratores penalizados, em favor do ente público processante. Dessa forma, conclui-se que a repercussão da aprovação do projeto, em última análise, é positiva para os cofres públicos.

Em relação aos apensados, constata-se o seguinte:

- o PL 4.302/2023 permite a publicidade por influenciadores digitais em relação a sites de apostas online e cassinos online, sujeitando a correspondente arrecadação à tributação de 10%, embora sem especificar quais tributos corresponderiam a essa alíquota;
- o PL 4.394/2023, o PL 2.682/2024 e o PL 3.137/2024 tipificam a contravenção penal de divulgação de jogo de azar, com cobrança de multa dos infratores;
- o PL 4.933/2023 disciplina a contratação de influenciadores digitais para qualquer tipo de anúncio ou propaganda relativo a ativos virtuais;
- o PL 1.075/2024 veda aos agentes operadores de apostas de quota fixar veicular publicidade ou propaganda comercial que, entre outros, explorem crenças ou tradições culturais sobre jogos de azar ou sorte; incentivem comportamentos de jogo socialmente irresponsáveis; explorem inexperiência ou falta de conhecimento de crianças e jovens etc.;



- o PL 2.869/2024 institui a proibição da divulgação, promoção e incentivo de jogos perigosos e de vício em jogos eletrônicos e de azar por influenciadores digitais, figuras públicas ou qualquer pessoa, visando proteger a população dos riscos associados a essas atividades, com previsão de cobrança de multa;
- o PL 3.274/2024 veda a propaganda comercial de apostas de quota fixa, “inclusive aquela efetuada por meio de conteúdos disseminados por influenciadores digitais”, e prevê a advertência pelas plataformas e aplicações de internet, bem como a realização de campanhas pelo Poder Executivo em favor da “conscientização pública sobre os riscos do vício em jogos de azar e sobre a prevenção do transtorno do jogo”.

Nesses termos, a análise empreendida sobre o projeto principal estende-se aos apensados PL 4.302/2023, PL 4.394/2023, PL 2.682/2024, PL 2.869/2024 e PL 3.137/2024, razão pela qual concluímos por sua compatibilidade e adequação financeira e orçamentária.

Em relação aos apensados PL 4.933/2023, PL 1.075/2024 e PL 3.274/2024, por contemplarem matéria de caráter essencialmente normativo, não acarretam repercussão direta ou indireta na receita ou na despesa da União. Nesses casos, torna-se aplicável o art. 32, X, “h”, do Regimento Interno desta Casa, que dispõe que somente as proposições que *importem aumento ou diminuição de receita ou de despesa pública* estão sujeitas ao exame de compatibilidade ou adequação financeira e orçamentária.

Quanto ao mérito, entendo que, diante das valiosas contribuições dos projetos de lei e do Voto em Separado para a normatização das atividades de publicidade de serviços de apostas e jogos de azar em aplicações de internet de redes sociais por influenciadores digitais no Brasil – visando, principalmente, à proteção do público atingido, em especial, os mais jovens, de serem expostos a conteúdos que promovem atividades potencialmente prejudiciais –, merecem acolhidas as medidas propostas no PL nº 3.915, de



2023, na forma do Substitutivo anexo, bem como nos seus apensados: PL 4.302/2023, PL 4.394/2023, PL 2.682/2024, PL 2.869/2024 e PL 3.137/2024, PL 4.933/2023, PL 1.075/2024 e PL 3.274/2024.

Em face do exposto, voto:

- i. pela compatibilidade e adequação financeira e orçamentária do Projeto de Lei 3.915 de 2023 e dos apensados PL 4.302/2023, PL 4.394/2023, PL 2.682/2024, PL 2.869/2024 e PL 3.137/2024; e pela não implicação financeira ou orçamentária da matéria em aumento ou diminuição da receita e da despesa pública, não cabendo pronunciamento quanto à adequação financeira ou orçamentária dos apensados PL 4.933/2023, PL 1.075/2024 e PL 3.274/2024; e
- ii. no mérito, pela aprovação do Projeto de Lei 3.915 de 2023 e dos apensados PL 4.302/2023, PL 4.394/2023, PL 2.682/2024, PL 2.869/2024 e PL 3.137/2024, PL 4.933/2023, PL 1.075/2024 e PL 3.274/2024, na forma do Substitutivo anexo.

Sala da Comissão, em de de 2024.

Deputado GILBERTO ABRAMO
Relator

2024-15223



COMISSÃO DE FINANÇAS E TRIBUTAÇÃO

SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 3.915, DE 2023

Apensados: PL 4302/2023, PL 4933/2023, PL 4394/2023, PL 3137/2024, PL 1075/2024, PL 2682/2024, PL 2869/2024, PL 3274/2024

Veda a publicidade de jogos de azar realizada por influenciadores digitais.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei veda a publicidade dos jogos de azar, previstos no art. 50 do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais), realizada por influenciadores digitais em aplicações de internet.

Art. 2º Para os fins desta Lei, considera-se:

I - influenciador digital: pessoa física que utiliza aplicações de internet para a produção e a distribuição de conteúdo, com o objetivo expresso e ostensivo de influenciar o comportamento, as opiniões e as decisões do seu público, visando a obter benefício econômico próprio, por meio da construção de relações diretas com seus seguidores;

II - aplicações de internet: aplicações de internet nos termos do inciso VII do art. 5º da Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014; e

III - publicidade realizada por influenciador digital em provedores de aplicações de internet: conteúdo veiculado por influenciador digital em provedores de aplicações de internet, em troca de pagamento pecuniário ou valor estimável em dinheiro, com a finalidade de promover a comercialização do produto ou serviço anunciado.

Art. 3º É vedado aos influenciadores digitais veicular publicidade de jogos de azar no Brasil direcionada especificamente ao público localizado no território brasileiro.



Art. 4º Os influenciadores digitais são responsáveis por garantir que seus conteúdos não contenham referências ou incentivos à prática de jogos de azar.

Parágrafo único. A responsabilidade de que trata o *caput* abrange todos os formatos de publicidade realizada por influenciador digital em provedores de aplicações de internet, incluindo vídeos, *lives*, *stories* e outras formas de comunicação com seus seguidores.

Art. 5º Ao veicular publicidade de jogos não compreendidos no conceito jogos de azar, o influenciador digital deve informar de maneira clara e inequívoca a natureza comercial da publicação, em formato que permita que os usuários identifiquem tais conteúdos de maneira fácil e imediata, e incluir informações que permitam identificar a pessoa física ou jurídica contratante.

Art. 6º A comercialização de publicidade de jogos não compreendidos no conceito jogos de azar por provedor sediado no exterior deverá ser faturada, realizada e reconhecida por seu representante no Brasil e conforme a legislação de regência da publicidade brasileira, quando destinada ao mercado nacional.

Art. 7º Com o intuito de cooperar com as autoridades competentes na supervisão e na remoção de publicidade de jogos de azar realizada por influenciadores digitais em suas plataformas, os provedores de aplicações de internet deverão manter canais para o recebimento de denúncias, a serem transmitidas à autoridade competente.

§ 1º Caso seja notificado pela autoridade competente e não proceda à remoção do conteúdo no prazo de 5 (cinco) dias úteis, a contar da data de recebimento da notificação, o provedor de aplicação de internet responderá solidariamente pela disseminação de conteúdo em desacordo com esta Lei e estará sujeito ao previsto no art. 8º.

§ 2º A notificação prevista no § 1º deverá conter, sob pena de nulidade, identificação clara e específica do conteúdo apontado como infringente, que permita a localização inequívoca do material.

Art. 8º Em caso de violação desta Lei, os influenciadores digitais ou os provedores de aplicações de internet, conforme o caso, estarão



sujeitos às seguintes sanções, por meio de ações individuais e/ou coletivas, que podem ser cumuladas ou não, sem prejuízo das de natureza civil ou penal:

I - advertência, com indicação de prazo para adoção de medidas corretivas;

II - multa simples ou diária, observado o limite previsto no art. 57, parágrafo único, da Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor), no caso dos provedores de aplicações de internet; e

III - suspensão do exercício da atividade de influenciador digital pelo período máximo de 6 (seis) meses, prorrogável por igual período.

Art. 9º É vedado aos influenciadores digitais a divulgação, a promoção ou o endosso de jogos, mesmo aqueles disciplinados em Lei, com narrativa e discursos voltados a menores de idade, visando à garantia de sua proteção integral e à sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento.

Art. 10. Os influenciadores digitais devem informar sobre as possíveis consequências negativas associadas ao jogo, como riscos financeiros e transtornos associados, tais como o jogo patológico ou abusivo.

Art. 11. O contratante de influenciadores digitais para a publicidade de que trata esta Lei deverá disponibilizar, em seu sítio eletrônico, a relação de todos os influenciadores contratados no último ano.

§ 1º A relação prevista no *caput* deverá ser atualizada mensalmente e estar disponível em página específica e de fácil localização.

§ 2º A relação entre o influenciador digital e seu contratante deverá ser disciplinada por escrito, em instrumento contratual que deverá conter, no mínimo:

I - registro do número de inscrição no Cadastro de Pessoas Físicas (CPF) e do cadastro simplificado no órgão do Poder Executivo;

II - descrição detalhada do escopo e do tipo de publicidade a ser feita; e

III - obrigação do influenciador digital de agir com boa-fé e diligência em relação aos destinatários da publicidade.



§ 3º Os contratantes devem armazenar por, no mínimo, um ano, contados do fim da sua vigência, os instrumentos contratuais referentes à contratação dos influenciadores digitais e toda respectiva publicidade realizada em decorrência desses instrumentos.

Art. 12. O governo federal incentivará campanhas de conscientização sobre os riscos e impactos dos jogos, em colaboração com instituições educacionais e profissionais de saúde.

Art. 13. O Poder Executivo poderá regulamentar esta Lei para garantir a sua execução.

Art. 14. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala da Comissão, em de de 2024.

Deputado GILBERTO ABRAMO
Relator

2024-15223

