

Desinformação sobre a Lei Felca: regulação digital, adultização infantil e disputas de sentidos

RESUMO

Mariana de Mello Borges

borgesmariana@ufpr.br

Universidade Federal do Paraná (UFPR),
Curitiba, Paraná, Brasil.

O presente artigo analisa a desinformação sobre a Lei nº 15.211/2025, conhecida como ECA Digital ou Lei Felca, no contexto das disputas discursivas sobre regulação digital, proteção infantojuvenil e uso de plataformas digitais no Brasil. O estudo investiga como informações falsas, imprecisas ou distorcidas sobre a legislação circulam e adquirem visibilidade no ambiente digital, articulando o debate sobre adultização infantil às lógicas de visibilidade e monetização das plataformas. São examinados casos como a suposta proibição do GTA VI no Brasil, as mudanças nas funcionalidades do Roblox e narrativas sobre restrições a criadores e conteúdos protagonizados por crianças. A análise evidencia mecanismos de simplificação, generalização e deslocamento causal, pelos quais decisões empresariais, ajustes técnicos e disposições específicas da legislação são apresentados como efeitos diretos do ECA Digital. Argumenta-se que a desinformação sobre a Lei Felca constitui uma prática social relacionada a disputas simbólicas, interesses e diferentes interpretações sobre a regulação da internet. O artigo também considera os desdobramentos posteriores à entrada em vigor da legislação, incluindo sua regulamentação e a atuação da Agência Nacional de Proteção de Dados (ANPD). Conclui-se que a Lei Felca constitui um objeto relevante para compreender as relações entre desinformação, regulação digital, adultização infantil, plataformas digitais e proteção de crianças e adolescentes.

PALAVRAS-CHAVE: Desinformação. Lei Felca. ECA Digital. Regulação digital. Adultização infantil. Plataformas digitais.

INTRODUÇÃO

A promulgação da Lei nº 15.211, de 2025, conhecida como ECA Digital e popularmente denominada Lei Felca, insere-se em um contexto de crescente preocupação com a proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital. Em vigor desde 17 de março de 2026, a legislação estabelece diretrizes voltadas à regulação de plataformas, à restrição de práticas consideradas prejudiciais ao desenvolvimento infantojuvenil e à responsabilização de agentes envolvidos na circulação de conteúdos *online*. Nesse sentido, destacam-se a vedação à monetização de conteúdos sexualizados envolvendo menores, a exigência de mecanismos de verificação etária e a limitação de publicidade direcionada a esse público (Brasil, 2025a). Desde então, a norma foi regulamentada por decreto e passou a ser fiscalizada pela Agência Nacional de Proteção de Dados (ANPD), o que acrescenta novas camadas à disputa de sentidos aqui analisada (Brasil, 2026b; ANPD, 2026).

O contexto que antecede a aprovação da lei é marcado por uma série de eventos que expuseram, de maneira dramática, as vulnerabilidades de crianças e adolescentes no ecossistema digital. Casos de exploração, assédio, exposição a conteúdos prejudiciais e o fenômeno crescente da adultização precoce mediada por plataformas de redes sociais chamaram a atenção tanto da sociedade civil quanto dos poderes Legislativo e Executivo. Nesse cenário, a articulação entre movimentos de proteção à infância, especialistas em desenvolvimento humano e gestores públicos contribuiu para a construção de um consenso em torno da necessidade de regulação mais rigorosa, resultando na elaboração e aprovação da lei em questão.

Paralelamente à consolidação desse marco regulatório, observa-se a intensificação de disputas discursivas no ambiente digital, nas quais circulam informações imprecisas, leituras parciais e conteúdos deliberadamente falsos acerca do alcance da norma. Com efeito, narrativas que atribuem à legislação efeitos ampliados, como proibições generalizadas de produtos culturais ou restrições extensivas ao uso da internet, evidenciam a maneira pela qual processos de desinformação se articulam a temas de elevada complexidade técnica e relevância social. Desse modo, tais dinâmicas não apenas dificultam a apropriação pública do conteúdo jurídico, como também contribuem para a produção de sentidos que extrapolam o texto legal.

O fenômeno da desinformação, amplamente estudado no campo da comunicação e das ciências sociais, apresenta contornos específicos quando associado a legislações recentes, ainda em processo de implementação. A incerteza inerente ao período de transição regulatória cria um terreno fértil para a circulação de interpretações equivocadas, especialmente em contextos nos quais a leitura de textos jurídicos é substituída por mediações informais e narrativas simplificadas. Nesse sentido, o ambiente digital, com suas lógicas de viralização, polarização e fragmentação informacional, potencializa os efeitos de tais dinâmicas, tornando-as objetos privilegiados de análise para o campo da Comunicação.

É nessa perspectiva que a chamada Lei Felca se configura como objeto privilegiado para a análise das dinâmicas contemporâneas de desinformação, uma vez que evidencia a interrelação entre regulação, mediação comunicacional e construção de narrativas no espaço digital. Diante disso, o presente artigo propõe

examinar as principais desinformações associadas à Lei nº 15.211/2025, buscando compreender seus mecanismos de circulação, os interesses envolvidos e seus impactos no debate público sobre proteção infantojuvenil e governança da internet. Para tanto, articula-se revisão bibliográfica sobre adultização infantil e desinformação com análise de casos concretos que ilustram as dinâmicas discursivas em torno da legislação.

O texto está estruturado em oito seções, incluindo esta introdução. A segunda seção discute o fenômeno da adultização infantil no ambiente digital e sua relação com a Lei Felca. A terceira seção apresenta o conteúdo normativo da lei e seu contexto regulatório, já considerando os desdobramentos posteriores à sua entrada em vigor. A quarta seção desenvolve uma discussão teórica sobre as dinâmicas de desinformação associadas à legislação, e a quinta examina casos concretos dessas dinâmicas. A sexta seção, incorporada nesta versão atualizada, trata da implementação e da fiscalização do ECA Digital, dos decretos que o regulamentaram e das disputas em torno da regulamentação do Marco Civil da Internet. A sétima seção problematiza as disputas simbólicas e seus efeitos sobre o debate público, seguida das considerações finais na oitava seção.

ADULTIZAÇÃO INFANTIL NO AMBIENTE DIGITAL: FUNDAMENTOS TEÓRICOS E IMPLICAÇÕES NORMATIVAS

A Lei nº 15.211/2025 surge em um cenário marcado pela crescente visibilidade da adultização infantil no ambiente digital. Entendida como a antecipação de comportamentos, estéticas e práticas associadas ao universo adulto, tal dinâmica adquire centralidade diante da intensificação do uso de plataformas digitais por crianças e adolescentes, sobretudo em processos de produção e circulação de conteúdo. Assim, práticas como exposição exacerbada, erotização e exploração da imagem de menores passam a ser mediadas por lógicas de visibilidade e monetização, o que amplia significativamente seu alcance e complexidade (Buckingham, 2007; Livingstone, 2009).

O conceito de adultização infantil possui raízes em debates mais amplos sobre a construção histórica e social da infância. Como demonstra Postman (1999), a ideia moderna de infância como etapa distinta da vida adulta é relativamente recente e está profundamente associada às transformações nos meios de comunicação. Com o surgimento da imprensa e, posteriormente, dos meios eletrônicos de comunicação, as fronteiras entre os universos infantil e adulto foram continuamente tensionadas. No contexto digital contemporâneo, essa tensão adquire novas dimensões, especialmente diante da capacidade das plataformas de criar ambiências que expõem crianças a conteúdos, interações e dinâmicas econômicas originalmente concebidas para públicos adultos.

Sob a perspectiva do desenvolvimento, a literatura indica que esses processos podem comprometer dimensões fundamentais da constituição subjetiva, na medida em que tensionam a construção da identidade, da autonomia e da percepção de limites. Ademais, a inserção precoce em dinâmicas de performance e validação pública tende a produzir efeitos como ansiedade, distorções na autoimagem e maior vulnerabilidade a formas de exploração simbólica e econômica. Nessa direção, pesquisas sobre o impacto das redes sociais na saúde mental de adolescentes apontam para correlações preocupantes entre exposição

intensiva a plataformas de compartilhamento de imagens e o desenvolvimento de transtornos de autoimagem, comportamentos de risco e quadros depressivos (Twenge; Campbell, 2018).

A dimensão econômica desse fenômeno é igualmente relevante. As plataformas digitais operam com base em modelos de negócio centrados na maximização do engajamento e na monetização da atenção dos usuários. Nesse modelo, conteúdos protagonizados por crianças e adolescentes que reproduzem estéticas e comportamentos adultos tendem a gerar maior engajamento, o que incentiva tanto criadores quanto as próprias plataformas a potencializar tais dinâmicas. Configura-se, assim, uma estrutura de incentivos que, na ausência de regulação adequada, tende a aprofundar a exploração da imagem de menores (Zuboff, 2019).

É nesse quadro que a legislação se apresenta como resposta normativa orientada pelo princípio da proteção integral, conforme previsto na Constituição Federal de 1988 e no Estatuto da Criança e do Adolescente (Brasil, 1988; Brasil, 1990). Ao introduzir dispositivos que restringem a monetização de conteúdos sexualizados, exigem verificação etária e estabelecem mecanismos de supervisão parental, busca-se limitar práticas associadas à exploração da imagem de menores. Além disso, a imposição de restrições ao uso de dados para publicidade direcionada evidencia o reconhecimento da vulnerabilidade específica desse público no ecossistema digital (Brasil, 2025a).

Não obstante, a implementação da norma evidencia desafios próprios da mediação informacional contemporânea. Isso porque a complexidade jurídica da legislação contrasta com a forma simplificada, e frequentemente distorcida, com que suas disposições circulam nas redes sociais. Nessa medida, a adultização não se configura apenas como problema a ser regulado, mas também como elemento que, ao mobilizar sensibilidades morais e sociais, favorece a emergência de narrativas desinformativas. Assim, a lei situa-se no cruzamento entre regulação, cultura digital e disputa de sentidos, constituindo um campo analítico relevante para a compreensão das tensões entre proteção, comunicação e desinformação.

Cumprir destacar, ainda, que a adultização infantil no ambiente digital não constitui fenômeno exclusivamente brasileiro. Países como o Reino Unido, os Estados Unidos e diversas nações europeias têm enfrentado debates análogos, resultando em iniciativas regulatórias diversas. O *Online Safety Act* britânico, a diretiva europeia sobre Serviços Digitais (DSA) e as discussões em torno do *Children's Online Privacy Protection Act* (COPPA) nos Estados Unidos evidenciam que a proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital tornou-se uma preocupação global. Dessa forma, a Lei Felca insere-se em uma tendência internacional de reforço regulatório orientado à proteção infantojuvenil, ao mesmo tempo em que apresenta especificidades decorrentes do contexto brasileiro, incluindo a desigualdade no acesso digital e as particularidades do ecossistema midiático nacional.

A LEI Nº 15.211/2025: CONTEÚDO NORMATIVO E CONTEXTO REGULATÓRIO

A Lei nº 15.211/2025, sancionada em 17 de setembro de 2025 e em vigor desde 17 de março de 2026, após medida provisória ter reduzido de um ano para seis meses o prazo de adaptação das plataformas (Rádio Senado, 2025), representa

um marco significativo na regulação do ambiente digital brasileiro, especialmente no que concerne à proteção de crianças e adolescentes. Em termos estruturais, a legislação articula três dimensões centrais: a responsabilização das plataformas digitais, a proteção de dados de usuários menores e a regulação de práticas de monetização e publicidade direcionadas a esse público (Brasil, 2025a).

No que tange à responsabilização das plataformas, a lei estabelece obrigações específicas para os provedores de serviços de aplicação que operam no Brasil e que apresentam usuários menores de 18 anos. Entre tais obrigações, destacam-se a implementação de mecanismos de verificação etária, o desenvolvimento de ferramentas de controle parental e a adoção de padrões de design que não explorem vulnerabilidades psicológicas de crianças e adolescentes, práticas comumente denominadas *dark patterns*. Além disso, as plataformas são responsabilizadas pela adoção de mecanismos de denúncia e resposta rápida a conteúdos que violem os direitos de menores.

A proteção de dados constitui outro eixo central da legislação. Em consonância com a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), a Lei Felca restringe de forma significativa a coleta e o uso de dados pessoais de crianças e adolescentes para fins publicitários. Em particular, veda-se a utilização de técnicas de perfilamento comportamental para direcionar publicidade a esse público, bem como a comercialização de dados de menores para terceiros. Tais disposições dialogam diretamente com debates internacionais sobre a economia da atenção e o papel dos dados pessoais como matéria-prima dos modelos de negócio das grandes plataformas (Zuboff, 2019).

No campo da monetização de conteúdos, a lei proíbe expressamente a remuneração de conteúdos que sexualizem crianças e adolescentes, independentemente de quem seja o produtor do conteúdo. Essa disposição, de natureza abrangente, visa coibir tanto a produção direta de conteúdos sexualizados envolvendo menores quanto as práticas de adultização que, embora não necessariamente sexuais em sentido estrito, reproduzem estéticas e comportamentos associados ao universo adulto de forma potencialmente prejudicial ao desenvolvimento infantojuvenil.

É importante ressaltar que a legislação não estabelece proibições genéricas ao acesso de crianças e adolescentes à internet, tampouco impede a presença de menores nas plataformas digitais. O que se busca, ao contrário, é a criação de um ambiente digital mais seguro e adequado às especificidades desse público, por meio da regulação das condições em que tal presença se dá. Ressalte-se que as vedações de acesso existentes dizem respeito a conteúdos, produtos e serviços que a legislação brasileira já proibia a menores, como pornografia, apostas, armas e bebidas alcoólicas, para os quais o Decreto nº 12.880/2026 exige mecanismos efetivos de verificação de idade (Brasil, 2026b; Mattos Filho, 2026a). Essa distinção é fundamental para a compreensão das narrativas de desinformação que cercaram a implementação da lei, como se verá na seção seguinte.

Do ponto de vista do contexto regulatório mais amplo, a Lei Felca insere-se em um conjunto de iniciativas que buscam reequilibrar as relações de poder entre plataformas digitais e usuários. No Brasil, esse processo ganhou impulso com a aprovação do Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014), da Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018) e das discussões em torno do PL das Fake News. Mais recentemente, a decisão do Supremo Tribunal Federal de junho de

2025, que declarou a inconstitucionalidade parcial e progressiva do art. 19 do Marco Civil da Internet, e os Decretos nº 12.975/2026 e nº 12.976/2026, que incorporaram essa decisão à regulamentação da lei e ampliaram as atribuições da ANPD, adicionaram uma nova camada a esse processo (Brasil, 2026c; Brasil, 2026d). A Lei Felca, nesse sentido, representa um aprofundamento dessa trajetória regulatória, com foco específico na proteção de um público considerado especialmente vulnerável.

A recepção da lei por diferentes atores sociais foi marcada por assimetrias significativas. De um lado, organizações de proteção à infância, especialistas em desenvolvimento humano e pesquisadores de comunicação digital manifestaram apoio à iniciativa, ainda que reconhecessem a necessidade de aprimoramentos e de mecanismos de monitoramento mais robustos. De outro lado, representantes de plataformas digitais, associações de criadores de conteúdo e segmentos da indústria de jogos eletrônicos manifestaram preocupações com os custos de conformidade e com possíveis efeitos sobre a criatividade e a liberdade de expressão no ambiente digital. Esse campo de disputas constitui o substrato sobre o qual as dinâmicas de desinformação examinadas neste artigo se desenvolvem.

Cumprir registrar que o quadro normativo descrito nesta seção foi adensado após a entrada em vigor da lei. No plano institucional, o Decreto nº 12.622/2025 atribuiu à ANPD a competência para zelar pela aplicação do Estatuto, regulamentar parte de seus dispositivos e fiscalizar seu cumprimento, ao passo que a Lei nº 15.352/2026, originada da conversão da Medida Provisória nº 1.317/2025, transformou a então Autoridade em Agência Nacional de Proteção de Dados, autarquia especial vinculada ao Ministério da Justiça e Segurança Pública, com autonomia funcional, técnica, decisória, administrativa e financeira (Brasil, 2025b; Brasil, 2026a; IBDFAM, 2026). No plano regulamentar, o Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026, detalhou as obrigações dos fornecedores segundo o risco de seus produtos e serviços, distinguiu conteúdos impróprios ou inadequados de conteúdos proibidos para menores, fixou parâmetros para a aferição de idade e instituiu a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Criança e do Adolescente no Ambiente Digital (Brasil, 2026b; Mattos Filho, 2026a). Quanto ao regime sancionatório, a lei prevê advertência, multa de até 10% do faturamento do grupo econômico no Brasil, com teto de R\$ 50 milhões por infração, e, em hipóteses graves, suspensão ou proibição das atividades mediante decisão judicial (Brasil, 2025a; IBDFAM, 2026). Os desdobramentos desse processo de implementação são examinados na sexta seção.

DESINFORMAÇÃO

CONCEITUAÇÃO E TIPOLOGIA

A desinformação constitui um dos fenômenos mais estudados no campo da comunicação contemporânea, sobretudo a partir da segunda metade da década de 2010, quando debates em torno das chamadas fake news adquiriram relevância global. No entanto, a amplitude do conceito e a diversidade de práticas que ele abrange exigem uma diferenciação conceitual cuidadosa. Wardle e Derakhshan (2017), em estudo amplamente citado na literatura, propõem uma tipologia que distingue três categorias principais: *misinformation* (informação falsa

compartilhada sem intenção de causar dano), *disinformation* (informação falsa compartilhada com intenção deliberada de enganar) e *malinformation* (informação verdadeira compartilhada com intenção de causar dano). Essa distinção é relevante porque aponta para o fato de que a desinformação não se define apenas pelo conteúdo, mas também pela intencionalidade e pelo contexto de circulação.

No âmbito da Lei Felca, as narrativas desinformativas identificadas apresentam características de diferentes categorias dessa tipologia. Parte delas resulta de leituras equivocadas e simplificações de boa-fé por parte de usuários que, sem acesso ao texto legal, reproduzem interpretações parciais ou incorretas. Outra parte, no entanto, evidencia características de desinformação deliberada, especialmente quando mobilizada por atores com interesses econômicos na desregulamentação do ambiente digital ou na manutenção de práticas que a lei busca coibir. A distinção entre esses casos, embora analiticamente relevante, é frequentemente difícil de estabelecer na prática, uma vez que os conteúdos circulam de forma descontextualizada nas redes sociais.

MECANISMOS DE CIRCULAÇÃO E AMPLIFICAÇÃO

Os mecanismos de circulação da desinformação no ambiente digital têm sido amplamente estudados na literatura. A pesquisa de Vosoughi, Roy e Aral (2018), publicada na revista *Science*, demonstrou que informações falsas se propagam de forma mais rápida, ampla e profunda nas redes sociais do que informações verdadeiras, especialmente no Twitter. Tal achado foi atribuído à novidade e ao conteúdo emocional das informações falsas, que tendem a despertar reações como medo, indignação e surpresa, emoções que potencializam o compartilhamento.

Esse padrão é particularmente evidente no caso da desinformação associada à Lei Felca. Narrativas que atribuem à legislação a proibição de jogos populares ou o banimento de criadores digitais apresentam características que favorecem a viralização: são simples, emocionalmente carregadas e acionam sentimentos de indignação e ameaça. A simplificação característica dessas narrativas, que ignora a complexidade técnica e jurídica da lei, constitui um mecanismo central de amplificação, na medida em que torna o conteúdo mais acessível e mobilizador do que o texto legal original.

Além disso, as lógicas algorítmicas das plataformas de redes sociais tendem a amplificar conteúdos que geram alto engajamento, independentemente de sua veracidade. Conteúdos que provocam reações emocionais intensas, como compartilhamentos indignados ou comentários críticos, são frequentemente favorecidos pelos sistemas de recomendação, o que contribui para a disseminação de narrativas desinformativas em detrimento de informações verificadas, que tendem a ser menos emocionalmente estimulantes (Pariser, 2011). Dessa forma, a arquitetura das plataformas constitui um fator estrutural na produção e amplificação da desinformação; elas não são veículos neutros para sua circulação.

DESINFORMAÇÃO COMO PRÁTICA SOCIAL SITUADA

Além dos aspectos técnicos e informacionais, a desinformação deve ser compreendida como prática social situada, marcada por relações de poder, interesses econômicos e disputas simbólicas. Essa perspectiva, desenvolvida por autores como Marwick e Lewis (2017), aponta para a necessidade de analisar a desinformação não apenas em termos de conteúdo, mas também em função dos atores que a produzem, dos canais que a disseminam e dos públicos que a recebem. Nessa abordagem, a desinformação não é apenas um desvio informacional, mas uma estratégia deliberada de disputa pela definição da realidade social.

No caso da Lei Felca, essa dimensão é especialmente evidente na forma como diferentes grupos sociais mobilizam narrativas sobre a lei para avançar interesses específicos. Plataformas digitais com interesses na manutenção de modelos de negócio baseados na exploração de dados de menores, criadores de conteúdo preocupados com restrições à monetização de seus canais e comunidades de gamers que temem o banimento de títulos populares constituem exemplos de atores que, por diferentes razões, podem ter interesse na circulação de narrativas que exageram os impactos restritivos da legislação. A análise dessas dinâmicas permite compreender a desinformação não como fenômeno aleatório, mas como prática social estruturada por interesses e relações de poder específicos.

CASOS DE DESINFORMAÇÃO ASSOCIADOS À LEI FELCA

A SUPOSTA PROIBIÇÃO DO GTA VI

A implementação da Lei nº 15.211/2025 foi acompanhada por um fluxo intenso de informações conflitantes, no qual conteúdos verificados, leituras parciais e informações falsas passaram a coexistir no ambiente digital. Dessa forma, evidencia-se que mudanças regulatórias, sobretudo aquelas que incidem sobre práticas amplamente difundidas no cotidiano, tendem a gerar incertezas interpretativas que são rapidamente apropriadas por dinâmicas de desinformação.

Um dos casos mais emblemáticos foi a circulação da alegação de que o jogo Grand Theft Auto VI (GTA VI) não seria comercializado no Brasil em decorrência da nova legislação. Essa narrativa, amplamente difundida em redes sociais e em fóruns de discussão sobre games, mobilizou milhares de usuários, gerando reações de indignação e resistência à lei. Contudo, verificações jornalísticas demonstraram que tal afirmação era falsa, uma vez que não há dispositivo legal que impeça a venda do jogo no país (G1, 2026).

A análise da trajetória dessa narrativa é reveladora dos mecanismos de produção e circulação da desinformação. Em sua origem, a alegação parece ter resultado de uma interpretação equivocada de notícias sobre possíveis adaptações comerciais da Rockstar Games ao novo ambiente regulatório brasileiro. A transição dessa informação parcial para uma narrativa de proibição total ilustra o processo de amplificação interpretativa que caracteriza a desinformação: um dado ambíguo é progressivamente reconfigurado em afirmação categórica, que se torna mais circulável à medida que se simplifica. O resultado é uma narrativa alarmista que, embora não corresponda ao conteúdo da lei, produz efeitos reais na percepção pública da legislação.

O caso do GTA VI evidencia, ademais, a dimensão emocional da desinformação sobre a Lei Felca. Para uma parcela significativa dos usuários afetados pela narrativa, a suposta proibição do jogo representava não apenas uma restrição ao entretenimento, mas uma ameaça a uma forma de sociabilidade e identidade cultural. Assim, a desinformação explorou vínculos afetivos pré-existentes para amplificar sentimentos de ameaça e indignação, tornando a narrativa falsa mais verossímil e mobilizadora do que uma análise técnica do texto legal poderia ser.

A REVOLTA DO ROBLOX

De maneira análoga, a chamada revolta do Roblox evidencia a complexa relação entre regulação, percepção pública e circulação de informações. A adoção de mecanismos mais rigorosos de verificação etária e restrições de interação, especialmente no chat da plataforma, gerou protestos virtuais acompanhados por interpretações que atribuíram diretamente à legislação mudanças que, em grande medida, decorrem de políticas internas alinhadas a tendências globais de proteção de usuários menores (G1, 2026; Longhi, 2026).

O Roblox, plataforma de criação e compartilhamento de jogos com base de usuários predominantemente infantojuvenil, implementou em janeiro de 2026 uma série de restrições ao seu sistema de chat, incluindo filtros mais rigorosos para menores de 13 anos e limitações nas possibilidades de interação com usuários desconhecidos. Tais mudanças, apresentadas pela empresa como parte de sua política global de segurança, foram amplamente interpretadas pelos usuários brasileiros como imposição direta da Lei Felca, desencadeando uma onda de protestos virtuais dentro da própria plataforma.

A análise desse caso revela o fenômeno de deslocamento causal característico da desinformação sobre a lei: mudanças que resultam de decisões empresariais autônomas, frequentemente alinhadas a pressões regulatórias globais ou a políticas internas de segurança, são recontextualizadas como imposições diretas da legislação brasileira. Esse deslocamento tem um efeito duplo: por um lado, exagera o alcance e o impacto da lei; por outro, desresponsabiliza as plataformas pelas restrições que implementam, atribuindo ao Estado a responsabilidade por decisões que decorrem de escolhas empresariais.

Cumprido, contudo, qualificar essa leitura à luz da vigência da lei. Restrições a chats e mensagens diretas para crianças e adolescentes, como as adotadas pelo Roblox, não são estranhas à lógica do ECA Digital: a própria ANPD as inscreve entre os efeitos esperados do Estatuto, ao lado do bloqueio de funcionalidades de chat em determinadas faixas etárias e da exigência de aferição de idade para jogos com caixas de recompensa (ANPD, 2026). Assim, o deslocamento causal não é simétrico. Se as mudanças de janeiro de 2026 antecederam a vigência da lei e decorreram de decisões corporativas, o regime que passou a vigorar em março torna plausível que medidas semelhantes venham a ser, daí em diante, efetivamente motivadas por exigências legais. Para a checagem de fatos, isso significa distinguir, caso a caso, entre restrições impostas pela norma, restrições adotadas por antecipação regulatória e restrições decorrentes de políticas próprias das empresas, distinção que a narrativa desinformativa tende a apagar.

Mais do que um equívoco informacional, a revolta do Roblox ilustra as tensões geracionais e culturais que atravessam o debate sobre regulação digital. Para

muitos jovens usuários da plataforma, as restrições representavam uma intromissão inaceitável em seus espaços de socialização digital, percebidos como ambientes de liberdade e criatividade. A atribuição dessas restrições à Lei Felca canalizou essa insatisfação para a contestação da legislação, transformando uma questão técnica de configuração de plataforma em objeto de mobilização política.

DESINFORMAÇÃO SOBRE CRIADORES DE CONTEÚDO E PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

Adicionalmente, iniciativas de checagem de fatos identificaram a circulação de conteúdos que associam à lei medidas inexistentes, como a proibição de jogos, produções audiovisuais ou a atuação de criadores digitais. Na prática, a legislação não impede tais atividades, mas estabelece obrigações para que plataformas adotem mecanismos de proteção adequados às faixas etárias, como controle parental e restrições de acesso a conteúdos impróprios (Aos Fatos, 2026).

No segmento de criadores de conteúdo, narrativas alarmistas sobre o fim dos canais infantis no YouTube ou a proibição de crianças como protagonistas de vídeos circularam amplamente nas semanas que antecederam e sucederam a entrada em vigor da lei. Tais narrativas mobilizaram tanto criadores quanto famílias que produzem conteúdo digital como fonte de renda, gerando um ambiente de insegurança e resistência que dificultou a compreensão adequada das efetivas obrigações estabelecidas pela legislação. Em particular, a confusão entre a proibição de monetização de conteúdos sexualizados e uma suposta proibição geral de conteúdos protagonizados por crianças evidencia como a desinformação opera por generalização indevida de disposições legais específicas.

A regulamentação posterior, todavia, introduziu um elemento que exige precisão na checagem. O Decreto nº 12.880/2026 determina que os fornecedores de produtos e serviços de tecnologia da informação exijam comprovação de autorização judicial para monetizar ou impulsionar conteúdos que retratem, de forma habitual, a imagem ou a rotina de criança ou adolescente, obrigação aplicável apenas aos conteúdos cuja monetização ou impulsionamento se inicie após noventa dias da publicação do decreto (Brasil, 2026b; Mattos Filho, 2026a). Não se trata, portanto, de proibição de canais infantis ou de crianças como protagonistas, como sustentavam as narrativas alarmistas, mas tampouco é correto afirmar que a atividade permanece isenta de novas exigências. A desinformação, nesse caso, encontra apoio em um núcleo de verdade: a norma efetivamente cria um requisito adicional para uma modalidade específica de monetização, e a distância entre esse requisito e a suposta proibição geral é o que a checagem precisa tornar inteligível.

Esses casos, tomados em conjunto, evidenciam que a desinformação não se restringe à fabricação de conteúdos inteiramente falsos, envolvendo também processos de simplificação, deslocamento de sentido e amplificação interpretativa. Assim, a Lei nº 15.211/2025 torna-se um ponto de convergência para disputas simbólicas mais amplas, que envolvem debates sobre regulação da internet, liberdade de uso e proteção de públicos vulneráveis. Em última instância, a circulação dessas narrativas reforça a necessidade de compreender a desinformação como prática social situada, atravessada por interesses, afetos e dinâmicas próprias do ecossistema digital contemporâneo.

IMPLEMENTAÇÃO DO ECA DIGITAL: DECRETOS, FISCALIZAÇÃO E NOVOS CAMPOS DE DISPUTA

Os casos examinados na seção anterior remetem, em sua maioria, ao período de transição que antecedeu e acompanhou a entrada em vigor da lei. Desde então, o cenário regulatório deixou de ser apenas expectativa e passou a produzir efeitos observáveis: a norma foi regulamentada, a autoridade competente estruturou seus instrumentos de fiscalização e as primeiras medidas concretas contra plataformas foram adotadas. Essa mudança altera o objeto da análise, pois a desinformação passa a disputar sentidos não com um texto ainda por aplicar, mas com uma política pública em execução, sujeita a acertos, controvérsias e contestações legítimas. Esta seção descreve esses desdobramentos, com informações levantadas até setembro de 2026, e discute suas implicações para o problema investigado.

DO TEXTO LEGAL AO REGULAMENTO

O primeiro desdobramento é de ordem normativa. O Decreto nº 12.880/2026 distinguiu conteúdos, produtos e serviços impróprios ou inadequados para menores, sujeitos a classificação indicativa, configuração protetiva por padrão e ferramentas de supervisão parental, de conteúdos, produtos e serviços proibidos, como pornografia, apostas, armas e bebidas alcoólicas, para os quais se exigem mecanismos efetivos de verificação de idade (Brasil, 2026b; Mattos Filho, 2026a). O decreto determinou, ainda, que lojas de aplicativos e sistemas operacionais forneçam sinais de idade aos provedores de aplicações, vedada a transmissão de datas de nascimento exatas ou de dados de identidade civil, e listou práticas consideradas indutoras de uso excessivo, como a ocultação de pontos naturais de interrupção, a reprodução automática de novos conteúdos e as recompensas atreladas ao tempo de uso. Também estendeu deveres de transparência e de avaliação de riscos a sistemas de inteligência artificial conversacional de acesso provável por menores, atribuiu à Polícia Federal a recepção centralizada de comunicações sobre indícios de exploração, abuso sexual, sequestro ou aliciamento de crianças e adolescentes e condicionou a monetização habitual da imagem de menores à comprovação de autorização judicial (Mattos Filho, 2026a).

A implementação ocorre de maneira escalonada. Em 20 de março de 2026, a ANPD divulgou orientações preliminares sobre mecanismos confiáveis de aferição de idade e um cronograma que se estende até o início de 2027, quando se prevê a intensificação da fiscalização; o guia definitivo, entretanto, ainda depende da consolidação das contribuições recebidas em tomada de subsídios, e a atualização dos regulamentos de fiscalização, em consulta pública até 26 de outubro, e de dosimetria de sanções segue em curso (ANPD, 2026; Mattos Filho, 2026a). A própria Agência descreve a orientação dos agentes regulados como estratégia inicial, anterior a medidas mais incisivas (ANPD, 2026), o que é relevante para a análise aqui proposta: enquanto as sanções não se tornam visíveis, o debate público permanece mais exposto a leituras especulativas sobre o alcance efetivo da norma.

Nos primeiros seis meses de vigência, a ANPD criou, em junho, um canal exclusivo para denúncias de descumprimento do Estatuto, que registrou cerca de duzentos relatos, em sua maioria relacionados à ausência de medidas adequadas para prevenir o acesso de crianças e adolescentes a conteúdos impróprios, inadequados ou proibidos; instaurou processos de monitoramento sobre lojas de aplicativos, sistemas operacionais e sites de conteúdo pornográfico; e, em agosto, iniciou novas ações de monitoramento voltadas a plataformas digitais, lojas de aplicativos e ferramentas de inteligência artificial generativa (ANPD, 2026). Em setembro, venceu o prazo para que as plataformas com mais de um milhão de usuários menores de 18 anos registrados publicassem seus primeiros relatórios semestrais de transparência, previstos no art. 31 da lei (ANPD, 2026).

O episódio de maior repercussão foi a instauração, em agosto, de processo de fiscalização contra o Discord, para apurar supostas falhas na prevenção da exposição de menores a conteúdos de incitação à automutilação e ao suicídio, na aferição de idade e nos deveres de remoção de conteúdo e de comunicação às autoridades. No mesmo mês, a Agência determinou, como medida preventiva, a suspensão temporária das transmissões ao vivo da plataforma no Brasil, sob o argumento de que a funcionalidade vinha sendo usada de forma recorrente para práticas de violência, assédio e indução à automutilação e ao suicídio; a empresa recorreu, e a ANPD manteve a suspensão, condicionando sua reversão à demonstração de salvaguardas adequadas e preservando as demais funcionalidades (ANPD, 2026). Por se tratar da primeira medida preventiva relacionada ao Estatuto, o caso tem valor analítico particular: diferentemente das restrições atribuídas falsamente à lei nos episódios do GTA VI e do Roblox, aqui há uma limitação efetivamente determinada pela autoridade com base na norma, sujeita a recurso administrativo e ainda em apreciação.

No plano internacional, a ANPD firmou, em junho, acordo de cooperação com a Direção-Geral da Comissão Europeia responsável por políticas digitais e ingressou, em julho, na Global Online Safety Regulators Network, o que inscreve a implementação do ECA Digital em redes transnacionais de regulação (ANPD, 2026), em linha com a tendência internacional referida na segunda seção deste artigo.

O MARCO CIVIL DA INTERNET E A EXPANSÃO DO CAMPO DE DISPUTA

O segundo desdobramento diz respeito a normas que, embora distintas do ECA Digital, compartilham com ele o mesmo agente regulador e o mesmo ecossistema discursivo. Em junho de 2025, o Supremo Tribunal Federal declarou a inconstitucionalidade parcial e progressiva do art. 19 do Marco Civil da Internet, que condicionava a responsabilização civil das plataformas por conteúdos de terceiros ao descumprimento de ordem judicial específica (Temas 987 e 533 de repercussão geral). Em 20 de maio de 2026, a Presidência da República editou os Decretos nº 12.975 e nº 12.976, que incorporam essa decisão à regulamentação da lei, disciplinam procedimentos de notificação e tratamento de conteúdos ilícitos, atribuem à ANPD a supervisão da atuação sistêmica das plataformas e estabelecem regras de proteção às mulheres no ambiente digital, inclusive contra conteúdos íntimos gerados ou alterados por inteligência artificial; ambos entraram em vigor em 20 de julho de 2026 (Brasil, 2026c; Brasil, 2026d; Mattos Filho, 2026b). Entre as categorias de conteúdo cuja permanência pode caracterizar falha sistêmica figuram crimes contra crianças e adolescentes e a incitação ao suicídio

ou à automutilação, o que aproxima o regime do Marco Civil da agenda de proteção infantojuvenil (Mattos Filho, 2026b).

A recepção dos decretos foi imediatamente politizada. O Comitê Gestor da Internet no Brasil reconheceu como legítima a iniciativa de incorporar, por regulamento, as decisões do Supremo, e organizações reunidas na Coalizão Direitos na Rede defenderam a competência do Executivo para editá-los (CGI.br, 2026; Coalizão Direitos na Rede, 2026). Em sentido oposto, o Partido Renovação Democrática ajuizou no STF a ADI 7981, sustentando que o Decreto nº 12.975/2026 institui regime novo, com infrações, sanções e competência sancionadora sem base legal, e partidos de oposição apresentaram projetos de decreto legislativo para sustá-lo, associando a ampliação das atribuições da ANPD a risco de censura (STF, 2026; ICL Notícias, 2026). Análises jurídicas observam, ademais, que o próprio Supremo convocou o Congresso a legislar sobre o tema, o que alimenta questionamentos quanto à via do decreto (Mattos Filho, 2026b).

Do ponto de vista da análise da desinformação, esse quadro produz ao menos dois efeitos. O primeiro é que a ANPD passa a ser o ponto de convergência de agendas regulatórias distintas, cujas ações de monitoramento são, inclusive, apresentadas pela própria Agência de modo conjunto, com referência simultânea ao ECA Digital e à regulamentação do Marco Civil (ANPD, 2026). Essa convergência cria condições para deslizamentos semânticos, nos quais críticas dirigidas ao regime de responsabilização das plataformas por conteúdos ilícitos são transferidas à Lei Felca, e vice-versa, de modo que a agência, e não o texto de cada norma, se torna o objeto da disputa. Trata-se de hipótese analítica que demanda pesquisa empírica específica, mas coerente com o mecanismo de generalização indevida observado nos casos anteriores. O segundo efeito é que o frame da censura, sustentado na fase inicial sobretudo por alegações factualmente falsas, passa a dispor de um objeto institucional concreto, a ADI 7981 e os projetos de sustação, o que desloca parte do debate do plano da falsidade para o da controvérsia legítima sobre os limites do poder regulamentar do Executivo e sobre a liberdade de expressão. Distinguir esses planos é condição para que a crítica fundamentada não seja tratada como desinformação e, inversamente, para que a desinformação não se abrigue sob o rótulo de crítica.

COMUNICAÇÃO PÚBLICA, TRANSPARÊNCIA E NOVAS FRENTES DE PESQUISA

A resposta institucional à desinformação também ganhou novos instrumentos. A ANPD, o Ministério da Justiça e Segurança Pública e a Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República (Secom/PR) publicaram um documento de perguntas e respostas sobre o ECA Digital, e a Agência mantém página específica com o cronograma de implementação e as orientações aos agentes regulados (MPPR, 2026; ANPD, 2026), iniciativas que vão ao encontro da recomendação, formulada nas considerações finais, de traduzir o conteúdo normativo em linguagem acessível e antecipar narrativas desinformativas. Além disso, os relatórios semestrais de transparência tornam disponíveis, pela primeira vez, dados sobre canais de denúncia, notificações recebidas, moderações realizadas e medidas de proteção de menores (ANPD, 2026), material que pode subsidiar tanto a checagem de fatos quanto a pesquisa em Comunicação sobre como as plataformas narram o cumprimento da lei. Permanece em aberto, contudo, em que medida esses canais alcançam os públicos efetivamente expostos

às narrativas desinformativas, sobretudo adolescentes e famílias que se informam por mediações informais.

DISPUTAS SIMBÓLICAS, AFETOS E A PRODUÇÃO DE SENTIDOS SOBRE A REGULAÇÃO DIGITAL

A análise dos casos de desinformação associados à Lei Felca permite identificar, para além dos equívocos informativos em si, uma dimensão mais profunda de disputa simbólica em torno do significado da regulação digital. Essa disputa envolve, de um lado, narrativas que enquadram a lei como instrumento de proteção de crianças e adolescentes em um ambiente de riscos crescentes; de outro, narrativas que a apresentam como mecanismo de censura, restrição da liberdade e intervenção indevida do Estado no ambiente digital.

A sociologia do conhecimento e os estudos de enquadramento midiático oferecem ferramentas conceituais relevantes para a análise dessas dinâmicas. O conceito de frame, desenvolvido por Goffman (1986) e amplamente utilizado nos estudos de comunicação política, designa os princípios organizadores que estruturam a interpretação de eventos e situações sociais. No caso da Lei Felca, observa-se a disputa entre, ao menos, dois enquadramentos dominantes: o frame da proteção, que destaca as vulnerabilidades de crianças e adolescentes no ambiente digital e a necessidade de intervenção regulatória; e o frame da censura, que enfatiza as restrições impostas pela lei e as ameaças à liberdade de expressão e de entretenimento. A prevalência de um ou outro enquadramento na percepção pública depende, em grande medida, das estratégias comunicacionais dos atores envolvidos, das experiências prévias do público e das mediações algorítmicas que definem quais conteúdos são mais visíveis.

Os desdobramentos examinados na seção anterior tornam esse quadro mais complexo. O frame da censura, que na fase inicial se apoiava em grande medida em alegações falsas sobre proibições inexistentes, passou a dispor de referências institucionais reais, como a contestação judicial e legislativa dos decretos que regulamentam o Marco Civil da Internet e a suspensão preventiva de uma funcionalidade de plataforma determinada pela ANPD. Simetricamente, o frame da proteção passou a se apoiar em ações concretas de fiscalização e em dados de transparência. Em ambos os casos, a disputa deixa de opor apenas informação falsa e informação verdadeira e passa a envolver interpretações concorrentes de fatos verdadeiros, o que exige da análise sensibilidade às diferenças entre desinformação, controvérsia legítima e crítica fundamentada (STF, 2026; ANPD, 2026).

A dimensão afetiva dessas disputas merece atenção particular. Ahmed (2004), em sua análise das políticas das emoções, demonstra como os afetos circulam socialmente, tornando-se instrumentos de mobilização política e de construção de identidades coletivas. No contexto da desinformação sobre a Lei Felca, emoções como medo, indignação e senso de ameaça são mobilizadas de forma estratégica para tornar as narrativas desinformativas mais verossímeis e para constituir comunidades de resistência em torno da rejeição à lei. Nesse processo, a desinformação não apenas distorce fatos, mas produz subjetividades políticas, configurando identidades de usuários digitais que se percebem como ameaçados por uma regulação excessiva.

O papel das plataformas como mediadoras dessas disputas simbólicas é igualmente central. As arquiteturas de participação das redes sociais, com seus sistemas de curtidas, compartilhamentos e comentários, tendem a amplificar conteúdos que geram alto engajamento emocional, independentemente de sua veracidade ou complexidade. Nesse sentido, as plataformas não constituem ambientes neutros para a circulação de narrativas sobre a lei, mas agentes ativos na configuração do espaço de disputas simbólicas, cujos interesses econômicos frequentemente colidem com os objetivos regulatórios da legislação.

Essa tensão estrutural entre os interesses das plataformas e os objetivos da regulação constitui, em si mesma, um fator explicativo das dinâmicas de desinformação observadas. Ao serem reguladas, as plataformas passam a ter interesse na geração de incerteza sobre o alcance e os efeitos da lei, o que pode favorecer, direta ou indiretamente, a circulação de narrativas alarmistas que mobilizem usuários contra a regulação. Embora seja difícil demonstrar empiricamente a participação direta das plataformas na produção de desinformação sobre a Lei Felca, a estrutura de incentivos que as caracteriza sugere que a neutralidade nesse processo deve ser questionada.

Por fim, cabe destacar que as disputas simbólicas em torno da Lei Felca não se desenvolvem em um vácuo político. Elas se inscrevem em um contexto mais amplo de polarização social e desconfiança nas instituições, no qual a regulação estatal é frequentemente percebida com suspeita por segmentos significativos da população. Nesse ambiente, narrativas que enquadram a lei como instrumento de controle e censura encontram terreno fértil, especialmente entre públicos que já nutrem desconfiança em relação ao Estado e que valorizam fortemente a liberdade no ambiente digital. Compreender essas condições de recepção é fundamental para o desenvolvimento de estratégias eficazes de combate à desinformação sobre a legislação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida ao longo deste artigo permite compreender a Lei nº 15.211/2025 não apenas como um instrumento jurídico de regulação do ambiente digital, mas como um ponto de inflexão nas disputas discursivas que atravessam a relação entre comunicação, tecnologia e proteção infantojuvenil. Ao incidir sobre práticas amplamente difundidas nas plataformas digitais, a legislação desencadeia processos de interpretação social que, frequentemente, se afastam do conteúdo normativo, abrindo espaço para a circulação de narrativas desinformativas.

Nesse sentido, os casos examinados evidenciam que a desinformação opera por meio de mecanismos que vão além da simples falsidade, envolvendo simplificações, recontextualizações e amplificações de sentido que tornam determinadas interpretações mais circuláveis e socialmente mobilizadoras. Tais dinâmicas revelam que a disputa em torno da Lei Felca não se restringe ao campo jurídico, mas se inscreve em um terreno mais amplo de produção de sentidos, no qual se articulam interesses econômicos, percepções morais e tensões relativas à regulação da internet.

Ademais, ao ser frequentemente associada a proibições inexistentes ou a impactos desproporcionais, a legislação torna-se um vetor para a mobilização de afetos como medo, indignação e resistência, o que contribui para a consolidação

de interpretações distorcidas. Esse processo evidencia a centralidade das mediações comunicacionais na construção pública do significado das normas, bem como a necessidade de considerar a desinformação como prática social situada, e não apenas como desvio informacional.

A atualização do estudo com os desdobramentos regulatórios posteriores à entrada em vigor da lei, entre eles a regulamentação pelo Decreto nº 12.880/2026, o início da fiscalização pela ANPD e a controvérsia em torno dos decretos do Marco Civil da Internet, indica que a incerteza interpretativa não se dissipa com a regulamentação, mas muda de natureza. À medida que a lei passa a produzir efeitos concretos, cresce a necessidade de distinguir entre alegações falsas, simplificações de boa-fé, restrições efetivamente decorrentes da norma e críticas legítimas ao desenho regulatório. Nesse novo estágio, a agenda de pesquisa se desloca da identificação de narrativas sobre o que a lei supostamente proíbe para a análise de como a implementação efetiva é narrada, contestada e apropriada por diferentes atores.

Do ponto de vista das implicações práticas, os resultados deste estudo apontam para a necessidade de estratégias de comunicação pública mais robustas por parte dos agentes institucionais responsáveis pela implementação da Lei Felca. A complexidade técnica e jurídica da legislação, combinada com as dinâmicas de desinformação identificadas, sugere que a mera disponibilização do texto legal não é suficiente para garantir sua compreensão adequada pela população. São necessárias iniciativas de comunicação pública que traduzam o conteúdo normativo de forma acessível, que antecipem e respondam proativamente às narrativas desinformativas e que mobilizem atores da sociedade civil e do sistema de mídia como aliados na difusão de informações verificadas.

No campo acadêmico, este estudo contribui para a discussão sobre as relações entre regulação, comunicação e desinformação no ambiente digital, sugerindo que a análise de processos regulatórios deve incorporar, de forma sistemática, a dimensão comunicacional e discursiva. A recepção e a interpretação de uma lei, especialmente em contextos de alta complexidade técnica e elevada polarização política, constituem processos comunicacionais tanto quanto jurídicos, e demandam abordagens analíticas capazes de dar conta dessa complexidade.

Diante disso, argumenta-se que o enfrentamento da desinformação exige não apenas estratégias de verificação factual, mas também uma compreensão mais ampla das condições de produção, circulação e recepção dos discursos no ambiente digital. Por fim, a Lei Felca revela-se um objeto analítico relevante para o campo da Comunicação, na medida em que permite problematizar as relações entre regulação, cultura digital e disputa de sentidos, contribuindo para o avanço das discussões sobre governança da internet e proteção de públicos vulneráveis em contextos mediados por tecnologias.

Disinformation about the Felca Law: digital regulation, the premature adultification of children, and contested meanings

ABSTRACT

This article analyzes disinformation surrounding Law No. 15,211/2025, known as the Digital ECA (Brazil's Child and Adolescent Statute) or Felca Law, within broader discursive disputes over digital regulation, child and adolescent protection, and the use of digital platforms in Brazil. The study examines how false, inaccurate, or distorted information about the legislation circulates and gains visibility online, connecting debates over the premature adultification of children with the dynamics of platform visibility and monetization. The analysis focuses on cases such as the alleged ban of GTA VI in Brazil, changes to Roblox features, and narratives concerning restrictions on content creators and content featuring children. It identifies mechanisms of simplification, generalization, and causal displacement through which corporate decisions, technical adjustments, and specific legal provisions are presented as direct consequences of the Digital ECA. The article argues that disinformation about the Felca Law constitutes a social practice embedded in symbolic disputes, competing interests, and divergent interpretations of internet regulation. It also examines developments following the law's entry into force, including its subsequent regulation and the activities of the Brazilian Data Protection Authority (ANPD). The article concludes that the Felca Law provides a relevant case for understanding the relationships among disinformation, digital regulation, the premature adultification of children, digital platforms, and the protection of children and adolescents.

KEYWORDS: Disinformation. Felca Law. Digital ECA. Digital regulation. Premature adultification of children. Digital platforms.

REFERÊNCIAS

AHMED, Sara. *The Cultural Politics of Emotion*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2004.

ANPD. ECA Digital completa um ano e é marco na proteção de crianças e adolescentes na internet. Brasília, DF: Agência Nacional de Proteção de Dados, 16 set. 2026. Disponível em: <https://www.gov.br/anpd/pt-br/assuntos/noticias/eca-digital-completa-um-ano-e-e-marco-na-protacao-de-criancas-e-adolescentes-na-internet>. Acesso em: 28 set. 2026.

AOS FATOS. O que é fato e o que é falso sobre as novas regras do ECA Digital. Disponível em: <https://www.aosfatos.org/noticias/fato-falso-novas-regras-eca-digital/>. Acesso em: 22 mar. 2026.

BRASIL. Constituição (1988). *Constituição da República Federativa do Brasil*. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. *Estatuto da Criança e do Adolescente*. Brasília, DF: Presidência da República, 1990.

BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. *Marco Civil da Internet*. Brasília, DF: Presidência da República, 2014.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. *Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)*. Brasília, DF: Presidência da República, 2018.

BRASIL. Lei nº 15.211, de 2025. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital (ECA Digital). Brasília, DF: Presidência da República, 2025a. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br>. Acesso em: 22 mar. 2026.

BRASIL. Decreto nº 12.622, de 17 de setembro de 2025. Brasília, DF: Presidência da República, 2025b. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/decreto/d12622.htm. Acesso em: 28 set. 2026.

BRASIL. Lei nº 15.352, de 25 de fevereiro de 2026. Brasília, DF: Presidência da República, 2026a. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2026/lei/l15352.htm. Acesso em: 28 set. 2026.

BRASIL. Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026. Brasília, DF: Presidência da República, 2026b. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2026/Decreto/D12880.htm. Acesso em: 28 set. 2026.

BRASIL. Decreto nº 12.975, de 20 de maio de 2026. Altera o Decreto nº 8.771, de 11 de maio de 2016, para dispor sobre a responsabilidade dos provedores de aplicações de internet. Brasília, DF: Presidência da República, 2026c. Disponível em: <https://www.in.gov.br/web/dou/-/decreto-n-12.975-de-20-de-maio-de-2026-706914947>. Acesso em: 28 set. 2026.

BRASIL. Decreto nº 12.976, de 20 de maio de 2026. Brasília, DF: Presidência da República, 2026d. Disponível em: <https://www.in.gov.br/web/dou/-/decreto-n-12.976-de-20-de-maio-de-2026-706921216>. Acesso em: 28 set. 2026.

BUCKINGHAM, David. Crescer na era das mídias eletrônicas. São Paulo: Loyola, 2007.

CGI.BR. Nota pública sobre os Decretos nºs 12.975/2026 e 12.976/2026 - regulamentação do Marco Civil da Internet. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2026. Disponível em: <https://cgi.br/esclarecimento/nota-publica-sobre-os-decretos-nos-12-975-2026-e-12-976-2026-regulamentacao-do-marco-civil-da-internet/>. Acesso em: 28 set. 2026.

COALIZÃO DIREITOS NA REDE. Nota pública sobre os decretos de Regulação de Plataformas Digitais. 27 maio 2026. Disponível em: <https://direitosnarede.org.br/2026/05/27/nota-publica-sobre-os-decretos-de-regulacao-de-plataformas-digitais/>. Acesso em: 28 set. 2026.

G1. A revolta do Roblox: jogadores fazem protesto virtual após restrição do chat para crianças. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2026/01/15>. Acesso em: 22 mar. 2026.

G1. Não é bem assim: GTA VI não será comercializado no Brasil após implementação da Lei Felca. Disponível em: <https://g1.globo.com/fato-ou-fake/noticia/2026/03/20>. Acesso em: 22 mar. 2026.

GOFFMAN, Erving. Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience. Boston: Northeastern University Press, 1986.

IBDFAM. Lei cria Agência Nacional de Proteção de Dados, responsável por regulamentar o ECA Digital. Belo Horizonte: IBDFAM, 5 mar. 2026. Disponível em: <https://ibdfam.org.br/noticias/13679/Lei+cria+Ag%C3%A2ncia+Nacional+de+Pro>

te%C3%A7%C3%A3o+de+Dados,+respons%C3%A1vel+por+regulamentar+o+ECA+Digital. Acesso em: 28 set. 2026.

ICL NOTÍCIAS. Oposição tenta derrubar decreto de Lula contra fraudes e golpes nas redes. 20 jul. 2026. Disponível em: <https://iclnoticias.com.br/oposicao-decreto-lula-regulacao-plataformas/>. Acesso em: 28 set. 2026.

LIVINGSTONE, Sonia. Children and the Internet: great expectations, challenging realities. Cambridge: Polity Press, 2009.

LONGHI, João Victor Rozatti. "Revolta do Roblox", ECA Digital e a necessária proteção à vulnerabilidade de crianças e adolescentes online. Migalhas, 2026.

MARWICK, Alice; LEWIS, Rebecca. Media manipulation and disinformation online. New York: Data & Society Research Institute, 2017.

MATTOS FILHO. Brazilian government issues decree to regulate online protections for minors. Único, 19 mar. 2026a. Disponível em: <https://www.mattosfilho.com.br/en/unico/online-protections-minors-regulated/>. Acesso em: 28 set. 2026.

MATTOS FILHO. Decrees update Brazil's Internet Bill of Rights and liability rules for ISPs and platforms. Único, 25 maio 2026b. Disponível em: <https://www.mattosfilho.com.br/en/unico/internet-bill-liability-isps/>. Acesso em: 28 set. 2026.

MPPR. Eca Digital é regulamentado pelo Decreto nº 12.880/2026. Curitiba: Ministério Público do Estado do Paraná, 23 mar. 2026. Disponível em: <https://site.mppr.mp.br/crianca/Noticia/Eca-Digital-e-regulamentado-pelo-Decreto-no-128802026>. Acesso em: 28 set. 2026.

PARISER, Eli. The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You. New York: Penguin Press, 2011.

POSTMAN, Neil. O desaparecimento da infância. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

RÁDIO SENADO. Plataformas têm seis meses para se adaptar ao ECA digital. Brasília, DF: Senado Federal, 22 set. 2025. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2025/09/22/plataformas-tem-seis-meses-para-se-adaptar-ao-eca-digital>. Acesso em: 28 set. 2026.

STF. Partido questiona no STF decreto que altera regulamentação do Marco Civil da Internet. Brasília, DF: Supremo Tribunal Federal, 26 jun. 2026. Disponível em: <https://noticias.stf.jus.br/postsnoticias/partido-questiona-no-stf-decreto-que-altera-regulamentacao-do-marco-civil-da-internet/>. Acesso em: 28 set. 2026.

TWENGE, Jean M.; CAMPBELL, W. Keith. Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, v. 12, p. 271-283, 2018.

VOSOUGHI, Soroush; ROY, Deb; ARAL, Sinan. The spread of true and false news online. *Science*, v. 359, n. 6380, p. 1146-1151, 2018.

WARDLE, Claire; DERAKHSHAN, Hossein. *Information Disorder: Toward an Interdisciplinary Framework for Research and Policy Making*. Strasbourg: Council of Europe, 2017.

ZUBOFF, Shoshana. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. New York: PublicAffairs, 2019.

Recebido: 7 abr. 2026.

Aprovado: 29 set. 2026.

DOI: 10.3895/rde.v17n29.21650

Como citar: Borges, M.M. Desinformação sobre a Lei Felca: regulação digital, adultização infantil e disputas de sentido. *R. Dito Efeito, Curitiba*, v. 17, n. 29, p. 1-21, jul./dez. 2026. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/de>. Acesso em: XXX.

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

