



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:



Assinado por chancela eletrônica do(a) Dep. Hugo Motta.

<https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/2922167>



"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.



**CÂMARA DOS DEPUTADOS**

3

§ 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



Assinado por chancela eletrônica do(a) Dep. Hugo Motta.
<https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/2922167>

2922167