

**PARECER DE PLENÁRIO PELAS COMISSÕES DE PREVIDÊNCIA,
ASSISTÊNCIA SOCIAL, INFÂNCIA, ADOLESCÊNCIA E FAMÍLIA;
COMUNICAÇÃO; DEFESA DO CONSUMIDOR; SAÚDE E
CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA AO PROJETO DE
LEI Nº 3224, DE 2024**

PROJETO DE LEI Nº 3224, DE 2024

Apensado: PL nº 3786/2024

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

Autor: Deputado DORINALDO MALAFAIA

Relatora: Deputada DUDA SALABERT

I – RELATÓRIO

A proposição ora sob análise, de autoria do Deputado Dorinaldo Malafaia, tem por objetivo instituir 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. A Campanha ocorrerá anualmente, no mês de abril, e será marcada por 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.

O Projeto de Lei ainda dispõe sobre a propaganda dos produtos e serviços digitais, que passa a ter de incluir advertência sobre os riscos potenciais do uso excessivo da tecnologia digital em crianças e adolescentes, segundo frases estabelecidas pelo Poder Público, usadas sequencialmente, de forma simultânea ou rotativa.



Em sua justificativa, o autor pondera que o uso de tecnologia digital em excesso pode impactar negativamente a saúde das crianças e dos adolescentes. Ainda segundo o autor, a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) aponta que os principais impactos afetam a qualidade do sono, geram fadiga ocular e danos à visão, aumentam a ansiedade e podem afetar o desenvolvimento cognitivo das crianças.

Foi apensado ao projeto original o PL nº 3.786, de 2024, de autoria do Deputado Carlos Haully, que institui a Política Nacional de Proteção à Saúde Mental em face do uso excessivo de tecnologia e das redes sociais e dá outras providências.

Os objetivos dessa proposta incluem conscientizar sobre os riscos, promover hábitos saudáveis, apoiar estudos e criar programas de apoio e tratamento, com ênfase na proteção de crianças e adolescentes e na educação digital escolar. Além disso, a proposta determina que as redes sociais ofereçam ferramentas de controle de uso, alertas sobre riscos e veiculem advertências de saúde.

A matéria foi distribuída para análise de mérito às Comissões de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família; Comunicação; Defesa do Consumidor; e Saúde. A Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania deve se manifestar sobre a constitucionalidade, juridicidade e boa técnica legislativa.

Foi aprovado requerimento de urgência, estando a matéria pronta para apreciação em Plenário.

No prazo regimental, o projeto recebeu uma única emenda em Plenário. A EMP nº 1/2024, de autoria do Deputado Kim Kataguirí, propõe, para a publicidade de dispositivos e aplicações de internet, a distinção de grupos de crianças e adolescentes e a inclusão de informação sobre classificação etária indicativa e sobre ferramentas de controle parental. Ademais, propõe que o Poder Executivo colaborará com provedores de internet em iniciativas de educação digital e supervisão online para crianças e adolescentes. E também suprime o artigo relativo a aplicação de sanções e o artigo sobre a destinação dos valores das multas.

É o relatório.



II – VOTO

II.1 Pressupostos de constitucionalidade, juridicidade e técnica legislativa

No que se refere à constitucionalidade formal da proposição e seu apensado, verificamos que sua tramitação atende as exigências relacionadas à competência legislativa, à legitimidade da iniciativa parlamentar e ao meio adequado para veiculação das matérias.

Quanto à constitucionalidade material, não vislumbramos nenhuma ofensa aos princípios e regras que regem o ordenamento jurídico pátrio. Além disso, verificamos o atendimento ao requisito da boa juridicidade, uma vez que os projetos em exame respeitam os princípios gerais do direito, observam o princípio da generalidade normativa e inovam no ordenamento jurídico.

Relativamente à técnica legislativa, as proposições adequam-se ao disposto na Lei Complementar nº 95, de 26 de fevereiro de 1998, que dispõe sobre as normas de redação, elaboração, alteração e consolidação das leis.

Diante do exposto, nosso voto é pela constitucionalidade, juridicidade e boa técnica legislativa das proposições.

II.2 Mérito

As novas tecnologias digitais, sem dúvida alguma, representam um avanço em diversas áreas da vida humana. As operações bancárias ficaram mais ágeis e precisas. A compra e venda de produtos foi facilitada. A divulgação de notícias tornou-se quase instantânea. O debate político tornou-se mais acessível aos cidadãos.

Todavia, esses avanços vieram com diversos custos. No que se refere a nossas crianças, elas passaram muito cedo a ter acesso fácil a coisas que não têm maturidade para entender. São submetidas a estímulos que podem ser comparados aos efeitos de narcóticos, com a liberação de dopamina e outros neurotransmissores quando são reforçadas por “curtidas” ou recebem “atualizações”.

Nesse sentido, precisamos proteger nossos jovens e crianças dos malefícios da tecnologia.

Não se trata de condenar o uso da tecnologia, mas de garantir a maximização dos benefícios e a redução dos prejuízos.

Ambos Projetos de Lei, em nossa visão, são bastante meritórios, pois optam pelo incentivo ao esclarecimento. Não se trata de proibir a tecnologia ou de restringir sua utilização, mas de garantir seu uso informado e consciente por meio



de uma Campanha anual e do uso de advertências específicas nos produtos e serviços digitais.

Pais, educadores, responsáveis, profissionais de saúde e os próprios jovens e crianças devem ter consciência das implicações do uso prolongado ou excessivo de tecnologia digital. A vida desses indivíduos e de suas famílias pode ser afetada de diversos modos caso não estejam preparados para lidar com as consequências indesejáveis da tecnologia. Apenas por meio do esclarecimento as famílias e as pessoas poderão elaborar estratégias adequadas a seu modo de vida e às suas necessidades.

Os custos para sanarmos os danos à saúde física e mental de milhões de crianças, tanto em termos financeiros quanto sociais, certamente seriam astronômicos. Esta proposição, ao buscar formas de evitar prejuízos a nossos jovens, reveste-se de mérito legislativo e sugerimos sua aprovação.

O texto apresentado pela proposição principal trazia detalhes que consideramos mais adequados à regulamentação infralegal, bem como atribuía competências específicas que também consideramos mais adequadas à deliberação posterior do Poder Executivo.

Ademais, o PL apenso tratava mais especificamente da saúde mental relacionada ao uso excessivo de telas, não contemplando consequências físicas e sociais, por exemplo.

A necessidade desses pequenos aprimoramentos e de integrar aspectos relevantes do PL apenso nos levou à elaboração do Substitutivo em anexo.

Por fim, quase a totalidade das sugestões contidas na Emenda nº 1/2024 foi incorporada ao substitutivo. Em especial, foram introduzidas, para a publicidade de dispositivos e aplicações de internet: a distinção entre grupos de crianças e adolescentes de grupos de adultos; a necessidade de classificação etária indicativa; e a informação sobre as funcionalidades de controle parental disponíveis. Ademais, foram suprimidos os artigos relativos a aplicação de sanções. Por se tratarem de regras sobre a publicidade de produtos ou serviços, o Código de Defesa do Consumidor permanece o instrumento legal adequado para tratar os casos de descumprimento.

II.3 Conclusão do voto

Diante do exposto, no âmbito da Comissão de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família, nosso voto é pela **APROVAÇÃO** dos Projetos de Lei nº 3224/2024; e nº 3786/2024, **na forma do Substitutivo em anexo**.



No âmbito da Comissão de Comunicação, somos pela aprovação dos Projetos de Lei nº 3224/2024; e nº 3786/2024, na forma do Substitutivo da Comissão de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família.

Na Comissão de Defesa do Consumidor, somos pela aprovação dos Projetos de Lei nº 3224/2024; e nº 3786/2024, na forma do Substitutivo da Comissão de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família.

Pela Comissão de Saúde, votamos a favor da aprovação dos Projetos de Lei nº 3224/2024; e nº 3786/2024, na forma do Substitutivo da Comissão de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família.

Na Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania, somos pela constitucionalidade, juridicidade e boa técnica legislativa do dos Projetos de Lei nº 3224/2024; e nº 3786/2024, e do Substitutivo da Comissão de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família.

Sala de Reuniões, em 30 de abril de 2025.

Deputada **DUDA SALABERT**



ANEXO**SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 3224, DE 2024**

Apensado: PL nº 3786/2024

Institui a Campanha Nacional de Utilização Consciente da Tecnologia Digital e altera a Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor), para dispor sobre a publicidade dos produtos e serviços que especifica.

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, aplicações de internet, conteúdos audiovisuais e programas computacionais.

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, o órgão competente do Poder Executivo deverá realizar ou incentivar 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 A Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor), passa a vigorar acrescida do seguinte art. 38-A:

“Art. 38-A. A publicidade relativa a jogos eletrônicos, aplicações de internet e dispositivos eletrônicos destinados predominantemente ao consumo de conteúdos audiovisuais ou ao acesso a aplicações de internet conterá:

I - classificação etária indicativa;



II – advertência, na forma de frases estabelecidas pelo órgão federal competente, usadas sequencialmente, de forma simultânea ou rotativa, alertando sobre:

- a) os riscos potenciais do uso excessivo do produto ou serviço por crianças e adolescentes, sempre que não for destinado exclusivamente a pessoas maiores de 18 (dezoito) anos;
- b) os riscos potenciais do uso do produto ou serviço por crianças e adolescentes, sempre que destinado exclusivamente a pessoas maiores de 18 (dezoito) anos.

III - informação sobre funcionalidades de controle parental ou de supervisão, na hipótese de o produto ou serviço disponibilizá-las.

§1º A descrição de aplicativos, jogos eletrônicos e aplicações de internet disponibilizados em lojas virtuais, marketplaces ou ambientes digitais de oferta deverá conter, de forma clara e acessível, as informações previstas nos incisos I a III do caput deste artigo.

§2º As embalagens dos dispositivos eletrônicos e dos jogos referidos no caput, com exceção daqueles destinados exclusivamente à exportação, bem como os pôsteres, painéis, cartazes, jornais, revistas e demais meios de divulgação física, deverão apresentar de forma clara, legível e destacada as informações previstas nos incisos I e II do caput.

§3º O órgão federal competente poderá editar normas complementares que estabeleçam requisitos de publicidade específicos em função do segmento de mercado, da faixa etária a que se destine, da natureza do suporte ou da mídia, da natureza do produto ou serviço, dentre outras características.”

Art. 5º Esta Lei entra em vigor após decorridos 90 (noventa) dias de sua publicação oficial.

