



CÂMARA DOS DEPUTADOS  
Gabinete do Deputado Federal Duda Ramos - MDB/RR

Apresentação: 22/12/2025 20:23:04.273 - Mesa

PL n.6988/2025

## PROJETO DE LEI Nº , DE 2025

(Do Sr. DUDA RAMOS)

Altera a Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, que dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente), para disciplinar o funcionamento de servidores online e de ambientes virtuais interativos, com vistas à proteção de crianças e adolescentes.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º A Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, passa a vigorar com as seguintes alterações:

“Art.

2º .....

.....  
*XIII – servidor comunitário online: espaço virtual de interação multiusuário, criado, administrado e moderado por usuários, organizado por contas conectadas e estruturado em canais temáticos de texto, áudio ou vídeo, públicos, semi-públicos ou privados, destinado à comunicação, ao compartilhamento de conteúdos e à formação de comunidades interconectadas;*

*XIV – ambiente virtual interativo: ambiente virtual interativo: espaço digital, criado ou hospedado por plataforma de tecnologia da informação, que permite a interação simultânea entre usuários em atividades de caráter lúdico, educacional, artístico ou social, com recursos de comunicação por texto, voz, imagem ou em ambientes simulados, entendidos como representações digitais que reproduzem espaços físicos ou*



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

*imaginários e permitem a interação entre usuários por meio de avatares, objetos ou entidades virtuais programáveis;*

*XV – convite de acesso: credencial, código, hiperlink ou qualquer outro mecanismo digital, interno ou externo à aplicação, destinado a autorizar, facilitar ou automatizar o ingresso de usuário em servidor comunitário online, ambiente virtual interativo, canal, grupo ou ambiente de interação semelhante.” (NR)*

.....

“CAPÍTULO XI-A

DOS SERVIDORES ONLINE E DOS AMBIENTES VIRTUAIS INTERATIVOS

*Art. 26-A. Sem prejuízo das demais obrigações previstas nesta Lei, as aplicações de internet que ofertem servidores online ou ambientes virtuais interativos deverão, por padrão:*

*I – desabilitar, para contas de crianças e adolescentes:*

*a) a exibição pública de servidores, canais ou ambientes, bem como sua inclusão em mecanismos de busca, recomendação ou descoberta geral;*

*b) a listagem ou o destaque do perfil do usuário em diretórios, rankings ou sugestões acessíveis ao público; e*

*c) o ingresso em servidores ou ambientes virtuais que não tenham passado por validação prévia quanto à adequação etária, à classificação indicativa e ao grau de risco à segurança ou ao bem-estar do usuário.*

*§ 1º As contas de crianças e adolescentes somente poderão ingressar em servidores online ou em ambientes virtuais interativos classificados como adequados à sua faixa etária, observadas as normas de classificação indicativa e as salvaguardas previstas no art. 8º desta Lei.*



§ 2º Para contas vinculadas a responsáveis legais, o ingresso em servidores online ou ambientes virtuais interativos dependerá de consentimento específico, do responsável, para cada funcionalidade ou ambiente, com opção de revogação a qualquer tempo.

§ 3º É vedada a adoção de interfaces, mecanismos de recomendação ou padrões de uso que estimulem a adesão indiscriminada de crianças e adolescentes a servidores online ou ambientes virtuais interativos, inclusive por meio de diretórios, rankings, notificações ou seções de tendências desprovidas de filtros etários e de risco.

§ 4º Aplicam-se, no que couber, às aplicações de internet referidas neste Capítulo as disposições previstas nos arts. 24, 25 e 26 e demais dispositivos correlatos desta Lei.

§ 5º As aplicações de internet referidas neste Capítulo deverão manter registros auditáveis das medidas técnicas e organizacionais adotadas para cumprimento desta Lei, preservada a confidencialidade e a proteção de dados pessoais, e disponibilizá-los à autoridade competente, quando requisitados.

Art. 26-B. Os convites de acesso para servidores online e ambientes virtuais interativos deverão, por padrão:

I – conter indicação visível de classificação indicativa e de risco e expirar automaticamente no prazo de 7 (sete) dias, contados do seu envio, vedado o uso de convites permanentes ou sem filtros etários;

II – conter mecanismo que impeça a sua indexação em diretórios públicos sem aplicação de filtros etários e de risco;

III – impedir o ingresso de contas infantis em espaços não validados quanto à classificação indicativa.



*Parágrafo único. É vedado o disparo automatizado de convites para contas infantis sem consentimento específico do responsável.*

*Art. 26-C. A autoridade administrativa autônoma de proteção dos direitos de crianças e de adolescentes no ambiente digital poderá editar normas complementares para a execução deste Capítulo, incluindo padrões técnicos mínimos de interoperabilidade, transparência e segurança.”*

*Art. 2º Esta Lei entra em vigor na data da sua publicação.*

## JUSTIFICAÇÃO

A recente aprovação da Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025 — denominada Estatuto Digital da Criança e do Adolescente — representou um marco decisivo na consolidação de uma política nacional de proteção integral de crianças e adolescentes no ambiente digital. Ao estabelecer princípios, direitos e deveres aplicáveis a provedores, plataformas e responsáveis legais, o novo diploma incorporou ao ordenamento jurídico brasileiro instrumentos modernos de governança tecnológica e de responsabilização compatíveis com a realidade da sociedade conectada. Com amplitude e rigor, o ECA Digital preencheu lacunas históricas de regulação sobre o uso da internet por menores, fixando parâmetros de design responsável, verificação de idade, proteção por padrão e vedação de vigilância massiva, e projetando o Brasil entre os países que adotaram uma abordagem normativa de vanguarda para a proteção infantojuvenil no ecossistema digital.

Apesar dos avanços substanciais introduzidos pela Lei nº 15.211/2025, subsistem lacunas regulatórias relevantes em segmentos digitais cuja arquitetura difere das redes sociais convencionais. Plataformas estruturadas em servidores online e ambientes virtuais interativos — como aquelas baseadas em salas de voz, mundos virtuais programáveis ou comunidades privadas de grande escala — operam segundo modelos descentralizados, em que o conteúdo e a moderação são determinados pelos



próprios usuários ou administradores locais. Nesses espaços, as interações ocorrem em canais fechados, efêmeros ou de acesso condicionado por convites, o que dificulta a aplicação das salvaguardas previstas para redes sociais no Estatuto Digital. Tal especificidade tecnológica cria zonas de vulnerabilidade à exposição de crianças e adolescentes a riscos de assédio, manipulação ou contato indevido, frequentemente sem mecanismos eficazes de verificação de idade, controle parental ou classificação etária.

Plataformas amplamente utilizadas por crianças e adolescentes, como o Discord e o Roblox, exemplificam com clareza esse modelo arquitetônico baseado em servidores autônomos e ambientes virtuais interativos, que combinam elementos de rede social, jogo e fórum, mas operam com baixo grau de intervenção do provedor central. Essa estrutura, ainda que legítima e inovadora, desloca o poder de moderação para administradores locais — muitas vezes amadores ou anônimos — e amplia a exposição de usuários menores de idade a convites externos de acesso não sujeitos a filtros etários, de classificação ou de segurança.

A inexistência de requisitos mínimos para a criação, descoberta e vinculação desses servidores e ambientes compromete a fiscalização parental e dificulta a aplicação prática do princípio do melhor interesse da criança, consagrado no Estatuto Digital. Diante disso, impõe-se estender às aplicações baseadas em servidores online e ambientes virtuais interativos as mesmas salvaguardas de vinculação, consentimento e filtragem já previstas para as redes sociais, assegurando coerência normativa e igualdade protetiva sem ampliar o escopo regulatório da Lei nº 15.211, de 2025.

Alguns fatos recentes nos ajudam a dimensionar a urgência da regulação de plataformas desse tipo. No Roblox, investigadores identificaram grupos que recriam simulações de massacres escolares — como os de Columbine High School e Uvalde School — dentro da plataforma por menores de idade<sup>1</sup>. Quanto ao Discord, o governo de Nova Jérsei processou a plataforma mencionando que menores de 13 anos se registraram facilmente

<sup>1</sup> ISD Global. Minors exposed to mass shooter glorification across mainstream social media platforms. Digital Dispatches. Jan. 24 2024. Disponível em: [https://www.isdglobal.org/digital\\_dispatches/minors-exposed-to-mass-shooter-glorification-across-mainstream-social-media-platforms/](https://www.isdglobal.org/digital_dispatches/minors-exposed-to-mass-shooter-glorification-across-mainstream-social-media-platforms/)



nela e foram expostos a “conteúdo sexual e violento”, com mecanismos de segurança ineficazes<sup>2</sup>.

Em face dessa conjuntura de vulnerabilidades digitais e lacunas regulatórias, propomos este Projeto de Lei, que busca ser um instrumento de aperfeiçoamento e consolidação do ECA Digital. O objetivo é adaptar suas salvaguardas às plataformas baseadas em servidores online e ambientes virtuais interativos, nas quais crianças e adolescentes passam grande parte do tempo conectados, mas que ainda não são plenamente alcançadas pelos mecanismos de proteção previstos na legislação vigente. A proposta assegura a aplicação uniforme dos princípios de vinculação, consentimento e filtragem etária para mais serviços digitais, fortalecendo o dever de cuidado ativo e a responsabilidade compartilhada entre provedores, responsáveis legais e o poder público.

O projeto introduz três eixos principais: (i) a definição legal de servidor comunitário online, ambiente virtual interativo e convite de acesso, a fim de eliminar ambiguidades e permitir a aplicação expressa das normas do Estatuto; (ii) a criação de regras específicas para o funcionamento dessas plataformas, determinando que contas de menores estejam vinculadas a responsáveis, com consentimento granular e filtros etários obrigatórios; e (iii) a imposição de medidas de transparência e rastreabilidade, mediante o dever de manter registros auditáveis e temporários dos convites de acesso e das práticas de segurança adotadas. Com isso, busca-se assegurar que a inovação tecnológica e a liberdade de criação desses espaços digitais coexistam com o direito fundamental das crianças e adolescentes a um ambiente digital seguro, saudável e compatível com seu estágio de desenvolvimento.

Desse modo, com a certeza da conveniência e oportunidade do presente Projeto de Lei, e no firme intuito de aperfeiçoar a proteção infantojuvenil no ambiente digital, fortalecendo o papel do Estado brasileiro na promoção de uma internet segura, ética e compatível com os direitos da criança e do adolescente, conclamamos o apoio dos nobres Parlamentares para a sua aprovação.

<sup>2</sup> BUSINESS & HUMAN RIGHTS RESOURCE CENTRE. USA: New Jersey sues Discord over alleged child safety failures. 18 abr. 2025. Disponível em: <https://www.business-humanrights.org/en/latest-news/etats-unis-letat-du-new-jersey-poursuit-discord-en-justice/>



Sala das Sessões, em 2025.

Deputado DUDA RAMOS

2025-4201

