

RENATA OLIVEIRA RIVITTI
ROGÉRIO SANCHES CUNHA

ECA digital

PROTEÇÃO INTEGRAL
NO AMBIENTE DIGITAL

Comentários à Lei nº 15.211/2025

2026

 EDITORA
*Jus*PODIVM
www.editorajuspodivm.com.br

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

O Capítulo I da Lei nº 15.211/2025 cumpre função decisiva na compreensão do chamado Estatuto Digital da Criança e do Adolescente. É aqui que a lei define seu objeto, delimita seu campo de incidência e apresenta as categorias conceituais que orientarão a leitura dos dispositivos seguintes.

Não se trata apenas de um capítulo introdutório, no sentido formal. Seus dispositivos estabelecem a moldura interpretativa da nova disciplina normativa, projetando para o ambiente digital os fundamentos constitucionais da proteção integral e da prioridade absoluta consagrados no art. 227 da Constituição e no Estatuto da Criança e do Adolescente. A internet deixa de aparecer como espaço periférico da experiência infantojuvenil e passa a ser reconhecida como ambiente de desenvolvimento, participação, aprendizagem e socialização, mas também de novos riscos e formas de violação de direitos.

O capítulo também tem o mérito de reunir, sob uma lógica comum, regimes jurídicos que já incidiam sobre a experiência digital de crianças e adolescentes, embora de forma fragmentada, como o ECA, a LGPD, o Código de Defesa do Consumidor e o Marco Civil da Internet. Ao fazer isso, a lei dá maior unidade à proteção jurídica da infância no ambiente digital.

Sua contribuição mais importante, porém, talvez seja outra: o deslocamento do foco da tutela estritamente comportamental para uma atenção mais nítida às estruturas tecnológicas que moldam a experiência online. A lei não se ocupa apenas do que usuários fazem, mas também de como plataformas, serviços e modelos de negócio são organizados e operados. É a partir dessa chave que os dispositivos seguintes devem ser lidos.

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre a proteção de crianças e de adolescentes em ambientes digitais e aplica-se a todo produto ou serviço de tecnologia da informação direcionado a crianças e a adolescentes no País ou de acesso provável por eles, independentemente de sua localização, desenvolvimento, fabricação, oferta, comercialização e operação.

Parágrafo único. Para os fins desta Lei, considera-se acesso provável por crianças e adolescentes as seguintes situações:

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; e

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.

O art. 1º define o objeto e o campo de incidência da Lei nº 15.211/2025. Ao fazê-lo, reconhece expressamente o ambiente digital como espaço de tutela jurídica prioritária, projetando para o ecossistema tecnológico os fundamentos constitucionais da proteção integral e da prioridade absoluta.

O ponto é importante. A lei parte da premissa de que a experiência digital não constitui dimensão periférica da vida de crianças e adolescentes. Ao contrário, integra hoje seu processo de desenvolvimento, participação, aprendizagem e socialização. Por isso, a proteção jurídica da infância não pode se limitar ao mundo físico ou às relações sociais tradicionais.

Essa leitura encontra respaldo em diagnósticos internacionais que apontam a digitalização como processo estrutural de transformação da infância contemporânea. A presença crescente de crianças e adolescentes em ambientes conectados, associada à ampliação de oportunidades e

riscos, exige respostas normativas capazes de garantir simultaneamente acesso, participação e proteção no espaço digital (UNICEF, 2017).²

A norma afirma, assim, que a vivência digital integra o processo de desenvolvimento biopsicossocial de crianças e adolescentes, legitimando a incidência de mecanismos de prevenção, regulação e responsabilização sobre as estruturas tecnológicas que organizam tal experiência. Nesse sentido, a proteção digital não se limita à resposta a danos individuais, mas envolve a criação de salvaguardas estruturais no funcionamento de produtos e serviços digitais, conforme reconhecido na interpretação contemporânea dos direitos da criança no ambiente digital (Comitê dos Direitos da Criança, 2022).

O *caput* adota critério ampliado de incidência ao alcançar não apenas produtos e serviços direcionados a crianças e adolescentes, mas também aqueles de acesso provável por esse público. Trata-se de opção legislativa relevante, pois desloca o foco do propósito declarado do fornecedor para os efeitos concretos de uso e exposição no ambiente digital, impedindo estratégias de evasão normativa baseadas na mera indicação formal de público-alvo adulto.

A combinação entre direcionamento e acesso provável reflete compreensão realista da dinâmica contemporânea de consumo tecnológico, na qual aplicações não concebidas originalmente para crianças podem apresentar elevada atratividade, acessibilidade e impacto sobre esse público, exigindo a incidência de deveres de proteção reforçada. Nesse contexto, o debate regulatório internacional tem destacado a necessidade de responsabilização ativa das empresas pelo modo como seus serviços são projetados e operados, especialmente quando suas arquiteturas favorecem coleta massiva de dados, estímulos comportamentais ou interações potencialmente arriscadas para crianças (HARTUNG, 2020)

Ainda no *caput*, a previsão de aplicação da lei independentemente da localização, desenvolvimento, fabricação, oferta ou operação do produto ou serviço estabelece regra de aplicação da lei mesmo quando o fornecedor esteja sediado fora do país compatível com a natureza transnacional

2. A UNICEF caracteriza a digitalização como um processo estrutural da infância, legitimando a aplicação da lei a serviços de "acesso provável" para evitar estratégias de evasão normativa das empresas. Ver: UNICEF. **The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World**. New York: UNICEF, 2017.

do ambiente digital. A norma parte da premissa de que a proteção da infância não pode ser condicionada à sede ou ao domicílio do fornecedor, devendo acompanhar os efeitos produzidos sobre crianças e adolescentes no território nacional.

Essa perspectiva dialoga com a compreensão de que plataformas digitais exercem papel estruturante na organização do fluxo informacional contemporâneo e, por isso, não podem ser tratadas apenas como intermediárias neutras. Ao contrário, sua capacidade de moldar interações, circulação de conteúdos e estratégias de monetização impõe a incidência de deveres jurídicos de cuidado voltados à prevenção de riscos e à proteção de direitos fundamentais, especialmente quando envolvem usuários em situação de hipervulnerabilidade como crianças e adolescentes (FRAZÃO, s.d.).³

O parágrafo único introduz o conceito de acesso provável como elemento operativo de prevenção estrutural, definindo-o a partir de critérios de probabilidade de uso e atratividade, facilidade de acesso e grau de risco à privacidade, segurança ou desenvolvimento biopsicossocial. A definição permite identificar antecipadamente produtos e serviços que, embora não destinados a crianças, apresentam características aptas a alcançá-las ou expô-las a riscos relevantes, especialmente em contextos de interação social e compartilhamento massivo de informações.

Desse modo, o art. 1º estabelece o fundamento de incidência do Estatuto Digital ao converter a proteção integral em critério de alcance normativo sobre o ecossistema tecnológico, afirmando que todo serviço capaz de atrair, alcançar ou impactar crianças e adolescentes se submete às obrigações legais de proteção, independentemente de sua finalidade declarada ou localização geográfica.

3. O dever geral de cuidado das plataformas incide sobre o design e o modelo de negócio, superando a neutralidade do Marco Civil da Internet em favor da vigilância ativa e proteção integral. Ver: FRAZÃO, Ana. **Dever geral de cuidado das plataformas diante de crianças e adolescentes**. Parecer elaborado para o Instituto Alana. São Paulo: Instituto Alana, [s.d.].

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

I - produto ou serviço de tecnologia da informação: produto ou serviço fornecido a distância, por meio eletrônico e provido em virtude de requisição individual, tais como aplicações de internet, programas de computador, *softwares*, sistemas operacionais de terminais, lojas de aplicações de internet e jogos eletrônicos ou similares conectados à internet ou a outra rede de comunicações;

II - produto ou serviço de monitoramento infantil: produto ou serviço de tecnologia da informação destinado ao acompanhamento, por pais ou responsáveis legais, das ações executadas por crianças e adolescentes em ambientes digitais, a partir do registro ou da transmissão de imagens, de sons, de informações de localização, de atividade ou de outros dados;

III - rede social: aplicação de internet que tem como principal finalidade o compartilhamento e a disseminação, pelos usuários, de opiniões e informações veiculadas por textos ou arquivos de imagens, sonoros ou audiovisuais, em uma única plataforma, por meio de contas conectadas ou acessíveis de forma articulada, permitida a conexão entre usuários;

IV - caixa de recompensa: funcionalidade disponível em certos jogos eletrônicos que permite a aquisição, mediante pagamento, pelo jogador, de itens virtuais consumíveis ou de vantagens aleatórias, resgatáveis pelo jogador ou usuário, sem conhecimento prévio de seu conteúdo ou garantia de sua efetiva utilidade;

V - perfilamento: qualquer forma de tratamento de dados pessoais, automatizada ou não, para avaliar certos aspectos de uma pessoa natural, com o objetivo de classificá-la em grupo ou perfil de modo a fazer inferências sobre seu comportamento, situação econômica, saúde, preferências pessoais, interesses, desejos de consumo, localização geográfica, deslocamentos, posições políticas ou outras características assemelhadas;

VI - loja de aplicações de internet: aplicação de internet que distribui e facilita o *download*, para usuários de terminais, de aplicações de internet disponibilizadas ou tornadas acessíveis por meio de sua plataforma;

VII - sistema operacional: *software* de sistema que controla as funções básicas de um *hardware* ou *software* e permite que aplicações de internet, programas de computador, aplicativos ou outros *softwares* sejam executados por meio dele;

VIII - mecanismo de supervisão parental: conjunto de configurações, de ferramentas e de salvaguardas tecnológicas integradas a produtos ou serviços de tecnologia da informação direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles que possibilitem aos pais ou responsáveis legais supervisionar, limitar e gerenciar o uso do serviço, o conteúdo acessado e o tratamento de dados pessoais realizado;

IX - serviço com controle editorial: aplicação de internet que tem como finalidade principal a disponibilização de conteúdos previamente selecionados, sem o uso de meios automatizados de seleção, por agente econômico responsável;

X - autoridade administrativa autônoma de proteção dos direitos de crianças e de adolescentes no ambiente digital: entidade da administração pública criada por lei, responsável por zelar pela aplicação desta Lei e fiscalizar o seu cumprimento em todo o território nacional e por editar regulamentos e procedimentos para sua execução, a qual deve observar no processo decisório as normas previstas no Capítulo I da Lei nº 13.848, de 25 de junho de 2019;

XI - monetização: remuneração direta ou indireta de usuário de aplicação de internet pela publicação, pela postagem, pela exibição, pela disponibilização, pela transmissão, pela divulgação ou pela distribuição de conteúdo, incluída receita por visualizações, assinaturas, doações, patrocínios, publicidade ou venda de produtos e serviços vinculados; e

XII - impulsionamento: ampliação artificial do alcance, da visibilidade ou da priorização de conteúdo mediante pagamento pecuniário ou valor estimável em dinheiro.

§ 1º Aplicam-se a esta Lei os conceitos de criança e de adolescente constantes do art. 2º da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), e os de internet, de aplicações de internet e de terminal constantes do art. 5º da Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014 (Marco Civil da Internet).

§ 2º Para os fins desta Lei, não são consideradas produtos ou serviços de tecnologia da informação as funcionalidades essenciais para o funcionamento da internet, como os protocolos e os padrões técnicos abertos e comuns que permitem a interconexão entre as redes de computadores que compõem a internet.

O art. 2º reúne as definições centrais da Lei nº 15.211/2025. Sua função é dar precisão ao vocabulário do diploma e reduzir ambiguidades na aplicação de seus dispositivos. Em uma lei voltada à regulação do ambiente digital, esse trabalho conceitual é especialmente importante, porque boa parte da efetividade normativa depende de se saber exatamente quais serviços, funcionalidades, práticas e atores estão sendo alcançados. Em contextos de rápida transformação tecnológica, a definição legal de conceito assume papel particularmente relevante, pois permite traduzir para o plano jurídico categorias técnicas e práticas consolidadas no ecossistema digital contemporâneo.

Essa preocupação revela-se especialmente importante no campo da proteção da infância no ambiente digital, no qual a efetividade da regulação depende da adequada compreensão das arquiteturas tecnológicas que estruturam a experiência online. Estudos internacionais apontam que a digitalização se tornou elemento central da vida cotidiana de crianças e adolescentes, influenciando processos de socialização, aprendizagem, participação e formação identitária (UNICEF, 2017)

Nesse cenário, a construção de um léxico jurídico capaz de identificar os principais atores, serviços e funcionalidades do ecossistema digital constitui etapa essencial para a implementação de políticas de proteção eficazes.

O inciso I define produto ou serviço de tecnologia da informação de forma abrangente, alcançando serviços fornecidos a distância por meio eletrônico e providos mediante requisição individual, o que inclui aplicações de internet, softwares, sistemas operacionais, lojas de aplicativos e jogos conectados. A amplitude da definição evidencia opção legislativa por abordagem funcional, orientada não pela natureza técnica isolada da tecnologia, mas por sua inserção na cadeia de disponibilização e uso por crianças e adolescentes.

Em complemento, o § 2º exclui expressamente da incidência da lei funcionalidades essenciais da infraestrutura da internet, como protocolos e padrões técnicos abertos, preservando a funcionamento básico da internet e evitando sobreposição indevida entre regulação de conteúdo e governança da infraestrutura de comunicação. Essa delimitação é relevante porque concentra a incidência normativa nas camadas aplicativos e de interface com o usuário, nas quais efetivamente se manifestam práticas capazes de gerar riscos ou impactos sobre o desenvolvimento infantojuvenil.

Os incisos seguintes evidenciam a preocupação do legislador em mapear categorias relevantes para a proteção digital da infância. A previsão de produto ou serviço de monitoramento infantil e de mecanismos de supervisão parental revela reconhecimento da dimensão familiar da proteção digital, conferindo base conceitual a ferramentas destinadas ao acompanhamento e à gestão do uso tecnológico por pais e responsáveis. O Comentário Geral nº 25 do Comitê dos Direitos da Criança ressalta que a participação segura de crianças no ambiente digital depende da atuação combinada de famílias, Estado e empresas, em modelo de corresponsabilidade que articula proteção, orientação e desenvolvimento de competências digitais (Comitê dos Direitos da Criança, 2022).

De igual modo, a definição de rede social, serviço com controle editorial e loja de aplicações delimita diferentes modelos de organização e circulação de conteúdos no ambiente digital, cada um deles associado a estruturas distintas de governança, moderação e responsabilidade. Essa diferenciação revela sensibilidade legislativa à diversidade de arquiteturas digitais que compõem o ecossistema informacional contemporâneo.

Particular destaque merece a conceituação de caixa de recompensa, funcionalidade presente em determinados jogos eletrônicos que permite a aquisição paga de itens virtuais de conteúdo aleatório. Tais mecanismos têm sido objeto de crescente debate regulatório internacional em razão de sua associação com sistemas de recompensa incerta e estímulos comportamentais capazes de induzir consumo repetitivo, especialmente entre usuários mais jovens. Ao incluir essa categoria no vocabulário legal, o Estatuto Digital reconhece a existência de dinâmicas emergentes de exploração econômica no universo digital infantojuvenil e cria base

conceitual para eventual incidência de medidas regulatórias específicas.⁴

O dispositivo também incorpora conceitos centrais à economia de dados e à dinâmica contemporânea de circulação informacional. A noção de perfilamento refere-se ao tratamento de dados pessoais destinado à inferência de comportamentos, preferências e características individuais, técnica amplamente utilizada em sistemas digitais para personalização de conteúdo, publicidade direcionada e organização algorítmica de fluxos informacionais. Estudos sobre governança de dados infantis apontam que o uso intensivo de dados comportamentais pode influenciar experiências digitais e oportunidades futuras das crianças, exigindo salvaguardas adequadas ao seu desenvolvimento e à sua vulnerabilidade informacional (HARTUNG, 2020).

Na mesma linha, os conceitos de monetização e impulsionamento explicitam práticas centrais do modelo econômico das plataformas digitais, nas quais a produção, circulação e visibilidade de conteúdos podem ser convertidas em remuneração direta ou indireta. Essas categorias refletem a lógica do chamado mercado de atenção digital, no qual dados, engajamento e visibilidade tornam-se ativos econômicos relevantes, com impactos sobre a formação de preferências, a exposição informacional e a exploração comercial da presença digital dos usuários.

Por fim, a definição de autoridade administrativa autônoma de proteção dos direitos de crianças e adolescentes no ambiente digital explicita a dimensão institucional do regime normativo, indicando a existência de instância regulatória responsável pela coordenação, fiscalização e produção de normas complementares. A presença de autoridade especializada revela compreensão de que a proteção digital da infância exige estruturas institucionais capazes de acompanhar a evolução tecnológica e responder a riscos emergentes, consolidando modelo de governança regulatória adaptativa.

4. Estudos empíricos associam as *loot boxes* (caixas de recompensa) a mecanismos de recompensa incerta e estímulo ao jogo de azar, justificando sua vedação no mercado infantojuvenil. Ver: KING, Daniel L.; DELFABRO, Paul H. **Predatory monetization schemes in video games (e.g., 'loot boxes') and internet gaming disorder.** *Addiction*, v. 114, n. 11, p. 1967-1969, 2019.

Nesse conjunto, o art. 2º consolida o vocabulário normativo que sustenta a arquitetura regulatória do Estatuto Digital, permitindo a aplicação coerente de seus dispositivos e a identificação precisa dos fenômenos tecnológicos sujeitos à tutela jurídica reforçada.

As definições introduzidas pelo art. 2º permitem identificar as principais categorias tecnológicas que estruturam a incidência da Lei nº 15.211/2025. O quadro a seguir sintetiza esses conceitos e sua relevância regulatória no contexto da proteção digital da infância.

Quadro 1 – Categorias tecnológicas relevantes para a incidência da Lei nº 15.211/2025

| Categoria | Conceito legal | Relevância regulatória |
|---|---|--|
| Produto ou serviço de tecnologia da informação | Serviços digitais fornecidos a distância mediante requisição individual, incluindo aplicações de internet, softwares, sistemas operacionais, lojas de aplicativos e jogos conectados. | Define o campo de incidência da lei, alcançando os principais ambientes digitais frequentados por crianças e adolescentes. |
| Rede social | Aplicação de internet voltada ao compartilhamento e disseminação de conteúdos entre usuários conectados. | Identifica plataformas com forte capacidade de circulação de conteúdo, interação social e influência informacional. |
| Loja de aplicações de internet | Plataforma que distribui e facilita o download de aplicativos para dispositivos dos usuários. | Atua como porta de entrada para o ecossistema de aplicativos, com papel relevante na curadoria e disponibilização de serviços digitais. |
| Sistema operacional | Software responsável por controlar funções básicas do dispositivo e permitir a execução de aplicações. | Constitui infraestrutura intermediária de acesso ao ambiente digital, podendo influenciar permissões, configurações e tratamento de dados. |
| Perfilamento | Tratamento de dados destinado a avaliar ou classificar indivíduos a partir de inferências sobre comportamentos, preferências ou características pessoais. | Técnica central da economia de dados e da personalização algorítmica, com impactos sobre privacidade, publicidade e exposição informacional. |

| Categoria | Conceito legal | Relevância regulatória |
|--|--|---|
| Monetização | Remuneração direta ou indireta pela produção, publicação ou circulação de conteúdo digital. | Expressa a lógica econômica do mercado de atenção, no qual engajamento e visibilidade podem gerar receitas. |
| Impulsionamento | Ampliação artificial da visibilidade ou alcance de conteúdos mediante pagamento ou vantagem econômica. | Interfere na dinâmica informacional e na hierarquização de conteúdos, podendo influenciar preferências e exposição de usuários. |
| Caixa de recompensa | Funcionalidade de jogos que permite adquirir itens virtuais aleatórios mediante pagamento. | Associada a mecanismos de recompensa incerta e incentivo ao consumo repetitivo, especialmente sensíveis em contextos envolvendo crianças. |
| Supervisão parental | Conjunto de ferramentas que permite aos responsáveis acompanhar, limitar e gerenciar o uso de serviços digitais por crianças e adolescentes. | Instrumento de mediação familiar e proteção progressiva, compatível com o desenvolvimento da autonomia digital. |
| Autoridade administrativa especializada | Entidade responsável por fiscalizar a aplicação da lei e editar normas complementares. | Garante coordenação institucional, supervisão regulatória e adaptação normativa diante da evolução tecnológica. |

Fonte: elaboração dos autores com base em UNICEF (2017) e literatura especializada.

A posituação das categorias tecnológicas no art. 2º dialoga diretamente com os principais riscos associados à presença de crianças e adolescentes no ambiente digital. Estudos internacionais apontam que a experiência digital infantojuvenil envolve simultaneamente oportunidades e vulnerabilidades específicas, exigindo respostas regulatórias capazes de mitigar danos e promover ambientes digitais seguros (UNICEF, 2017).

Quadro 2 – Principais riscos associados à experiência digital infantojuvenil

| Categoria de risco | Manifestação no ambiente digital | Impactos potenciais para crianças e adolescentes |
|---|--|--|
| Exposição a conteúdos inadequados | Acesso a conteúdos violentos, sexualizados ou incompatíveis com a faixa etária. | Pode afetar processos de desenvolvimento emocional, cognitivo e social, especialmente em fases iniciais da formação da identidade. |
| Interações nocivas | Contato com usuários mal-intencionados, cyberbullying, assédio ou aliciamento. | Riscos à segurança pessoal, à saúde mental e à integridade física ou psicológica. |
| Exploração econômica e comercial | Publicidade direcionada, monetização de conteúdo infantil e estímulos ao consumo digital. | Pode influenciar preferências, incentivar consumo precoce e explorar vulnerabilidades cognitivas próprias da infância. |
| Uso intensivo de dados pessoais | Coleta, perfilamento e análise de dados comportamentais para personalização de conteúdo ou publicidade. | Pode comprometer privacidade, autonomia informacional e oportunidades futuras dos usuários. |
| Arquiteturas persuasivas e engajamento intensivo | Sistemas de recomendação, notificações constantes, recompensas variáveis e outras técnicas de design persuasivo. | Podem incentivar uso excessivo, dependência comportamental e exposição prolongada a conteúdos ou interações digitais. |
| Amplificação artificial de conteúdos | Impulsionamento pago e priorização algorítmica de determinados conteúdos. | Pode influenciar a formação de opiniões e ampliar a exposição a conteúdos inadequados ou desinformação. |
| Ambientes digitais pouco transparentes | Falta de clareza sobre coleta de dados, funcionamento de algoritmos ou práticas comerciais. | Dificulta compreensão dos riscos e limita a capacidade de decisão informada de crianças e responsáveis. |

Fonte: elaboração dos autores, com base em UNICEF (2017); Comitê dos Direitos da Criança da ONU – Comentário Geral nº 25 (2021); CETIC.br – TIC Kids Online Brasil (2024).

A identificação desses riscos não implica restringir a participação de crianças no ambiente digital, mas orientar a construção de salvaguardas institucionais, técnicas e familiares capazes de assegurar que sua experiência online ocorra de forma compatível com seu desenvolvimento e com a proteção integral de seus direitos.

As definições estabelecidas pelo art. 2º evidenciam que a Lei nº 15.211/2025 não se limita a disciplinar condutas individuais no ambiente digital, mas busca compreender as estruturas tecnológicas e econômicas que organizam a experiência online de crianças e adolescentes. A partir dessa base conceitual, o diploma legal passa a estabelecer, nos dispositivos seguintes, princípios e deveres destinados a orientar a atuação dos diversos atores envolvidos na proteção digital da infância.

Art. 3º Os produtos ou serviços de tecnologia da informação direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles devem garantir a proteção prioritária desses usuários, ter como parâmetro o seu melhor interesse e contar com medidas adequadas e proporcionais para assegurar um nível elevado de privacidade, de proteção de dados e de segurança, nos termos definidos nas Leis nºs 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), e 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais).

Parágrafo único. A criança e o adolescente têm o direito de ser educados, orientados e acompanhados por seus pais ou responsáveis legais quanto ao uso da internet e à sua experiência digital, e a estes incumbe o exercício do cuidado ativo e contínuo, por meio da utilização de ferramentas de supervisão parental adequadas à idade e ao estágio de desenvolvimento da criança e do adolescente.

O art. 3º apresenta o núcleo principiológico do regime instituído pela Lei nº 15.211/2025. Ao estabelecer que produtos e serviços digitais voltados a crianças e adolescentes – ou de acesso provável por esse público – devem assegurar proteção prioritária, observar o melhor interesse e adotar medidas adequadas de privacidade, proteção de dados e segurança, o dispositivo deixa claro que a experiência digital da infância

não pode ser tratada como espaço neutro. Ao vincular essas obrigações aos marcos normativos do Estatuto da Criança e do Adolescente e da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, a norma consolida uma leitura integrada do chamado Estatuto Digital, inserindo-o no conjunto de instrumentos destinados à concretização da proteção integral no contexto da sociedade conectada.

A referência expressa à proteção prioritária e ao melhor interesse da criança e do adolescente transporta para o ambiente digital princípios constitucionais que orientam a atuação do Estado, da família, da sociedade e também dos agentes econômicos na promoção dos direitos infantojuvenis. Nesse ponto, o dispositivo amplia o alcance tradicional do princípio do melhor interesse, que historicamente se consolidou sobretudo em decisões judiciais ou administrativas relacionadas a situações individuais. No contexto digital, o princípio passa a desempenhar papel também estrutural, influenciando a forma como serviços, plataformas e funcionalidades são concebidos e operados. Sistemas digitais, interfaces e modelos de negócio deixam de ser avaliados apenas sob a ótica da eficiência tecnológica ou da liberdade empresarial e passam a ser examinados também à luz de seus possíveis efeitos sobre o desenvolvimento biopsicossocial de crianças e adolescentes. Essa compreensão encontra respaldo em parâmetros internacionais que reconhecem a necessidade de incorporar salvaguardas de proteção já no desenho e na governança de ambientes digitais voltados ou acessíveis à infância (Comitê dos Direitos da Criança, 2022).

Ao exigir a adoção de medidas adequadas e proporcionais para assegurar elevados níveis de privacidade, proteção de dados e segurança, o art. 3º introduz um critério normativo relevante para a avaliação das práticas adotadas por fornecedores de serviços digitais. Não basta a existência formal de mecanismos de proteção: é necessário que tais medidas sejam efetivamente capazes de mitigar os riscos inerentes ao funcionamento do serviço, ao volume e à natureza dos dados tratados e às formas de interação que a plataforma possibilita. A menção expressa à Lei Geral de Proteção de Dados reforça o papel central da tutela de dados pessoais na proteção da infância no ambiente digital. Isso se explica porque grande parte da dinâmica das plataformas digitais contemporâneas se baseia na coleta e no tratamento intensivo de dados comportamentais, utilizados para personalização de conteúdos, segmentação publicitária e organização algorítmica da experiência informacional dos usuários. Estudos sobre

governança de dados infantis indicam que tais práticas podem influenciar significativamente as experiências digitais e até mesmo oportunidades futuras das crianças, o que exige salvaguardas compatíveis com sua condição peculiar de desenvolvimento (HARTUNG, 2020).

O parágrafo único acrescenta dimensão complementar à proteção estabelecida no *caput* ao reconhecer o direito da criança e do adolescente de serem educados, orientados e acompanhados por seus pais ou responsáveis quanto ao uso da internet e à sua experiência digital. Ao mesmo tempo, atribui a esses responsáveis o dever de exercer cuidado ativo e contínuo mediante a utilização de ferramentas de supervisão parental compatíveis com a idade e com o estágio de desenvolvimento da criança ou do adolescente. O dispositivo explicita, assim, que a proteção digital da infância não se esgota na regulação das plataformas ou na atuação do poder público, envolvendo também a participação da família no processo de mediação e orientação do uso das tecnologias. Essa perspectiva reflete modelo de corresponsabilidade na governança do ambiente digital, no qual Estado, empresas e famílias compartilham deveres na promoção de experiências online seguras e adequadas ao desenvolvimento infantojuvenil. Estudos internacionais sobre infância conectada destacam que a participação segura de crianças no ambiente digital depende justamente da combinação entre salvaguardas tecnológicas, práticas educativas e acompanhamento parental progressivo (UNICEF, 2017).

Em síntese, o art. 3º estabelece o fundamento principiológico do Estatuto Digital ao afirmar que a presença de crianças e adolescentes no ambiente online deve ser acompanhada de garantias reforçadas de proteção. O dispositivo consolida a ideia de que o desenvolvimento digital infantojuvenil exige ambientes tecnológicos concebidos e operados com atenção ao melhor interesse, à privacidade e à segurança, articulando responsabilidades entre fornecedores de serviços digitais, poder público e famílias na construção de experiências digitais compatíveis com os direitos e o desenvolvimento das novas gerações.