

**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;



\* C D 2 5 7 6 2 3 6 3 1 3 0 0 \*

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.



\* C D 2 5 7 6 2 3 3 6 3 1 3 0 0 \*