

PROJETO DE LEI Nº , DE 2026

(Do Sr. CELSO RUSSOMANNO)

Veda o uso de interfaces com usuários que utilizem *dark patterns* em produto ou serviço de tecnologia de informação.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei veda o uso de interfaces com usuários que utilizem *dark patterns* em produto ou serviço de tecnologia de informação.

Art. 2º Para os fins desta Lei, considera-se:

I – *dark patterns*: práticas de criação de interface intencionalmente concebidas a induzir usuários a tomar decisões que beneficiam interesses de terceiros em detrimento de seus próprios interesses;

II – falsa urgência: sugerir falsamente um senso de urgência ou de escassez, de modo a induzir o usuário a tomar uma ação imediata;

III – inclusão sorrateira de itens na cesta de compras: incluir item na cesta de compras do usuário sem o seu consentimento livre, informado e inequívoco;

IV – confirmação por constrangimento: usar frases, vídeos, áudios ou quaisquer outros meios para gerar, no usuário, sentimento de medo, vergonha, ridicularização ou culpa, com o objetivo de levá-lo a agir de determinada forma;

V – ação forçada: obrigar o usuário a realizar uma ação, mesmo que sem custos financeiros, como condição para aquisição de produto ou serviço;

VI – armadilha da assinatura: práticas que interferem no gerenciamento de assinaturas de serviço, tais como:



a) assinar um serviço sem o consentimento livre, informado e inequívoco do usuário;

b) ocultar alternativas de contratação para que o usuário adquira uma assinatura mais onerosa ou por maior tempo;

c) forçar o usuário a fornecer detalhes de meio de pagamento durante o período de testes de um produto ou serviço;

d) dificultar o processo de cancelamento da assinatura.

VII – interface enganosa: projetar elementos de interface que:

a) ocultem informações ou elementos de interação relevantes;

b) posicionem ou dimensione elementos de interação de modo a induzir escolhas não desejadas;

c) selecionem, por padrão, opções de contratação ou assinatura de produtos e serviços, mesmo que sem custos financeiros;

d) utilizem elementos visuais padronizados com significado distinto do padrão.

VIII – preço por gotejamento: não informar de antemão o preço de um produto ou serviço, exibindo-o apenas após o usuário realizar algumas operações na interface;

IX – publicidade disfarçada: mascarar conteúdo publicitário em outro tipo de conteúdo;

X – pergunta capciosa: formular perguntas ou respostas predefinidas de forma a induzir o usuário a uma determinada ação.

Parágrafo único. Aplica-se a esta Lei o conceito de produto ou serviço de tecnologia de informação constante do art. 2º da Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025.

Art. 3º É vedado o uso de interfaces com usuários que utilizem *dark patterns* em produto ou serviço de tecnologia de informação.

Parágrafo único. São considerados *dark patterns*:

I – a falsa urgência;



II – a inclusão sorrateira de itens na cesta de compras;

III – a confirmação por constrangimento;

IV – a ação forçada;

V – a armadilha da assinatura;

VI – a interface enganosa;

VII – o preço por gotejamento;

VIII – a publicidade disfarçada;

IX – a pergunta capciosa;

X – práticas que se enquadrem na definição do inciso I do art. 2º desta Lei e definidas em regulamento da autoridade administrativa competente.

Art. 4º Sem prejuízo das demais sanções cíveis ou administrativas, o responsável pelo desenvolvimento de interfaces com usuários que utilizem *dark patterns* em produto ou serviço de tecnologia de informação está sujeito às seguintes sanções administrativas:

I – advertência, com indicação de prazo para adoção de medidas corretivas;

II – multa simples, limitada a, no caso de pessoa jurídica de direito privado, 10% (dez por cento) do faturamento do grupo econômico no Brasil no seu último exercício;

III – suspensão temporária das atividades que ensejaram a infração;

IV – proibição de exercício das atividades que ensejaram a infração.

§ 1º O valor da multa definida no inciso II do caput deste artigo não poderá ser inferior ao dobro do ganho auferido com o uso da interface, caso estimável, não se aplicando, nessa hipótese, o limite previsto naquele dispositivo.



§ 2º O fornecedor de produto ou serviço de tecnologia de informação será responsabilizado por interfaces criadas por terceiros e veiculadas em seu produto ou serviço caso obtenha ganho financeiro, direto ou indireto, devido à veiculação da interface.

Art. 5º Regulamento do Poder Executivo federal definirá autoridade administrativa competente responsável por zelar pela aplicação desta Lei, fiscalizar o seu cumprimento e por editar regulamentos e procedimentos para sua execução.

Art. 6º Esta lei entra em vigor após 30 (trinta) dias de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Em 1990, o Brasil foi agraciado com o Código de Defesa do Consumidor (CDC), uma legislação robusta que, mesmo após mais de 35 anos de existência, é o principal instrumento de proteção de consumidores. Ao longo desse período, o código se mostrou adaptável a diversos contextos econômicos e tecnológicos, sendo aplicado tanto a relações tradicionais quanto a novas dinâmicas de mercado.

Entretanto, o avanço do comércio eletrônico trouxe desafios que não eram previsíveis à época da elaboração do CDC. Nesse contexto, como forma de maximizar lucros, as empresas começaram a implementar interfaces com usuários que buscavam influenciar suas decisões de maneira sutil. Essas práticas, conhecidas como *dark patterns*, tentam induzir usuários a tomar decisões que beneficiam interesses de terceiros em detrimento de seus próprios interesses.

Há muitas práticas catalogadas sobre o tema¹, como a “falsa urgência”, que ocorre quando um anúncio sugere falsamente que há poucas unidades disponíveis, ou a “interface enganosa”, que se verifica quando há *link* para o produto posicionado logo ao lado do botão de fechar seu anúncio.

¹ Um catálogo robusto pode ser encontrado em <https://www.deceptive.design/>. Acessado em 28/4/2026.



Algumas dessas práticas, quando há relação de consumo envolvida, já podem ser enquadradas no CDC. No entanto, *dark patterns* estão presentes além desse contexto e, por isso, demandam tratamento em lei específica. Como exemplo, os seguintes cenários ilustram situações que não atraem a incidência do código: petições *online* que usam linguagem emocional ou confusa nos botões (“continuar apoiando” vs. “abandonar a causa”); opção pré-selecionada para cadastro em *newsletter* gratuita; e configurações padrão que presumem consentimento para ampla coleta de dados.

Nesse sentido, esta proposta veda o uso de interfaces com usuários que utilizem *dark patterns* em produto ou serviço de tecnologia de informação. Para isso, o texto lista nove práticas comuns que passam a ser vedadas. No entanto, reconhecendo a dinamicidade do setor, propõe-se que regulamento da autoridade administrativa competente (a ser definida pelo Poder Executivo federal) possa expandi-la.

Para que a proibição seja efetiva, o projeto estabelece uma série de sanções administrativas que podem ser aplicadas ao desenvolvedor de interfaces que utilizam *dark patterns*. Além disso, considerando que diferentes agentes podem participar da distribuição dessas interfaces, prevê-se que o fornecedor de produto ou serviço de tecnologia de informação será responsabilizado por interfaces criadas por terceiros caso obtenha ganho financeiro, direto ou indireto, devido à sua veiculação.

Esta proposta, portanto, é medida necessária que contribui para sanitizar o ambiente digital, beneficiando não apenas consumidores, mas todos os usuários de produtos ou serviços de tecnologia da informação. Pelas razões expostas, contamos com o apoio desta Casa para a aprovação deste Projeto de Lei.

Sala das Sessões, em de de 2026.

Deputado CELSO RUSSOMANNO

