

PROJETO DE LEI N.º , DE 2026

(Da Sra. ANA PAULA LIMA)

Dispõe sobre medidas de proteção de crianças e adolescentes contra a exploração sexual no ambiente digital mediante a alteração das Leis n^{os} 15.211, de 17 de setembro de 2025 (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente) e 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente).

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre medidas de proteção de crianças e adolescentes contra a exploração sexual no ambiente digital mediante a alteração das Leis n^{os} 15.211, de 17 de setembro de 2025 (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente) e 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente).

Art. 2º A Lei n.º 15.211, de 17 de setembro de 2025 (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente), passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 21

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, e seus fornecedores deverão:

I – manter sistema de moderação de interações entre usuários ativo, mediante o uso de ferramentas automatizadas e



supervisionado por equipe humana especializada, em operação 24 (vinte e quatro) horas por dia, 7 (sete) dias por semana, em língua portuguesa para o público brasileiro; e

II – remover conteúdo e suspender ou excluir de forma definitiva usuário que pratique exploração, abuso sexual, sequestro ou aliciamento de crianças e de adolescentes, no prazo máximo de 2 (duas) horas após a notificação ou identificação automatizada.” (NR)

“Art. 21-A. Os fornecedores de jogos eletrônicos deverão nomear um Responsável pela Proteção de Crianças e Adolescentes (RPCA) com formação ou experiência comprovada em proteção infanto-juvenil, direito digital ou psicologia, responsável por:

I – supervisionar a implementação das obrigações previstas nesta Lei;

II – atender às requisições de autoridades públicas relacionadas à proteção de menores;

III – coordenar a elaboração dos relatórios de transparência;

IV – receber e acompanhar as denúncias encaminhadas pelas autoridades competentes.

Parágrafo único. O nome, o endereço eletrônico e o contato do RPCA deverão ser publicados no sítio eletrônico do fornecedor em local de fácil acesso, em língua portuguesa.”

“Art. 27.

§ 1º Os relatórios de notificação de conteúdos de exploração, de abuso sexual, de sequestro e de aliciamento de crianças e de adolescentes deverão ser enviados à autoridade



competente em até 24 (vinte e quatro) horas, observados os requisitos estabelecidos em regulamento.

.....” (NR)

“Art. 28. Os fornecedores de produtos ou serviços de tecnologia da informação direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles deverão disponibilizar aos usuários mecanismos de notificações acerca de violações aos direitos de crianças e de adolescentes e responder ao denunciante em até 24 horas, indicando as providências tomadas.

Parágrafo único. Notificados acerca de violações aos direitos de crianças e de adolescentes no âmbito de seus serviços, os fornecedores deverão, quando for o caso, oficiar às autoridades competentes em até 24 (vinte e quatro) horas, para instauração de investigação, nos termos de regulamento.” (NR)

“CAPÍTULO XIV-A DA EDUCAÇÃO DIGITAL E DA PROTEÇÃO FAMILIAR

Art. 34-A. O poder público, em todos os níveis federativos, desenvolverá, em articulação com os órgãos responsáveis pelo estabelecimento da política nacional de educação e de promoção e proteção dos direitos humanos, programas de educação digital voltados à proteção de crianças e adolescentes, com os seguintes objetivos:

I – conscientizar famílias sobre riscos de exposição precoce de crianças e adolescentes a ambientes digitais, incluindo jogos eletrônicos;

II – orientar pais, responsáveis e educadores sobre o uso adequado dos controles parentais disponíveis nos serviços e produtos digitais;



III – promover a educação sexual adequada à faixa etária no ambiente escolar, como ferramenta de proteção e autoproteção infantojuvenil;

IV – capacitar professores e profissionais da educação para identificar sinais de alerta de exposição a conteúdo sexual inadequado e de possível aliciamento virtual.

Art. 34-B. O Sistema Único de Saúde (SUS) deverá incluir protocolo de atendimento psicossocial especializado para crianças e adolescentes vítimas de exploração sexual virtual, contemplando:

I – acolhimento e escuta qualificadas por profissional de psicologia ou assistência social;

II – avaliação multidisciplinar dos impactos no desenvolvimento emocional, cognitivo e social;

III – encaminhamento para tratamento especializado quando necessário;

IV – orientação e suporte aos familiares e responsáveis legais.” (NR)

Art. 3º A Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), passa a vigorar com a seguinte redação:

"Art. 76-A. Aplicações de internet, jogos eletrônicos e demais serviços e produtos digitais que possibilitem a interação de crianças e adolescentes com terceiros são obrigados a adotar medidas efetivas de proteção contra a exploração, abuso sexual, sequestro ou aliciamento e encaminhar eventuais denúncias às autoridades competentes, conforme prescrito na Lei n.º 15.211, de 17 de setembro de 2025 (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente), sob pena de responsabilização administrativa, civil e penal.



§ 1º Para os fins deste artigo, considera-se exploração ou abuso sexual a conduta de induzir, aliciar, coagir, facilitar ou mediar a simulação de atos de conotação sexual por interação direta entre os usuários ou por meio de avatares ou representações digitais de crianças e adolescentes, em troca ou não de recompensas no ambiente físico ou digital.

§ 2º A omissão ou a negligência dos serviços ou produtos digitais no cumprimento das obrigações de que trata este artigo acarreta responsabilidade solidária pelos danos causados à criança ou ao adolescente vítima, sem prejuízo das demais sanções cabíveis." (NR)

"Art. 241-C. Simular a participação de criança ou adolescente em cena de sexo explícito ou pornográfica por meio de adaptação, adulteração, montagem ou modificação de fotografia, vídeo ou qualquer outra forma de representação visual, inclusive em aplicações de internet, jogos eletrônicos e demais serviços ou produtos digitais:

Pena – reclusão, de 2 (dois) a 6 (seis) anos, e multa.

....." (NR)

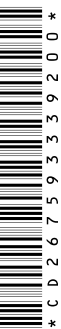
"Art. 241-D. Aliciar, assediar, instigar ou constranger, por qualquer meio de comunicação, criança, com o fim de com ela praticar ato libidinoso:

Pena – reclusão, de 2 (dois) a 6 (seis) anos, e multa.

Parágrafo único.

.....

II – pratica as condutas descritas no *caput* deste artigo com o fim de induzir criança a se exhibir de forma pornográfica ou



* C D 2 6 7 5 9 3 3 3 9 2 0 *

sexualmente explícita, inclusive em aplicações de internet, jogos eletrônicos e demais serviços ou produtos digitais." (NR)

Art. 5º Esta lei entra em vigor 180 (cento e oitenta) dias após sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

O presente Projeto de Lei nasce de uma constatação alarmante: plataformas digitais de jogos eletrônicos, usadas por milhões de crianças e adolescentes brasileiros, tornaram-se espaços de exploração sexual virtual, onde menores são induzidos a simular atos de conotação sexual com seus avatares em troca de moedas e itens virtuais.

Investigação jornalística publicada pelo veículo Núcleo em agosto de 2025 revelou que no *Roblox* – plataforma com mais de 80 milhões de usuários diários, largamente utilizada por crianças entre 6 e 13 anos – criaram-se ambientes onde avatares infantis executam o que os próprios usuários denominam de 'jobs', numa alusão direta à prostituição simulada.¹ Os personagens receberam apelidos como '*meninas do job*' e '*primas do job*', e a prática ganhou ampla circulação no *TikTok*.

Especialistas ouvidos pela reportagem – entre eles a professora da Unicamp Telma Vinha e o doutor em Psicologia Social Rodrigo Nejm, do Instituto Alana – alertam que a exposição precoce a esse tipo de conteúdo provoca distorções significativas no desenvolvimento emocional, cognitivo e social das crianças. Compromete, assim, a percepção de limites e consentimento, a construção de vínculos saudáveis e a autoestima. Do ponto de vista neuropsicológico, o contato repetido com estímulos erotizados molda conexões nas áreas cerebrais ligadas ao prazer e à memória emocional, com consequências duradouras.

¹ "No Roblox, crianças são incentivadas a comportamentos sexuais em troca de moedas virtuais". <https://nucleo.jor.br/reportagem/2025-08-20-roblox-comportamentos-sexuais-criancas/>



A criminalista Maria Araújo, especializada em temas digitais, aponta que as condutas identificadas no *Roblox* podem enquadrar-se nos artigos 218, 241-A, 241-C e 241-D do ECA e do Código Penal, mas reconhece que a legislação vigente apresenta lacunas para o enfrentamento da exploração sexual mediada por avatares em ambientes de jogo.

Em 2024, relatório da *Hindenburg Research* já havia alertado para falhas graves de segurança no Roblox. Em 2025, o Estado norte-americano da Louisiana processou a empresa, acusando-a de permitir que predadores sexuais atuassem livremente na plataforma e de priorizar lucros em detrimento da segurança infantil.

O Brasil, com uma das maiores bases de usuários da plataforma no mundo, não aguardou por condenações estrangeiras para agir. A célere tramitação do ECA Digital (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente – Lei nº 15.211/2025), aprovado em dezembro de 2025, incluiu em nosso ordenamento jurídico importantes mecanismos de proteção para as crianças. A introdução de um dever de cuidado para as plataformas digitais protegerem menores de idade de conteúdos e interações nocivos, bem como a obrigação de reportar às autoridades acerca de crimes praticados em seus aplicativos, configuram elementos fundamentais para tornar o ambiente digital mais seguro.

Entretanto, vislumbramos alguns aperfeiçoamentos necessários à nova legislação e a proposta legislativa que agora apresentamos vem precisamente para suprir essas lacunas.

Nosso projeto inclui no ECA Digital a necessidade de manutenção, pelos fornecedores de aplicativos e jogos, de equipe, ativa e permanente, para a moderação das interações entre usuários, assim como para o recebimento e encaminhamento de denúncias. Em complemento, especificamos prazos exíguos para a remoção de conteúdos (duas horas) e notificação às autoridades (vinte e quatro horas). Além disso, introduzimos a necessidade desses fornecedores nomearem um Responsável pela Proteção de Crianças e Adolescentes, para supervisionar as ações de proteção. Último com relação ao ECA Digital, incluímos a obrigatoriedade ao Poder Público de



desenvolver campanhas educativas acerca dos riscos à exposição precoce ao ambiente digital, bem como o oferecimento de protocolo de atendimento psicossocial a menores vítimas de exploração sexual virtual pelo Sistema Único de Saúde (SUS).

Do ponto de vista penal, a proposta não cria novos crimes genéricos, mas clarifica e especifica tipos já existentes para alcançar a realidade dos avatares e ambientes virtuais, preenchendo lacuna de tipicidade apontada por especialistas. Com esse objetivo incluímos um novo artigo no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA - Lei nº 8.069/1990), incluindo uma remissão ao dever de cuidado de que trata o ECA Digital para os fornecedores de jogos eletrônicos e demais aplicações de internet. Essa abordagem é coerente com a técnica legislativa adotada nos arts. 241-A a 241-E do ECA que precisaram ser criados para alcançar a pornografia infantil em ambiente digital.

Para sanar possível lacuna existente na legislação repressiva vigente, passamos a prever expressamente a incidência dos tipos penais dos artigos 241-C e 241-D, do ECA, também para aqueles que, em aplicação de internet, jogo eletrônico e outro serviço ou produto digital, simulam a participação de criança ou adolescente em cena de sexo explícito ou pornográfica, bem como induzem criança a se exibir de forma pornográfica ou sexualmente explícita, inclusive por meio de avatar ou representação digital, haja ou não recompensa pela conduta.

Devido à gravidade das consequências para os menores de idade vítimas de atividades criminosas relativas a abusos sexuais em plataformas digitais, optamos por aumentar a pena para os tipos dos artigos 241-C e 241-D de 1 a 3 anos de reclusão e multa, para o dobro, 2 a 6 anos, além da multa, ampliando a reprovabilidade concreta dessa conduta deletéria e evitando incidência de medidas despenalizadoras.

Acreditamos, assim, que nossa proposição aperfeiçoa o ECA Digital e o ECA, de modo a incluir no alcance da lei as perversidades infelizmente praticadas nos meios digitais, em especial nas plataformas de jogos eletrônicos populares entre menores. Nosso projeto, porém, vai além da



punição, investindo na prevenção, por meio da educação, e na proteção das vítimas, quando prescrevemos a necessidade de atendimento psicossocial pelo SUS.

A proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital não é pauta de partido, é dever constitucional. Contamos com o apoio de todas e todos os parlamentares para sua aprovação.

Sala das Sessões, datado eletronicamente.

Deputada ANA PAULA LIMA

