



# CÂMARA DOS DEPUTADOS

## PROJETO DE LEI Nº \_\_\_\_\_, DE 2025 (Do Sr. RIBAMAR SILVA)

Altera o Código Penal e o Estatuto da Criança e do Adolescente para agravar as penas aplicadas aos crimes de abuso sexual, aliciamento, adultização e exposição de crianças e adolescentes na internet, inclusive por influenciadores digitais e em jogos de azar online, e dá outras providências.

O Congresso Nacional decreta:

**Art. 1º** Esta Lei visa proteger, com prioridade absoluta, a dignidade sexual, a integridade física, emocional e moral de crianças e adolescentes, conforme disposto no art. 227 da Constituição Federal, criminalizando de forma mais severa condutas de:

- I – abuso sexual digital;
- II – aliciamento digital;
- III – adultização digital;
- IV – indução ou exposição a jogos de azar online;
- V – condutas ilícitas praticadas por influenciadores digitais que atinjam crianças e adolescentes.

**Art. 2º** Para efeitos desta Lei, entende-se por:

- I – **Abuso sexual digital**: prática, produção, armazenamento, transmissão ou divulgação de ato sexual ou pornográfico envolvendo criança ou adolescente, ainda que sem contato físico, realizado por meio eletrônico.
- II – **Aliciamento digital**: abordagem, interação ou comunicação, direta ou indireta, visando convencer, instigar ou induzir criança ou adolescente à prática de ato sexual, pornográfico ou erótico, com ou sem obtenção de vantagem econômica.
- III – **Adultização digital**: indução, estímulo, imposição ou participação de criança ou adolescente em conteúdos, condutas, linguagens, vestimentas ou representações de cunho sexual ou erótico, por meio de redes sociais, plataformas digitais ou quaisquer meios de comunicação, com ou sem objetivo de lucro.
- IV – **Exposição digital a jogos de azar**: permitir, induzir ou incentivar criança ou adolescente a participar de apostas, sorteios, cassinos virtuais ou qualquer modalidade de jogo que envolva ganho e perda de valores monetários ou bens, inclusive moedas virtuais.
- V – **Influenciador digital**: pessoa física ou jurídica que, por meio de redes sociais, plataformas digitais ou canais online, possua audiência relevante e capacidade de influenciar comportamentos, opiniões ou decisões de terceiros.





# CÂMARA DOS DEPUTADOS

Apresentação: 26/08/2025 20:15:36.863 - Mesa

PL n.4237/2025

**Art. 3º** O art. 241-D da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, passa a vigorar com a seguinte redação:

**Art. 241-D.** Aliciar, assediar, instigar ou constranger, por qualquer meio, inclusive internet, redes sociais, plataformas digitais, jogos eletrônicos ou de azar, criança ou adolescente, com o fim de praticar ato libidinoso, exploração sexual, adultização digital ou exposição a jogos de azar:

Pena – reclusão, de **8 (oito) a 12 (doze) anos**, e multa.

§ 1º Se a conduta for praticada por influenciador digital, pessoa pública ou detentor de audiência relevante, a pena será aumentada de metade até o dobro.

§ 2º Se envolver identidade falsa, manipulação emocional, ameaça ou uso de tecnologias de simulação de imagem, a pena será aumentada de dois terços.

**Art. 4º** Acrescenta-se o **Art. 241-G** ao ECA:

**Art. 241-G.** Submeter criança ou adolescente, por meio de redes sociais, transmissões ao vivo, vídeos, plataformas digitais, jogos eletrônicos ou cassinos virtuais, a conteúdos, desafios, práticas ou interações que induzam comportamento sexual precoce ou participação em jogos de azar:

Pena – reclusão, de **4 (quatro) a 8 (oito) anos**, e multa.

§ 1º Se praticado por influenciador digital, pessoa pública ou empresa, a pena será aumentada de dois terços.

§ 2º Se houver finalidade publicitária, comercial ou autopromocional, a pena será aumentada de metade.

§ 3º Se o conteúdo alcançar ampla divulgação ou viralização, a pena será aumentada de metade até o dobro.

**Art. 5º** O art. 217-A do Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940, passa a vigorar acrescido do § 6º:

§ 6º Quando o crime for cometido mediante uso de internet, redes sociais, plataformas digitais, jogos eletrônicos, cassinos virtuais ou por meio de influenciador digital, a pena será aumentada de metade até o dobro.



\* C D 2 5 3 3 8 4 6 5 3 2 0 \*



# CÂMARA DOS DEPUTADOS

Apresentação: 26/08/2025 20:15:36.863 - Mesa

PL n.4237/2025

**Art. 6º** Acrescenta-se ao Código Penal o **Art. 218-C**:

**Art. 218-C.** Induzir, instigar ou facilitar a participação de criança ou adolescente em transmissões ao vivo, gravações ou produções de conteúdo de natureza sexual, ou em jogos de azar online:

Pena – reclusão, de **6 (seis) a 10 (dez) anos**, e multa.

Parágrafo único. Se houver uso de inteligência artificial, deepfake ou manipulação de imagem para criar ou simular conteúdo sexual ou de apostas envolvendo criança ou adolescente, a pena será aumentada de metade até o dobro.

**Art. 7º** Plataformas digitais, redes sociais, sites de apostas e jogos eletrônicos online deverão:

- I – implementar sistemas eficazes de denúncia e moderação de conteúdo que envolva abuso, adultização ou exposição de crianças e adolescentes;
- II – preservar registros de usuários denunciados ou investigados por no mínimo 180 (cento e oitenta) dias;
- III – fornecer, mediante ordem judicial, dados que auxiliem na identificação de autores de crimes previstos nesta Lei.

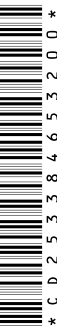
§ 1º O descumprimento sujeitará a empresa à multa de até R\$ 10.000.000,00 (dez milhões de reais), sem prejuízo das sanções penais aplicáveis a seus representantes legais.

§ 2º A reincidência poderá acarretar suspensão temporária ou bloqueio da plataforma em território nacional.

**Art. 8º** Os crimes previstos nesta Lei são:

- I – inafiançáveis;
- II – insuscetíveis de graça, indulto ou anistia;
- III – imprescritíveis quando envolverem violência sexual contra criança ou adolescente;
- IV – insuscetíveis de substituição por penas restritivas de direitos.

**Art. 9º** Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.



\* C D 2 5 3 3 8 4 6 5 3 2 0 \*



# CÂMARA DOS DEPUTADOS

Apresentação: 26/08/2025 20:15:36.863 - Mesa

PL n.4237/2025

## JUSTIFICAÇÃO

A realidade digital ampliou significativamente o alcance e a gravidade dos crimes contra crianças e adolescentes. Hoje, o **aliciamento, a adultização e o abuso sexual** ocorrem não apenas de forma física, mas também por meio de plataformas digitais, onde influenciadores, empresas e criminosos exploram a vulnerabilidade do público infantojuvenil.

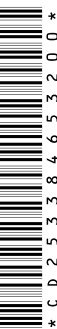
O envolvimento de **influenciadores digitais** agrava o risco, pois sua credibilidade e poder de persuasão tornam o impacto dessas práticas mais rápido e profundo, normalizando condutas prejudiciais.

A **exposição a jogos de azar online** também merece atenção urgente: além do risco de vício e perdas financeiras, esses ambientes frequentemente servem como canais para aliciamento e exploração sexual.

Este projeto endurece as penas, cria tipos penais específicos, responsabiliza influenciadores e plataformas, e assegura que a legislação acompanhe as novas modalidades criminosas do século XXI, em consonância com o princípio constitucional da proteção integral e prioridade absoluta dos direitos de crianças e adolescentes.

Sala de Sessões, de Agosto de 2025.

**RIBAMAR SILVA**  
Deputado Federal



\* C D 2 5 3 3 8 4 6 5 3 2 0 0 \*