



SENADO FEDERAL

PROJETO DE LEI

Nº 2656, DE 2025

Dispõe sobre a obrigatoriedade de as plataformas digitais veicularem campanhas informativas e educativas sobre os riscos e malefícios decorrentes do seu uso.

AUTORIA: Senador Flávio Arns (PSB/PR)



[Página da matéria](#)



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador FLÁVIO ARNS

PROJETO DE LEI N° , DE 2025

Dispõe sobre a obrigatoriedade de as plataformas digitais veicularem campanhas informativas e educativas sobre os riscos e malefícios decorrentes do seu uso.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Esta Lei estabelece a obrigatoriedade de as plataformas digitais veicularem campanhas informativas e educativas sobre os riscos e malefícios decorrentes do seu uso.

§ 1º Para os efeitos desta Lei, considera-se:

I - plataforma digital: qualquer serviço online que permita o compartilhamento ou a disseminação de conteúdo digital, com mais de 1 milhão de usuários ativos;

II - compartilhamento: ato voluntário de publicar, encaminhar ou enviar conteúdos para outros usuários, de forma manual e individual;

III - disseminação: ampliação automatizada da visibilidade de conteúdos, por meio de mecanismos algorítmicos, com alcance massivo ou não intencional;



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador FLÁVIO ARNS

IV - autoridade nacional: órgão da administração pública responsável por zelar, implementar e fiscalizar o cumprimento desta Lei em todo o território nacional.

§2º O disposto no caput aplica-se mesmo que as atividades sejam realizadas por pessoa jurídica sediada no exterior, desde que os serviços sejam prestados a usuários no Brasil.

Art. 2º A autoridade nacional divulgará, semestralmente, uma lista das empresas que se enquadram no conceito de plataforma digital estabelecido nesta Lei.

Parágrafo único. A autoridade nacional poderá, de forma motivada, excluir a obrigatoriedade de veiculação de campanhas para determinada plataforma digital.

Art. 3º As campanhas devem ter caráter informativo e educativo, podendo abordar, entre outros pontos:

- I - como checar a veracidade de informações;
- II - riscos do uso excessivo, incluindo saúde mental;
- III - importância de fontes confiáveis de informação;
- IV - formação de bolhas informativas;
- V - riscos de manipulação de dados;
- VI - riscos de manipulação de imagens e vídeos;
- VII - como proteger a privacidade e segurança online;



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador FLÁVIO ARNS

- VIII - como identificar fraudes e golpes;
- IX - como discernir entre fatos e opiniões;
- X - os algoritmos e suas implicações;
- XI - impactos da exposição excessiva da vida pessoal;
- XII - dependência digital e estratégias de uso consciente.

Parágrafo único. As campanhas devem ser fundamentadas em pesquisas científicas ou estudos acadêmicos, com o objetivo de sustentar as afirmações sobre os malefícios do uso das plataformas digitais e orientar as estratégias informativas e educativas.

Art. 4º As campanhas poderão ser criadas pelas próprias plataformas digitais, por órgãos governamentais ou entidades da sociedade civil.

Art. 5º A autoridade nacional criará grupo consultivo formado por especialistas, acadêmicos e representantes da sociedade civil com a finalidade de:

I - opinar e sugerir temas que podem ser objeto de campanhas educativas;

II - avaliar e aprovar as campanhas a serem veiculadas pelas plataformas digitais.

Art. 6º As campanhas serão veiculadas de forma gratuita pelas plataformas digitais, conforme os seguintes termos:



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador FLÁVIO ARNS

I - no primeiro e no terceiro trimestre do ano, pelo período mínimo de 7 (sete) dias corridos;

II - os anúncios devem corresponder a, no mínimo, 1% do total de anúncios veiculados pela plataforma digital;

III - os anúncios devem ser distribuídos de forma equilibrada ao longo do dia, ocupando todos os formatos de espaços publicitários que a plataforma digital oferece aos seus anunciantes;

IV - caso a plataforma digital não disponibilize espaço publicitário, deverá ser definida, em comum acordo com a autoridade nacional, outra forma adequada e proporcional de veiculação das campanhas.

§1º As plataformas digitais deverão apresentar à autoridade nacional, no prazo máximo de 30 (trinta) dias após a veiculação das campanhas, relatório consolidado, incluindo a quantidade de anúncios veiculados e os resultados alcançados.

§2º As plataformas digitais deverão dar ampla publicidade ao Relatório em seu próprio ambiente digital.

§3º Outros agentes deste mercado, como provedores de conteúdo, poderão, de forma voluntária, veicular as campanhas educativas, de acordo com suas próprias diretrizes, ficando dispensados de apresentar o Relatório.

Art. 7º A autoridade nacional poderá aplicar sanções em caso de descumprimento, incluindo:

I - suspensão temporária de veiculação de anúncios comerciais;

II - multa de até 10% da receita global anual da plataforma.



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador FLÁVIO ARNS

Art. 8º O Poder Executivo regulamentará o disposto nesta Lei.

Art. 9º Esta Lei entrará em vigor no prazo de 120 (cento e vinte) dias após a data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

A Lei da Conscientização Digital é uma resposta à crescente preocupação com os impactos das plataformas digitais na sociedade contemporânea. Junto aos aspectos positivos trazidos por essas tecnologias, também surgem efeitos negativos, como a propagação de desinformação e a amplificação de comportamentos prejudiciais à saúde mental e à convivência social, afetando a democracia e a saúde pública.

Esta legislação visa a instituir a obrigação de que plataformas digitais veiculem campanhas educativas periodicamente, alertando, por exemplo, sobre a propagação de desinformação, os malefícios do uso excessivo das redes sociais, a formação de bolhas informativas, os riscos de manipulação de dados, entre outros. Dessa forma, a Lei pretende auxiliar os usuários a tomar decisões mais conscientes, promovendo um ambiente digital mais seguro e saudável.

A proposta é fundamentada na premissa de que as plataformas digitais, como meios de grande alcance e relevância pública, devem adotar uma postura ativa na promoção responsável de seus serviços, assim como já ocorre em outras áreas da economia, como alimentos, bebidas alcoólicas, tabaco e medicamentos.

Esses setores compartilham o princípio de que o consumidor/usuário deve ser claramente informado sobre riscos significativos antes ou durante o uso de seus produtos, e que a responsabilidade também é das



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador FLÁVIO ARNS

empresas que exploram essas atividades econômicas. Isso permite ao consumidor tomar uma melhor decisão, ao mesmo tempo em que reduz comportamentos nocivos que impactam não só o indivíduo, mas também a sociedade.

No caso do tabaco, diversos países exigem advertências nos maços de cigarro. O Brasil foi pioneiro ao implementar, já nos anos 2000, imagens de impacto e textos cobrindo parte das embalagens. Atualmente, toda a face posterior e uma lateral devem exibir avisos sobre os malefícios do fumo.

Mais recentemente, diante da epidemia de obesidade e doenças crônicas, muitos governos impuseram rotulagem mais explícita em alimentos industrializados. No Brasil, a partir de 2023, produtos com alto teor de açúcares adicionados, gorduras saturadas ou sódio são obrigados a exibir um alerta na embalagem.

Embora menos visíveis, os avisos em bebidas alcoólicas também são exigidos em muitos países. O Brasil determina que bebidas com teor acima de certo limite exibam em destaque a frase "Evite o consumo excessivo de álcool" no rótulo. O setor farmacêutico também é altamente regulado quanto à informação de riscos. No Brasil, desde 2000, é obrigatória a inclusão de frases de advertência.

A Organização Mundial da Saúde (OMS) reconhece que esse tipo de mensagem constitui uma das formas mais eficazes de comunicação direta com o público, sendo altamente custo-efetiva. Ao alertar sobre riscos e promover a conscientização, essas mensagens auxiliam os usuários a fazer escolhas mais informadas e responsáveis, além de integrarem estratégias amplas de redução de danos à saúde pública.

Mesmo no setor de entretenimento, há obrigação de informar sobre conteúdo potencialmente impróprio. Por exemplo, filmes, programas de TV e videogames devem exibir sua classificação indicativa de faixa etária e descritores de conteúdo (violência, drogas, sexo, linguagem imprópria),



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador FLÁVIO ARNS

refletindo o princípio do direito à informação, para que as famílias possam tomar decisões conscientes.

As lições desses setores demonstram que medidas impositivas de informação podem ser sustentadas pelo interesse público – seja pela proteção da saúde física e mental, seja pelos direitos dos consumidores. Além disso, decisões judiciais, como a do Supremo Tribunal Federal (STF) no caso do tabaco, reforçam a ideia de que tais restrições e obrigações são proporcionais e justificáveis quando há um bem maior a ser tutelado – no caso das plataformas digitais, o direito à informação e à prevenção de danos.

A proposta também dialoga com diretrizes de organismos internacionais, como a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), que, por meio da Recomendação sobre a Proteção de Crianças Online, orienta os países-membros a promoverem a educação para a cidadania digital como estratégia central para mitigar os riscos associados ao ambiente virtual.

No mesmo sentido, a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) lançou um guia global para a regulação digital, resultado de consultas em mais de 130 países, que estabelece sete princípios orientadores, entre os quais está a educação digital como eixo central, visando capacitar os usuários para um uso mais crítico, consciente e seguro das tecnologias.

Além disso, o projeto se alinha com os compromissos assumidos pelo Brasil na Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU), servindo como passo concreto em direção ao cumprimento dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Destacam-se, nesse contexto, os ODS:

- ODS 4: Educação de Qualidade – ao promover a alfabetização digital da população;



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador FLÁVIO ARNS

- ODS 10: Redução das Desigualdades – ao ampliar o acesso a informações claras sobre riscos digitais;
- ODS 16: Paz, Justiça e Instituições Eficazes – ao fortalecer o direito à informação e à transparência no ambiente digital.

Ressalta-se que a implementação dessas campanhas não gerará custos para o governo e, por conseguinte, para a sociedade, sendo de responsabilidade das próprias plataformas a veiculação dos materiais, que poderão ser criados tanto pelas plataformas quanto pelo governo ou pela sociedade civil.

Em síntese, o objetivo da Lei da Conscientização Digital é oferecer à sociedade uma resposta efetiva aos desafios da era digital, de maneira proporcional e harmônica, buscando mitigar os danos causados pelas plataformas digitais.

A Lei tem como propósito promover a educação e a responsabilidade de ambos os lados dessa equação — as empresas e os usuários. Ao exigir que as plataformas veiculem campanhas informativas e educativas, pretende-se aumentar a conscientização sobre os efeitos negativos do uso dessas plataformas, capacitando os cidadãos a desenvolverem um senso crítico mais apurado e a tomarem melhores decisões.

Em última instância, busca-se criar um ambiente digital mais saudável, em que os usuários interajam de maneira mais consciente e responsável, enquanto as plataformas assumem sua devida responsabilidade na construção e manutenção desse ambiente.

É com essa intenção que apresento o presente projeto de lei, contando com o apoio dos pares para sua aprovação.



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador FLÁVIO ARNS

Sala das Sessões,

Senador FLÁVIO ARNS
(PSB/PR)