

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.

