



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Alessandro Vieira

SF/24547.83072-78

PROJETO DE LEI Nº , DE 2024

Dispõe sobre a produção, o uso e a divulgação de conteúdo digital inautêntico; altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), para incluir o art. 307-A, para criminalizar o desenvolvimento, adulteração ou manipulação de conteúdo digital, para fins de criar representação falsa e não autorizada de terceiro.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre a produção, o uso e a divulgação de conteúdo digital gerado por meio de inteligência artificial para criar, substituir, omitir, mesclar ou alterar a velocidade ou sobrepor imagens ou sons, bem como altera o Decreto-Lei nº 2.884, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), para tipificar o desenvolvimento, adulteração ou manipulação de mídia com a intenção de criar representação falsa e não autorizada de terceiro que objetive causar prejuízo ou obter vantagem indevida.

Art. 2º A utilização de aplicação ou sistema de inteligência artificial para criar, substituir, omitir, mesclar ou alterar a velocidade ou sobrepor imagens, vídeos, textos ou sons, que sejam consideravelmente semelhantes a pessoas, objetos, locais, textos, ou outras entidades ou acontecimentos reais, deve ser acompanhada da divulgação, de forma adequadamente clara, reiterada, perceptível e visível, da artificialidade do conteúdo.

§1º A divulgação mencionada no caput será realizada mediante o emprego de marca d'água expressamente descritiva ou outro mecanismo que



SENADO FEDERAL

Gabinete do Senador Alessandro Vieira

contenha descrição clara ao usuário ou ao público em geral sobre o uso de inteligência artificial ou de outro método computacional em seu desenvolvimento ou criação.

§ 2º O disposto no caput deste artigo não se aplica:

I - aos ajustes destinados a melhorar a qualidade de imagem ou de som;

II - à produção de elementos gráficos de identidade visual, vinhetas e logomarcas; e

III - a recursos de publicidade de uso costumeiro como a função assistiva para edição padrão ou que não alterem substancialmente os dados de entrada fornecidos pelo implementador ou a semântica dos mesmos.

§ 3º Quando o conteúdo fizer parte de uma obra ou programa evidentemente artístico, criativo, satírico, ficcional ou análogo, as obrigações de transparência estabelecidas no *caput* limitam-se à divulgação da existência de tal conteúdo gerado ou manipulado de maneira apropriada que não prejudique a exibição ou o gozo da obra.

§4º O provedor de aplicações de internet que disponibilize conteúdo gerado por terceiros deverá aperfeiçoar mecanismos de identificação do conteúdo previsto no caput, com o objetivo de garantir a transparência e confiabilidade das informações transmitidas em suas aplicações,

Art. 3º O Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), passa a vigorar acrescido dos seguintes artigos:

“Produção de conteúdo digital inautêntico

Art. 308-A. Desenvolver, adulterar, manipular ou propagar vídeo, áudio, texto ou imagem, mediante criação ou modificação da voz, fala, imagem ou contexto, por meio de técnicas computacionais,



SENADO FEDERAL

Gabinete do Senador Alessandro Vieira

com a intenção de criar representação falsa e não autorizada de terceiro, para fins de causar-lhe prejuízo ou obter vantagem, para si ou para outrem:

Pena – reclusão, de dois a quatro anos, e multa.

§ 1º Na mesma pena incorre quem faz uso do produto gerado, sabendo ser adulterado, para divulgação de notícia falsa ou para prejudicar pessoa física ou jurídica, se a conduta não constituir crime mais grave.

§ 2º Aumenta-se a pena de 1/3 (um terço) a 2/3 (dois terços) se o conteúdo digital inautêntico é divulgado na rede de computadores ou outro meio análogo.

Art. 308-B. Desenvolver, adulterar, manipular ou propagar vídeo, áudio, texto ou imagem, mediante criação ou modificação da voz, fala, imagem ou contexto, por meio de técnicas computacionais, com a intenção de criar representação falsa de cena de sexo explícito ou pornográfica envolvendo criança ou adolescente:

Pena – reclusão, de quatro a oito anos, e multa.

Parágrafo único. Aumenta-se a pena de 1/3 (um terço) a 2/3 (dois terços) se o conteúdo digital inautêntico é divulgado na rede de computadores ou outro meio análogo.

Art. 308-C. Considera-se representação falsa para os fins dos arts. 308-A e 308-B a criação, substituição, omissão, mescla ou alteração da velocidade ou sobreposição de imagens, vídeos, textos ou sons, que sejam consideravelmente semelhantes a pessoas, objetos, locais, textos, ou outras entidades ou acontecimentos reais.”

Art. 4º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Alessandro Vieira

JUSTIFICAÇÃO

Nos últimos anos, observamos um avanço significativo nas tecnologias de inteligência artificial, particularmente no que se refere à capacidade de criar e manipular conteúdos digitais de forma cada vez mais realista. Um dos fenômenos mais preocupantes nesse contexto é o chamado "*deepfake*", que consiste na manipulação de imagens, textos, áudios ou vídeos para criar representações falsas e não autorizadas de indivíduos ou contextos, muitas vezes com intenções maliciosas.

A realização dessas práticas pode ter sérias implicações em diversos âmbitos, desde a difusão de desinformação e notícias falsas até o cometimento de crimes, como a difamação, a violação de direitos de imagem, interferências no processo eleitoral e a produção de conteúdo não consentido.

Diante deste cenário, apresentamos a proposição com o intuito de estabelecer regras para o adequado uso dessas novas tecnologias, exigindo que o desenvolvedor de conteúdos artificiais informe claramente o tipo de informação produzida e que as plataformas digitais veiculadoras de conteúdo aprimorem seus mecanismos para mitigar a propagação de conteúdo inautêntico.

Com o objetivo de evitar a propagação de *deep fakes* que prejudiquem terceiros, incluímos também a tipificação da conduta de “Desenvolver, adulterar, manipular ou propagar vídeo, áudio, texto ou imagem, mediante criação ou modificação da voz, fala, imagem ou contexto, por meio de técnicas computacionais, com a intenção de criar representação falsa e não autorizada de terceiro, para fins de causar-lhe prejuízo ou obter vantagem, para si ou para outrem”.

Na mesma pena de 2 a 4 anos e multa incorre quem faz uso do produto gerado, sabendo ser adulterado, para divulgação de notícia falsa ou para prejudicar pessoa física ou jurídica, se a conduta não constituir crime mais grave.

**SENADO FEDERAL****Gabinete do Senador Alessandro Vieira**

Também impusemos a pena de 4 a 8 anos para quem desenvolve, adultera, manipula ou propaga representação falsa de cena de sexo explícito ou pornográfica de criança ou adolescente. Incluímos esse último caso porque a difusão de imagens que não atingem crianças ou adolescentes reais mas evoca condutas desprezíveis de abuso não encontra repressão no nosso ordenamento jurídico. O objetivo aqui é proteger a infância e juventude enquanto bem jurídico em si.

Considerando a urgente necessidade de munir o ordenamento jurídico brasileiro com medidas específicas para coibir o uso indevido de novas tecnologias, conto com o apoio dos nobres pares desta Casa para aprovação da matéria.

Sala das Sessões,

Senador ALESSANDRO VIEIRA