

Modelos de IA que compreendem as emoções humanas: a proteção à saúde mental no ECA Digital

08/01/2026

Em artigo anterior, publicado pouco antes da virada do ano, analisou-se a questão dos impactos à saúde mental de crianças e adolescentes decorrentes do uso de modelos de inteligência artificial generativa (IA Gen) concebidos para oferecer suporte emocional e companheirismo virtual. A partir de casos recentes envolvendo o suicídio de menores após interações intensas com *chatbots* de IA, o texto evidenciou a vulnerabilidade de usuários jovens diante de sistemas capazes de simular empatia, amizade e vínculos afetivos. Examinou-se, ainda, a evolução dos grandes modelos de linguagem — *large language models (LLMs)* —, que passaram de simples geradores de texto a sistemas multimodais dotados de capacidades sensoriais avançadas, incluindo a identificação de emoções humanas e de sinais de sofrimento psicológico. Os chamados *AI companions*, projetados para oferecer apoio emocional personalizado, mas que operam sob modelos de negócio baseados no engajamento contínuo, potencializam riscos de dependência emocional, isolamento social e agravamento de transtornos psíquicos.

A conclusão do referido artigo foi a de que a autorregulação empresarial se mostra insuficiente para enfrentar tais riscos, impondo-se a necessidade de intervenção estatal. O texto apresentou, ainda, um panorama comparado das iniciativas regulatórias em curso, destacando investigações da *Federal Trade Commission (FTC)*, nos Estados Unidos, e normas rigorosas recentemente editadas pela China [1].

O que poucos sabem é que o Brasil já dispõe de legislação avançada sobre o tema: a Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, conhecida como ECA Digital, estabelece medidas preventivas contra conteúdos que induzam à automutilação, ao suicídio e à dependência digital.

Combate à dependência

A Lei 15.211/2025 foi aprovada em um contexto de crescente preocupação com os riscos enfrentados por crianças e adolescentes na internet, tais como abuso, exploração, manipulação e exposição a conteúdos inadequados [2]. O Estatuto da Criança e do Adolescente original (Lei nº 8.069/1990) é anterior à popularização da internet e, por essa razão, não contemplava as especificidades do mundo digital, o que gerou a necessidade de uma legislação moderna voltada à proteção dos direitos fundamentais de crianças e adolescentes no ambiente virtual.

O *ECA Digital* veio, assim, suprir a necessidade de adaptação do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) ao ambiente on-line, visando garantir a segurança, a privacidade e o desenvolvimento saudável dos menores, por meio de regras mais rigorosas dirigidas a plataformas, redes sociais e jogos eletrônicos, com foco em **controle parental**, educação midiática e responsabilização das empresas.

Um dos objetivos centrais da Lei 15.211/2025 (ECA Digital), que se irradia por quase todas as suas disposições, é o combate à dependência digital. Existe relação clara, amplamente comprovada por estudos científicos, entre o tempo de exposição de crianças e adolescentes a ambientes digitais e o aumento de casos de suicídio, automutilação e depressão. O relatório *Social Media and Youth Mental Health* (2024), publicado pelo U.S. Surgeon General, demonstra a existência de correlação significativa entre períodos prolongados de permanência em plataformas on-line e a fragilização da saúde mental.

O uso excessivo das redes sociais – superior a três horas diárias – eleva significativamente a ocorrência de sintomas depressivos, ansiedade e pensamentos suicidas entre crianças e adolescentes. Plataformas digitais, como redes sociais, serviços de hospedagem de vídeos e jogos eletrônicos, integram uma indústria orientada pela lógica do máximo engajamento, sendo projetadas para prolongar a permanência dos usuários, pois assim geram lucro. A dependência digital, caracterizada pelo tempo excessivo despendido em serviços e plataformas digitais, é a causa de efeitos maléficos à saúde dos usuários, especialmente crianças e adolescentes.

Spacca

Com a finalidade de enfrentar a dependência digital de crianças e adolescentes, a Lei 15.211/2025 impõe aos provedores a obrigação de realizar verificação etária dos usuários, oferecer ferramentas de supervisão parental, implementar controles de tempo de uso e exigir aprovação de compras realizadas por menores de 16 anos, além de proibir o perfilamento comportamental para fins publicitários e direcionar especial atenção à educação digital e à responsabilidade das empresas na remoção de conteúdo nocivo. Busca-se, assim, promover um uso mais seguro, equilibrado e saudável dos serviços digitais e plataformas on-line.

AI companions

No que se refere especificamente aos aplicativos de companhia virtual, o *ECA Digital* também é dotado de um conjunto relevante de regras destinadas a prevenir o suicídio e a dependência emocional dos usuários menores de idade.

A utilização de modelos de IA generativa como acompanhantes, instrumentos de suporte emocional ou mesmo substitutos de acompanhamento terapêutico, sobretudo por crianças e adolescentes, tem se tornado um problema de saúde pública, como já referido. Os *AI companions*, como são chamados os modelos customizados para oferecer apoio emocional, proporcionam uma interação personalizada com o usuário. Esses “parceiros virtuais” são concebidos para oferecer uma experiência de companheirismo, alguns deles valendo-se de recursos de realidade virtual e apresentando-se sob a forma de personagens estilizados e caracterizados (avatars) [3].

Os *AI companions* analisam o tom e o conteúdo das mensagens e conseguem detectar se o usuário se encontra triste, ansioso ou excitado, oferecendo respostas que simulam compreensão emocional. Esses assistentes virtuais especializados são projetados para emular amizade, empatia e, em certos casos, até mesmo amor pelo usuário.

Contudo, a utilização desses aplicativos de IA, concebidos para acompanhamento e suporte pessoal, tem provocado impactos psicológicos e emocionais sobre a saúde mental de crianças e adolescentes. Repetem-se casos envolvendo o suicídio de menores após interações intensas com *chatbots* de IA, nos quais os aplicativos são acusados de se envolver em conversas sexualmente explícitas, manipular emoções, isolar usuários jovens do convívio familiar e, até mesmo, instigar a automutilação e o suicídio.

Além de impor obrigações às plataformas digitais para a criação de ambientes mais seguros — proibindo publicidade direcionada por perfil, exigindo verificação etária, implementando controle parental robusto, limitando o uso compulsivo e determinando remoção célere de conteúdos nocivos (como, por exemplo, *cyberbullying*, automutilação e exploração) —, a Lei 15.211/2025 estabelece que todos os produtos e serviços de tecnologia da informação destinados a crianças e adolescentes, ou por eles acessados, devem ser seguros (artigo 5º). Os fornecedores devem adotar medidas técnicas e mecanismos que possibilitem à família e aos responsáveis legais prevenir o acesso e o uso inadequado desses serviços (§ 1º), com o objetivo de preservar, entre outros direitos, a saúde mental dos menores (§ 2º).

Os fornecedores de produtos e serviços de tecnologia da informação destinados a crianças e adolescentes, ou de acesso provável por esse público, devem, ainda, adotar medidas razoáveis desde a fase de concepção e ao longo da operação de suas aplicações, com o propósito de prevenir e mitigar riscos de acesso, exposição, recomendação ou facilitação de contato com conteúdos, produtos ou práticas que induzam ou auxiliem, por meio de instruções ou orientações, comportamentos capazes de gerar danos à saúde física ou mental de crianças e de adolescentes, tais como autodiagnóstico, automedicação, automutilação e suicídio (artigo 6º, III).

Tais fornecedores também estão obrigados, nos termos do artigo 8º da Lei nº 15.211/2025, a: a) realizar gerenciamento de riscos de seus sistemas e de seus impactos quanto à segurança e saúde de crianças e adolescentes; b) proceder à avaliação de conteúdo disponibilizado para esse público; c) oferecer sistemas que impeçam o contato de crianças e adolescentes com conteúdos ilegais, pornográficos ou inadequados à respectiva faixa etária; d) desenvolver sistemas e adotar padrões de configuração que evitem o uso compulsivo de produtos e serviços; e e) informar, no momento de acesso ao sistema, a faixa etária indicada para o produto ou serviço.



Com vistas à proteção de crianças e adolescentes contra conteúdos impróprios e inadequados (assim considerados os que contenham material pornográfico ou qualquer outro vedado pela legislação vigente), a Lei 15.211/2025 determina que os provedores de plataformas e serviços digitais adotem mecanismos de aferição de idade a cada acesso do usuário (artigo 9º, § 1º). Tais mecanismos consistem em sistemas e tecnologias destinados a verificar a idade real dos usuários, restringindo o acesso de crianças e adolescentes a conteúdos inadequados ao seu grau de desenvolvimento. Devem, por isso, ser desenvolvidos de modo a “proporcionar experiências adequadas à idade”, “respeitadas a autonomia progressiva e a diversidade de contextos socioeconômicos brasileiros” (artigo 10).

Os mecanismos de controle parental também ocupam posição central na Lei nº 15.211/2025. Tratam-se de ferramentas e tecnologias que permitem aos pais ou responsáveis monitorar e gerenciar as atividades de seus filhos, especialmente em ambientes digitais, garantindo a segurança dos menores, promovendo hábitos digitais saudáveis e protegendo-os de conteúdos inadequados ou perigosos.

O artigo 17, I, do *ECA Digital* estabelece que os fornecedores de produtos ou serviços de tecnologia da informação direcionados a crianças e a adolescentes, ou de acesso provável por esse público, devem “disponibilizar configurações e ferramentas acessíveis e fáceis de usar que apoiem a supervisão parental”. Prevê-se, ainda, que tais mecanismos de monitoração parental devem “oferecer funcionalidades que permitam limitar e monitorar o tempo de uso do produto ou serviço” (artigo 17, IV).

Conclusão

Como se observa, o *ECA Digital* (Lei nº 15.211/2025) instituiu um conjunto abrangente de regras que estruturam políticas e estratégias destinadas a combater a dependência digital e a resguardar a saúde mental de crianças e adolescentes diante do uso de sistemas de IA para acompanhamento emocional.

O problema é que o legislador previu um período de *vacatio legis* relativamente extenso. Embora sancionada em setembro de 2025, a Lei 15.211/2025 só entrará em vigor em março de 2026, com um prazo de adaptação de seis meses [4] para que plataformas e serviços digitais implementem as novas regras de proteção de crianças e adolescentes nos espaços on-line, incluindo verificação etária e supervisão parental.

Todavia, diante do cenário de verdadeira “epidemia” de problemas psicológicos associados ao uso de sistemas de IA Generativa, seria desejável que o legislador tivesse reduzido o prazo de entrada em vigor da lei, ao menos no que diz respeito aos fornecedores de aplicativos que funcionam como suporte emocional e substitutos da companhia humana.

[1] Ver nosso artigo anterior, sob o título “*MODELOS DE IA QUE COMPREENDEM AS EMOÇÕES HUMANAS – Implicações éticas e riscos à saúde de crianças e adolescentes*”, publicado no site do IMN – Instituto dos Magistrados do Nordeste, em 30.12.25, disponível em: <https://imn.org.br/artigos/ver/modelos-de-ia-que-compreendem-as-emocoes-humanas-implicacoes-eticas-e-riscos-a-saude-de-criancas-e-adolescentes>

[2] O Projeto de Lei (PL) 2.628/2022, proposto pelo senador Alessandro Vieira, foi a base para a lei, ganhando força após discussões no Congresso.

[3] Ver, por exemplo, os produtos oferecidos pela plataforma *Replika* (www.replika.com), que permite que cada usuário construa seu próprio avatar. O usuário pode criar e personalizar a aparência física do seu companheiro virtual, incluindo características faciais, corpo, cabelo e roupas. A comunicação com o avatar é feita na forma de mensagens de texto ou chamadas de voz, mas o aplicativo também oferece recursos de realidade aumentada (AR), permitindo que o usuário projete o avatar no mundo real através da câmera do dispositivo para uma experiência mais imersiva.

[4] Art. 41-A. Esta lei entra em vigor seis meses após a data de sua publicação.