



SENADO FEDERAL

PARECER (SF) Nº 73, DE 2026

Da COMISSÃO DE DIREITOS HUMANOS E LEGISLAÇÃO PARTICIPATIVA,
sobre o Projeto de Lei nº 3518, de 2025, do Senador Confúcio Moura,
que Dispõe sobre a veiculação de publicidade não educativa em
intervalos de jogos online destinados ao público infantil.

PRESIDENTE EVENTUAL: Senadora Roberta Acioly

RELATOR: Senadora Damares Alves

27 de maio de 2026





SENADO FEDERAL

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 a ótica da juridicidade, da proporcionalidade regulatória e da técnica legislativa, verifica-se a oportunidade de promover ajustes pontuais ao texto, com vistas ao seu aprimoramento e à sua harmonização com o ordenamento jurídico vigente.





SENADO FEDERAL

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 relacionada à publicidade em jogos eletrônicos seja promovida mediante alteração desse diploma legal, que já disciplina a proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital, inclusive no que se refere à publicidade comportamental, ao perfilamento comercial e às práticas digitais abusivas. A consolidação da matéria no âmbito do regime jurídico já existente mostra-se mais adequada à preservação da organicidade do sistema normativo e produziria dispersão legislativa, em desacordo com o art. 7º, inciso IV, da Lei Complementar nº 95, de 1998.

A análise do Estatuto Digital revela, contudo, que embora o diploma tenha avançado significativamente na vedação de práticas publicitárias manipulativas e no controle do uso de dados para fins comerciais, ainda subsistem lacunas regulatórias específicas quanto à publicidade veiculada em jogos eletrônicos, especialmente em ambientes digitais voltados ao público infantojuvenil. A legislação vigente não estabelece disciplina expressa sobre a inserção de publicidade integrada à mecânica dos jogos, sobre anúncios condicionantes de progressão ou recompensa, nem sobre práticas de monetização baseadas em interação compulsória com conteúdo publicitário.

O Projeto de Lei nº 3.518, de 2025, identifica corretamente a existência de riscos associados à publicidade comercial em jogos eletrônicos acessados por crianças e adolescentes. Todavia, alguns conceitos presentes na redação originalmente proposta, como as expressões “publicidade não educativa” e “conteúdo estritamente educativo”, admitem maior especificação normativa, razão pela qual se mostra recomendável maior objetividade conceitual na aplicação das restrições previstas.

Além disso, a referência a “intervalos de jogos online” pode ser atualizada para melhor refletir a dinâmica contemporânea dos jogos eletrônicos, nos quais a publicidade frequentemente se apresenta integrada à interface, à ambientação, à narrativa ou à própria mecânica de funcionamento da experiência digital.





SENADO FEDERAL

Também se mostra recomendável a adoção de disciplina normativa proporcional às diferentes fases do desenvolvimento de crianças e adolescentes, especialmente no que se refere à definição das restrições aplicáveis à publicidade comercial em ambientes digitais.

A proteção jurídica conferida à infância e à adolescência, embora igualmente fundada no princípio da proteção integral, demanda a observância de medidas compatíveis com as especificidades inerentes às diferentes fases do desenvolvimento humano.

A criança possui condição de hipervulnerabilidade acentuada e discernimento mercadológico reduzido, circunstância que justifica proteção mais intensa e vedação ampla à publicidade comercial em jogos eletrônicos a ela direcionados. Já o adolescente, embora ainda protegido pela condição peculiar de pessoa em desenvolvimento, possui autonomia progressiva reconhecida pelo próprio Estatuto da Criança e do Adolescente e pelo Estatuto Digital, razão pela qual se mostra mais adequado adotar regime regulatório proporcional, voltado não à proibição absoluta da publicidade comercial, mas à vedação de práticas manipulativas, enganosas, abusivas ou incompatíveis com sua condição de desenvolvimento.

Nessa linha, o substitutivo busca explicitar tratamento normativo distinto para crianças e adolescentes. Para o público infantil, estabelece vedação à publicidade comercial em jogos eletrônicos predominantemente direcionados a crianças, reconhecendo a especial condição de vulnerabilidade cognitiva e comportamental própria da infância. Para os adolescentes, preserva-se a possibilidade de publicidade comercial legítima, desde que observados critérios de transparência, identificação clara da comunicação publicitária, compatibilidade com a classificação indicativa e vedação de práticas abusivas, manipulativas ou compulsórias, especialmente aquelas integradas à mecânica do jogo ou destinadas à indução artificial do consumo.

A solução proposta permite harmonizar proteção integral, proporcionalidade regulatória, liberdade de iniciativa e autonomia



SENADO FEDERAL

progressiva do adolescente, aperfeiçoando o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente sem inviabilizar modelos legítimos de comunicação comercial e monetização digital compatíveis com o desenvolvimento saudável do público adolescente.

Com isso, preserva-se o mérito protetivo da iniciativa legislativa original, promovendo-se, ao mesmo tempo, aperfeiçoamentos destinados a conferir maior integração sistêmica, segurança jurídica e clareza normativa ao texto.

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 1 - 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.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:





SENADO FEDERAL

Art. 1º A Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, passa a vigorar acrescida dos seguintes arts. 22-A e 22-B:

“Art. 22-A. É vedada a veiculação de publicidade comercial em jogos eletrônicos direcionados a crianças ou de acesso provável por elas.

§ 1º Para os fins deste artigo, considera-se publicidade comercial toda comunicação destinada à promoção, direta ou indireta, de produto, serviço, marca ou atividade econômica.

§ 2º A vedação prevista no caput aplica-se à publicidade veiculada:

I – antes, durante ou após a sessão de jogo;

II – de forma integrada à interface, à ambientação, à narrativa ou à mecânica do jogo;

III – mediante recompensas, benefícios, desbloqueios ou qualquer forma de vantagem vinculada à visualização ou interação com conteúdo publicitário.

§ 3º O disposto neste artigo não se aplica:

I – às campanhas de utilidade pública;

II – às comunicações de caráter exclusivamente informativo, sem finalidade comercial;

III – à identificação institucional do desenvolvedor, distribuidor ou mantenedor do jogo, desde que desprovida de apelo comercial direto.

§ 4º O disposto neste artigo deverá ser interpretado em conformidade com os princípios da proteção integral da criança e da prioridade absoluta previstos na Constituição Federal e no Estatuto da Criança e do Adolescente.

Art. 22-B. Nos jogos eletrônicos direcionados a adolescentes ou de acesso provável por eles, a publicidade comercial deverá observar a condição peculiar de pessoa em desenvolvimento e ser adequada à maturidade desse público, sendo vedada a veiculação de comunicação comercial que:

I – não seja claramente identificável como conteúdo publicitário;





SENADO FEDERAL

II – se integre à interface, à ambientação, à narrativa ou à mecânica do jogo de modo a ocultar deliberadamente sua natureza comercial, induzindo o usuário a erro quanto à distinção do conteúdo lúdico;

III – condicione acesso, permanência, funcionalidades, progressão ou recompensa à visualização obrigatória ou interação compulsória com publicidade vedada por esta Lei ou incompatível com a classificação indicativa do jogo;

IV – promova produtos, serviços ou conteúdos incompatíveis com a classificação indicativa do jogo;

V – utilize mecanismos artificiais de urgência, escassez simulada ou indução enganosa destinados a estimular consumo compulsivo;

VI – explore vulnerabilidades emocionais, psicológicas ou comportamentais próprias da adolescência.

§ 1º A publicidade destinada a adolescentes deverá respeitar os princípios da transparência, da identificação clara da comunicação comercial e da compatibilidade com o desenvolvimento físico, psíquico e moral do adolescente.

§ 2º O disposto neste artigo não impede:

I – publicidade contextual claramente identificada;

II – modelos legítimos de monetização compatíveis com esta Lei;

III – comunicações institucionais, informativas ou de utilidade pública.

§ 3º A aplicação deste artigo observará os princípios da proteção integral, da autonomia progressiva do adolescente, da proporcionalidade regulatória e da liberdade de iniciativa.” (NR)

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

Sala da Comissão,





SENADO FEDERAL

, Presidente

, Relatora



**Relatório de Registro de Presença****33ª, Extraordinária - Semipresencial**

Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa

Bloco Parlamentar Democracia (MDB, PSDB, PODEMOS, UNIÃO)			
TITULARES		SUPLENTE	
IVETE DA SILVEIRA	PRESENTE	1. ALESSANDRO VIEIRA	
EDUARDO BRAGA		2. PROFESSORA DORINHA SEABRA	PRESENTE
SERGIO MORO		3. ZEQUINHA MARINHO	
GIORDANO		4. STYVENSON VALENTIM	
MARCOS DO VAL		5. MARCIO BITTAR	PRESENTE
PLÍNIO VALÉRIO	PRESENTE	6. VAGO	
Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (PSB, PSD)			
TITULARES		SUPLENTE	
CID GOMES		1. FLÁVIO ARNS	PRESENTE
JUSSARA LIMA	PRESENTE	2. VANDERLAN CARDOSO	PRESENTE
MARA GABRILLI	PRESENTE	3. ELIZIANE GAMA	
ANA PAULA LOBATO		4. VAGO	
Bloco Parlamentar Vanguarda (PL, NOVO, AVANTE)			
TITULARES		SUPLENTE	
JAIME BAGATTOLI		1. EDUARDO GIRÃO	PRESENTE
MAGNO MALTA		2. ROMÁRIO	PRESENTE
MARCOS ROGÉRIO		3. HERMES KLANN	
ASTRONAUTA MARCOS PONTES	PRESENTE	4. FLÁVIO BOLSONARO	
Bloco Parlamentar Pelo Brasil (PDT, PT)			
TITULARES		SUPLENTE	
FABIANO CONTARATO	PRESENTE	1. WEVERTON	
ROGÉRIO CARVALHO		2. TERESA LEITÃO	
HUMBERTO COSTA		3. PAULO PAIM	PRESENTE
Bloco Parlamentar Aliança (PP, REPUBLICANOS)			
TITULARES		SUPLENTE	
DR. HIRAN		1. LAÉRCIO OLIVEIRA	PRESENTE
DAMARES ALVES	PRESENTE	2. ROBERTA ACIOLY	PRESENTE

Não Membros Presentes

NELSINHO TRAD
ALAN RICK
WILDER MORAIS
SÉRGIO PETECÃO
ZENAIDE MAIA



DECISÃO DA COMISSÃO

(PL 3518/2025)

NA 33ª REUNIÃO EXTRAORDINÁRIA (REALIZADA NESTA DATA), A SENADORA DAMARES ALVES PASSA A PRESIDÊNCIA PARA A SENADORA ROBERTA ACIOLY. EM SEGUIDA, A COMISSÃO APROVA O RELATÓRIO, QUE PASSA A CONSTITUIR O PARECER DA CDH, FAVORÁVEL AO PROJETO, NA FORMA DA EMENDA Nº 1-CDH (SUBSTITUTIVO).

27 de maio de 2026

Senadora Roberta Acioly

Presidiu a reunião da Comissão de Direitos Humanos e
Legislação Participativa



Assinado eletronicamente, por Sen. Roberta Acioly

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/5256168669>