

BOLETIM CAO

ATOS INFRACIONAIS

DESTAQUE

O Ato Infracional
na era digital - Parte I

EDITORIAL

Os direitos de toda criança devem ser respeitados, protegidos e cumpridos no ambiente digital. As inovações nas tecnologias digitais impactam a vida das crianças e seus direitos de maneira ampla e interdependente, mesmo quando não acessam a internet.

O acesso efetivo às tecnologias digitais pode ajudar as crianças a exercer toda a gama de seus direitos civis, políticos, culturais, econômicos e sociais.

Entretanto, se a inclusão digital não for alcançada, é provável que as desigualdades existentes aumentem e que novas desigualdades possam surgir.

Comentário geral nº 25 (2021) sobre os
Direitos das Crianças em relação ao ambiente digital



SUMÁRIO

Editorial 02

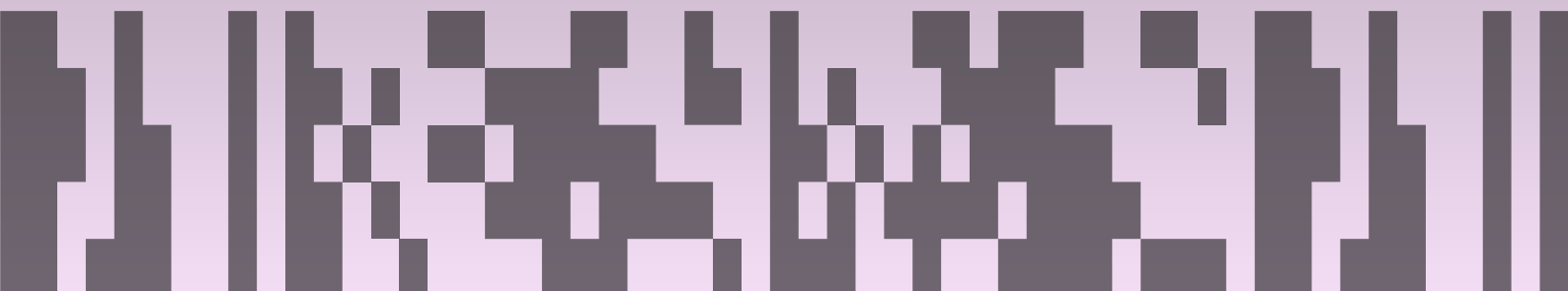
Destaque 04

Notícia 16

STF 18

Senado Federal 21

CAO- AI Indica! 22



DESTAQUE

O ATO INFRACIONAL NA ERA DIGITAL – PARTE I

Seja em alusão ao Admirável Novo Mundo ou, ainda, o Fahrenheit 451, inúmeras referências a denominada Revolução 4.0 ou 4ª Revolução Industrial[i], fazem-se presentes nas discussões jurídicas, desafiando a tutela de direitos fundamentais na era digital.

Dentre os mais afetados pelas lacunas jurídicas protetivas em meio digital, incluem-se as crianças e adolescentes, já que, mesmo possuindo previsões legais nacionais e internacionais sobre a defesa de seus direitos, ainda há dificuldade de efetivação.

O uso de dispositivos conectados à internet (Internet of Things – IoT[ii]) utilizados por crianças e adolescentes trazem preocupações concernentes a saúde, a educação, a privacidade e, ainda, o mais preocupante, à exposição a conteúdos perigosos, seja de cunho sexual, ou de violência, na condição de se tornarem vítimas ou autores de possíveis ilícitos.

Dentre as aplicações mais utilizadas por este público, destacam-se:

[i] SCALQUETTE, Ana C.; VANZOLINI, Patrícia; ROCHA, Renata da; et al. Whats Up?: Desafios ao Direito: desafios ao direito, inteligência artificial, uso de dados pessoais, Covid-19, direito à saúde, crianças, adolescentes e idosos no mundo digital, biotecnologia e bioética. São Paulo: Grupo Almedina, 2022. E-book. p.Capa. ISBN 9786556277110. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786556277110/>. Acesso em: 02 jun. 2025.

[ii] Seja por meio de celular ou qualquer dispositivo conectado a rede de internet.

— “ —

O WhatsApp (53%) foi a plataforma mais utilizada por usuários de 9 a 17 anos, considerando também o YouTube (43%); Instagram (45%) e TikTok (37%). O YouTube é a principal plataforma acessada por usuários de 9 a 10 anos (45%) e de 11 a 12 anos (45%). O Instagram é a principal plataforma de acesso para usuários de 13 a 14 anos (58%), enquanto o WhatsApp se destaca entre os usuários de 15 a 17 anos (78%).

...

Um levantamento recente [96] aponta que o Brasil é um dos países em que as crianças passam mais tempo sedentárias diante das telas, e menos da metade segue as orientações recomendadas de exercícios físicos. Daí a importância de que o Estado, a sociedade civil, a escola e a família garantam, a todas as crianças e adolescentes, oportunidades seguras, éticas, inclusivas e de qualidade, nos diversos contextos online e offline[ii]

Assim, em suma, foram divididos em 4 (quatro) riscos aos quais crianças e adolescentes estão expostos ao navegar livremente pela internet[iii]

— ” —

[ii] GOVERNO FEDERAL. Crianças, adolescentes e telas: guia sobre usos de dispositivos digitais. Coordenação Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. Distrito Federal: SECOM/PR, 2024.

[iii] Henriques, Isabella. Direitos fundamentais da criança no ambiente digital [livro eletrônico] : o dever de proteção das infâncias e adolescências diante das novas tecnologias / Isabella Henriques. -- 1. ed. -- São Paulo : Thomson Reuters Brasil, 2023.

— “

A Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) distingue quatro categorias de riscos aos quais estão submetidas as crianças no ambiente digital, conforme a seguinte tipologia: (i) riscos de conteúdo; (ii) riscos de conduta; (iii) riscos de contato; e (iv) riscos de consumo. Identifica, ainda, que permeiam essas categorias os riscos à privacidade; os riscos relacionados às tecnologias avançadas, como, por exemplo, IA, IoT, análises preditivas e biometria; e os riscos à saúde e ao bem-estar [263].

Entre os riscos de conteúdo, a OCDE inclui o conteúdo ilegal; conteúdo prejudicial [264]; conteúdo de ódio [265]; e a desinformação [266]. Entre os riscos de conduta, apresenta os comportamentos de ódio, prejudiciais, ilegais ou problemáticos, gerados pelo próprio usuário – são riscos que afetam não só as crianças que recebem esses tipos de comportamento, como também aquelas que os criam [267][iv]

” —

O quadro abaixo decorre de uma revisita pelo projeto Children Online: Research and Evidence (CO:RE), adicionando o quarto tipo de risco, além de outros interseccionais[v]:

[iv] Henriques, Isabella. Direitos fundamentais da criança no ambiente digital [livro eletrônico] : o dever de proteção das infâncias e adolescências diante das novas tecnologias. 1. ed. São Paulo: Thomson Reuters Brasil, 2023.

[v] MPSP. COLEÇÃO COMENTÁRIO GERAL Nº 25 NA PRÁTICA: ORIENTAÇÕES PARA A DEFESA DAS CRIANÇAS E DOS ADOLESCENTES NO AMBIENTE DIGITAL.

FIGURA 2

CO:RE CLASSIFICAÇÃO DE RISCOS ONLINE PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES

	Conteúdo (criança se envolve ou é exposta a conteúdos potencialmente danosos)	Contato (criança vivencia ou é alvo de contatos potencialmente danosos de ou por adultos)	Conduta (criança testemunha, participa ou é vítima de condutas potencialmente danosas entre pares)	Contrato (criança é parte ou é explorada por um contrato potencialmente danoso)
Agressivo	Violento, sangrento, explícito, racista, odioso ou informação e comunicação extremista	Assédio, perseguição (<i>stalking</i>), ataques de ódio, vigilância indesejada ou excessiva	<i>Cyberbullying</i> , comunicação ou atividade de ódio ou hostil entre pares (ex: trollagem, exclusão, ato com o intuito de causar constrangimento público)	Roubo de identidade, fraude, <i>phishing</i> , golpe, invasão e roubo de dados, chantagem, riscos envolvendo segurança
Sexual	Pornografia (danosa ou ilegal), cultura da sexualização, normas opressivas para a imagem corporal	Assédio sexual, aliciamento sexual, sextorsão, produção ou compartilhamento de imagens de abuso sexual infantil	Assédio sexual, troca não consensual de mensagens sexuais, pressões sexuais adversas	Tráfico para fins de exploração sexual, transmissão de conteúdo pago de abuso sexual infantil
Valores	Informação incorreta/desinformação, publicidade imprópria para idade ou conteúdo gerado pelos usuários	Persuasão ou manipulação ideológica, radicalização e recrutamento extremista	Comunidades de usuários potencialmente danosas (ex: automutilação, antivacinação, pressões entre pares adversas)	Jogos de azar, filtro bolha (filtro de seleção de conteúdos por semelhanças), microsegmentação, padrões ocultos de design (<i>dark patterns design</i>) modelando a persuasão ou a compra
Transversais	Violações de privacidade (interpessoal, institucional e comercial) Riscos para a saúde física e mental (ex: sedentarismo, estilo de vida, uso excessivo das telas, isolamento, ansiedade) Desigualdades e discriminação (inclusão/exclusão, exploração de vulnerabilidades, viés dos algoritmos/análise preditiva)			

Apresentados os riscos, note-se que o risco de conduta pode resultar em ato infracional, tornando adolescentes além de vítimas, perpetradores da violência digital.

Desse modo, as condutas de cyberbullying, de incitação ao suicídio e/ou automutilação, de exploração sexual, de pedofilia, de discurso de ódio e de misoginia, resultando ou não em ataques a escolas são diuturnamente espreiadas na internet, em uma escala e velocidade outrora inimaginável, aos olhos e acesso de qualquer pessoa na “surface da web”.

Essa facilidade de acesso e compartilhamento de conteúdos criminosos foi evidenciado pelo influenciador digital Felipe Bressanim, conhecido como Felca, no vídeo intitulado adultização [vi], publicado na rede Youtube, desvelando a exploração sexual de adolescentes que habita a surface da internet, diante dos olhos de milhões, na rede Instagram.

Outro exemplo interessante é a serie Adolescência, que há uns meses atrás viralizou na Netflix, em que o cyberbullying entre adolescentes, sendo eles vítimas e algozes concomitantemente, ocorria por meio de códigos nas redes sociais, sendo incompreensível para os adultos, culminando em homicídio.[vii]

A literatura internacional também aponta para as consequências do uso da internet por crianças e adolescentes sem supervisão, nomeando alguns dos riscos [viii]:

[vi] <https://www.youtube.com/watch?v=FpsCzFGL1LE>

[vii] Episódio 2.

[viii] A. Faraz et al. Child Safety and Protection in the Online Gaming Ecosystem. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=9933399>.

— “ —

[...] Children can face various threats while being involved in different online social activities that could involve exposure to violent content. Child harassment and pornographic content, cyberbullying, child victimization, abuse, grooming, sexting, and pedophilia are also among the common and serious threats children can face while socializing online with strangers or even with peers [3].

— ” —

Ainda que sejam oferecidos mecanismos digitais de controle do uso, há a barreira de letramento digital dos pais e responsáveis, limitando a efetividade de controle:

— “ —

Evidências apontam que o uso de controles parentais está associado às idades dos responsáveis e das crianças e adolescentes, das habilidades digitais e do envolvimento dos responsáveis nas práticas online realizadas por seus filhos ou tutelados. Sabe-se que a efetividade do uso de recursos técnicos pode ser limitada se estes forem a única estratégia para a mediação. No entanto, eles podem potencializar a mitigação de danos caso sejam incluídos em um conjunto mais abrangente de estratégias que considerem também as relações estabelecidas entre os responsáveis e as crianças e os adolescentes (Stoilova et al., 2023).[ix]

— ” —

— “ —

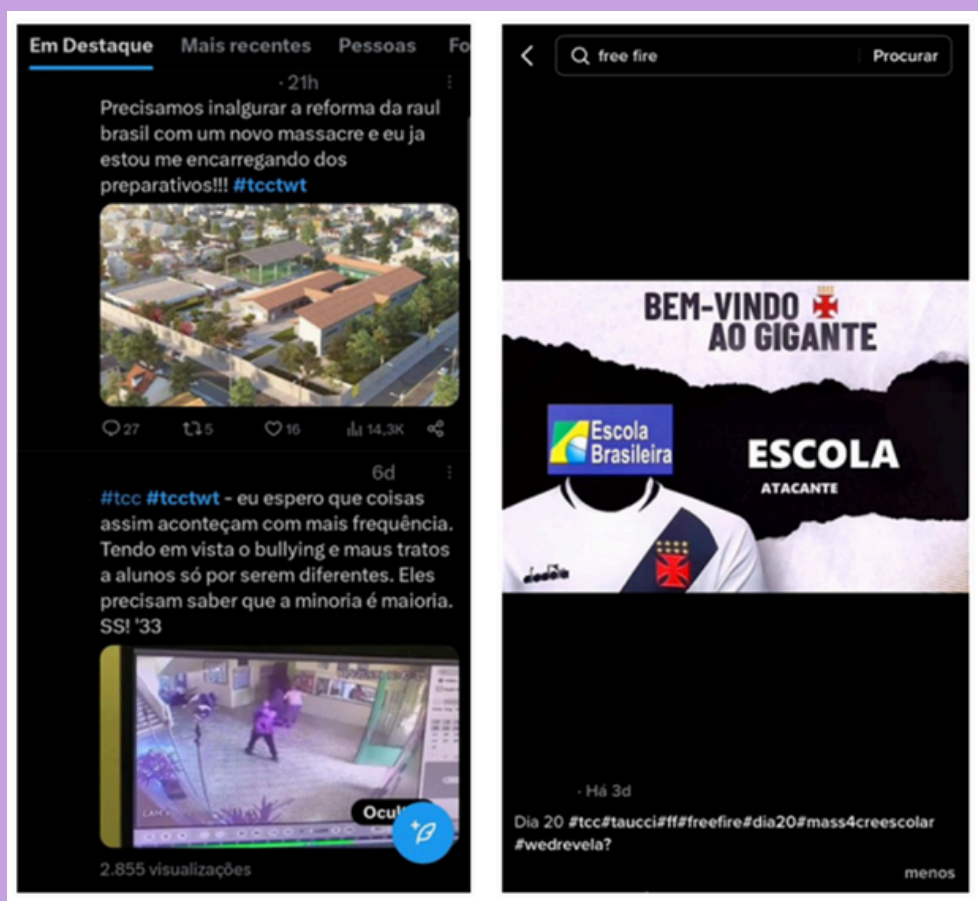
[...] However, the effectiveness of the parental controls remains debatable due to a deficiency of detailed knowledge and understanding of the control features. The lack of parental awareness about the control tools is a serious factor that hinders children's online safety [13], [14].[x]

— ” —

[ix] Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2024 [livro eletrônico]. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. - São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2025.

[x] A. Faraz et al. Child Safety and Protection in the Online Gaming Ecosystem. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=9933399>.

Assim, nas redes de uso comum como Instagram, Facebook, Youtube, X (antigo Twitter) são compartilhados livremente conteúdos criminosos.



O MPSP [xi] ilustrou com as publicações retiradas do TikTok, em que são exultados racismo, discurso de ódio e ataques a escolas:

[xi] MPSP. COLEÇÃO COMENTÁRIO GERAL N° 25 NA PRÁTICA: ORIENTAÇÕES PARA A DEFESA DAS CRIANÇAS E DOS ADOLESCENTES NO AMBIENTE DIGITAL.

— “ —

A segunda captura de tela mostra um meme que circulou no TikTok, no qual os ataques às escolas são ironizados pela frase “escola atacante”. Na legenda, lê-se “Dia 20”, em referência à data 20 de abril, que marca o aniversário de Adolf Hitler e do massacre que deixou 15 mortos na Columbine High School, em 1999, nos EUA.

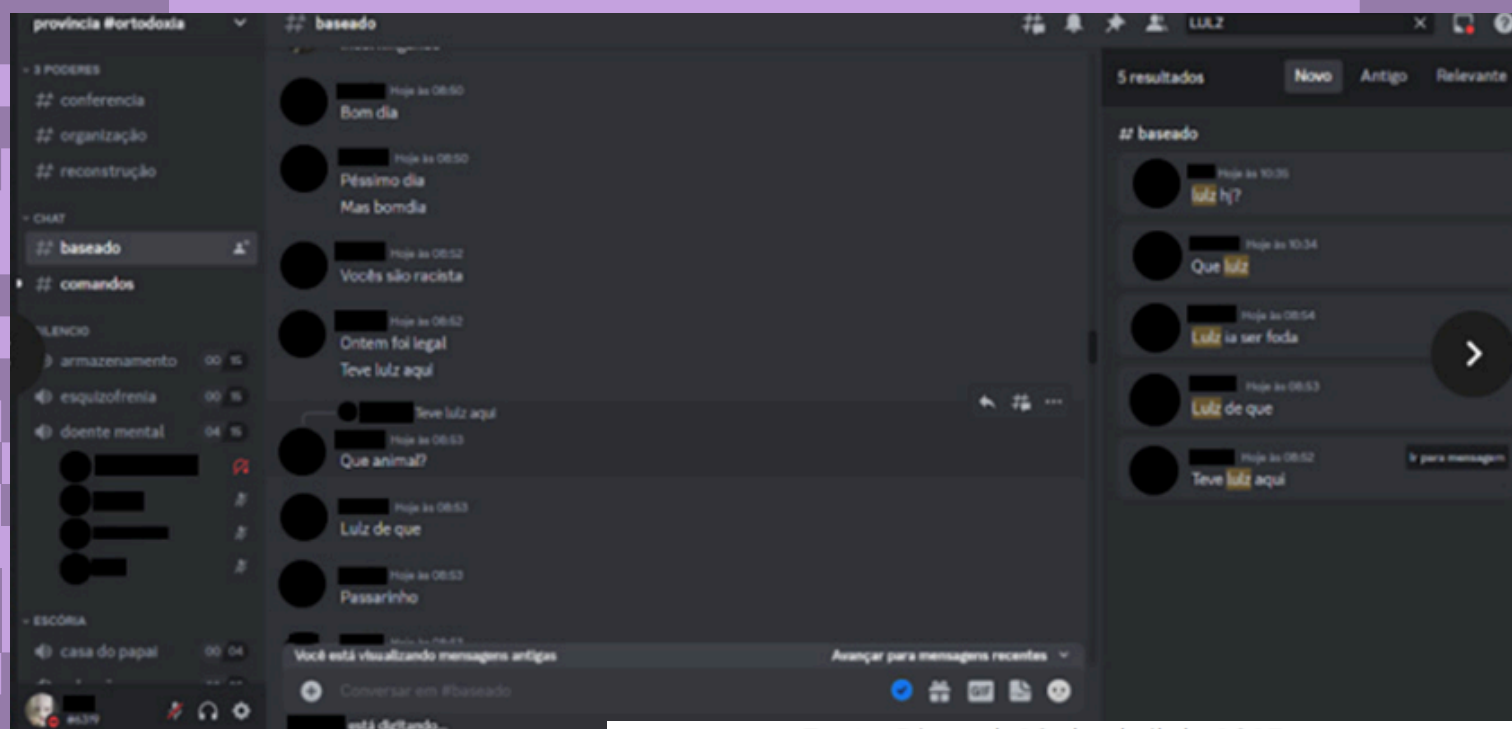
Da primeira imagem, é possível também extrair dois signos que ajudam a identificar participantes dessas comunidades. O primeiro é a referência a “Taucci” no username do autor de um dos tweets. Pode-se afirmar, com relativo grau de certeza, tratar-se de uma referência ao adolescente autor do massacre escolar que deixou 8 mortos em Suzano, em 2019, [25] e que se tornou uma espécie de ícone da comunidade “TCCtwt” brasileira. O segundo é a máscara de caveira visível na foto de perfil do segundo usuário; a balaclava constitui quase que um uniforme dos participantes dessas comunidades, tendo sido associada aos autores de diversos massacres em escolas, [26] e a sua utilização remonta à Divisão Atomwaffen, organização neonazista norte-americana fundada em 2013.27.

— ” —

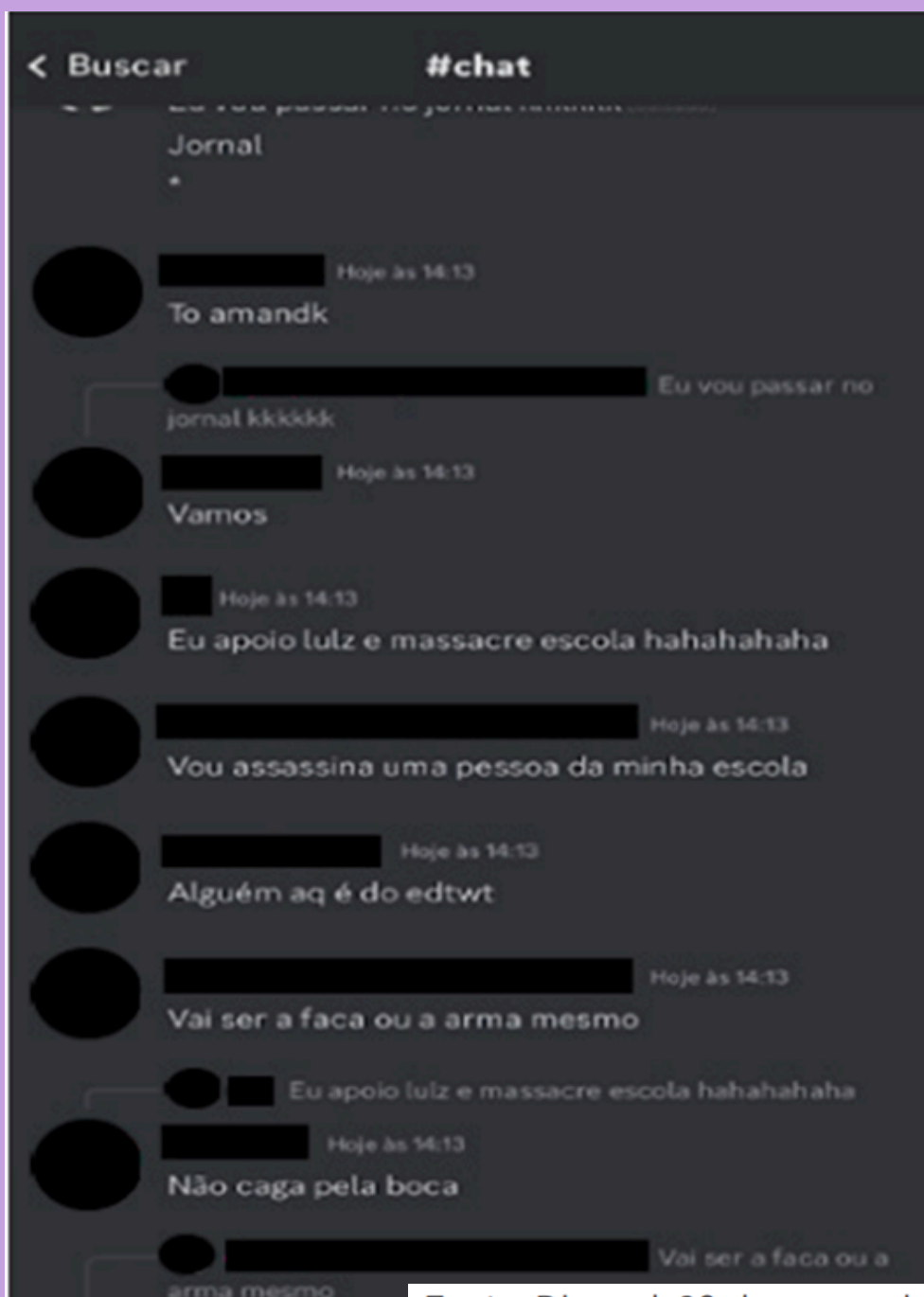
O *Parquet* também ilustrou as práticas ilícitas que ocorrem no Discord, que é claramente voltada ao público adolescente, estabelecendo prêmios em uma tabela de atos infracionais, para o cometimento de automutilação ou maus tratos a animais e até pessoas em situação de rua:



Fonte: Discord, 1 de abril de 2023.



Fonte: Discord, 20 de abril de 2023.



Fonte: Discord, 29 de março de 2023.

Na segunda imagem é possível ver que a automutilação ou mutilação de outro ser vivo é denominada pelos usuários de “lulz”, em alusão a expressão “LoL” (laughing out loud), foi transmitida aos participantes do fórum.

Já na terceira imagem, há um apoio de “lulz” e massacre escolar, além de um intercâmbio entre as comunidades do Discord, em que um usuário procura alguém do “edtwt”, referindo-se a uma tag do antigo Twitter – edtwt – eating disorder twitter.

Em um relatório produzido pelas autoras Beatriz Lemos, Letícia Oliveira e Tatiana Azevedo foi aprofundado o que e como acontece na rede X (antigo Twitter), sem qualquer moderação [xii]:

— “

Neste relatório foram identificadas, planilhadas e analisadas 800 contas brasileiras das seguintes subcomunidades :

cleptwt: *contas que fazem apologia à cleptomania;*

edtw: *eating disorder Twitter, contas que tratam de transtornos alimentares, anorexia, bulimia, transtornos de imagem;*

goretwt: *imagens grotescas, assassinatos, estupros, violência, cadáveres;*

obslove e obshate: obsessed love e obsessed hate, *conteúdo de stalking e doxxing, com apologia de morte a pessoas de interesse;*

shtwt: *self harm Twitter, apologia e romantização da automutilação;*

tcctwt: *true crime community Twitter, apologia e culto a assassinos, supremacistas brancos e autores de massacres escolares.*

— ” —

[xii] Beatriz Lemos, Letícia Oliveira e Tatiana Azevedo. Conteúdos extremos nas redes sociais. Disponível em: <https://nucleo.jor.br/content/files/2023/09/SUBCOM-relatorio2023-FINAL.pdf>

Exemplos de biografias do subtwi indicando as comunidades das quais os usuários participam



Exemplos de contas que pertencem a menores de idade



Sobre os ataques as escolas, é evidente o crescimento deste tipo de crime no Brasil que, derivam do uso de redes sociais, tanto para compartilhar experiência, quanto para planejar os crimes:

— “ —

Cronologicamente, os ataques ocorreram na respectiva ordem: Realengo em 2011, Suzano em 2019, Barreiras em 2022, Aracruz e Cambé em 2023. Em todos os episódios, os executores tinham alguma relação com a escola –nesses casos, eram alunos ou ex-alunos da instituição. Esses ataques resultaram em 26 vítimas fatais, dezenas de feridos, alguns dos quais se tornaram paraplégicos, além do suicídio de três perpetradores após a ação. Concernente à faixa etária dos envolvidos, o autor de Realengo estava com 21 anos; em Suzano, um estava com 17 anos e o outro com 25; já em Barreiras, era um adolescente de 14 anos; em Aracruz, era um jovem de 16 anos; por fim, em Cambé, o autor estava com 21 anos.[xiii]

— “ —

[xiii] Marcela de Oliveira Nunes. ATAQUES EM ESCOLAS E O DISCURSO DE ÓDIO ENTRE JOVENS: IMPACTOS E REFLEXÕES. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ImagensEduc/article/view/74755/751375160101>

Outro aspecto que deve ser considerado quando se fala de violência é que, além do uso de redes sociais, jogos online representam igual risco. Isto porque, além das partidas, possuem chats (salas de conversa) sem qualquer ou inefetiva mediação [xiv]:

TABLE 3. Popular gaming platforms and their features.											
Platforms	Platform type	Age restriction	Voice messages	Video chat	Content sharing	Chat filtering	Chat restriction	Monthly spend restriction	Customized blocking	Screen time limit	Additional parental control features
Roblox	App/Website	No Restriction	Yes	No	No	Yes	Yes	Yes	Yes	No	N/A
Steam	App	13	Yes	No	Yes	Yes	Yes	No	Yes	No	N/A
PS5	Console/ App	18, under 18 can use PS through family account	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Xbox	Console/ App	18, under 18 can use Xbox through family account	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Nintendo	Console/ Website	13, under 13 can use Nintendo through parent account	Yes	No	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes

Assim, são inúmeras as constatações de violência contra a criança e o adolescente dentro de jogos:

- <https://nucleo.jor.br/reportagem/2025-08-20-roblox-comportamentos-sexuais-criancas/>
- <https://www.migalhas.com.br/quentes/438635/roblox-e-acusada-de-exploracao-infantil-nos-eua-e-no-brasil-entenda>
- <https://cnnportugal.iol.pt/no-mercy/steam/plataforma-steam-retira-jogo-que-incitava-ao-abuso-de-personagens-femininas-apos-polemica/20250411/67f8cd79d34ef72ee4449841>
- https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6234988/streamer-de-league-of-legends-e-acusado-de-apologia-a-pedofilia-entenda-o-caso

Todas esses aspectos reunidos torna evidente a imprescindibilidade de atuação do Poder Público tanto na prevenção, quanto na repressão de tais ilícitos, serão abordados nas próximas edições do boletim do CAO-AI, os instrumentos disponíveis e os que estão por vir na tutela da criança e do adolescente para, além da proteção, prevenir eventuais atos infracionais, em sede digital.

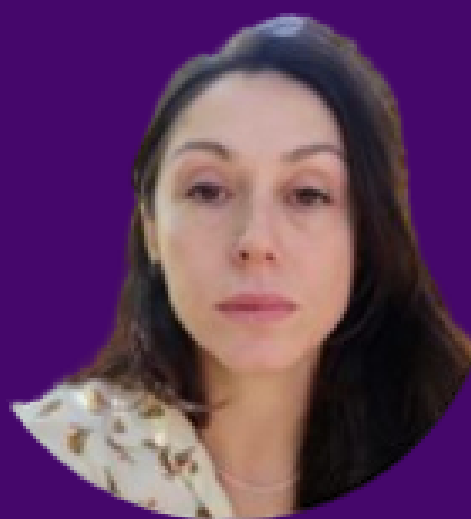
[xiv] A. Faraz et al. Child Safety and Protection in the Online Gaming Ecosystem. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=9933399>.

NOTÍCIA EM DESTAQUE

Ataques a escolas no Brasil seguem padrão e têm vínculo com comunidades extremistas on-line

Segundo Marcela de Oliveira Nunes, uma parte considerável dos autores desses ataques está vinculada a comunidades digitais, incluindo o TikTok

Estudo mostra que, entre 2001 e 2024, houve 49 ataques a instituições de ensino no Brasil. A pesquisa do Núcleo de Estudos da Violência revela comunidades extremistas on-line – em que o ódio misógino, racista e antidemocrático é normalizado e incentivado – como agentes ativas dessas ações. Além disso, foi mapeado o padrão de comportamento: autores majoritariamente adolescentes e jovens, brancos, do sexo masculino, que planejam os ataques por semanas ou meses, inspirados por outros massacres, como o de Columbine, nos EUA. Quem explica é Marcela de Oliveira Nunes, pesquisadora do Núcleo de Estudos da Violência da USP e autora do artigo.



Marcela de Oliveira Nunes –
Foto: [Podhe / NEV-USP / Instagram](#)

“Em parte considerável desses ataques teve o que a gente chama, na literatura especializada, de copycat crimes. Aqui, no Brasil, usam muito como referência o ataque de Columbine. Eles tentam replicar desde as roupas que fazem alusão aos autores até o uso de máscaras balaclava, símbolo neonazista, e as armas empregadas”, explica Marcela. A pesquisadora aponta que a ampla maioria são jovens do sexo masculino e que somente um caso no Brasil foi realizado por uma menina: 65% têm entre 12 e 17 anos e cerca de 30% entre 18 e 25. Grande parte havia frequentado a escola, eram ex-alunos ou tinham alguma relação com a instituição alvo: “Eles consomem conteúdo de extrema violência, que é chamada de cultura gore. É um padrão particularmente preocupante”.

NOTÍCIA EM DESTAQUE

Marcela explica, também, os padrões para escolha de alvos: “Quando o ataque ocorre, ele é direcionado a membros e colegas brevemente já estabelecidos. Ele tem um alvo específico, porque ele alega que sofreu bullying, ou por uma questão muito mais subjetiva. O que ocorre muito, também, são ataques direcionados a sujeitos aleatórios, desde que eles sejam do sexo feminino. O maior número de vítimas fatais e feridos nos ataques escolares aqui no Brasil são de meninas e professoras. E também há ataques que foram totalmente aleatórios, qualquer membro daquela comunidade escolar. Então, sim, é possível estabelecer alguns padrões ali”.

Comunidades digitais

Uma parte considerável dos autores, segundo a pesquisadora, estava vinculada a comunidades digitais: grupos no Discord, X, Telegram, TikTok, com as subcomunidades TCC (True Crime Community). “Ali estão glorificando autores de massacres escolares, supremacistas. Tem muito material de apologia ao nazismo, teoria conspiratória, conteúdo misógino, racista, homofóbico, além do que a gente observa do incentivo explícito a novos ataques”, comenta.

Para Marcela, o impacto vai além do dia do ataque: “Desde o momento em que a escola recebe uma ameaça, as atividades são paralisadas, a comunidade fica extremamente temerosa, os alunos não querem mais ir. É uma violência que vai se reproduzindo desde a ameaça até a execução”.

Ela lembra que, embora o governo federal tenha criado o SafeNet e reforçado o trabalho do CyberLab, ainda não há protocolos consolidados para lidar com o trauma coletivo. “Não temos como retornar à normalidade de imediato. É um trauma coletivo. O retorno passa pelo envolvimento de vários agentes, não só da escola, mas do poder público, responsabilizando as big techs e esses grupos para moderar o conteúdo. Hoje não preciso ir na deep web para assistir a esses conteúdos absurdos. Consigo ter acesso no TikTok.” Marcela reforça que “não é uma violência produzida unicamente no ambiente escolar, pelo contrário, eles estão em grupos online, sendo fomentados em espaços que não são só da escola. E isso torna muito difícil para a comunidade escolar lidar sozinha com o problema”.

Fonte: [Jornal da USP](#)

STF

STF define parâmetros para responsabilização de plataformas por conteúdos de terceiros

Interpretação do Tribunal para norma do Marco Civil deve ser aplicada até que Congresso Nacional atualize a legislação

O Supremo Tribunal Federal (STF) definiu, nesta quinta-feira (26), que é parcialmente inconstitucional a regra do artigo 19 do Marco Civil da Internet (MCI – Lei 12.965/2014). O dispositivo exige o descumprimento de ordem judicial específica para que os provedores de aplicações de internet sejam responsabilizados civilmente por danos causados por conteúdo publicado por terceiros. Por maioria de votos, prevaleceu o entendimento de que essa norma já não é suficiente para proteger direitos fundamentais e a democracia.

O presidente do STF, ministro Luís Roberto Barroso, destacou o esforço do colegiado na formulação da tese de repercussão geral. Ele salientou a riqueza dos debates e a disposição dos ministros em encontrar uma tese que contemple, em maior ou menor parte, as diversas posições. A questão foi debatida no Recurso Extraordinário [\(RE\) 1037396](#) (Tema 987 da repercussão geral), relatado pelo ministro Dias Toffoli, e no [RE 1057258](#) (Temas 533), relatado pelo ministro Luiz Fux.

Crimes contra a honra

De acordo com a tese de repercussão geral, nas alegações de crimes contra a honra, os provedores só podem ser responsabilizados (ter o dever de pagar indenização) se descumprirem uma ordem judicial para a remoção do conteúdo. Nada impede, porém, que as plataformas removam publicações com base apenas em notificação extrajudicial. Também ficou definido que, quando um fato ofensivo já reconhecido por decisão judicial for repetidamente replicado, todos os provedores deverão remover as publicações com conteúdos idênticos a partir de notificação judicial ou extrajudicial, independentemente de novas decisões judiciais nesse sentido.

STF

Crimes graves

O Tribunal também fixou as hipóteses em que os provedores estão sujeitos à responsabilização civil se não atuarem imediatamente para retirar conteúdos que configurem a prática de crimes graves. A lista inclui, entre outros, conteúdos referentes a tentativa de golpe de Estado, abolição do Estado Democrático de Direito, terrorismo, instigação à mutilação ou ao suicídio, racismo, homofobia e crimes contra mulheres e crianças.

Neste caso, a responsabilização ocorre se houver falha sistêmica, em que o provedor deixa de adotar medidas adequadas de prevenção ou remoção dos conteúdos ilícitos, em violação do dever de atuar de forma responsável, transparente e cautelosa.

Crimes em geral

De acordo com a decisão, enquanto o Congresso Nacional não editar nova lei sobre o tema, a plataforma será responsabilizada civilmente pelos danos decorrentes de conteúdos gerados por terceiros em casos de crimes em geral ou atos ilícitos se, após receber um pedido de retirada, deixar de remover o conteúdo. A regra também vale para os casos de contas denunciadas como falsas.

Autorregulação

Também ficou definido que os provedores deverão editar autorregulação que abranja um sistema de notificações, devido processo e relatórios anuais de transparência em relação a notificações extrajudiciais, anúncios e impulsionamentos. As plataformas deverão disponibilizar canais permanentes e específicos de atendimento, preferencialmente eletrônicos, acessíveis e amplamente divulgados.

Ficaram vencidos nesses pontos os ministros André Mendonça, Nunes Marques e Edson Fachin, que consideram constitucional a exigência de ordem judicial em todas as hipóteses.

STF

Atribuição do Congresso

Único a votar nesta tarde, o ministro Nunes Marques afirmou que a responsabilidade civil na internet é principalmente do agente que causou dano, não do que permitiu a veiculação do conteúdo. Ele considera que o MCI prevê a possibilidade de responsabilização da plataforma, caso sejam ultrapassados os limites já previstos na lei. Para o ministro, essa questão deve ser tratada pelo Congresso Nacional.

Casos concretos

No RE 1037396, o Facebook Serviços Online do Brasil Ltda. questionou decisão do Tribunal de Justiça de São Paulo (TJ-SP) que determinou a exclusão de um perfil falso da rede social e o pagamento de indenização por danos morais. Por maioria, foi mantida a decisão.

Já no RE 1057258, o Google Brasil Internet S.A. contestou decisão que o responsabilizou por não excluir da extinta rede social Orkut uma comunidade criada para ofender uma pessoa e determinou o pagamento de danos morais. Também por maioria, a decisão foi reformada e afastada a condenação.

Fonte: [STF](#)

SENADO FEDERAL

Senado Aprova: proteção de crianças em ambientes digitais



O Senado aprovou um projeto de lei que cria regras para a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais ([PL 2.628/2022](#)). A proposta prevê obrigações para as plataformas e controle de acesso por parte de pais e responsáveis, além de medidas para combater a chamada “adultização” de crianças nas redes sociais. O projeto segue para a sanção do presidente da República.

Os senadores também aprovaram um projeto de lei que acaba com a fiança para crimes relacionados à pedofilia. De acordo com o [PL 5.490/2023](#), a fiança não será possível para crimes como corrupção de menores; satisfação de lascívia mediante presença de criança ou adolescente; favorecimento da prostituição ou de outra forma de exploração sexual de criança, adolescente ou vulnerável; e divulgação de cena de estupro cometido contra vulnerável. Esse projeto segue para análise na Câmara dos Deputados.

CAO-AI INDICA!

O livro “Crianças e adolescentes no mundo digital:

Orientações essenciais para o uso seguro e consciente das novas tecnologias”, da autora Alessandra Borelli

[DISPONÍVEL AQUI](#)



Equipe

Augusto César Fuzaro

Promotor de Justiça
Coordenador do Centro de Apoio de
Atos Infracionais

Laís Liane Resende

Promotora de Justiça
Coordenadora-Adjunta do Centro de
Apoio de Atos Infracionais

Danielle Kuroishi

Auxiliar Ministerial



MPMT
Ministério Público
DO ESTADO DE MATO GROSSO

CAO

Atos
Infracionais