



CÂMARA DOS DEPUTADOS

*PROJETO DE LEI N.º 3.224, DE 2024 (Do Sr. Dorinaldo Malafaia)

URGÊNCIA – ART. 155 RICD

Institui a Campanha Nacional de Utilização Consciente da Tecnologia Digital, que se destina a incentivar o uso ponderado e responsável de jogos eletrônicos, redes sociais, programas computacionais, softwares, e similares conectados à internet ou a outra rede de comunicações, e dá outras providências.

DESPACHO:

ÀS COMISSÕES DE
PREVIDÊNCIA, ASSISTÊNCIA SOCIAL, INFÂNCIA, ADOLESCÊNCIA E
FAMÍLIA;
COMUNICAÇÃO;
DEFESA DO CONSUMIDOR;
SAÚDE E
CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (ART. 54 RICD)

APRECIAÇÃO:

Proposição Sujeita à Apreciação do Plenário

S U M Á R I O

I - Projeto inicial

II - Projeto apensado: 3786/24

(*) Atualizado em 26/11/2024 para inclusão de apensado (1)



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI Nº DE 2024 (do Sr. Dorinaldo Malafaia)

Apresentação: 19/08/2024 12:27:37.537 - MESA

PL n.3224/2024

Institui a Campanha Nacional de Utilização Consciente da Tecnologia Digital, que se destina a incentivar o uso ponderado e responsável de jogos eletrônicos, redes sociais, programas computacionais, softwares, e similares conectados à internet ou a outra rede de comunicações, e dá outras providências.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei institui a Campanha Nacional de Utilização Consciente da Tecnologia Digital, que se destina a incentivar o uso ponderado e responsável de jogos eletrônicos, redes sociais, programas computacionais, softwares, e similares conectados à internet ou a outra rede de comunicações.

Art. 2º A Campanha Nacional de Utilização Consciente da Tecnologia Digital ocorrerá anualmente, no mês de abril, em todo o território nacional.

Art. 3º Durante a Campanha Nacional de Utilização Consciente da Tecnologia Digital serão realizadas ações e atividades de conscientização nas instituições de ensino, de saúde, de comunicação e de proteção à criança e ao adolescente, com o objetivo de disseminar informações sobre o uso responsável e moderado da tecnologia digital e os riscos potenciais do seu uso excessivo na saúde mental, física e emocional dos indivíduos.

Art. 4º Os sites e aplicativos de jogos eletrônicos e de redes sociais deverão conter advertência sobre os riscos potenciais do uso excessivo da tecnologia digital em crianças e adolescentes, segundo frases estabelecidas pelo Ministério da Saúde, usadas sequencialmente, de forma simultânea ou rotativa.



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD247180870400>

Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dorinaldo Malafaia



* C D 2 4 7 1 8 0 8 7 0 4 0 0 *

Art. 5º A propaganda comercial do produto ou serviço de tecnologia digital relacionado no caput do artigo 1º, está sujeita às restrições e às condições estabelecidas por esta Lei, nos termos do § 4º do art. 220 da Constituição Federal.

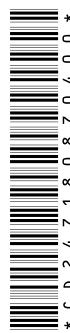
§1º A propaganda conterá, nos meios de comunicação e em função de suas características, advertência sempre que possível falada ou escrita sobre os riscos potenciais do uso excessivo da tecnologia digital em crianças e adolescentes, segundo frases estabelecidas pelo Ministério da Saúde, usadas sequencialmente, de forma simultânea ou rotativa.

Art.6º A propaganda comercial dos smartphones, videogames, computadores, *tablets* e equipamentos similares de tecnologia digital, com exceção dos destinados à exportação; bem como os pôsteres, painéis ou cartazes, jornais, revistas e anúncios que façam a referida difusão ou propaganda está sujeita às restrições e às condições estabelecidas por esta Lei, nos termos do § 4º do art. 220 da Constituição Federal.

§1º A propaganda conterá, nos meios de comunicação e em função de suas características, advertência sempre que possível falada ou escrita sobre os riscos potenciais do uso excessivo da tecnologia digital em crianças e adolescentes, segundo frases estabelecidas pelo Ministério da Saúde, usadas sequencialmente, de forma simultânea ou rotativa.

§2º As embalagens dos equipamentos relacionados no caput do art. 6º, com exceção dos destinados à exportação; bem como os pôsteres, painéis ou cartazes, jornais, revistas e anúncios que façam a referida difusão ou propaganda conterão a advertência mencionada § 1º deste artigo.

§3º Nas embalagens, as cláusulas de advertência a que se refere o § 2º deste artigo serão inseridas, de forma legível e ostensivamente destacadas, em uma das laterais do produto que seja comercializado diretamente com o consumidor.



* C D 2 4 7 1 8 0 8 0 8 7 0 4 0 0 *

§4º Nos pôsteres, painéis, cartazes, jornais e revistas e anúncios, as cláusulas de advertência a que se refere o § 1º deste artigo deverão ser escritas de forma legível e ostensiva.

Art. 7º Aplicam-se ao infrator dos artigos 4º, 5º e 6º desta Lei, sem prejuízo de outras penalidades previstas na legislação em vigor, as seguintes sanções:

- I - advertência;
- II - suspensão do produto ou serviço de tecnologia digital relacionado no caput do artigo 1º, por prazo de até trinta dias;
- III - suspensão, no veículo de divulgação da publicidade, de qualquer outra propaganda, por prazo de até trinta dias;
- IV - obrigatoriedade de veiculação de retificação ou esclarecimento para compensar propaganda distorcida ou de má-fé;
- V – apreensão dos equipamentos relacionados no artigo 6º.
- VI – multa simples, de até 10% (dez por cento) do faturamento do grupo econômico no Brasil no seu último exercício aplicada conforme a capacidade econômica do infrator;
- VII – proibição de exercício das atividades.

§1º As sanções previstas neste artigo poderão ser aplicadas gradativamente e, na reincidência, cumulativamente, de acordo com as especificidades do infrator.

§2º Tratando-se de empresa estrangeira, responde solidariamente pelo pagamento da multa de que trata o inciso VI do caput deste artigo sua filial, sucursal, escritório ou estabelecimento situado no País.

Art. 8º. Os valores das multas aplicadas com base nesta Lei serão destinados ao Fundo de Defesa de Direitos Difusos, a serem aplicados necessariamente em políticas e projetos que tenham por objetivo a proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital.

Art. 9º. O Poder Executivo regulamentará esta Lei no prazo máximo de 90 (noventa) dias de sua publicação.

Art. 10. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.



JUSTIFICATIVA

Esta Lei institui a Campanha Nacional de Utilização Consciente da Tecnologia Digital, que se destina a incentivar o uso ponderado e responsável de jogos eletrônicos, redes sociais, programas computacionais, *softwares*, e similares conectados à internet ou a outra rede de comunicações.

Ademais, o PL prevê que a Campanha Nacional de Utilização Consciente da Tecnologia Digital ocorrerá, em todo território nacional, no mês de abril, quando serão realizadas ações e atividades de conscientização nas instituições de ensino, de saúde, de comunicação e de proteção à criança e ao adolescente, com o objetivo de disseminar informações sobre o uso responsável e moderado da tecnologia digital e os riscos potenciais do seu uso excessivo na saúde mental, física e emocional dos indivíduos.

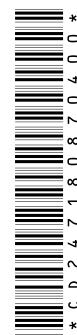
Sabemos que, na medida em que o mundo evolui, também é possível perceber a impressionante evolução das tecnologias digitais. De fato, elas se tornaram parte das nossas vidas, mais do que isso, revolucionaram a forma como nos comunicamos, aprendemos e vivemos em sociedade.

As crianças e adolescentes estão mais conectados ao mundo digital. Ver crianças cada vez mais novas usando aparelhos eletrônicos durante eventos de família, passeios ao ar livre, entre outras atividades cotidianas, virou uma cena comum. E, embora haja certo receio do uso excessivo das tecnologias digitais por parte de pais, médicos e especialistas, o relacionamento entre infância e tecnologia se desenvolve em ritmo acelerado.

São inúmeras as crianças de todas as idades imersas na vida digital e em seus equipamentos eletrônicos durante horas a fio, praticamente alheios a tudo que ocorre a sua volta; muitos já fazem um uso abusivo ou imoderado dessas tecnologias. Trata-se, sem dúvida, de um problema recente, que vem ganhando escala relevante em todas as sociedades e demanda a atenção do poder público.

Por essa razão, os sites e aplicativos de jogos eletrônicos e de redes sociais deverão conter advertência sobre os riscos potenciais do uso excessivo da tecnologia digital em crianças e adolescentes, segundo frases estabelecidas pelo Ministério da Saúde, usadas sequencialmente, de forma simultânea ou rotativa.

Da mesma forma, a propaganda comercial dos smartphones, videogames, computadores, *tablets* e equipamentos similares de tecnologia digital, com exceção dos destinados à exportação; bem como os pôsteres, painéis ou cartazes, jornais, revistas e anúncios que façam a referida difusão ou propaganda está sujeita às restrições e às condições estabelecidas por esta Lei, nos termos do § 4º do art. 220 da Constituição Federal.



* C D 2 4 7 1 8 0 8 7 0 4 0 0 *

O uso de tecnologia digital em excesso pode impactar negativamente a saúde das crianças e dos adolescentes. De acordo com a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), alguns dos principais impactos incluem:

1. Problemas de sono: O uso de telas até duas horas antes de dormir afeta a qualidade do sono das crianças e adolescentes. Com isso, há aumento de insônia, estresse, irritabilidade e cansaço durante o dia.

2. Problemas de visão: O excesso de telas pode levar a problemas de visão, como fadiga ocular, síndrome visual do computador e miopia, por exemplo.

3. Problemas de saúde mental: O excesso de telas aumenta o risco de ansiedade, depressão, irritabilidade e outros problemas de ordem mental.

4. Problemas de desenvolvimento: O excesso de telas pode afetar o desenvolvimento cognitivo e social das crianças, interferindo na capacidade de aprendizado e na interação com outras pessoas.

Ademais, é importante acrescentar outros problemas listados pela SBP, são eles: déficit de atenção e hiperatividade; transtornos alimentares, como sobre peso, obesidade, bulimia e anorexia; comportamentos auto lesivos e indução ao risco de suicídio; exposição precoce à sexualidade, bem como risco de abuso sexual virtual; *bullying* e *cyberbullying*; transtornos posturais; bem como o uso de nicotina, bebidas alcoólicas, substâncias ilícitas e anabolizantes.

A referida Sociedade produziu, em 2016, o primeiro documento sobre Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital, a respeito das demandas das tecnologias da informação e comunicação (TICs), redes sociais e Internet, com recomendações para pediatras, pais e educadores na era digital. O manual denominado **#MENOS TELAS #MAIS SAÚDE**¹, atualizado em 2021, afirma que etapas do desenvolvimento infantil são inibidas com o uso excessivo de aparelhos eletrônicos.

Segundo o documento: “*A distração de uma tela ou a experimentação de um objeto de consumo, como um jogo de videogame, passa a ser uma solução rápida para lidar com sentimentos perturbadores e emoções difíceis, ocasionando dependências com as quais as crianças e os adolescentes ainda não aprenderam a lidar*”.

Ainda, conforme o documento, “*o Marco Civil da Internet, Lei 12.965 (2014) além de fomentar a educação digital em seu artigo nº 29, facilita aos pais usuários das TICs a opção de livre escolha de programa para o exercício do controle parental como formas de proteção às mudanças tecnológicas, em*

¹ https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/_22246c-ManOrient_-_MenosTelas_MaisSaude.pdf



* C D 2 4 7 1 8 0 8 7 0 4 0 0 *

especial sobre os impactos provocados nas famílias, nas rotinas e vivências das crianças e dos adolescentes. Porém, tanto os pais como os educadores nas escolas precisam aprender como exercer esta mediação e serem alertados sobre os riscos e os limites necessários ao assumirem esta responsabilidade. A recente Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) 13.709 (2018) em seu artigo nº 14 assegura que o tratamento dos dados pessoais de crianças e adolescentes deverá ser realizado em seu melhor interesse, e no parágrafo 1º com o consentimento específico e em destaque dado por pelo menos um dos pais ou responsável legal. Assim, jogos, aplicativos, redes sociais deixam de ser somente desafio ou meio de entretenimento para se tornar uma obrigação legal, inclusive de escolas, clubes, associações recreativas e toda a sorte de entidades públicas e privadas que lidam com dados, informações e privacidade relativas às crianças e adolescentes”.

É preciso conscientizar pais, responsáveis, educadores e profissionais de saúde acerca do uso precoce, excessivo, prolongado ou tóxico da tecnologia digital, para que seja adotada a conduta adequada, o tratamento e as intervenções imediatas de prevenção dos transtornos físicos, mentais e comportamentais associados ao uso problemático e à dependência digital em crianças e adolescentes.

Não se trata apenas de uma questão de direitos à saúde e à prevenção de riscos e danos para crianças e adolescentes que pertencem à era digital, trata-se também de uma questão de responsabilidade social, da qual essa Casa não deve se eximir.

As leis de proteção social e do uso seguro e ético das tecnologias existem, contudo devem ser aprimoradas e difundidas em campanhas, por meio de ações e medidas de conscientização sobre o uso responsável e moderado da tecnologia digital e os riscos potenciais do seu uso excessivo na saúde mental, física e emocional dos indivíduos.

Portanto, considerando a urgência e a relevância do tema, rogo aos pares a aprovação deste Projeto de Lei.

Sala das Sessões, 19 de August de 2024.

(assinado eletronicamente)

DORINALDO MALAFIAIA

Deputado Federal

PDT- AP





CÂMARA DOS DEPUTADOS

CENTRO DE DOCUMENTAÇÃO E INFORMAÇÃO – CEDI

Coordenação de Organização da Informação Legislativa – CELEG

**CONSTITUIÇÃO DA
REPÚBLICA
FEDERATIVA DO
BRASIL**

<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:constitucional:198810-05;1988>

PROJETO DE LEI N.º 3.786, DE 2024

(Do Sr. Luiz Carlos Hauly)

Institui a Política Nacional de Proteção à Saúde Mental em face do uso excessivo de tecnologia e das redes sociais e dá outras providências.

DESPACHO:
APENSE-SE À(AO) PL-3224/2024.

PROJETO DE LEI N° , DE 2024
(Do Sr. Luiz Carlos Hauly)

Apresentação: 02/10/2024 10:01:59.967 - Mesa

PL n.3786/2024

Institui a Política Nacional de Proteção à Saúde Mental em face do uso excessivo de tecnologia e das redes sociais e dá outras providências.

Art 1º Fica instituída a Política Nacional de Proteção à Saúde Mental em face do uso excessivo de tecnologia e redes sociais, com os seguintes objetivos:

I - Promover a conscientização da população sobre os riscos do uso excessivo de tecnologia e redes sociais para a saúde mental e combate à síndrome do FOMO - “medo de ficar de fora ou medo de estar perdendo algo”;

II - apoiar e financiar a realização de estudos sobre os impactos do uso excessivo de tecnologia e redes sociais na saúde mental na população brasileira;

III – estimular por meio de ações governamentais o desenvolvimento de hábitos saudáveis de uso da tecnologia e das redes sociais;

IV - desenvolver programas e aplicativos de educação sobre o uso consciente e responsável das tecnologias digitais, sobretudo a inclusão na grade curricular escolar de conteúdos sobre o uso consciente e responsável das tecnologias digitais;

V - promover a criação de programas de apoio e tratamento para pessoas com problemas relacionados ao uso excessivo de redes sociais e à síndrome do FOMO;



* C D 2 4 5 7 9 8 3 7 5 7 0 0 *

VI - fomentar a colaboração entre o setor público, privado e a sociedade civil para a implementação da Política Nacional de Proteção à Saúde Mental em Face do uso excessivo de tecnologia e das redes sociais.

Parágrafo único. Para os fins da presente Lei, serão considerados redes sociais as plataformas e os aplicativos digitais que permitem a interação e conexão entre usuários, a criação, a disseminação e o compartilhamento de conteúdo, bem como a construção de comunidades virtuais e a troca de informações.

Art. 2º São princípios da Política Nacional de Proteção à Saúde Mental em face do uso excessivo de tecnologia e das redes sociais:

I - Promoção da saúde mental e do bem-estar da população, por meio dos órgãos governamentais e não –governamentais;

II – estímulo das atividades que incentivem a interação social presencial entre os estudantes, sobretudo às atividades físicas ao ar livre, consideradas essenciais para combater o uso excessivo de tecnologia e de redes sociais;

III - proteção da infância e da adolescência no combate do uso excessivo de tecnologia e redes sociais;

III - promoção do uso consciente e responsável das tecnologias digitais, combatendo o uso excessivo de tecnologia e redes sociais.

Art. 3º As redes sociais deverão:

I – disponibilizar aos usuários ferramentas para o controle do tempo de uso da plataforma;

II - implementar mecanismos de alerta sobre os riscos do uso excessivo de redes sociais;

III - proibir a publicidade direcionada a crianças e adolescentes que incentive o uso excessivo de redes sociais;



* C D 2 4 5 7 9 8 3 7 5 7 0 0 *

IV - investir em pesquisas e estudos sobre os impactos do uso de tecnologia e plataformas digitais na saúde mental;

V- veicular, gratuitamente, mensagem de advertência sobre os malefícios do uso excessivo das redes sociais, a cada sessenta minutos de uso da rede social, cujo conteúdo e frases serão definidos pelo Ministério da Saúde na regulamentação da presente Lei, com duração não inferior a trinta segundos em cada inserção, todas precedidas da afirmação "O Ministério da Saúde adverte";

§ 1º. A veiculação de publicidade feita em desacordo com as condições fixadas nos inciso V do caput constitui infração punível com as seguintes sanções:

I – advertência por escrito;

II – multa de R\$ 10.627,00 (dez mil, seiscentos e vinte e sete reais), cobrada do dobro até o quíntuplo em caso de reincidência por cada inserção não realizada.

§ 2º As sanções serão aplicadas isolada ou cumulativamente, conforme dispuser o regulamento.

Art. 4º O Poder Executivo regulamentará esta Lei no prazo de sessenta dias.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

O uso excessivo da tecnologia e das mídias sociais têm provocado o surgimento de problemas de saúde mental em toda a população brasileira, independente da faixa etária, atingindo sobretudo os mais jovens.



* C D 2 4 5 7 9 8 3 7 5 7 0 0 *

De acordo com os dados levantados pela Universidade de São Paulo, o Brasil já ocupa a 2ª posição mundial em tempo de tela do mundo, com cerca de 56% do tempo gasto em atividades cibernéticas, como utilização de redes sociais, buscadores ou apenas trabalho em frente ao computador.

Entretanto, pesquisas realizadas em 2019 no Brasil alertam que o nível "... alto FOMO está atrelado ao cotidiano e sua produção, interferindo nas relações e nas reações dos sujeitos. Desse modo, a sensação de que se perde uma experiência ou algum objeto de anelo não identificado acaba por remontar a um quadro ansioso, com precedente para a precarização das relações de sociabilidade, de estudos e de trabalho...".

Este problema não é uma questão exclusivamente nacional, visto que a Sociedade Espanhola de Psiquiatria e Saúde Mental (Sepsm) emitiu um relatório revelando que 69% dos jovens espanhóis, entre 18 e 34 anos, confessam sofrer de FOMO, acreditando que perdem eventos essenciais se não verificarem a internet.

A gravidade do tema exige a instituição de uma Política Nacional de Proteção à Saúde Mental em face do uso excessivo de tecnologia e das redes sociais.

Cabe destacar que inexiste qualquer política pública para combater esta grave questão de saúde mental no Brasil, sendo urgente e relevante que o Poder Legislativo regulamente a questão abordada na presente proposição.

Conto com o apoio dos nobres parlamentares à presente proposição.

Sala das Sessões, outubro de 2024.

LUIZ CARLOS HAULY

DEPUTADO FEDERAL



* C D 2 4 5 7 9 8 3 7 5 7 0 0 *

PODEMOS PR

Apresentação: 02/10/2024 10:01:59.967 - Mesa

PL n.3786/2024



* C D 2 4 5 7 9 8 3 7 5 7 0 0 *



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD245798375700>
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Luiz Carlos Hauly

FIM DO DOCUMENTO