



SENADO FEDERAL

PROJETO DE LEI Nº 3518, DE 2025

Dispõe sobre a veiculação de publicidade não educativa em intervalos de jogos online destinados ao público infantil.

AUTORIA: Senador Confúcio Moura (MDB/RO)



[Página da matéria](#)



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador CONFÚCIO MOURA

PROJETO DE LEI Nº , DE 2025

Dispõe sobre a veiculação de publicidade não educativa em intervalos de jogos *online* destinados ao público infantil.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Esta Lei disciplina a veiculação de publicidade não educativa em intervalos de jogos *online* destinados ao público infantil.

Parágrafo único. Consideram-se jogos *online* destinados ao público infantil aqueles classificados para menores de 12 anos, de acordo com o sistema de classificação indicativa editado pelo Poder Executivo.

Art. 2º É vedada a exibição de propagandas comerciais em intervalos de jogos *online* destinados ao público infantil, exceto aquelas de caráter estritamente educativo.

Art. 3º As plataformas de jogos *online* são responsáveis por garantir a adequação do conteúdo publicitário exibido em seus produtos.

Art. 4º O descumprimento das disposições desta Lei sujeita os infratores às seguintes sanções, sem prejuízo de outras previstas na legislação:

I - advertência;

II - multa de até dois por cento do faturamento bruto da pessoa jurídica de direito privado, grupo ou conglomerado no Brasil no seu último

exercício fiscal, limitada, no total, a R\$ 50.000.000,00 (cinquenta milhões de reais) por infração.

III - suspensão da veiculação de publicidade no jogo *online*.

Art. 5º O Poder Executivo regulamentará esta Lei no prazo de cento e oitenta dias, contados da data de sua publicação.

Art. 6º Esta Lei entra em vigor após decorridos cento e oitenta dias de sua publicação oficial.

JUSTIFICAÇÃO

O presente projeto de lei pretende regulamentar a proibição da veiculação de propagandas não educativas em intervalos de jogos *online* destinados ao público infantil. Busca, portanto, resguardar as crianças de conteúdos potencialmente nocivos ao seu desenvolvimento emocional e cognitivo, de modo a promover um ambiente virtual mais seguro e apropriado.

A justificativa para tal projeto baseia-se na vulnerabilidade do público infantil e na necessidade de criar um ambiente digital mais adequado para o desenvolvimento das crianças. Devido à sua idade e estágio de desenvolvimento cognitivo, as crianças são mais suscetíveis à influência da publicidade e frequentemente não têm a capacidade de discernir entre conteúdo educativo e mensagens comerciais.

A exposição excessiva a conteúdos publicitários pode resultar em consequências negativas. Isso inclui a normalização de comportamentos de consumo inadequados, a formação de hábitos alimentares prejudiciais e o desenvolvimento de ansiedade em relação à autoimagem. As crianças frequentemente internalizam as mensagens veiculadas, tornando-se mais propensas a solicitar produtos e serviços que não são adequados à sua faixa etária.

A proteção à infância é um dever constitucional. As crianças, em sua vulnerabilidade, são facilmente influenciadas por conteúdos publicitários,

muitas vezes inadequados ou abusivos. Ao restringir a exibição de propagandas comerciais em jogos *online* infantis, estamos criando uma barreira contra a exploração comercial desse público.

A responsabilização das plataformas de jogos *online* é um ponto relevante desta proposta. Ao atribuir a elas a responsabilidade pela adequação do conteúdo publicitário, incentivamos uma postura mais ética e consciente no desenvolvimento e na distribuição de produtos destinados ao público infantil.

Diante do exposto, contamos com o apoio dos nobres pares para a aprovação deste importante projeto de lei, que visa a proteger nossas crianças no ambiente digital e promover um uso mais educativo das tecnologias.

Sala das Sessões,

Senador CONFÚCIO MOURA



sb2024-10217

Assinado eletronicamente por Sen. Confúcio Moura

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/7405062169>