



Um novo paradigma de proteção das crianças e adolescentes no ambiente digital

01/10/2025

Foi promulgada no último dia 17 de setembro a Lei 15.211/2025, que dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais – o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente. Resulta de projeto de lei apresentado em 2022, cuja aprovação ora foi impulsionada pela repercussão de vídeo publicado por um influenciador digital, reportando situações de abuso e erotização de crianças e adolescentes na internet. Mais uma vez, nosso Estado teatral responde a um escândalo com uma nova lei. Isso não reduz o mérito da divulgação do vídeo e da própria legislação, mas preocupa notar que um projeto dessa importância só obtenha atenção do parlamento nessas condições.

Os riscos a crianças e adolescentes na internet não se restringem ao grave problema do abuso e erotização precoce, que mereceu atenção da nova lei, e já é enfrentado, ainda que de modo limitado, por outras, como o Marco Civil da Internet (artigo 21) e o próprio Estatuto da Criança e do Adolescente (artigos 240, 241 e 241-A a 241-E). Sua exposição na internet, e o reconhecimento de sua vulnerabilidade agravada no mercado de consumo digital resulta do princípio constitucional do melhor interesse da criança e da sua proteção integral, especial e prioritária, nos termos do artigo 227 da Constituição [1].

Afirma-se que a atual geração é a primeira cujo quociente de inteligência (QI) será menor do que a das que a precederam [2], o que se relaciona diretamente ao excesso de exposição às telas – em especial, à internet. Não se nega as virtudes da internet, porém não se pode desconhecer seus riscos.

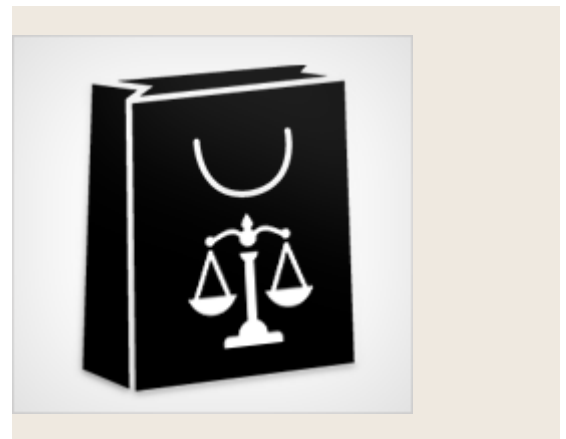
Merecem destaque duas qualidades. Primeiro, oferece uma disciplina sistemática de normas de proteção da criança e do adolescente na internet, não apenas a previsão atomizada de normas. Segundo, ocupa-se da efetividade de suas disposições. Não se restringe à enunciação retórica de direitos e princípios, mas articula-os com uma série de deveres, meios de aferição do seu cumprimento e respectivas sanções.

Essa visão sistemática, orientada pelo reconhecimento da vulnerabilidade agravada na internet, articula as disposições da lei com as previstas pelo Código de Defesa do Consumidor e pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (artigo 5º da Lei 15.211/2025). Para tanto, parte da definição de “produto ou serviço de tecnologia da informação direcionado a crianças ou adolescentes no País ou de acesso provável por eles” (artigo 1º, caput). A definição legal merece elogio, afinal não se deve considerar apenas os produtos ou serviços que sejam explicitamente direcionados a crianças e adolescentes, mas também os que, destinados ao público adulto, sejam de acesso provável por eles. A noção de *acesso provável* abrange situações em que haja: “I – suficiente probabilidade de uso e atratividade do produto ou serviço de tecnologia da informação por crianças e adolescentes; II – considerável facilidade ao acesso

e utilização do produto ou serviço de tecnologia da informação por crianças e adolescentes; III – significativo grau de risco à privacidade, à segurança ou ao desenvolvimento biopsicossocial de crianças e de adolescentes, especialmente no caso de produtos ou serviços que tenham por finalidade permitir a interação social e o compartilhamento de informações em larga escala entre usuários em ambiente digital”. Ou seja, mesmo direcionados a outro público, serão de acesso provável se atrativos a crianças e adolescentes. Não basta a apresentação do produto ou serviço como destinados ao público adulto, se o acesso provável, estarão submetidos à nova lei.

A partir desse conceito instrumental, o artigo 6º da Lei 15.211/2015 prevê um dever geral dos fornecedores, de “*tomar medidas razoáveis desde a concepção e ao longo da operação de suas aplicações*” para prevenir e mitigar riscos a crianças e adolescentes relativos a conteúdos produtos ou práticas que envolvam, dentre outros, exploração e abuso sexual; indução, incitação, instigação ou auxílio a práticas ou comportamentos que levem a danos à saúde física ou mental; promoção e comercialização de jogos de azar, apostas de quota fixa, loterias, além de outros produtos de comercialização proibida para esse público; práticas publicitárias predatórias, injustas ou enganosas, ou outras práticas conhecidas que lhes acarretem danos financeiros; e conteúdo pornográfico. Para tanto, devem assegurar que desde a concepção seus produtos e serviços adotem o modelo mais protetivo –*safety by design* [3] (artigo 7º da Lei 15.211/2015). Obrigam-se, também, a gerenciar riscos, avaliar o conteúdo para adequação à classificação indicativa, de acordo com a faixa etária, adotar padrões que impeçam acesso a conteúdos ilegais, e evitar seu uso compulsivo (artigo 8º). Há ainda o dever de os fornecedores adotarem “*medidas eficazes para impedir o seu acesso por crianças e adolescentes*” a conteúdos inadequados, impróprios ou proibidos (artigo 9º), e “*mecanismos para proporcionar experiências adequadas à idade*” (artigo 10).

Exige-se que os deveres impostos às lojas de aplicações de internet sejam auditáveis e tecnicamente seguros, extensíveis aos fornecedores do sistema operacional (artigo 14) e a todos os “agentes da cadeia digital”, a quem cumpre o dever de “*garantir de forma solidária a proteção de crianças e adolescentes*”. Ou seja, estende-se a todos os que intervenham no fornecimento de produtos e serviços tanto os deveres legais, quanto a responsabilidade por sua violação (artigo 15). Quem deva ser considerado ‘agente da cadeia digital’ dependerá de interpretação do modelo de fornecimento do produto ou serviço.



Deve ser assegurado aos pais configurar mecanismos de supervisão parental (artigo 12). Manifestação do poder familiar, seu exercício deve servir viabilizado por providências adotadas e tornadas disponíveis pelos fornecedores (artigo 16 e ss.), compreendendo a possibilidade de restringir o acesso a conteúdos e a realização compras e transações financeiras. Ao mesmo tempo, devem informar sobre o tempo de utilização dos produtos e serviços, e a forma de uso dessas funcionalidades, em língua portuguesa (artigo 18). A lei também dispõe sobre produtos e serviços de monitoramento, destinados ao acompanhamento de crianças e adolescentes no

ambiente digital (artigo 19).

Publicidade no ambiente digital

Há restrições à publicidade direcionada a crianças e adolescentes. Proíbe-se a utilização de técnicas de perfilamento, dentre outros recursos como “*análise emocional, de realidade aumentada, de realidade estendida e de realidade virtual*” (artigo 22). A vedação deve tomar-se também como critério para caracterização da publicidade abusiva, que se aproveite da deficiência de julgamento e experiência da criança, proibida pelo artigo 37, §2º, do CDC. Note-se, contudo, que observados esses critérios, há possibilidade de realizar publicidade direcionada a crianças e adolescentes.

É proibida a “monetização” e o impulsionamento de conteúdos que retratem crianças e adolescentes “*de forma erotizada ou sexualmente sugestiva*”; ou ainda, “*em contexto próprio do universo sexual adulto*” (artigo 23). Tal proibição, por outro lado, permite a interpretação de que estão admitidos outros conteúdos dirigidos a crianças e adolescentes que não os expressamente vedados, inclusive produzidos por influenciadores digitais e outros meios de promoção de visualizações. A expressão ‘monetização’ não é de melhor técnica, mas consagrada pelo uso. Compreende situação na qual o criador de conteúdo digital remunera-se em razão da sua divulgação, por diferentes meios, conforme lhe permita a plataforma digital utilizada. Abrange a publicidade de promoção de produtos e serviços, ofertas com remuneração direta por comissão de vendas através de link rastreável, ou integração como loja online para venda direta aos seguidores; também a participação em sistemas de bonificação, promovidos pela plataforma, para criadores de conteúdo que atinjam metas de visualização ou desempenho, bem como a possibilidade de doações em transmissões ao vivo, dentre outros.

Jogos eletrônicos

Os jogos eletrônicos situam-se, hoje, entre os principais produtos e serviços destinados ou acessíveis por crianças e adolescentes na internet. Sua importância já foi reconhecida pela Lei nº 14.852/2024, que ao fixar o marco legal da indústria dos jogos eletrônicos, assegurou que se observem, dentre outros, os princípios da defesa do consumidor, proteção integral da criança e do adolescente, e preservação da privacidade, proteção de dados pessoais e autodeterminação informativa (artigo 6º da Lei 14.852/2024).

São efeitos prejudiciais do uso excessivo de jogos eletrônicos por crianças e adolescentes, dentre outros, ansiedade, depressão, isolamento social, déficit de atenção e problemas de sono. Da mesma forma, estudos os vinculam ao incentivo de ações violentas e delinquência [4]. A nova lei não se ocupa de todos os riscos relacionados, mas traz importantes inovações para mitigar alguns deles.

Concentra-se, de um lado, na proteção econômica dos usuários, proibindo as chamadas “caixas de recompensa” (*loot boxes*), em jogos direcionados a crianças e adolescentes ou de acesso provável por elas. (artigo 20). As *loot boxes* são funcionalidades que permitem a aquisição, mediante pagamento, de itens ou vantagens para uso no jogo, sem que se permita ao jogador o conhecimento prévio do seu conteúdo, ou garantia de sua utilidade, aproximando-se da aposta.

A nova lei exige ainda, nos jogos que permitam a interação remota entre os usuários, que se adote como padrão a limitação dessas funcionalidades, de modo que só ocorra com o consentimento dos pais ou responsáveis legais (artigo 21). Reforça o que já dispõe o artigo 16 da Lei 14.852/2024 [5].

Redes sociais

A Lei 15.211/2015 traz disciplina legislativa inédita para as redes sociais. Exige que crianças e adolescentes de até 16 anos de idade estejam vinculados a usuário ou à conta de um de seus responsáveis legais (artigo 24). Assegura coerência com a proteção dos relativamente incapazes (artigo 4º, I, do CC/02) rejeitando, em definitivo, qualquer pretensão de incidência de legislação estrangeira que reduza a proteção fixada na lei brasileira. Caso do Children's Online Privacy Protection Act (Coppa), do Direito norte-americano, destinado à proteção apenas dos menores de 13 anos.

No caso de conteúdos impróprios e inadequados para crianças e adolescentes, atribui-se aos provedores de redes sociais o dever de informar sobre eles, bem como monitorar e restringir 'no limite de suas capacidades técnicas' a respectiva exibição. Devem também aprimorar, de modo contínuo, os mecanismos de verificação de idade. Podendo promover a suspensão de acesso de contas sobre as quais haja fundados indícios para suspeita de que pertençam a crianças e adolescentes – assegurado o direito de recurso da decisão. Proíbe-se, ainda, a criação de perfis comportamentais para direcionamento de publicidade comercial.

O artigo 25 da nova lei define, igualmente, que os provedores de redes sociais deverão prever, de forma concreta e fundamentada, regras para o tratamento de dados com base no melhor interesse da criança e do adolescente, o que deve se interpretar de acordo com o artigo 14 da LGPD [6].

Outras disposições com o objetivo de assegurar a efetividade da lei

Evidencia-se a preocupação com a efetividade da nova lei. Sob inspiração do Regulamento de Serviços Digitais europeu [7], definem-se regras específicas para os grandes provedores de aplicação, considerados como tal os que possuam mais de um milhão de crianças e adolescentes cadastrados como usuários. Deverão publicar no seu sítio eletrônico, semestralmente, relatórios, em língua portuguesa, sobre cumprimento das exigências previstas na lei (artigo 31). Devem também viabilizar, de forma gratuita, o acesso a dados necessários à realização de pesquisas sobre os impactos de seus produtos e serviços nos direitos de crianças e de adolescentes, conforme regulamento.

Merece destaque ainda, a atribuição de competência de implementação e fiscalização da lei a uma autoridade administrativa autônoma de proteção dos direitos de crianças e de adolescentes no ambiente digital (artigo 2º, X, e artigo 34), compreendendo a emissão de recomendações e orientações (artigo 5º, §3º), regulamentação e avaliação dos mecanismos de supervisão parental (artigo 16) e de verificação de idade (artigo 24). Caberá a ela, ainda, a aplicação das sanções de advertência para adoção de medidas corretivas, e multa de até 10% do faturamento do grupo econômico infrator no Brasil, ou calculada, conforme o caso, por

número de usuários cadastrados, até o limite de 50 milhões de reais. Reserva-se ao Poder Judiciário a aplicação das sanções de suspensão temporária ou de proibição do exercício das atividades por fornecedores, nos termos da lei (artigo 35).

O Decreto nº 12.622/2025 designou a Agência Nacional de Proteção de Dados como a autoridade administrativa em questão. É solução que visa lhe conferir implementação célere. Contudo, a especialidade e extensão das competências conferidas pela lei evidencia a dúvida sobre suas condições de exercê-las em comum com aquelas de que já é titular.

O novo ECA Digital reúne méritos para alcançar um maior nível de proteção da infância e adolescência no Brasil. Rejeita a internet como uma zona de “não-direito” e atende a necessidade de ordenação do mercado de consumo digital, de modo coerente com o CDC e o ECA. Exige dos diferentes atores institucionais, compromisso na sua implementação, bem como a interpretação sistemática e coerente das suas normas. O prazo reduzido de seis meses para entrada em vigor deve ser utilizado para adaptação dos fornecedores envolvidos e aperfeiçoamento dos mecanismos a serem utilizados pelo Estado para que venha a atender sua finalidade.

[1] MIRAGEM, Bruno. Curso de direito do consumidor. 9ª ed. Rio de Janeiro: Forense, 2024, p. 99 e ss.

[2] Em especial: DESMURGET, Michel. A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para as nossas crianças. São Paulo: Vestígio, 2021.

[3] *Safety by design* é definido no Comentário geral 25 à Convenção dos Direitos da Criança (“Direito das crianças em relação ao ambiente digital”), elaborado pelo Comitê dos Direitos da Criança da ONU, em 2021, como “a prática de projetar serviços on-line com o objetivo de garantir a segurança dos usuários o máximo possível, por exemplo, por meio de configurações seguras padrão para contas de usuários menores de idade ou impedindo que adultos entrem em contato com usuários menores de idade”.

[4] Veja-se: <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/psp784772.pdf> .

[5] Assim, o art. 16 da Lei 14.852/2024: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/Lei/L14852.htm#art16

[6] https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm

[7] Assim, o art. 33 e seguintes do Regulamento de Serviços Digitais (Digital Service Act), disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32022R2065> .

Fonte: <https://conjur.jumps.com.br/2025-out-01/um-novo-paradigma-de-protecao-das-criancas-e-adolescentes-no-ambiente-digital/>