



Institui a Campanha Nacional de Utilização Consciente da Tecnologia Digital; e altera a Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor), para dispor sobre a publicidade dos produtos e dos serviços que especifica.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Esta Lei institui a Campanha Nacional de Utilização Consciente da Tecnologia Digital, destinada a incentivar o uso ponderado e responsável de jogos eletrônicos, de redes sociais, de aplicações de internet, de conteúdos audiovisuais e de programas computacionais, e altera a Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor), para dispor sobre a publicidade dos produtos e dos serviços que especifica.

Art. 2º Fica instituída a Campanha Nacional de Utilização Consciente da Tecnologia Digital, que ocorrerá anualmente, no mês de abril, em todo o território nacional.

Parágrafo único. Durante a Campanha Nacional de Utilização Consciente da Tecnologia Digital, o órgão competente do Poder Executivo deverá realizar ou incentivar ações e atividades de conscientização nas instituições de ensino, de saúde, de comunicação e de proteção à criança e ao adolescente, com o objetivo de disseminar informações sobre o uso responsável e moderado da tecnologia digital e os riscos potenciais do seu uso excessivo à saúde mental, física e emocional dos indivíduos.

Art. 3º A Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor), passa a vigorar acrescida do seguinte art. 38-A:





"Art. 38-A. A publicidade relativa a jogos eletrônicos, a aplicações de internet e a dispositivos eletrônicos destinados predominantemente ao consumo de conteúdos audiovisuais ou ao acesso a aplicações de internet conterá:

I - classificação etária indicativa;

II - advertência, na forma de frases estabelecidas pelo órgão federal competente, usadas sequencialmente, de forma simultânea ou rotativa, com alerta sobre:

a) os riscos potenciais do uso excessivo do produto ou do serviço por crianças e por adolescentes, quando não destinados exclusivamente a pessoas maiores de 18 (dezoito) anos;

b) os riscos potenciais do uso do produto ou do serviço por crianças e por adolescentes, quando destinados exclusivamente a pessoas maiores de 18 (dezoito) anos;

III - informação sobre funcionalidades de controle parental ou de supervisão, na hipótese de o produto ou o serviço disponibilizá-las.

§ 1º A descrição de aplicativos, de jogos eletrônicos e de aplicações de internet disponibilizados em lojas virtuais, em *marketplaces* ou em ambientes digitais de oferta deverá conter, de forma clara e acessível, as informações previstas nos incisos I, II e III do *caput* deste artigo.





§ 2º As embalagens dos dispositivos eletrônicos e dos jogos referidos no *caput* deste artigo, com exceção daqueles destinados exclusivamente à exportação, e os pôsteres, os painéis, os cartazes, os jornais, as revistas e os demais meios de divulgação física deverão apresentar, de forma clara, legível e destacada, as informações previstas nos incisos I e II do *caput* deste artigo.”

Art. 4º Esta Lei entra em vigor após decorridos 90 (noventa) dias de sua publicação oficial.

CÂMARA DOS DEPUTADOS, na data da chancela.

HUGO MOTTA  
Presidente

