



SENADO FEDERAL

SF/26364.25409-35

PARECER Nº , DE 2026

Da COMISSÃO DE DIREITOS HUMANOS E LEGISLAÇÃO PARTICIPATIVA, sobre o Projeto de Lei nº 3.518, de 2025, do Senador Confúcio Moura, que *dispõe sobre a veiculação de publicidade não educativa em intervalos de jogos online destinados ao público infantil.*

Relatora: Senadora **DAMARES ALVES**

I – RELATÓRIO

Vem ao exame da Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa (CDH) o Projeto de Lei (PL) nº 3.518, de 2025, de autoria do Senador Confúcio Moura, que disciplina a veiculação de publicidade em jogos *online* destinados a menores de 12 anos, permitindo somente anúncios de caráter educativo em seus intervalos.

O PL é composto por seis artigos.

O art. 1º estabelece o objeto da proposição, disciplinando a veiculação de publicidade não educativa em intervalos de jogos *online* destinados ao público infantil. Nesse contexto, o parágrafo único do dispositivo considera como 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.





SENADO FEDERAL

Veda-se, no art. 2º, a exibição de propagandas comerciais em intervalos de jogos *online* destinados ao público infantil, ressalvando apenas aquelas de caráter estritamente educativo.

Por sua vez, o art. 3º atribui às plataformas de jogos *online* a responsabilidade por garantir a adequação do conteúdo publicitário exibido em seus produtos.

No tocante aos mecanismos sancionatórios, o art. 4º prevê que o descumprimento das disposições da lei proposta sujeitará os infratores, sem prejuízo de outras sanções legalmente previstas, à advertência, à multa de até dois por cento do faturamento bruto da pessoa jurídica de direito privado, grupo ou conglomerado no Brasil no último exercício fiscal, limitada a R\$ 50.000.000,00 por infração, e à suspensão da veiculação de publicidade no jogo *online*.

Finalmente, os arts. 5º e 6º tratam, respectivamente, da regulamentação e da vigência da norma.

Na justificação da proposição, o autor destaca o dever constitucional de proteção à criança e alerta para a falta de discernimento desse público diante da influência da publicidade. Ainda, afirma que a medida objetiva resguardar as crianças de conteúdos potencialmente nocivos ao seu desenvolvimento emocional e cognitivo, convocando as plataformas de jogos virtuais à responsabilidade de adotarem uma postura mais ética e consciente na distribuição de conteúdo para o público infantil.

O PL foi distribuído à CDH e, em caráter terminativo, à Comissão de Educação e Cultura (CE).

Até o momento, não foram apresentadas emendas.





SENADO FEDERAL

II – ANÁLISE

Nos termos do art. 102-E do Regimento Interno do Senado Federal, compete à CDH opinar sobre matérias atinentes à garantia e promoção dos direitos humanos e à proteção à infância. A proposição em exame insere-se nesse âmbito material, pois versa sobre tutela de crianças e adolescentes em ambiente digital e sobre limites à exploração comercial dirigida a público em condição peculiar de desenvolvimento.

Sob o prisma constitucional, a finalidade do projeto é legítima. A Constituição Federal impõe à família, à sociedade e ao Estado o dever de assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, a proteção de seus direitos e de sua dignidade, o que autoriza a adoção de medidas legislativas destinadas a prevenir formas de exploração comercial abusiva no ambiente digital. Ao mesmo tempo, qualquer restrição normativa à atividade econômica e à comunicação mercadológica deve guardar proporcionalidade e compatibilidade com a livre iniciativa e com a defesa do consumidor, igualmente inscritos nos princípios constitucionais.

Quanto à constitucionalidade material, a finalidade protetiva do projeto é legítima. A ordem constitucional, nos termos do seu art. 227, impõe prioridade absoluta à proteção de crianças e adolescentes, o que autoriza a adoção de medidas legislativas voltadas à prevenção de práticas econômicas abusivas em ambientes digitais. Essa tutela, contudo, deve ser construída em termos proporcionais, de modo a compatibilizar a proteção integral com a livre iniciativa, a liberdade de comunicação comercial nos limites constitucionais e a defesa do consumidor.

Sob as óticas da juridicidade e da técnica legislativa, verificamos que a proposição merece receber algumas modificações. A superveniência da Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, que instituiu o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, impõe que eventual inovação normativa sobre publicidade em jogos eletrônicos seja promovida por alteração desse diploma, e não por lei autônoma.





SENADO FEDERAL

A criação de disciplina apartada, sobre objeto já inserido em regime legal mais específico, considerado básico, produziria dispersão normativa e reduziria a organicidade do sistema, em desacordo com a boa técnica legislativa, conforme o disposto no art. 7º, *caput*, inciso IV, da LCP nº 95, de 1998.

Além disso, o projeto contém formulações com precisão normativa que merece algumas reformulações. A expressão “publicidade não educativa”, bem como a ressalva relativa a conteúdo “estritamente educativo”, não oferece critério objetivo suficientemente seguro para incidência de norma restritiva sujeita a sanções, demonstrando uma construção semântica excessivamente aberta, apta a gerar insegurança jurídica e a ampliar indevidamente a discricionariedade interpretativa do aplicador da norma. Também a referência a “intervalos de jogos *online*” não corresponde, com fidelidade técnica, ao funcionamento contemporâneo dos jogos eletrônicos, nos quais a publicidade pode surgir antes, durante ou após a experiência de uso, inclusive de forma integrada à interface, à ambientação ou à mecânica do jogo.

Não se revela juridicamente adequada, ademais, a manutenção de vedação genérica a toda publicidade comercial que não ostente caráter educativo. Solução dessa natureza seria excessivamente ampla, com risco de atingir comunicações lícitas e socialmente admissíveis, indistintamente.

Por essa razão, o aproveitamento normativo possível da iniciativa deve concentrar-se na vedação de práticas abusivas específicas, tais como a ocultação da natureza publicitária do conteúdo, sua fusão com a estrutura lúdica do jogo, o condicionamento de progressão ou recompensa à interação com anúncios e o emprego de mecanismos artificiais de indução ao consumo. Esse recorte é mais compatível com a exigência de proporcionalidade, com a necessidade de precisão normativa e com a efetividade regulatória.

Também se afigura necessário que a disciplina abranja não apenas crianças, mas igualmente adolescentes. O diploma legal de inserção sistemática da matéria é voltado à proteção digital de





SENADO FEDERAL

ambos e não há justificativa técnico-jurídica suficiente para que a norma, uma vez incorporada a esse estatuto, permaneça restrita apenas ao público infantil. A limitação do alcance subjetivo da regra geraria assimetria injustificada no interior do mesmo regime protetivo e deixaria sem tratamento expresso situações em que práticas publicitárias abusivas atinjam adolescentes em ambientes de jogo de acesso infantojuvenil.

A solução mais adequada, portanto, é a aprovação da matéria na forma de emenda substitutiva, que altere a Lei nº 15.211, de 2025, para nela inserir regra específica sobre publicidade comercial abusiva em jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes. Com isso, preserva-se o objetivo protetivo proposto pelo autor do PL nº 3.518, de 2026, , ao mesmo tempo em que se soluciona pontos de juridicidade, técnica legislativa e organicidade.

III – VOTO

Ante o exposto, o voto é pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 3.518, de 2025, na forma da seguinte emenda substitutiva:

EMENDA Nº -CDH (SUBSTITUTIVO)

PROJETO DE LEI Nº 3.518, DE 2026 (SUBSTITUTIVO)

Altera a Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, que “dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente)”, para vedar práticas abusivas de publicidade comercial em jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes.





SENADO FEDERAL

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º A Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, passa a vigorar acrescida do seguinte art. 22-A:

“Art. 22-A. Sem prejuízo do disposto no art. 22 desta Lei, nos jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes ou de acesso provável por eles, nos termos da respectiva classificação indicativa, é vedada a veiculação de publicidade comercial que:

I – não seja imediatamente identificável como conteúdo publicitário;

II – se integre à interface, à ambientação, à narrativa ou à mecânica do jogo de modo a dificultar sua distinção do conteúdo lúdico;

III – condicione acesso, permanência, progressão, recompensa, vantagem ou funcionalidade à visualização ou à interação com anúncio;

IV – empregue linguagem, personagens, animações, efeitos visuais, recompensas, prêmios, brindes, competições ou outros elementos do universo infantojuvenil em contexto de apelo imperativo de consumo;

V – utilize mecanismos de escassez artificial, urgência simulada ou pressão social para induzir compra, contratação ou uso reiterado de produto ou serviço.

§ 1º O disposto no *caput* aplica-se à publicidade veiculada antes, durante ou após a sessão de jogo, inclusive em formatos integrados ao ambiente digital.

§ 2º O disposto neste artigo não se aplica às campanhas de utilidade pública nem às comunicações de caráter exclusivamente informativo, sem finalidade comercial.”

Art. 2º Esta Lei entra em vigor após decorridos cento e oitenta dias de sua publicação oficial.

Sala da Comissão,





SENADO FEDERAL

, Presidente

, Relatora

