



**CÂMARA DOS DEPUTADOS**

**PROJETO DE LEI N.º 1.113, DE 2026**  
**(Dos Srs. Eduardo da Fonte e Lula da Fonte)**

Altera o ECA Digital para vedar o emprego de práticas de design viciante em serviços digitais acessíveis a crianças e adolescentes.

**DESPACHO:**

APENSE-SE À(AO) PL 687/2026.

**APRECIÇÃO:**

Proposição Sujeita à Apreciação Conclusiva pelas Comissões - Art. 24 II

**PUBLICAÇÃO INICIAL**

Art. 137, caput - RICD



## CÂMARA DOS DEPUTADOS

**PROJETO DE LEI Nº \_\_\_\_\_, DE 2026.**

(Dos srs. Eduardo da Fonte e Lula da Fonte)

Altera o ECA Digital para vedar o emprego de práticas de design viciante em serviços digitais acessíveis a crianças e adolescentes.

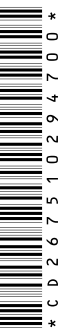
### O CONGRESSO NACIONAL DECRETA:

Art. 1º. Esta Lei altera a Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025 (ECA Digital), para estabelecer normas destinadas a prevenir o uso compulsivo de serviços digitais por crianças e adolescentes, mediante a vedação de práticas de design viciante e o reforço dos deveres de segurança e responsabilidade dos fornecedores de serviços digitais.

Art. 2º. A Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, que dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 2º.....

**XIII – design viciante: configuração de produto ou serviço digital, inclusive por meio de interfaces, algoritmos, sistemas de recomendação, notificações ou mecanismos de recompensa, estruturada de modo a estimular ou prolongar artificialmente o tempo de uso por crianças e adolescentes, explorando padrões comportamentais previsíveis segundo o estado da técnica, de forma potencialmente prejudicial à sua saúde física, mental ou ao desenvolvimento biopsicossocial.**





## CÂMARA DOS DEPUTADOS

.....  
.....  
Art. 6º.....  
.....

**§ 2º-A É vedado aos fornecedores de produtos ou serviços digitais direcionados a crianças e adolescentes ou razoavelmente suscetíveis de serem utilizados por esse público, empregar design viciante, conforme descrito no inciso XIII do art. 2º desta Lei, observados os princípios da proporcionalidade, da razoabilidade e do melhor interesse da criança e do adolescente.**

**§ 2º-B Presume-se a prática de design viciante, quando direcionadas a crianças e adolescentes ou de acesso provável por este público, sem prejuízo da análise do caso concreto e do previsto em regulamento:**

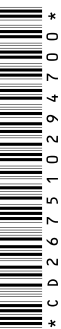
**I – a reprodução automática e contínua de conteúdos (autoplay) sem limite máximo de tempo de uso ou de consumo de conteúdo por sessão;**

**II – a rolagem infinita de conteúdos, sem mecanismo eficaz de limitação de tempo;**

**III – a concessão de recompensas, bonificações, pontos ou vantagens atreladas exclusivamente ao tempo de uso ou à frequência de acesso diário;**

**IV – o envio de notificações não essenciais que tenham por objetivo principal estimular a reconexão frequente e imediata ao serviço;**

**V – mecanismos de manutenção de sequência diária de acesso (*daily streaks*), que registrem ou exibam o número de dias consecutivos de utilização do serviço e**





## CÂMARA DOS DEPUTADOS

incentivem a continuidade ininterrupta do uso da plataforma;

VI – sistemas de recompensa variável ou intermitente baseados em comportamento de uso, capazes de estimular permanência prolongada na plataforma.

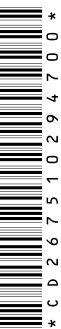
§ 2º-C A autoridade administrativa autônoma de proteção dos direitos de crianças e adolescentes no ambiente digital poderá, mediante regulamento, definir parâmetros objetivos para caracterização de uso excessivo e de design viciante, bem como exigir a adoção de limites máximos de tempo de uso por sessão e por dia para contas de crianças e adolescentes.

.....  
.....  
Art. 8º .....

IV – desenvolver e disponibilizar produtos e serviços digitais segundo o princípio da proteção por concepção e por padrão (safety by design), adotando configurações que reduzam o risco de uso compulsivo por crianças e adolescentes;

.....  
.....  
V – disponibilizar ferramentas eficazes de controle parental que permitam limitar tempo de uso, desativar notificações e restringir mecanismos de recomendação automática.

Art. 8º-A. Os fornecedores de produtos ou serviços de tecnologia da informação direcionados a crianças e adolescentes ou de acesso provável por este público





## CÂMARA DOS DEPUTADOS

respondem objetivamente, nos termos dos arts. 12 e 14 da Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor), pelos danos causados à saúde física ou mental, ao desenvolvimento biopsicossocial ou à sua integridade moral decorrentes de:

I – emprego de design viciante, nos termos desta Lei;

II – descumprimento das obrigações de prevenção, proteção, informação e segurança previstas nos arts. 5º a 8º; e

III – falha na prestação do serviço que comprometa a legítima expectativa de segurança do consumidor, nos termos da Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor).

§ 1º A responsabilidade prevista no caput é solidária entre todos os agentes econômicos que participem da cadeia de concepção, criação, desenvolvimento ou fornecimento do serviço digital, sem prejuízo do direito de regresso entre eles.

§ 2º A caracterização de design viciante ou de uso compulsivo indevido, nos termos desta Lei, gera presunção relativa de defeito do serviço, cabendo ao fornecedor demonstrar que adotou todas as medidas técnicas e organizacionais adequadas para prevenir o dano.

§ 3º As disposições deste artigo não afastam outras hipóteses de responsabilização previstas no Estatuto da Criança e do Adolescente, no Código de Defesa do Consumidor, no Marco Civil da Internet, na Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais e em demais normas aplicáveis.





# CÂMARA DOS DEPUTADOS

.....

Art. 17.....

§ 4º.....

II – limitação de recursos para aumentar, sustentar ou estender artificialmente o uso do produto ou serviço pela criança ou pelo adolescente, como reprodução automática de mídia, recompensas pelo tempo de uso, notificações e outros recursos que possam resultar em uso excessivo **do produto ou serviço por criança ou adolescente, especialmente quando tais práticas representarem risco à saúde mental ou ao desenvolvimento biopsicossocial;**

.....

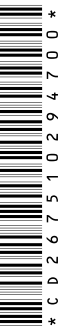
Art. 29 .....

§ 1º-A **Serão igualmente considerados violadores de direitos de crianças e adolescentes, para fins do caput, os conteúdos ou funcionalidades que, de forma reiterada e dirigida a este público, incentivem ou normalizem comportamentos de uso compulsivo de redes sociais, jogos eletrônicos ou outros serviços digitais associados a prejuízos à saúde mental, à autoimagem, ao sono, ao rendimento escolar ou à integridade física, especialmente quando combinados com práticas de design viciante.**

.....

Art. 31.....

Apresentação: 11/03/2026 15:20:43.050 - Mesa  
PL n.11113/2026



\* C D 2 6 7 5 1 0 2 9 4 7 0 0 \*



## CÂMARA DOS DEPUTADOS

.....

VIII – a apresentação de avaliação periódica, no mínimo anual, de impacto psicossocial relacionada ao uso do serviço por crianças e adolescentes, com destaque para indicadores de uso excessivo, prevalência de conteúdos nocivos definidos no art. 6º e incidência de práticas de design viciante, bem como as medidas adotadas para mitigação desses riscos.

IX – divulgação clara e acessível de informações sobre mecanismos algorítmicos que influenciem o tempo de uso ou a recomendação de conteúdos para crianças e adolescentes.

.....

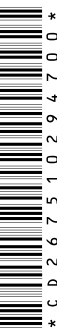
Parágrafo único-A. As avaliações de impacto psicossocial de que trata o inciso VIII poderão embasar recomendações vinculantes da autoridade administrativa competente de proteção dos direitos de crianças e adolescentes no ambiente digital, inclusive quanto à necessidade de desativação ou reformulação de mecanismos identificados como design viciante.

.....

Art. 40-A. O Poder Público promoverá programas de educação digital destinados a orientar crianças, adolescentes e responsáveis acerca do uso saudável de serviços digitais.” (NR)

Art. 3º. Esta Lei entra em vigor após decorridos 180 (cento e oitenta) dias de sua publicação.

### JUSTIFICATIVA





## CÂMARA DOS DEPUTADOS

O presente Projeto de Lei tem por finalidade aprimorar a Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025 – conhecida como ECA Digital –, com o objetivo de fortalecer a proteção de crianças e adolescentes diante dos riscos associados ao uso excessivo e compulsivo de redes sociais e outros serviços digitais.

A proposição parte do reconhecimento de que os ambientes digitais passaram a desempenhar papel central na formação social, emocional e cognitiva de crianças e adolescentes. Embora essas tecnologias ofereçam oportunidades relevantes de comunicação, educação, acesso à informação e participação social, a forma como muitos serviços digitais são estruturados tem gerado crescente preocupação entre especialistas em saúde mental, desenvolvimento infantil e políticas públicas.

Diversos estudos nacionais e internacionais apontam associação entre o uso excessivo de redes sociais e o aumento de quadros de ansiedade, depressão, distúrbios do sono, baixa autoestima e outros problemas relacionados à saúde mental entre jovens. Dados da Organização Mundial da Saúde indicam que os transtornos mentais representam parcela significativa das doenças que afetam adolescentes entre 10 e 19 anos, sendo agravados por fatores associados ao ambiente digital.

No Brasil, pesquisas e manifestações de especialistas em psiquiatria, psicologia e desenvolvimento infantil têm alertado para a presença de comportamentos típicos de dependência no uso de plataformas digitais por adolescentes. São comportamentos como perda de controle sobre o tempo de uso, sofrimento emocional quando privados do acesso, prejuízo ao rendimento escolar e alterações relevantes no padrão de sono e interação social.

Parte significativa desse fenômeno decorre não apenas do conteúdo consumido, mas também do próprio modelo de funcionamento das plataformas digitais, frequentemente estruturado para maximizar o tempo de permanência dos usuários.





## CÂMARA DOS DEPUTADOS

Para isso, são utilizados mecanismos tecnológicos destinados a estimular o engajamento contínuo. Entre eles destacam-se a rolagem infinita de conteúdo, a reprodução automática de vídeos, o envio frequente de notificações para estimular reconexão, a concessão de recompensas associadas ao tempo de uso, sistemas de manutenção de sequência diária de acesso (*daily streaks*), recompensas variáveis baseadas em comportamento e algoritmos de recomendação que exploram padrões emocionais e comportamentais dos usuários.

Tais mecanismos são amplamente reconhecidos na literatura especializada como formas de design persuasivo ou design viciante, capazes de explorar vulnerabilidades cognitivas e emocionais próprias da infância e da adolescência, estimulando padrões de uso compulsivo e prolongado das plataformas digitais.

O ECA Digital já estabelece princípios relevantes de proteção no ambiente digital, como a prevalência do melhor interesse da criança, a proteção contra exploração comercial abusiva, a garantia de elevados padrões de privacidade e segurança e a obrigação de adoção de configurações que evitem o uso compulsivo de serviços digitais.

Apesar desses avanços, o texto legal ainda não tipifica de forma suficientemente clara o chamado design viciante, nem estabelece, de maneira expressa e sistemática, a responsabilização civil das plataformas digitais pelos danos decorrentes da indução ao uso compulsivo por crianças e adolescentes.

Essa lacuna normativa dificulta a atuação preventiva do Poder Público, a fiscalização pelas autoridades competentes e a responsabilização efetiva de agentes econômicos que se beneficiam de modelos de negócios baseados na maximização do engajamento de usuários hipervulneráveis.

A preocupação com os impactos das redes sociais sobre a saúde mental de crianças e adolescentes não é exclusiva do Brasil. Diversos





## CÂMARA DOS DEPUTADOS

países vêm adotando marcos regulatórios específicos para enfrentar os riscos associados ao ambiente digital.

Na União Europeia, o Regulamento de Serviços Digitais (*Digital Services Act* – DSA) impôs obrigações rigorosas às grandes plataformas digitais, incluindo a necessidade de avaliação de riscos sistêmicos relacionados ao impacto de seus serviços sobre menores de idade. Além disso, o DSA restringe práticas de publicidade direcionada baseadas em dados de crianças e adolescentes.

O Regulamento Geral de Proteção de Dados (GDPR) também estabelece proteção reforçada aos dados pessoais de menores e exige consentimento parental para determinadas formas de tratamento de dados.

No Reino Unido, o chamado *Age Appropriate Design Code*, conhecido como *Children's Code*, estabeleceu padrões obrigatórios de design para serviços digitais acessíveis a menores de 18 anos. Entre esses padrões estão a exigência de configurações de privacidade elevadas, restrições à coleta de dados e a proibição de mecanismos que incentivem artificialmente o aumento do tempo de uso das plataformas.

Nos Estados Unidos, embora não exista um marco regulatório federal único para redes sociais, a legislação conhecida como *Children's Online Privacy Protection Act* (COPPA) estabelece regras específicas para a coleta de dados de crianças menores de 13 anos. Mais recentemente, a Califórnia aprovou o *California Age-Appropriate Design Code Act*, que exige avaliações de impacto sobre crianças e impõe restrições a práticas tecnológicas capazes de estimular comportamentos de uso compulsivo.

A França aprovou legislação que exige autorização parental para a criação de contas em redes sociais por menores de 15 anos. Já a Austrália, por meio do *Online Safety Act*, instituiu um sistema de supervisão das plataformas digitais com poderes regulatórios voltados à proteção de crianças e adolescentes no ambiente online.





## CÂMARA DOS DEPUTADOS

Esse movimento regulatório internacional demonstra que a proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital tornou-se tema central da agenda global de governança da internet, especialmente diante das evidências crescentes sobre os impactos do uso compulsivo de redes sociais na saúde mental de jovens.

Diante desse cenário, torna-se necessário que o ordenamento jurídico brasileiro estabeleça parâmetros normativos claros para prevenir práticas tecnológicas potencialmente lesivas ao desenvolvimento saudável de crianças e adolescentes.

O presente Projeto de Lei busca enfrentar essa realidade por meio de três eixos principais.

O primeiro eixo consiste na introdução, no ECA Digital, da definição normativa de design viciante, caracterizando-o como a configuração de produtos ou serviços digitais estruturada de modo a induzir crianças e adolescentes ao uso compulsivo, à permanência excessiva em ambientes digitais ou à exposição reiterada a conteúdos potencialmente prejudiciais à sua saúde física ou mental.

A definição legal desse conceito proporciona maior segurança jurídica para órgãos reguladores, Poder Judiciário, Ministério Público, Defensorias Públicas e sociedade civil. Além disso, permite identificar com maior clareza práticas tecnológicas incompatíveis com o princípio da proteção integral da criança e do adolescente.

O segundo eixo do projeto estabelece vedação expressa ao emprego de design viciante em produtos ou serviços digitais direcionados a crianças e adolescentes ou razoavelmente suscetíveis de serem utilizados por esse público.

Para conferir maior objetividade à norma, o texto apresenta rol exemplificativo de práticas presumidas como design viciante, tais como reprodução automática contínua de conteúdo sem limite de tempo, rolagem infinita sem mecanismos eficazes de limitação de uso, recompensas vinculadas





## CÂMARA DOS DEPUTADOS

exclusivamente ao tempo de uso, notificações não essenciais destinadas a estimular reconexão imediata ao serviço, mecanismos de manutenção de sequência diária de acesso (*streaks*) e sistemas de recompensa variável capazes de incentivar permanência prolongada nas plataformas.

Ao mesmo tempo, preserva-se a possibilidade de regulamentação complementar pela autoridade administrativa competente, permitindo que a norma acompanhe a evolução tecnológica e o surgimento de novas práticas potencialmente nocivas.

O terceiro eixo do projeto consiste na explicitação da responsabilidade civil objetiva das plataformas digitais pelos danos causados à saúde física ou mental, ao desenvolvimento biopsicossocial ou à integridade moral de crianças e adolescentes.

A proposta deixa clara a responsabilização objetiva quando os danos decorrerem do emprego de design viciante, do descumprimento de deveres de prevenção e proteção ou de falhas na prestação do serviço.

A previsão de responsabilidade solidária entre os agentes econômicos que compõem a cadeia digital e a presunção relativa de defeito do serviço em caso de uso de design viciante reforçam a efetividade da tutela jurídica, em consonância com os princípios do Código de Defesa do Consumidor.

Importa destacar que a presente proposição encontra plena harmonia com o arcabouço normativo já existente no ordenamento jurídico brasileiro.

No que se refere ao Código de Defesa do Consumidor, o projeto se alinha diretamente ao regime de responsabilidade objetiva estabelecido nos arts. 12 e 14, segundo o qual o fornecedor responde independentemente de culpa pelos danos causados por defeitos relativos à prestação de serviços ou à segurança legitimamente esperada pelo consumidor.





## CÂMARA DOS DEPUTADOS

Nesse contexto, a proposta legislativa não cria um novo regime de responsabilidade, mas apenas explicita, no âmbito dos serviços digitais utilizados por crianças e adolescentes, uma hipótese específica de defeito do serviço: a utilização de arquiteturas tecnológicas deliberadamente estruturadas para induzir comportamentos compulsivos de uso.

A proposição também se mostra plenamente compatível com o Marco Civil da Internet, especialmente com os princípios estabelecidos em seu art. 3º, que consagram a proteção da privacidade, a proteção de dados pessoais e a responsabilização proporcional dos agentes de acordo com suas atividades.

Importa ressaltar que o presente projeto não altera o regime jurídico de responsabilidade das plataformas por conteúdos gerados por terceiros, disciplinado no art. 19 do Marco Civil da Internet. A proposta incide sobre aspecto distinto: a própria arquitetura e o modelo de funcionamento dos serviços digitais.

Além disso, a proposição dialoga diretamente com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), especialmente com o disposto em seu art. 14, que estabelece regime especial de proteção aos dados pessoais de crianças e adolescentes e determina que o tratamento dessas informações deve sempre observar o melhor interesse do menor.

O projeto também fortalece o princípio da proteção por concepção e por padrão (*safety by design*), estabelecendo que os serviços digitais devem ser desenvolvidos desde sua origem com configurações que reduzam os riscos de uso compulsivo por crianças e adolescentes.

Adicionalmente, a proposta amplia os instrumentos de transparência e prestação de contas das plataformas digitais, ao prever a realização de avaliações periódicas de impacto psicossocial relacionadas ao uso dos serviços por crianças e adolescentes, incluindo indicadores de uso excessivo, exposição a conteúdos nocivos e incidência de práticas de design viciante.





## CÂMARA DOS DEPUTADOS

Tais avaliações poderão subsidiar recomendações e medidas regulatórias por parte da autoridade administrativa competente, contribuindo para a construção de um ambiente digital mais seguro e saudável.

O projeto também dialoga com a necessidade de educação digital preventiva, reconhecendo que a proteção integral de crianças e adolescentes no ambiente digital exige não apenas regulação das plataformas, mas também ações educativas voltadas a famílias, escolas e à própria sociedade.

Do ponto de vista constitucional, a presente proposição encontra fundamento direto no art. 227 da Constituição Federal, que estabelece ser dever da família, da sociedade e do Estado assegurar, com absoluta prioridade, os direitos de crianças e adolescentes.

A proposta também se harmoniza com o art. 5º, inciso XXXII, que determina ao Estado promover, na forma da lei, a defesa do consumidor, bem como com o art. 6º, que consagra a saúde e a proteção da infância como direitos sociais fundamentais.

Além disso, a iniciativa é compatível com os princípios da ordem econômica previstos no art. 170 da Constituição, que subordinam a atividade econômica à função social e à defesa do consumidor.

Assim, ao tipificar o design viciante como prática ilícita e explicitar a responsabilidade civil das plataformas digitais, o presente Projeto de Lei oferece instrumentos mais claros e eficazes para que o Estado e a sociedade possam proteger a saúde mental, o desenvolvimento pleno e o melhor interesse de crianças e adolescentes em um contexto de crescente presença das tecnologias digitais na vida cotidiana.

Sala das Sessões, em \_\_\_\_\_ de março de 2026.

**Deputado EDUARDO DA FONTE**  
PP/PE

**Deputado LULA DA FONTE**  
PP/PE





# Projeto de Lei

## Deputado(s)

- 1 Dep. Eduardo da Fonte (PP/PE)
- 2 Dep. Lula da Fonte (PP/PE)



**CÂMARA DOS DEPUTADOS**

CENTRO DE DOCUMENTAÇÃO E INFORMAÇÃO – CEDI  
Coordenação de Organização da Informação Legislativa – CELEG

<b>LEI Nº 15.211, DE 17 DE SETEMBRO DE 2025</b>	<a href="https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:202509-17;15211">https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:202509-17;15211</a>
<b>LEI Nº 8.078, DE 11 DE SETEMBRO DE 1990</b>	<a href="https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:199009-11;8078">https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:199009-11;8078</a>

**FIM DO DOCUMENTO**