

**Thiago Lacerda Nobre**

# **ECA DIGITAL**

**Comentários à Lei nº 15.211/2025**

**2026**

do monitoramento infantil, ao evidenciar que a coleta e o tratamento de informações sensíveis – como imagens, sons e dados de localização – exigem padrões elevados de proteção e controle. Nesse cenário, a inviolabilidade prevista no caput ganha maior densidade normativa, aproximando-se de uma exigência de conformidade contínua com boas práticas de segurança da informação.

Observa-se, a partir da regulamentação, uma tendência de fortalecimento das obrigações relacionadas à proteção de dados pessoais em ambientes digitais voltados ao público infantojuvenil, o que impacta diretamente os produtos de monitoramento. A necessidade de adoção de medidas técnicas adequadas e de prevenção de acessos indevidos torna-se ainda mais relevante diante do potencial de dano associado a vazamentos ou usos indevidos dessas informações.

Ao mesmo tempo, a regulamentação evidencia a necessidade de que os mecanismos de monitoramento sejam implementados de forma transparente e proporcional, em consonância com os princípios já delineados na legislação. A exigência de informação à criança e ao adolescente, prevista no § 1º, ganha relevo prático ao ser compreendida como elemento essencial para evitar práticas de vigilância oculta e para promover uma relação de confiança no ambiente familiar.

Por outro lado, a consolidação desse modelo também evidencia desafios relevantes quanto à definição de limites para o monitoramento legítimo. A ausência de parâmetros técnicos detalhados na legislação e na regulamentação exige interpretação cuidadosa por parte dos operadores do direito, especialmente para evitar que o uso dessas tecnologias ultrapasse a finalidade protetiva e se converta em forma de controle excessivo.

Assim, o art. 19 inaugura um novo campo de tensão no ECA Digital, situado na esfera privada das relações familiares, no qual a tecnologia amplia tanto as possibilidades de proteção quanto os riscos de violação de direitos. A regulamentação reforça a necessidade de equilíbrio, indicando que a legitimidade do monitoramento dependerá não apenas da tecnologia empregada, mas da forma como ela é utilizada, interpretada e integrada ao processo de desenvolvimento da criança e do adolescente.

## **CAPÍTULO VII**

### **DOS JOGOS ELETRÔNICOS**

**Art. 20.** *São vedadas as caixas de recompensa (loot boxes) oferecidas em jogos eletrônicos direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles, nos termos da respectiva classificação indicativa.*

O art. 20 inaugura o Capítulo VII, voltado aos jogos eletrônicos, e o faz com um comando direto e inequívoco: a vedação das chamadas “caixas de recompensa” (*loot boxes*) em jogos direcionados a crianças e adolescentes, ou de acesso provável por eles. Trata-se de um dos dispositivos mais impactantes da lei, pois incide sobre uma prática amplamente difundida e economicamente relevante na indústria dos games.

### **Caput – A proibição das *loot boxes***

As *loot boxes* são mecanismos de premiação aleatória, geralmente adquiridos com moeda virtual ou real, nos quais o jogador paga para receber um item digital cujo conteúdo é incerto. O objetivo da norma é impedir o uso dessas práticas em jogos voltados a menores, por considerá-las análogas a jogos de azar e potencialmente indutoras de comportamento compulsivo e de consumo impulsivo.

A redação vincula a proibição à classificação indicativa, o que é fundamental: a vedação não recai sobre todos os jogos, mas sobre aqueles classificados como próprios ou acessíveis a menores de 18 anos. Isso introduz um critério técnico de aplicação, alinhado ao Decreto nº 2.181/1997 e às portarias do Ministério da Justiça que regulam o sistema de classificação.

### **Fundamentos jurídicos e éticos**

- **Proteção contra exploração comercial** – O dispositivo concretiza o art. 4º, VI, desta própria lei, que consagra a proteção contra práticas de exploração econômica voltadas a crianças e adolescentes.
- **Prevenção a comportamentos compulsivos** – Estudos de psicologia do consumo e de neurociência vêm equiparando o efeito das *loot boxes* a mecanismos de reforço intermitente, típicos de jogos de azar. A imprevisibilidade e a promessa de recompensa ativam circuitos cerebrais de dopamina, favorecendo o vício comportamental.
- **Harmonia com o ECA e o CDC** – A proibição se coaduna com o art. 37, §2º, do CDC, que veda publicidade abusiva, e com o art. 81 do ECA, que restringe a venda de produtos nocivos à formação moral e psicológica do menor.

### **Experiência comparada**

- **Bélgica e Holanda:** classificaram as *loot boxes* como jogos de azar e as proibiram integralmente para menores.

- **Reino Unido:** debate avançado sobre equiparação jurídica, com foco na transparência e na ausência de lucro garantido.
- **Estados Unidos:** a indústria vem sendo pressionada a adotar autorregulação, com rótulos informativos e limites etários. A posição brasileira, portanto, alinha-se às tendências mais restritivas do cenário internacional, com nítido viés protetivo.

### Reflexões críticas

1. **Amplitude da proibição** – A lei não distingue *loot boxes* pagas de gratuitas, nem define se a vedação se aplica também às recompensas obtidas por desempenho (*skill-based rewards*). Essa ausência de precisão poderá gerar controvérsias.
2. **Impacto econômico e jurídico** – A proibição afeta diretamente o modelo de monetização de muitos jogos on-line e aplicativos móveis. Poderá haver litígios sobre retroatividade e sobre o conceito de “acesso provável por crianças”, de aplicação complexa em ambientes virtuais abertos.
3. **Educação digital e cultura gamer** – A medida é protetiva, mas também educativa: sinaliza que o mercado de entretenimento digital deve evoluir em direção à ética do design, não explorando vulnerabilidades psicológicas da infância.

### Notas de risco constitucional

- **Livre iniciativa e liberdade econômica (CF, art. 170)** – A restrição é legítima quando proporcional e voltada à proteção da infância, mas pode suscitar questionamentos de constitucionalidade se interpretada de forma ampla e indiscriminada.
- **Competência legislativa** – A vedação de práticas comerciais específicas em produtos digitais pode suscitar debate sobre competência da União e sobre necessidade de regulamentação infralegal complementar.
- **Proporcionalidade e liberdade cultural** – Jogos eletrônicos também são expressões culturais. A proibição não pode se expandir a ponto de restringir mecanismos legítimos de criação ou narrativa interativa.

### Síntese interpretativa

O art. 20 representa uma mudança de paradigma na regulação de jogos eletrônicos no Brasil: reconhece que certas práticas de monetização – como as *loot boxes* – extrapolam o entretenimento e passam a

explorar mecanismos de compulsão e gasto emocional, incompatíveis com o público infantojuvenil.

É uma norma de proteção legítima e necessária, que reafirma o compromisso constitucional com o melhor interesse da criança. Ainda assim, exigirá regulamentação cuidadosa, capaz de distinguir recompensa aleatória abusiva de mecânicas legítimas de progressão no jogo, sob pena de sufocar a inovação cultural e tecnológica do setor.

A regulamentação promovida pelo Decreto nº 12.880/2026 reforça a necessidade de integração entre a vedação legal e os mecanismos de classificação indicativa e de supervisão regulatória, evidenciando que a efetividade da proibição dependerá de critérios técnicos claros para identificação das práticas vedadas. Nesse contexto, ganha relevo a atuação das autoridades competentes na definição de parâmetros que permitam distinguir, com segurança, modelos de monetização abusivos de dinâmicas legítimas de jogo.

Observa-se, a partir da regulamentação, uma tendência de fortalecimento do controle sobre práticas comerciais digitais voltadas ao público infantojuvenil, especialmente aquelas baseadas em estímulos comportamentais e em recompensas aleatórias. Essa orientação aproxima o ordenamento brasileiro de experiências internacionais que buscam limitar a exploração econômica de vulnerabilidades cognitivas de crianças e adolescentes.

Ao mesmo tempo, a regulamentação evidencia os desafios práticos de aplicação da norma em ambientes digitais amplos e dinâmicos, nos quais a identificação do público-alvo nem sempre é precisa. A definição do que constitui “acesso provável” por crianças e adolescentes e a delimitação das práticas proibidas exigirão interpretação técnica consistente e atuação coordenada dos órgãos reguladores.

Nesse cenário, a efetividade do dispositivo dependerá não apenas da proibição em si, mas da capacidade institucional de monitorar, fiscalizar e sancionar condutas que busquem contornar a vedação por meio de mecanismos indiretos ou adaptações de design. A experiência internacional demonstra que, sem critérios objetivos e fiscalização contínua, tais práticas tendem a se reconfigurar rapidamente.

Assim, o art. 20 inaugura um eixo regulatório voltado à economia digital dos jogos, no qual a proteção da infância incide diretamente sobre os modelos de monetização e design comportamental. A regulamentação reforça esse movimento, mas evidencia que seu sucesso dependerá da capacidade de equilibrar proteção efetiva, segurança jurídica e liberdade de criação no setor de jogos eletrônicos.

**Art. 21.** *Os jogos eletrônicos direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles que incluam funcionalidades de interação entre usuários por meio de mensagens de texto, áudio ou vídeo ou troca de conteúdos, de forma síncrona ou assíncrona, deverão observar integralmente as salvaguardas previstas no art. 16 da Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, especialmente no que se refere à moderação de conteúdos, à proteção contra contatos prejudiciais e à atuação parental sobre os mecanismos de comunicação.*

**Parágrafo único.** *Os jogos de que trata o caput deste artigo deverão, por padrão, limitar as funcionalidades de interação a usuários, de modo a assegurar o consentimento dos pais ou responsáveis legais.*

O art. 21 aprofunda a regulação dos jogos eletrônicos com recursos de interação entre usuários, isto é, aqueles que permitem troca de mensagens, áudio, vídeo ou outros conteúdos. O dispositivo estabelece um elo normativo entre o ECA Digital e a Lei nº 14.852/2024 – o chamado Marco Legal da Segurança Digital para Crianças e Adolescentes – criando um regime integrado de proteção comunicacional, que envolve moderação de conteúdo, vigilância parental e consentimento informado.

### **Caput – Salvaguardas obrigatórias em jogos com interação**

O *caput* determina que todos os jogos voltados ou acessíveis a menores que permitam interação entre usuários (de forma síncrona, como chats em tempo real, ou assíncrona, como fóruns e trocas de mensagens) devem observar integralmente as salvaguardas do art. 16 da Lei nº 14.852/2024.

Essas salvaguardas abrangem três dimensões fundamentais:

- 1. Moderação de conteúdo** – obrigação de monitorar e remover mensagens abusivas, violentas, discriminatórias ou sexualmente explícitas.
- 2. Proteção contra contatos prejudiciais** – prevenção de situações de assédio, *grooming* e aliciamento, por meio de filtros automáticos, relatórios de denúncia e equipes de resposta rápida.
- 3. Atuação parental** – garantia de que pais e responsáveis possam configurar e supervisionar as comunicações realizadas dentro do jogo, em consonância com o dever de cuidado familiar.

Ao remeter expressamente a outra lei, o dispositivo evita sobreposição normativa e cria uma rede de coerência regulatória – um sistema integrado que amplia a proteção sem fragmentar o regime jurídico.

## Parágrafo único – Consentimento parental e limitação por padrão

O parágrafo estabelece que os jogos com funcionalidades de interação deverão limitar tais recursos por padrão, exigindo consentimento expresso dos pais ou responsáveis para habilitá-los. Essa é uma inovação essencial e alinha o Brasil às normas internacionais de default *safety settings* (configurações seguras por padrão), hoje adotadas em países como Reino Unido e Austrália.

Na prática, isso significa que:

- Crianças e adolescentes não poderão participar automaticamente de chats ou trocas de mensagens em jogos on-line;
- As ferramentas de comunicação deverão ser bloqueadas por padrão, e só poderão ser ativadas mediante consentimento informado dos responsáveis;
- Esse consentimento deverá ser renovável e revogável, para preservar o controle parental contínuo.

## Fundamentos jurídicos e éticos

1. **Proteção integral e dever de cuidado** – O dispositivo concretiza os arts. 4º e 70 do ECA/1990, que impõem a todos o dever de prevenir violações aos direitos da criança.
2. **Direito à privacidade e à integridade psicológica** – Evita que menores sejam expostos a contatos abusivos, assédio moral ou sexual, ou a comunidades nocivas em ambientes virtuais.
3. **Autonomia progressiva** – A exigência de consentimento parental não elimina a autonomia do adolescente, mas condiciona seu exercício à maturidade, conforme o art. 16 do ECA.

## Reflexões críticas

1. **Limites da moderação** – A exigência de moderação integral é ambiciosa e tecnicamente complexa. Plataformas com milhões de interações por minuto dificilmente conseguirão garantir moderação em tempo real sem uso de inteligência artificial, o que levanta novos desafios de transparência algorítmica.
2. **Privacidade e liberdade de expressão** – A vigilância excessiva sobre comunicações privadas pode gerar efeito inibidor, restringindo a liberdade de expressão de adolescentes mais velhos. O equilíbrio entre segurança e privacidade exigirá regulação calibrada.
3. **Custos e viabilidade técnica** – Pequenos desenvolvedores independentes podem enfrentar dificuldades para implementar

sistemas de moderação complexos, o que tende a reforçar a concentração de mercado nas mãos de grandes corporações.

### Notas de risco constitucional

- **Proporcionalidade e razoabilidade** – A limitação automática de comunicações é legítima sob a ótica da proteção da infância, mas sua aplicação deve ser graduada por faixa etária, sob pena de violar a liberdade comunicativa dos adolescentes (CF, art. 5º, IX e XIV).
- **Privacidade e sigilo das comunicações** – A moderação não pode se converter em interceptação indevida, devendo respeitar os limites do art. 5º, XII da CF/88.
- **Concorrência e inovação** – O custo tecnológico de cumprimento pode inviabilizar a entrada de novos desenvolvedores no mercado nacional, contrariando o princípio da livre iniciativa (CF, art. 170).

### Síntese interpretativa

O art. 21 marca um avanço decisivo na proteção digital interativa, impondo que todo jogo eletrônico com recursos de comunicação observe padrões de segurança robustos e que as interações sejam bloqueadas por padrão até consentimento parental. A norma é coerente com o sistema de proteção integral e com a necessidade de prevenir abusos digitais, mas requer regulação técnica precisa e proporcional. Caso contrário, corre-se o risco de transformar um instrumento de segurança em uma forma de controle excessivo ou de censura indireta.

Em síntese, o dispositivo reafirma uma ideia fundamental: no ambiente digital, a segurança da comunicação é tão relevante quanto o próprio conteúdo.

A regulamentação promovida pelo Decreto nº 12.880/2026 reforça a necessidade de operacionalização efetiva dessas salvaguardas, ao evidenciar que a proteção em ambientes interativos depende da integração entre mecanismos de moderação de conteúdo, controles parentais e padrões técnicos de segurança. Nesse contexto, a simples previsão normativa mostra-se insuficiente, exigindo a implementação de sistemas capazes de atuar de forma contínua e adaptativa diante da dinâmica das interações digitais.

Observa-se, a partir da regulamentação, uma tendência de fortalecimento da articulação entre diferentes regimes jurídicos aplicáveis ao ambiente digital infantojuvenil, especialmente no que se refere à convergência entre normas de proteção de dados, de segurança digital e de moderação

de conteúdo. Essa integração normativa contribui para maior coerência do sistema, mas também amplia a complexidade de sua aplicação prática.

Ao mesmo tempo, a regulamentação evidencia os desafios técnicos e institucionais associados à moderação em larga escala, sobretudo em ambientes de comunicação em tempo real. A dependência de ferramentas automatizadas, como sistemas de inteligência artificial, levanta questões relevantes quanto à transparência, à auditabilidade e à possibilidade de erros na identificação de conteúdos ou interações prejudiciais.

Nesse cenário, a atuação da autoridade administrativa assume papel central na definição de parâmetros mínimos de moderação e na fiscalização do cumprimento das obrigações, especialmente para evitar tanto a ineficiência protetiva quanto o excesso de restrição comunicacional. A delimitação de critérios objetivos será essencial para equilibrar segurança, liberdade de expressão e viabilidade técnica.

Assim, o art. 21 consolida um dos pontos mais sensíveis do ECA Digital: a regulação das interações entre usuários em ambientes digitais. A regulamentação reforça a importância de mecanismos integrados de proteção, mas também evidencia que o sucesso do modelo dependerá da capacidade de harmonizar segurança comunicacional, autonomia progressiva e limites técnicos da moderação digital.

## **CAPÍTULO VIII**

### **DA PUBLICIDADE EM MEIO DIGITAL**

**Art. 22.** *Para além das demais disposições desta Lei, é vedada a utilização de técnicas de perfilamento para direcionamento de publicidade comercial a crianças e a adolescentes, bem como o emprego de análise emocional, de realidade aumentada, de realidade estendida e de realidade virtual para esse fim.*

O art. 22 inaugura o Capítulo VIII, dedicado à publicidade em meio digital, e introduz uma das proibições mais emblemáticas e sensíveis do ECA Digital: a vedação do perfilamento de dados e do uso de tecnologias imersivas (como realidade aumentada e virtual) para fins de publicidade direcionada a crianças e adolescentes. A norma consolida o entendimento de que o público infantojuvenil, por sua vulnerabilidade cognitiva e emocional, não pode ser tratado como consumidor ordinário, especialmente em ambientes digitais onde a coleta e o tratamento de dados são massivos e muitas vezes invisíveis.

## **Caput – Vedação ao perfilamento e à publicidade comportamental**

O dispositivo proíbe o uso de técnicas de perfilamento para direcionar publicidade comercial a crianças e adolescentes.

- O perfilamento é definido no art. 2º, V, desta própria lei e no art. 5º, X da LGPD (Lei nº 13.709/2018) como o tratamento de dados pessoais com o objetivo de classificar indivíduos segundo preferências, comportamento, histórico de consumo ou características psicológicas.
- Na prática, trata-se da base da publicidade personalizada, mecanismo pelo qual plataformas digitais exibem anúncios moldados ao perfil do usuário.

Ao vedar expressamente o perfilamento, o artigo quebra o modelo comercial predominante em ambientes digitais voltados ao público infantil, como aplicativos de jogos, plataformas de vídeo e redes sociais. O fundamento ético é claro: crianças e adolescentes não possuem discernimento pleno para compreender a lógica persuasiva dos algoritmos, o que torna esse tipo de publicidade intrinsecamente abusiva.

Essa posição alinha-se à doutrina consolidada do CDC (art. 37, §2º), que considera abusiva toda publicidade que “se aproveite da deficiência de julgamento e experiência da criança”.

## **Proibição do uso de tecnologias imersivas para publicidade**

O artigo também proíbe o uso de análise emocional, realidade aumentada, realidade estendida e realidade virtual com fins publicitários direcionados a menores. Essa é uma inovação legislativa de vanguarda. Trata-se de uma resposta preventiva às tendências de um novo mercado de anúncios baseados em tecnologias imersivas e sensores biométricos, capazes de identificar expressões faciais, batimentos cardíacos e reações neurológicas para calibrar mensagens comerciais.

Em outras palavras, o legislador reconhece que essas tecnologias – embora promissoras – representam riscos inéditos à autonomia cognitiva e emocional da infância, podendo manipular percepções e decisões de forma invisível.

## **Fundamentos jurídicos e axiológicos**

1. **Princípio da proteção integral** – A norma concretiza o comando do art. 227 da CF/88, que impõe ao Estado, à sociedade e à família o dever de assegurar prioridade absoluta à proteção da infância.

2. **Princípios da LGPD** – Especialmente os da finalidade, necessidade e não discriminação (art. 6º), pois o uso de dados de crianças para fins publicitários é incompatível com o princípio da proporcionalidade.
3. **CDC e ECA** – A regra reflete o espírito do art. 37, §2º, do CDC, e do art. 81 do ECA, que vedam práticas comerciais que explorem vulnerabilidades psicológicas.
4. **Ética da comunicação e do consumo** – O dispositivo reafirma a ideia de que a criança é sujeito de direitos, e não alvo de persuasão mercadológica.

### Reflexões críticas

1. **Desafios de implementação e fiscalização** – A distinção entre publicidade “direcionada” e “contextual” nem sempre é clara. Exibir um anúncio genérico em um jogo infantil já constitui direcionamento? Essa fronteira exigirá regulação técnica detalhada.
2. **Impacto econômico** – O dispositivo altera profundamente o modelo de negócios de plataformas baseadas em publicidade comportamental. É provável que incentive uma migração para modelos de assinatura ou para anúncios não personalizados.
3. **Liberdade econômica e liberdade de expressão comercial** – Embora a restrição tenha base constitucional legítima (proteção de grupo vulnerável), o setor publicitário poderá alegar afronta à livre iniciativa e à comunicação mercadológica, o que exigirá interpretação constitucional equilibrada.
4. **Tecnologias imersivas** – A vedação à publicidade em realidade aumentada e virtual é precaucional, mas pode gerar debates sobre sua abrangência. Jogos e experiências educativas em VR que exibam marcas de forma incidental estarão incluídos?

### Notas de risco constitucional

- **Proporcionalidade e liberdade econômica (CF, art. 170)** – A vedação total é proporcional quando voltada a crianças, mas poderá ser questionada quanto a adolescentes mais velhos, em função da autonomia progressiva.
- **Liberdade de expressão comercial (CF, art. 220)** – A proibição deve ser interpretada como limitação legítima ao abuso comunicacional, e não como censura econômica.

- **Segurança jurídica** – A amplitude do termo “análise emocional” requer regulamentação técnica para evitar arbitrariedades na fiscalização.

### Síntese interpretativa

O art. 22 representa um marco ético e jurídico na regulação da publicidade digital brasileira. Ele encerra uma lógica de exploração invisível da infância – baseada em dados, algoritmos e estímulos sensoriais – e estabelece um limite civilizatório: o mercado digital não pode colonizar a mente das crianças.

A norma é de vanguarda e está em harmonia com a tendência internacional de “proteção cognitiva da infância”, já debatida na União Europeia e em organismos da ONU. O desafio, a partir de agora, será duplo: garantir fiscalização efetiva e regulamentação técnica proporcional, que diferencie entre publicidade abusiva e conteúdos legítimos de caráter informativo ou educativo.

A regulamentação promovida pelo Decreto nº 12.880/2026 reforça a necessidade de concretização desses limites no plano operacional, ao evidenciar que a vedação ao perfilamento e ao uso de tecnologias imersivas para fins publicitários exige critérios técnicos claros para identificação e fiscalização das práticas vedadas. Nesse contexto, a atuação das autoridades competentes torna-se essencial para delimitar, com precisão, a fronteira entre publicidade direcionada e formas legítimas de comunicação comercial.

Observa-se, a partir da regulamentação, uma tendência de fortalecimento do controle sobre práticas de tratamento de dados voltadas à personalização de conteúdo, especialmente quando dirigidas ao público infantojuvenil. Essa orientação amplia o escopo de proteção ao incidir não apenas sobre o conteúdo da publicidade, mas sobre os próprios mecanismos de sua construção e direcionamento.

Ao mesmo tempo, a regulamentação evidencia os desafios práticos associados à fiscalização dessas condutas em ambientes digitais altamente dinâmicos e baseados em algoritmos opacos. A identificação de técnicas de perfilamento e de análise emocional dependerá de capacidade técnica e institucional significativa, bem como de mecanismos de auditoria e transparência capazes de tornar visíveis práticas que, por natureza, operam de forma invisível ao usuário.

Nesse cenário, a definição de parâmetros objetivos e de metodologias de verificação será decisiva para evitar tanto a ineficácia da norma

quanto interpretações excessivamente amplas que possam comprometer a segurança jurídica. A atuação coordenada entre órgãos reguladores e a adoção de padrões técnicos adequados serão fundamentais para garantir a efetividade do dispositivo.

Assim, o art. 22 consolida um dos eixos mais avançados do ECA Digital, ao deslocar a proteção da infância para o campo da formação da vontade e da autonomia cognitiva. A regulamentação reforça esse paradigma, mas evidencia que sua efetividade dependerá da capacidade de transformar princípios protetivos em critérios técnicos verificáveis, aptos a orientar a atuação estatal e a conformidade do mercado digital.

**Art. 23.** *São vedados aos provedores de aplicações de internet a monetização e o impulsionamento de conteúdos que retratem crianças e adolescentes de forma erotizada ou sexualmente sugestiva ou em contexto próprio do universo sexual adulto.*

O art. 23 reforça o núcleo ético e protetivo do ECA Digital, estabelecendo uma proibição categórica: provedores de aplicações de internet não podem monetizar nem impulsionar conteúdos que retratem crianças ou adolescentes de forma erotizada, sexualmente sugestiva ou em contexto próprio do universo sexual adulto. Trata-se de uma disposição de caráter ético-civilizatório, que busca enfrentar, de maneira direta, a sexualização precoce e comercial da infância, fenômeno amplificado pela lógica algorítmica das plataformas digitais.

### **Caput – Vedação à monetização e ao impulsionamento**

O dispositivo atinge duas práticas distintas, mas interligadas:

- 1. Monetização** – Proibição de obter lucro direto ou indireto com conteúdos erotizados envolvendo menores. Isso inclui receitas provenientes de visualizações, assinaturas, doações, sponsorships, publicidade ou venda de produtos associados.
- 2. Impulsionamento** – Proibição de ampliar artificialmente o alcance de conteúdos que envolvam crianças e adolescentes em situações de erotização, mesmo que disfarçadas de entretenimento, desafios ou performances.

Essa proibição alcança tanto conteúdos deliberadamente abusivos quanto representações aparentemente inofensivas, mas sexualmente sugestivas, prática comum em vídeos e publicações que exploram a imagem infantil para gerar engajamento.

A norma complementa o que já se encontra previsto no ECA (arts. 240 a 241-E), que tipificam crimes de produção, divulgação e armazenamento de pornografia infantil, mas avança ao regular a dimensão econômica e algorítmica da exploração – algo até então ausente na legislação brasileira.

### Fundamentos jurídicos e axiológicos

1. **Dignidade da pessoa humana e proteção integral** – A proibição concretiza os princípios do art. 1º, III, e art. 227 da Constituição Federal, que impõem prioridade absoluta à defesa da dignidade, honra e imagem de crianças e adolescentes.
2. **Prevenção da sexualização comercial** – Alinha-se às diretrizes da Convenção sobre os Direitos da Criança (ONU, 1989), especialmente o art. 34, que obriga os Estados a proteger menores de todas as formas de exploração sexual.
3. **Responsabilidade das plataformas** – O dispositivo estabelece um dever positivo de vigilância e prevenção, rompendo com a postura de neutralidade frequentemente invocada pelas empresas de tecnologia.
4. **Publicidade e ética digital** – Dialoga diretamente com o art. 22 desta lei, completando o ciclo de restrições à exploração econômica da imagem infantojuvenil em ambiente digital.

### Reflexões críticas

1. **Amplitude do conceito de erotização** – O texto legal abrange tanto o conteúdo “erotizado” quanto o “sexualmente sugestivo”, termos de contornos culturais e interpretativos variáveis. A ausência de critérios objetivos pode gerar insegurança e subjetivismo na aplicação.
2. **Risco de bloqueio excessivo** – Plataformas, para evitar penalidades, podem adotar políticas automatizadas de remoção de qualquer conteúdo que envolva menores em trajes ou contextos ambíguos, mesmo sem caráter sexual, prejudicando produções artísticas, educacionais ou familiares legítimas.
3. **Desafio da moderação algorítmica** – Identificar “erotização” requer interpretação de contexto, linguagem corporal e intenção – aspectos que algoritmos ainda não distinguem adequadamente. A aplicação cega pode gerar distorções e injustiças.

- 4. Responsabilidade solidária e prevenção** – A norma impõe dever ativo às plataformas: não basta remover após denúncia; é necessário impedir monetização e impulsionamento preventivamente, o que exigirá ferramentas de detecção prévia e filtros específicos.

### Notas de risco constitucional

- **Liberdade de expressão e artística (CF, art. 5º, IX e art. 220)** – A norma é legítima na proteção da infância, mas sua aplicação deve preservar obras artísticas, cinematográficas e educacionais que tratem de temas de sexualidade de modo crítico ou pedagógico.
- **Proporcionalidade e segurança jurídica** – O conceito aberto de “contexto sexualmente sugestivo” precisará ser delimitado por regulamento, evitando sanções arbitrárias.
- **Responsabilidade objetiva e moderação preventiva** – A imposição de deveres pré-moderativos às plataformas pode ser contestada sob o argumento de censura prévia ou de afronta ao art. 19 do Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014), que condiciona a responsabilidade à ordem judicial.

### Síntese interpretativa

O art. 23 é um ponto de inflexão moral e jurídico na regulação digital brasileira. Ele reconhece que a economia da atenção pode se tornar, inadvertidamente, uma forma de exploração sexual indireta, quando a imagem infantil é usada como meio de obtenção de lucro ou engajamento.

A norma não apenas protege a integridade física e psíquica de crianças e adolescentes, mas também impõe responsabilidade ética ao mercado digital, ao retirar o incentivo financeiro da exploração da imagem infantil.

Contudo, o dispositivo demandará regulamentação detalhada, capaz de distinguir:

- o que é representação artística legítima,
- o que é exposição abusiva, e
- o que é exploração econômica travestida de entretenimento.

Em suma, trata-se de uma regra necessária, corajosa e coerente com o espírito do ECA Digital: proteger a infância da lógica mercantil que transforma vulnerabilidade em conteúdo lucrativo.

A regulamentação promovida pelo Decreto nº 12.880/2026 reforça a necessidade de atuação preventiva por parte dos provedores de aplicações, ao evidenciar que a vedação à monetização e ao impulsionamento não se limita à remoção posterior de conteúdos, mas exige a adoção de mecanismos capazes de impedir a obtenção de vantagem econômica a partir de conteúdos potencialmente lesivos à dignidade infantojuvenil.

Nesse contexto, observa-se uma tendência de deslocamento do modelo reativo de responsabilização – tradicionalmente centrado na retirada de conteúdo após notificação – para um modelo preventivo, que impõe às plataformas o dever de identificar e mitigar riscos antes mesmo da ampla circulação do conteúdo. Tal mudança aproxima o regime brasileiro das discussões internacionais sobre dever de cuidado (*duty of care*) no ambiente digital.

Ao mesmo tempo, a regulamentação evidencia os desafios inerentes à identificação de conteúdos “erotizados” ou “sexualmente sugestivos”, especialmente em razão do caráter contextual e cultural dessas categorias. A utilização de sistemas automatizados de detecção pode resultar tanto em falhas de identificação quanto em bloqueios excessivos, o que reforça a necessidade de supervisão humana qualificada e de critérios técnicos transparentes.

A atuação da autoridade administrativa será, nesse cenário, determinante para a construção de parâmetros interpretativos que assegurem equilíbrio entre proteção da infância, segurança jurídica e liberdade de expressão, evitando tanto a ineficácia da norma quanto a adoção de práticas de moderação desproporcionais.

Assim, o art. 23 consolida um dos pilares éticos do ECA Digital, ao romper com a lógica de monetização da vulnerabilidade infantojuvenil. A regulamentação reforça esse compromisso, mas evidencia que sua efetividade dependerá da capacidade de estruturar mecanismos preventivos eficazes, aliados a critérios interpretativos claros e tecnicamente sustentáveis.

## **CAPÍTULO IX**

### **DAS REDES SOCIAIS**

**Art. 24.** *No âmbito de seus serviços, os provedores de produtos ou serviços direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles deverão garantir que usuários ou contas de crianças e de*

*adolescentes de até 16 (dezesseis) anos de idade estejam vinculados ao usuário ou à conta de um de seus responsáveis legais.*

*§ 1º Caso seus serviços sejam impróprios ou inadequados para crianças e adolescentes, os provedores de redes sociais deverão adotar medidas adequadas e proporcionais para:*

*I – informar de maneira clara, destacada e acessível a todos os usuários que seus serviços não são apropriados;*

*II – monitorar e restringir, no limite de suas capacidades técnicas, a exibição de conteúdos que tenham como objetivo evidente atrair crianças e adolescentes;*

*III – aprimorar, de maneira contínua, seus mecanismos de verificação de idade para identificar contas operadas por crianças e adolescentes.*

*§ 2º O grau de efetividade e o progresso dos mecanismos referidos no inciso III do § 1º deste artigo serão avaliados pela autoridade administrativa autônoma de proteção dos direitos de crianças e de adolescentes no ambiente digital, nos termos de regulamentação específica.*

*§ 3º Os provedores de redes sociais poderão requerer dos responsáveis por contas com fundados indícios de operação por crianças e adolescentes que confirmem sua identificação, inclusive por meio de métodos complementares de verificação, observado que os dados coletados deverão ser utilizados exclusivamente para verificação de idade.*

*§ 4º Diante de fundados indícios de que a conta é operada por criança ou adolescente em desconformidade com os requisitos de idade mínima previstos na legislação, os provedores de redes sociais deverão suspender o acesso do usuário e assegurar a instauração de procedimento célere e acessível no qual o responsável legal possa apresentar apelação e comprovar a idade por meio adequado, nos termos de regulamento.*

*§ 5º Na ausência de usuário ou conta dos responsáveis legais, os provedores deverão vedar a possibilidade de alteração das configurações de supervisão parental da conta para um nível menor de proteção em relação ao padrão estabelecido nos arts. 3º e 7º desta Lei.*

O art. 24 inaugura o Capítulo IX, dedicado às redes sociais, e representa uma das seções mais relevantes e complexas da Lei nº 15.211/2025. Ele define obrigações estruturais para o funcionamento das plataformas, especialmente na criação e manutenção de contas de usuários menores