



**cectic.br**

# Práticas de aferição de idade em 25 serviços digitais no Brasil

Janeiro de 2026

**nic.br egi.br**



Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional



Você tem o direito de:



Compartilhar: copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato.



Adaptar: remixar, transformar e criar a partir do material.

O licenciante não pode revogar estes direitos desde que você respeite os termos da licença.

De acordo com os seguintes termos:



Atribuição: Você deve atribuir o devido crédito, fornecer um *link* para a licença, e indicar se foram feitas alterações. Você pode fazê-lo de qualquer forma razoável, mas não de uma forma que sugira que o licenciante o apoia ou aprova o seu uso.



Não comercial: Você não pode usar o material para fins comerciais.

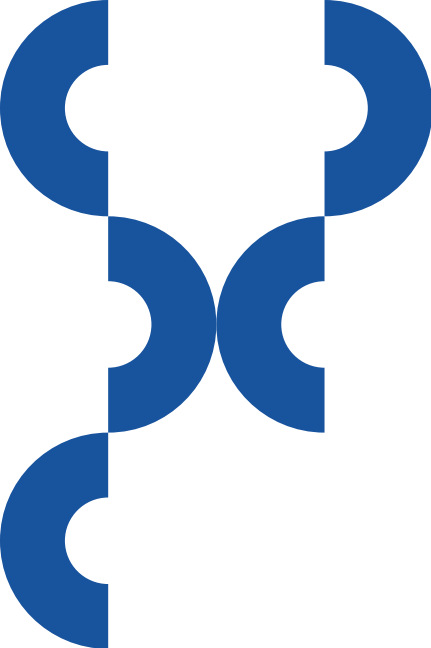
Sem restrições adicionais: Você não pode aplicar termos jurídicos ou medidas de caráter tecnológico que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

# **Práticas de aferição de idade em 25 serviços digitais no Brasil**

São Paulo  
2026

**cetic.br nic.br cgi.br**



## Agradecimentos

O Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) e o Núcleo de Informação Coordenação do Ponto BR (NIC.br), por meio da Assessoria em Políticas Públicas Digitais do CGI.br e do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), agradecem a equipe envolvida na implementação desse estudo.

A concepção da pesquisa e adaptação ao contexto brasileiro contou com a participação de Juliano Cappi e Kelli Angelini, da Assessoria em Políticas Públicas Digitais do CGI.br.

A pesquisa teve suporte técnico e metodológico da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), que compartilhou os aspectos metodológicos do relatório *Age assurance practices of 50 online services used by children*, utilizado como referência para o presente estudo. Um agradecimento especial a Jeremy West, Lisa Robinson e Nora Beauvais.

A coleta de dados e análise dos resultados contou com a coordenação de Diogo Moyses e Marina Meira. Atuaram como assistentes de pesquisa Eduardo Mendonça e Hana Mesquita A. Figueira.

---

### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Práticas de aferição de idade em 25 serviços digitais no Brasil [livro eletrônico] / [editor Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR]. -- 1. ed. -- São Paulo : Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2026.  
PDF

Bibliografia  
ISBN 978-65-6165-022-9

1. Crianças e adolescentes 2. Cultura digital 3. Internet (Rede de computadores) 4. Internet - Medidas de segurança 5. Tecnologia  
I. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR.

---

26-360291.0

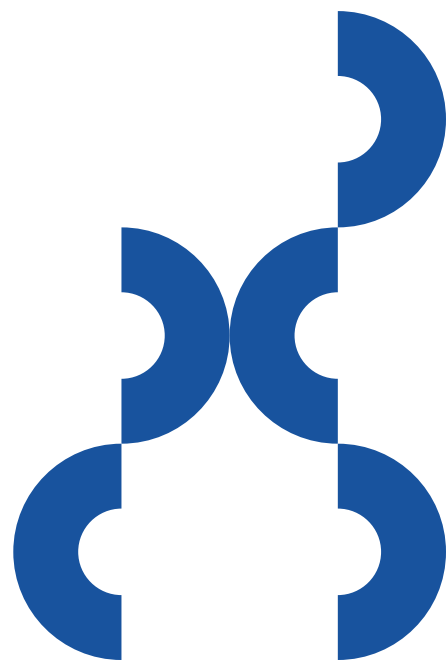
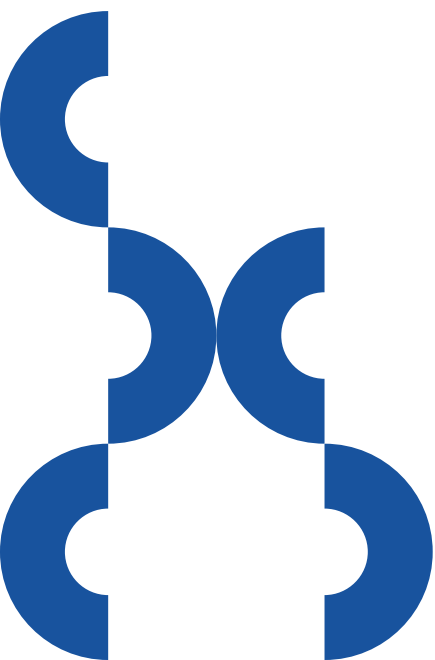
CDD-302.23

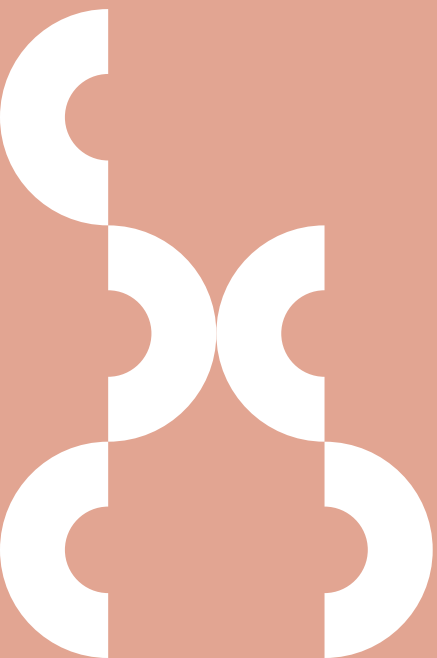
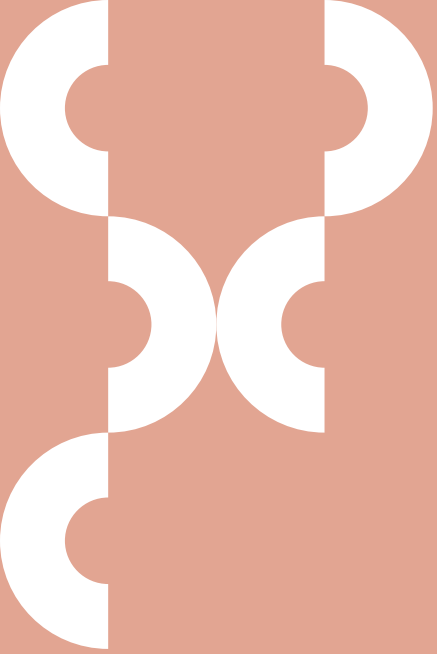
### Índices para catálogo sistemático:

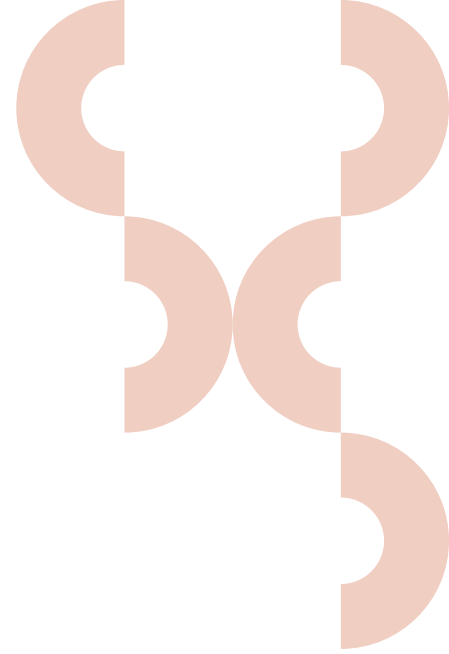
1. Internet : Medidas de segurança : Crianças e adolescentes : Aspectos sociais 302.23

# Sumário

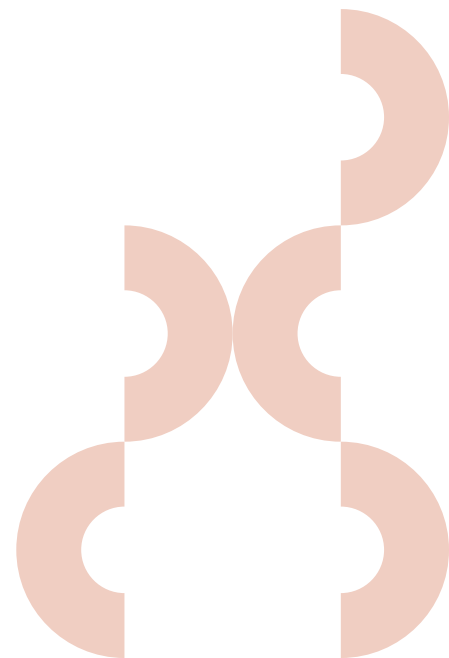
<b>Apresentação</b> .....	<b>9</b>
<b>Terminologia sobre aferição de idade</b> .....	<b>10</b>
<b>Sumário dos resultados</b> .....	<b>17</b>
<b>Introdução</b> .....	<b>23</b>
<b>Metodologia</b> .....	<b>35</b>
<b>Definição dos serviços</b> .....	<b>35</b>
<b>Coleta de dados</b> .....	<b>38</b>
<b>Principais resultados</b> .....	<b>43</b>
<b>Principais resultados por categoria</b> .....	<b>59</b>
<b>Conclusões</b> .....	<b>93</b>
<b>Referências</b> .....	<b>96</b>







# Apresentação





## Apresentação

A entrada em vigor da Lei n. 15.211/2025 — conhecida como ECA Digital (em referência ao Estatuto da Criança e do Adolescente [ECA]) — em 17 de março de 2026 inaugurou uma nova fase na regulação de serviços digitais voltados a crianças e adolescentes ou de provável acesso por eles, impondo a necessidade da adoção de mecanismos eficazes de aferição de idade e de supervisão parental.

Nesse contexto, o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) e o Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), por meio do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) e da Assessoria em Políticas Públicas Digitais do CGI.br/NIC.br, conduziram o presente levantamento sobre as práticas adotadas por serviços digitais relevantes no país em um cenário anterior à vigência da nova legislação. O estudo busca compreender qual era, até então, o estado da implementação de mecanismos de aferição etária, bem como avaliar a qualidade e a acessibilidade das informações disponibilizadas aos usuários brasileiros, com o objetivo de apoiar o esforço multissetorial para a implementação do ECA Digital.

O levantamento tem como referência a metodologia adotada pela Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE, 2025) no *technical paper Age assurance practices of 50 online services used by children*, adaptada ao contexto brasileiro. Entre as adequações realizadas, destacam-se o alinhamento com a terminologia do ECA Digital, a inclusão de tópicos relacionados ao idioma adotado nos documentos e a menção a leis nacionais. O estudo baseou-se exclusivamente em documentos disponibilizados publicamente pelos serviços digitais, como termos de uso, políticas de privacidade e códigos de conduta, totalizando cerca de 550 páginas *web* analisadas.

A coleta de informações foi realizada entre 10 e 30 de janeiro de 2026 e analisou, em dez categorias, 25 serviços digitais amplamente utilizados ou de potencial acesso por crianças e adolescentes: apostas *online*, jogos *online*, Inteligência Artificial (IA) generativa, lojas de aplicativos, *marketplace*, mensageria, serviços para crianças, redes sociais, relacionamento e pornografia. A seleção dos serviços digitais considerou a diversidade de riscos enfrentados por crianças e adolescentes em diferentes ambientes digitais, a popularidade dos serviços e a variedade de modelos de funcionamento e interação, de modo a refletir um panorama representativo do ecossistema digital brasileiro.

Com este estudo, o CGI.br e o NIC.br buscam contribuir para a implementação da nova legislação voltada à proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital, especialmente no que se refere à adoção de mecanismos de aferição de idade, fornecendo informações para fortalecer o esforço multissetorial necessário ao seu êxito. Nesse contexto, espera-se que a pesquisa subsidie: o setor público, na regulamentação e orientação dos serviços quanto às suas políticas e instrumentos de aferição de idade; o setor privado e a comunidade

técnica, na identificação e adoção de boas práticas; e o setor acadêmico e o terceiro setor, no monitoramento e proposição de ações e políticas que promovam o avanço da proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital.

## Terminologia sobre aferição de idade

A terminologia relacionada à aferição de idade para fins de restrição, acesso e uso de serviços digitais tem sido empregada no Brasil com variações conceituais e terminológicas. Termos como *aferição*, *verificação*, *estimativa* e *inferência* de idade são, não raras vezes, utilizadas de forma indistinta, embora possuam significados e implicações técnicas distintas.

Com a aprovação do ECA Digital, a harmonização da terminologia associada a esse tema torna-se elemento central para a adequada implementação do novo marco legal. A lei adota o termo *aferição* e a expressão *verificação de idade* e aborda outros conceitos relevantes, como *autodeclaração* e *supervisão parental*.

Posteriormente à aprovação da lei, foi publicado o relatório técnico *Radar tecnológico: mecanismos de aferição de idade* (Agência Nacional de Proteção de Dados [ANPD], 2025), que apresenta definições dos principais termos e expressões utilizados para a identificação da idade de usuários, elaborado com base em referências técnicas e normas da International Organization for Standardization (ISO, 2025).

Essas referências produzidas pela autoridade reguladora brasileira, combinadas às definições legais previstas na Lei n. 15.211/2025 — em especial, no Decreto n. 12.880/2026 — orientaram o emprego dos principais termos e expressões regulatórios neste estudo, apresentados a seguir.

### Aferição de idade

Termo geral referente aos procedimentos destinados a verificar, estimar ou inferir, direta ou indiretamente, a idade ou a faixa etária de um usuário, por meio de um conjunto de métodos, tecnologias e processos, incluídos análises documental, biométrica e de padrões de uso, e outros meios tecnicamente idôneos.

### Verificação de idade

Procedimento específico de aferição de idade de alto grau de confiabilidade, nos termos estabelecidos pela ANPD, baseado na conferência da veracidade do atributo etário, com a finalidade de comprovar a exatidão da idade declarada ou a faixa etária, mediante o emprego de mecanismos técnicos ou documentais.

## Estimativa de idade

Determina a provável idade de uma pessoa com base em características biométricas ou comportamentais como rosto, voz ou padrões de interação digital.

## Inferência de idade<sup>1</sup>

Deduz a idade de forma indireta, analisando contexto, dados de consumo, histórico educacional ou preferências *online*. Muitas vezes é usada para complementar os demais mecanismos adotados em sistemas de aferição de idade.

## Autodeclaração

Método limitado à indicação da idade, da faixa etária ou de outro dado pessoal fornecido pelo próprio usuário, sem evidências adicionais para confirmar a veracidade ou a titularidade da informação. O ECA Digital (Lei n. 15.211/2025) veda a autodeclaração como mecanismo de aferição de idade.

## Sinal de idade

Informação ou credencial indicativa que atesta a idade ou a faixa etária de um usuário aos fornecedores de produtos ou serviços de tecnologia da informação direcionados a crianças e adolescentes ou de acesso provável por eles, sem revelar dados pessoais adicionais.

## Mecanismo de supervisão parental

Conjunto de configurações, ferramentas e salvaguardas tecnológicas integradas a produtos ou serviços de tecnologia da informação, direcionados a crianças e adolescentes ou de provável acesso por eles, que possibilitem aos pais ou responsáveis legais supervisionar, limitar e gerenciar o uso do serviço, os conteúdos acessados e o tratamento de dados pessoais.

---

<sup>1</sup> Para fins metodológicos, este estudo optou por seguir a classificação do estudo *Age assurance practices of 50 online services used by children*, no qual mecanismos de aferição de idade são divididos entre as ferramentas de verificação e as de estimativa etária. Os mecanismos de inferência de idade são considerados parte da categoria de estimativa etária.

## Quadro 1 – Mecanismos de aferição de idade

Além da definição da terminologia básica ligada à aferição de idade de usuários, a ANPD também organizou, na série *Radar Tecnológico* (ANPD, 2025), os principais métodos de verificação, estimativa e inferência de idade disponíveis atualmente.

### Métodos de verificação de idade

#### Verificação baseada em documentos

1. **Documento oficial:** o provedor solicita a imagem de documentos, verifica a autenticidade e extrai a idade.
2. **Cartão de crédito:** validação pelo usuário, geralmente por meio de cobrança de pequeno valor.

#### Verificação baseada em ato ou dados de terceiros

1. **Reconhecimento social:** usuários verificados confirmam a idade de novos usuários, como em um sistema de fiança.
2. **Verificação como serviço:** a verificação é delegada para instituições confiáveis, públicas ou privadas.
3. **Consentimento parental:** o responsável legal realiza a confirmação utilizando a própria plataforma.

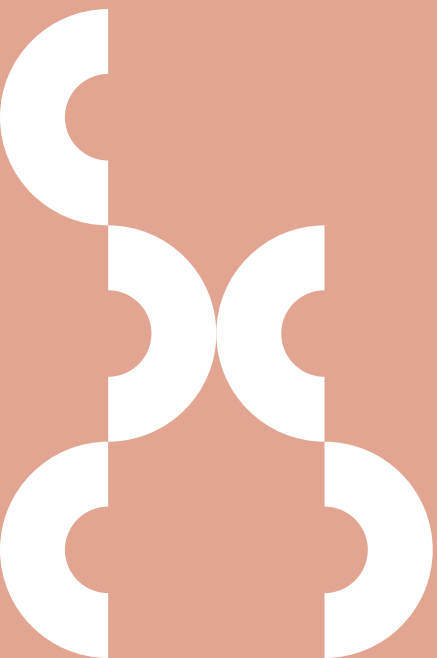
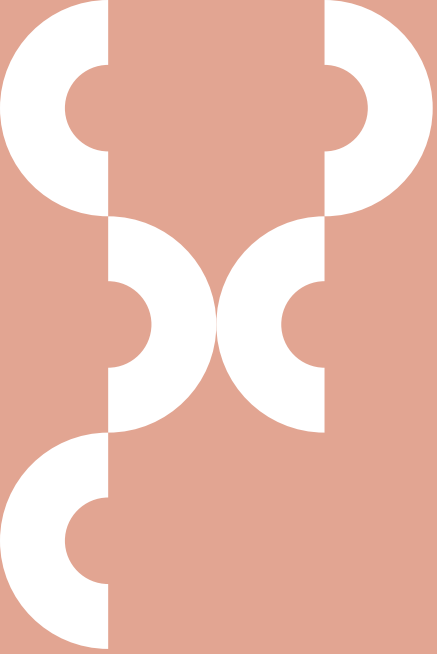
### Métodos de estimativa de idade

1. **Biometria:** modelos de IA estimam a idade analisando imagens do rosto ou padrões de voz.
2. **Teste de capacidade:** perguntas e desafios identificam o conhecimento do usuário sobre determinado assunto.
3. **Análise de comportamento online:** modelos de IA estimam a idade analisando dados históricos do usuário.

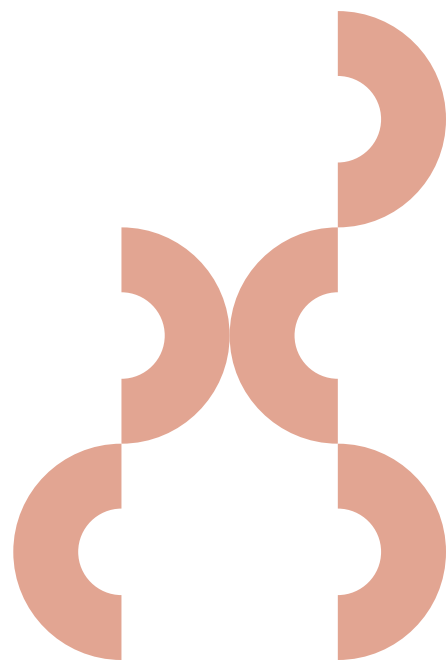
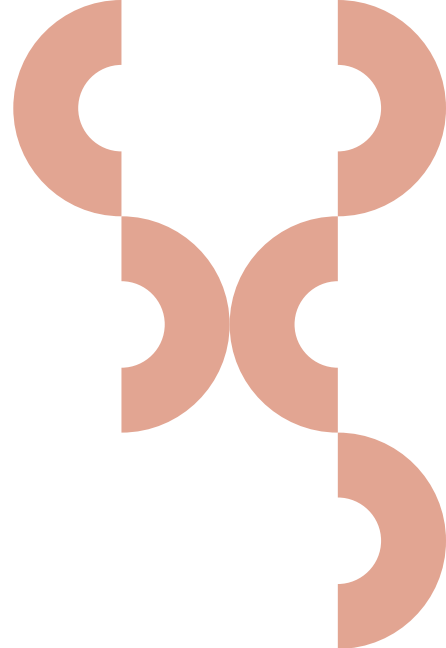
### Métodos de inferência de idade

1. Análise de padrões contextuais, comportamentais e interações digitais para determinar a faixa etária com base em sinais indiretos e verificáveis.





# Sumário dos resultados





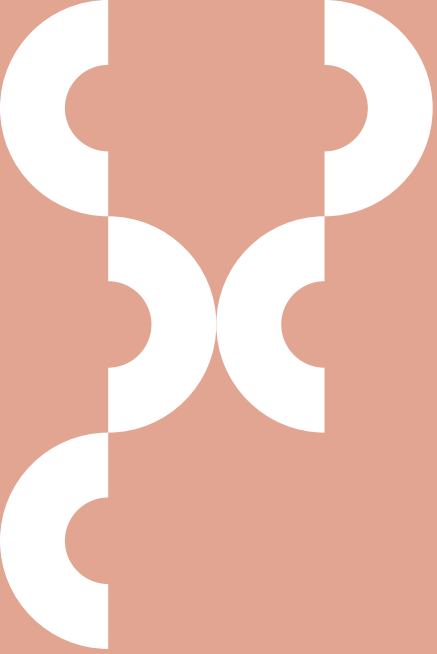
## Sumário dos resultados

Este relatório examina, em cenário anterior à vigência do ECA Digital, as políticas relacionadas à idade mínima em 25 serviços *online* utilizados — ou de uso potencial — por crianças e adolescentes brasileiros, bem como os mecanismos de aferição etária empregados, além de outros temas correlatos, como supervisão parental e qualidade/integridade das informações sobre a idade mínima disponibilizadas ao público. A partir de metodologia adaptada do relatório técnico da OCDE mencionado anteriormente, foram analisadas dez categorias de serviços: apostas *online*, jogos *online*, IA generativa, lojas de aplicativos, *marketplace*, mensageria, para crianças, redes sociais, relacionamento e pornografia. Os serviços foram escolhidos em função da diversidade de riscos que oferecem, da diversidade entre si e de sua popularidade no Brasil. A análise foi realizada com base nos documentos disponibilizados em seus *sites* e aplicativos. A seguir, é apresentada uma breve descrição dos principais achados do estudo:

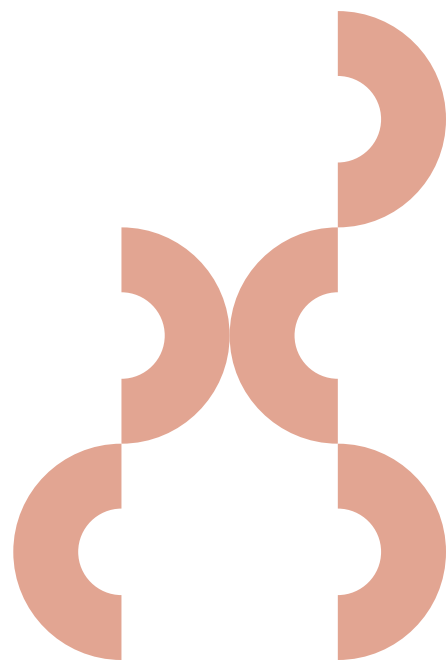
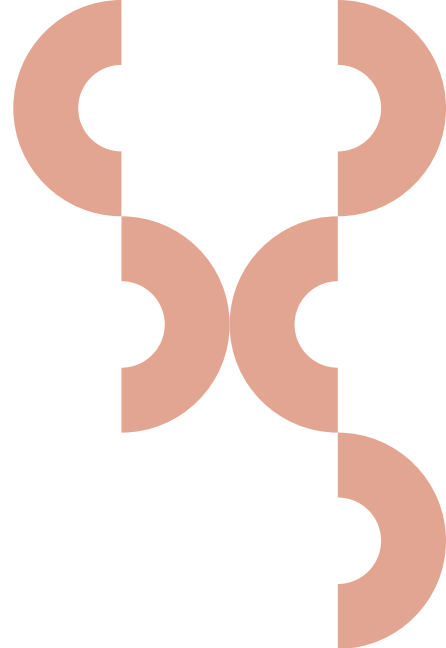
- ▶ A quase totalidade (24 de 25) dos serviços digitais analisados estabelecia uma idade mínima para acesso e uso. No entanto, a forma como ela era definida e aplicada variava significativamente. Cinco dos 25 serviços, por exemplo, permitiam a flexibilização de sua política de idade mínima por meio de consentimento parental.
- ▶ Foram observadas diferenças significativas entre as idades mínimas informadas pelos serviços digitais, por lojas de aplicativos e pelas classificações atribuídas no sistema de Classificação Indicativa (Classind) do Ministério da Justiça e Segurança Pública (MJSP). Dos 21 serviços que possuíam indicação etária em mais de um desses sistemas de classificação, 17 apresentavam pelo menos uma discrepância nas idades mínimas.
- ▶ Embora os serviços digitais das categorias “relacionamento” e “pornografia” estabelecessem o limite mínimo de 18 anos para o acesso e uso, parte significativa deles não apresentava mecanismos de aferição de idade acionados no momento do cadastro. A categoria “apostas *online*”, por sua vez, dispunha de regulação setorial específica.
- ▶ A maioria dos serviços digitais examinados (18 de 25) já utilizava, mesmo antes da vigência do ECA Digital, algum tipo de mecanismo de aferição etária, mas estes, no geral, não eram empregados no momento do cadastro do usuário para o acesso ao serviço — 21 deles não realizavam qualquer tipo de verificação ou estimativa nessa etapa inicial, incluídos alguns serviços destinados exclusivamente a adultos.
- ▶ Em vez de os mecanismos de aferição serem acionados na etapa de cadastro, eles tendiam a ser empregados em situações específicas, sobretudo quando o usuário tentava acessar determinados recursos ou funcionalidades do serviço. Nesses casos, 13 serviços digitais utilizavam mecanismos de verificação etária e 10 de estimativa etária — havia serviços que acumulavam os dois.

- ▶ Entre os serviços digitais analisados, 14 aplicavam salvaguardas diferenciadas para crianças ou adolescentes em relação a funcionalidades, como limitações no uso de *chats*, transmissões ao vivo ou outras formas de interação. Medidas de proteção relacionadas a conteúdo estavam presentes em 15 serviços, geralmente na forma de restrições ou filtros para conteúdos considerados sensíveis. Salvaguardas voltadas à publicidade apareceram em 12 serviços; à privacidade, em 11; e a interações comerciais, em 13.
- ▶ A maior parte dos serviços analisados (15 de 25) disponibilizava algum tipo de mecanismo de supervisão parental, como controle de conteúdo, gestão de tempo de uso ou monitoramento de atividades. No entanto, em praticamente todos esses casos (14 de 15), a supervisão parental era facultativa e dependia de ativação por parte dos responsáveis legais.
- ▶ Entre aqueles que empregavam métodos de aferição de idade, predominavam o uso de documentos oficiais e a biometria. Para os métodos de verificação etária declarados, a solicitação de documento oficial com foto era o mais recorrente (13 deles), podendo ou não ser combinada com o envio de *selfie* (6 de 25). No caso dos métodos de estimativa, predominava a *selfie* em foto (7 deles) ou em vídeo (5 de 25).
- ▶ Uma parcela significativa dos serviços digitais (11 deles) declarava recorrer a soluções terceirizadas para realizar a aferição de idade, especialmente as redes sociais (5 de 6) e os serviços de IA generativa (2 de 2).
- ▶ Os serviços digitais apresentavam diferentes níveis de detalhamento e rigor nas medidas de sanção aplicáveis ao identificar usuários com idade inferior à mínima permitida. Apenas oito deles declaravam adotar medidas proativas para identificar usuários que não atendessem aos requisitos etários. No que diz respeito às penalidades adotadas quando da detecção de usuário com idade abaixo da mínima, a suspensão da conta era a ação mais comum, mencionada por 17 serviços.
- ▶ Quinze dos serviços disponibilizavam seus documentos de governança — como termos de uso, códigos de conduta e outras páginas específicas relacionadas à proteção de crianças e adolescentes ou a políticas de aferição etária — integralmente em português, enquanto nove possuíam apenas alguns documentos disponíveis em português. Além disso, foram identificados problemas recorrentes, como informações incompletas ou de difícil compreensão e uso de terminologias imprecisas ou não padronizadas, além de redirecionamentos para *links* inexistentes.
- ▶ Sete dos 25 serviços dispunham de mecanismos específicos para o reporte de usuários com idade abaixo da mínima. Nove serviços ofereciam a possibilidade de fazer isso a partir de canais gerais de reclamação, sem fluxo dedicado a situações envolvendo idade mínima. Outros oito serviços não informavam canais para que esse tipo de denúncia fosse efetuada.

- ▶ Em relação a mecanismos de recurso para revisão da aplicação de sanções por violação da política de idade mínima, apenas cinco dos serviços digitais analisados disponibilizavam vias específicas para contestação dessas decisões. Outros dez asseguravam canais gerais de revisão, enquanto nove não apresentavam qualquer informação sobre via de recurso.
- ▶ Apenas seis serviços publicavam relatórios de transparência com dados específicos sobre o Brasil, e apenas um deles apresentava informações sobre a aplicação de políticas referentes à idade mínima no país.



# Introdução



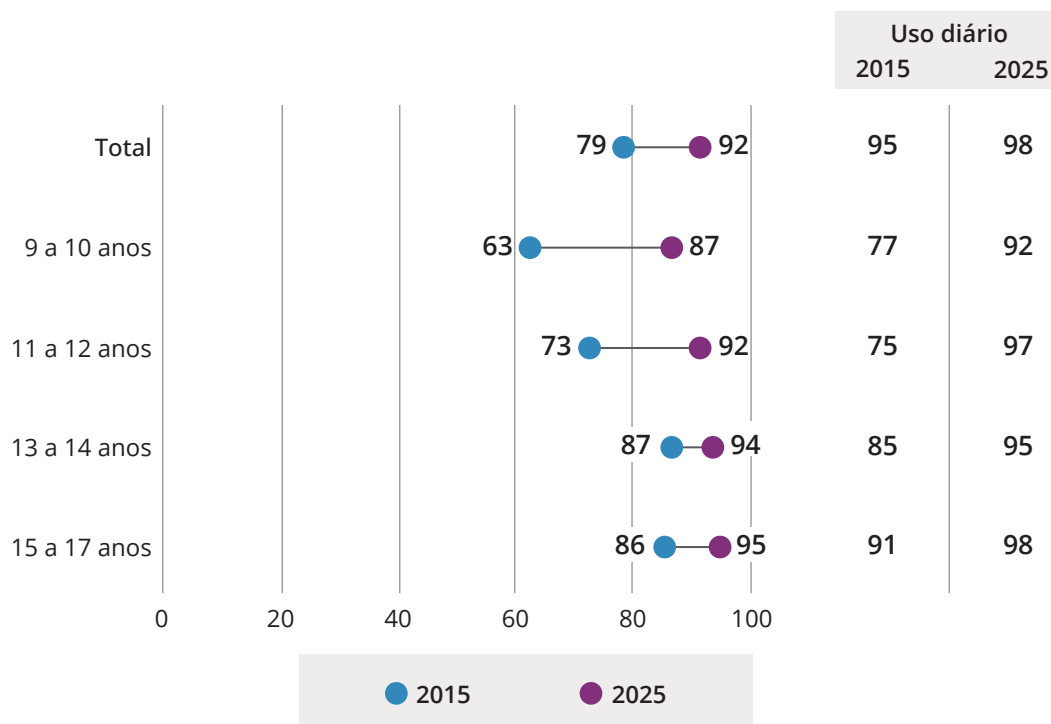


## Introdução

O uso da Internet entre crianças<sup>2</sup> e adolescentes cresceu de maneira significativa na última década. Essa tendência, por sua vez, impôs novos desafios à proteção desse público. De acordo com a pesquisa TIC Kids Online Brasil, em 2025 92% das crianças e adolescentes de 9 a 17 anos eram usuárias de Internet (CGI.br, 2026), percentual que era de 79% em 2015 (CGI.br, 2016). Quanto à frequência de uso, em 2025, 84% das pessoas nessa faixa etária relataram acessar a Internet mais de uma vez por dia.

Tomando como referência o ano de 2015, é possível verificar uma tendência de crescimento na proporção de usuários de Internet e na frequência de uso em todas as faixas etárias (Gráfico 1).

*Gráfico 1 – Usuários de Internet de 9 a 17 anos e frequência de uso (%) (2015–2025)*

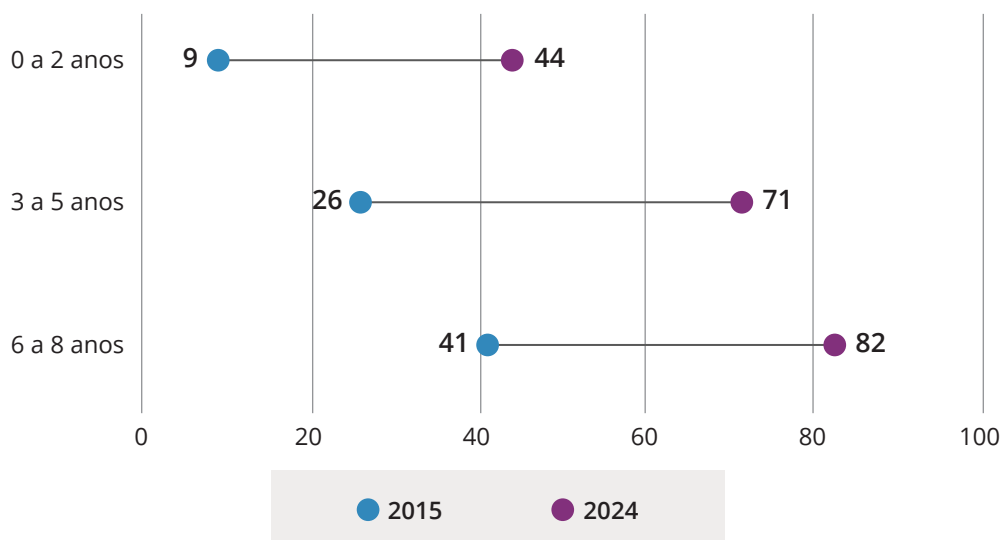


Fonte: CGI.br (2016, 2026).

<sup>2</sup> No âmbito do sistema das Nações Unidas (ONU), “criança” é todo indivíduo entre 0 e 18 anos incompletos. No Brasil, porém, o ECA adota a terminologia “criança” para indivíduos entre 0 e 12 anos incompletos e “adolescente” para indivíduos entre 12 e 18 anos incompletos.

O crescimento na proporção de usuários de Internet também vale para crianças mais novas, inclusive as da primeira infância. O estudo *Estatísticas TIC para crianças de 0 a 8 anos de idade* (CGI.br, 2025a) revelou essa tendência, com crescimento expressivo das taxas de acesso à Internet na última década entre crianças dessa faixa etária. A pesquisa aponta que, em 2024, 44% das crianças entre 0 e 2 anos eram usuárias de Internet. Em 2024, o percentual apurado para crianças entre 3 e 5 anos foi de 71% e de 6 e 8 anos, 82%. Em 2015 correspondiam, respectivamente, a 9%, 26% e 41%.

Gráfico 2 – Usuários de Internet de 0 a 8 anos (%) (2015–2024)



Fonte: CGI.br (2016, 2025).

### Ecosistema legal de proteção à infância e adolescência na Internet

A rápida disseminação do uso da Internet entre os mais jovens reforça a importância de mecanismos legais para a proteção e promoção de seus direitos — que são prioridade absoluta, de acordo com a Constituição da República Federativa do Brasil (1988) e o ECA (Lei n. 8.069/1990).

Desde então, e em especial com a disseminação da Internet, uma série de outras medidas protetivas direta ou indiretamente ligadas à proteção da infância no uso de tecnologias de informação e comunicação (TIC) foram incorporadas ao ordenamento jurídico brasileiro, em consonância com a Convenção sobre os Direitos da Criança (promulgada no Brasil por meio do Decreto n. 99.710/1990) e o Comentário Geral n. 25 sobre os direitos da criança em relação ao ambiente digital (Comitê dos Direitos da Criança da ONU, 2021). Destacam-se, entre essas medidas, o Marco Civil da Internet – MCI (Lei n. 12.965/2014) e a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD (Lei n. 13.709/2018), que possuem dispositivos específicos em relação à proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital.

O Brasil possui, ainda, outras leis específicas que protegem crianças e adolescentes no acesso à Internet. Destacam-se a Lei n. 11.829/2008, sobre o combate à produção, venda e distribuição de pornografia infantil<sup>3</sup>; a Lei n. 14.811/2024, que incluiu no Código Penal os crimes de *bullying* e *cyberbullying*; e o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (Lei n. 14.852/2024), que também dedica capítulo específico à proteção de crianças e adolescentes.

Em agosto de 2025, a aprovação da Lei n. 15.211/2025, conhecida como ECA Digital, trouxe um novo ponto de inflexão no ecossistema legal de proteção à infância e adolescência, reforçando o reconhecimento de indivíduos com menos de 18 anos como sujeitos de direitos no ambiente digital. A nova lei, que entrou em vigor em 17 de março de 2026, estabelece regras específicas para fornecedores de produtos e serviços de tecnologia da informação direcionados a crianças e adolescentes ou de acesso provável por eles, englobando, portanto, atores como redes sociais, lojas de aplicativos, jogos eletrônicos e plataformas de *streaming*, entre outros.

Em outubro de 2025, a ANPD (2025) lançou o estudo técnico *Radar tecnológico: mecanismos de aferição de idade* com o objetivo de aprofundar o entendimento das diferentes técnicas de aferição, suas aplicações e os potenciais usos no contexto da proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes.

Em março de 2026, no bojo do processo de regulamentação do ECA Digital, foi editado o Decreto n. 12.880/2026, que detalhou dispositivos da nova lei, incluindo as atribuições do órgão regulador, a ANPD, no que se refere à regulamentação, orientação e fiscalização do cumprimento das normas. Ainda no mesmo mês, como etapa inicial do processo de orientação aos serviços digitais disponíveis ao público brasileiro, a ANPD publicou diretrizes preliminares sobre “mecanismos confiáveis de verificação”, com o objetivo de apoiar a adequação dos atores sujeitos às obrigações estabelecidas pelo ECA Digital (ANPD, 2026).

### Tipologia de riscos associados ao acesso e uso de serviços digitais

Se, por um lado, os benefícios decorrentes do uso da Internet pelo público infantojuvenil são relevantes, por outro, tornaram-se cada vez mais evidentes os inúmeros riscos aos quais crianças e adolescentes se expõem ao utilizar produtos e serviços digitais. Atualmente, reconhece-se que a maioria dos serviços digitais não foi desenvolvida considerando crianças e/ou adolescentes — que estão em fase de desenvolvimento. Como isso não foi relevado, eles não incorporaram a proteção da infância e da adolescência como elemento central.

---

<sup>3</sup> Embora o texto legal utilize a expressão “pornografia infantil”, ela não é mais utilizada, pois entende-se que “pornografia” pressupõe o consento da pessoa retratada. A opção que mais tem sido empregada para substituí-la, quando envolve pessoas com menos de 18 anos, é “material de exploração sexual de crianças e adolescentes”.

Foi esse contexto de reconhecimento dos riscos elevados e da importância de assegurar proteção prioritária a crianças e adolescentes que ensejou a mobilização social pelo ECA Digital, aprovado pelo Congresso Nacional em 2025 e posteriormente sancionado pela Presidência da República ainda no mesmo ano. Os riscos aos quais usuários dessa faixa etária estão expostos na Internet já não podem ser reduzidos a poucos enunciados, tendo sido sistematizados pela OCDE em quatro categorias principais (OCDE, 2021).

- ▶ **Riscos de conteúdo:** esta categoria abrange os riscos de exposição a conteúdos inadequados, como materiais nocivos, discursos de ódio, desinformação ou outros conteúdos ilegais, como a exposição à pornografia, com consequências que vão desde a erotização precoce até o estímulo à violência e à reprodução de estigmas de gênero.
- ▶ **Riscos de conduta:** referem-se àqueles criados pelas interações entre as próprias crianças e adolescentes em ambientes digitais. Eles podem se manifestar em comportamentos odiosos ou nocivos, como o *cyberbullying* ou automutilação, muitas vezes incentivados pelo *design* das plataformas e a viralização de determinados conteúdos.
- ▶ **Riscos de contato:** ocorrem quando crianças e adolescentes são expostos a interações prejudiciais ou criminosas com terceiros adultos. Eles envolvem desde situações de assédio e aliciamento até casos de exploração sexual infantil.
- ▶ **Riscos de consumo:** ligados ao perfilamento para fins comerciais e à indução de gastos, parte estrutural do modelo de negócios predominante das grandes plataformas digitais. Crianças e adolescentes, enquanto pessoas em fase de desenvolvimento biopsíquico e social, não possuem recursos para reconhecer publicidade de conteúdo orgânico e não contam com habilidades cognitivas suficientes para lidar com pressões comerciais. Entre as práticas que exploram sua vulnerabilidade está, por exemplo, a promoção de conteúdos que estimulam distorções corporais para mantê-los engajados, mesmo com pleno conhecimento de seus efeitos nocivos sobre a saúde mental. Neste grupo estão incluídos o acesso a jogos de azar, outra questão que no Brasil se mostra substancialmente preocupante em função do aumento das plataformas das *bets*.

A tipologia de riscos publicada pela OCDE ainda aponta a existência de riscos transversais, como violação à privacidade e danos à saúde física e mental, incluindo aqueles decorrentes da utilização de tecnologias digitais avançadas ou biométricas. Temas como o *sharenting*, os vieses dos sistemas de IA e os impactos do uso excessivo de redes sociais no sedentarismo juvenil se enquadram como tais.

Atualmente, evidências empíricas indicam que esses riscos não constituem uma hipótese remota. Os danos deles decorrentes vêm sendo demonstrados por pesquisas científicas, no Brasil e no mundo. Tais impactos também são frequentemente percebidos por professores, mães, pais e responsáveis — e, muitas vezes, pelas próprias crianças e adolescentes.

Nesse sentido, a TIC Kids Online Brasil 2024 (CGI.br, 2025b) aponta que 29% dos usuários de Internet entre 9 e 17 anos de idade relataram ter passado, no ambiente digital, por situações ofensivas ou que os “chatearam”. Ainda, 12% afirmaram ter sido tratados de forma ofensiva na Internet e 42% relataram ter testemunhado alguém sendo discriminado *online*. Em paralelo, pesquisa conduzida com adultos pelo Datafolha, em 2024, para o Instituto Alana, indica que 86% dos brasileiros concordavam que os conteúdos mais acessados atualmente por crianças e adolescentes nas redes sociais não são adequados à idade; 83% afirmaram que esse uso traz mais malefícios que benefícios; 93% concordaram que eles estão ficando viciados em redes sociais; e 92% reconheceram que é extremamente difícil para usuários dessa faixa etária se defenderem sozinhos de violências e de conteúdos inadequados presentes nas redes sociais (Datafolha, 2024).

Nesse contexto, o ECA Digital representa um marco importante ao introduzir obrigações específicas para o ambiente digital, consolidando a aferição de idade como instrumento central para garantir experiências adequadas à faixa etária de crianças e adolescentes e estabelecer meios para proteger, de forma mais efetiva, seu melhor interesse.

### **A importância da aferição de idade para a proteção de crianças e adolescentes**

O ECA Digital se insere justamente no contexto do uso massivo de dispositivos digitais por crianças e adolescentes, inclusive por usuários na primeira infância, e do reconhecimento dos riscos e danos causados pelo acesso e uso de serviços e funcionalidades inadequados a eles.

Com base na nova legislação, a aferição de idade é concebida como um dever estruturado, compartilhado e orientado pelo fator risco. Trata-se da atividade de verificar, estimar ou inferir a idade ou faixa etária de um usuário — criança, adolescente ou adulto — com o objetivo de avaliar se ele atende aos requisitos etários para acessar e utilizar determinados produtos e serviços digitais, como redes sociais e jogos eletrônicos, além de autorizar ou restringir o acesso a funcionalidades e a aquisição de produtos sujeitos a controle. Seu propósito é promover a conexão a ambientes digitais adequados à faixa etária dos usuários, evitando a exposição a conteúdos inadequados e prevenindo interações potencialmente prejudiciais, especialmente aquelas que envolvem assimetrias de idade ou situações de abuso.

Entre as medidas centrais da Lei está a imposição do dever de adoção de mecanismos destinados a proporcionar experiências adequadas à idade do usuário, respeitadas a autonomia progressiva e a diversidade dos contextos socioeconômicos brasileiros (Lei n. 15.211/2025, art. 10). A aferição de idade configura-se, portanto, como instrumento-chave para viabilizar essa adequação.

No plano operacional, o ECA Digital também atribui deveres específicos aos sistemas operacionais e às lojas de aplicativos, que devem implementar soluções proporcionais e seguras, em conformidade com os princípios de segurança, privacidade e proteção de dados, bem como disponibilizar ferramentas efetivas de supervisão parental e fornecimento de sinal de idade por meio de *Application Programming Interface* (API) segura, limitadas à finalidade legal (Lei n. 15.211/2025, art. 12).

Adicionalmente, o ECA Digital determina que os fornecedores de serviços digitais devem adotar medidas técnicas e organizacionais para utilizar os sinais de idade enviados por sistemas operacionais e lojas de aplicativos, sem prejuízo da obrigação de implementar medidas próprias para impedir o acesso a conteúdos inadequados, inclusive quando ele ocorrer por navegadores de Internet (Lei n. 15.211/2025, art. 14). No plano institucional, a lei indica que cabe ao poder público — por intermédio da ANPD — atuar como regulador, certificador e promotor de diretrizes e soluções técnicas de verificação etária, assegurando a proteção de direitos fundamentais, bem como a transparência e a participação social nos processos regulatórios (Lei n. 15.211/2025, regulatórios (art. 11). Por fim, ela adota uma lógica sistêmica de corresponsabilização, ao estabelecer que o cumprimento dessas obrigações é compartilhado entre os diversos agentes da cadeia digital, que devem atuar de forma coordenada para garantir a proteção integral de crianças e adolescentes (Lei n. 15.211/2025, art. 15).

O decreto de regulamentação do ECA Digital (Decreto n. 12.880/2026) especificou alguns dispositivos relevantes em relação à aferição de idade, definindo obrigações operacionais para lojas de aplicativos e sistemas operacionais. Entre elas está o fornecimento dos “sinais de idade” a serem utilizados e observados pelos serviços para restringir o acesso a conteúdos, funcionalidades ou ao próprio serviço, em caso de inadequação à idade mínima (Decreto n. 12.880/2026, idade mínima (arts. 25 e 26). Além disso, as determinações gerais de confiabilidade e eficácia previstas no ECA Digital foram detalhadas em torno de seis requisitos mínimos para a implementação de soluções de aferição de idade, detalhados a seguir.

### **Parâmetros essenciais para a implementação de mecanismos de aferição de idade**

Na sequência do decreto regulamentador, a ANPD publicou o documento *Mecanismos confiáveis de aferição de idade: orientações preliminares* (2026), no qual apresenta orientações iniciais para a implementação de mecanismos de aferição de idade por fornecedores de produtos ou serviços de tecnologia da informação. No documento, a autoridade reguladora aprofunda as determinações gerais de confiabilidade e eficácia previstas no Decreto n. 12.880/2026 e, para fins didáticos e de sintetização, agrupa-as em seis conjuntos de requisitos: (i) proporcionalidade; (ii) acurácia, robustez e confiabilidade; (iii) privacidade e proteção de dados pessoais; (iv) inclusão e não discriminação;

(v) transparência e auditabilidade; e (vi) interoperabilidade. Observados de forma prática, tais requisitos, descritos a seguir, constituem os principais desafios técnico-institucionais a serem considerados pelos prestadores de serviços digitais.

### Proporcionalidade

A proporcionalidade exige que o mecanismo de aferição de idade seja adequado ao risco e ao tipo de serviço oferecido. Em serviços com baixo potencial de dano, como conteúdos informativos gerais, a adoção de métodos menos invasivos pode ser suficiente. Já em ambientes com maior risco, como plataformas digitais com conteúdo adulto ou de apostas, soluções mais rigorosas são justificáveis, desde que devidamente fundamentadas. Esse princípio também implica evitar excessos: não se deve coletar ou tratar mais dados do que o necessário para atingir a finalidade de aferir a idade. A escolha da tecnologia deve equilibrar efetividade e minimização de impacto ao usuário, garantindo que o nível de intrusão seja proporcional ao benefício de proteção alcançado, especialmente para crianças e adolescentes.

### Acurácia, robustez e confiabilidade

Os sistemas de aferição de idade devem apresentar alto grau de precisão (acurácia) para distinguir corretamente diferentes idades ou faixas etárias. Isso envolve o uso de tecnologias testadas e validadas, capazes de reduzir falsos positivos (autorizar indevidamente indivíduos abaixo da idade mínima determinada) e falsos negativos (bloquear incorretamente pessoas acima da idade mínima), assegurando que a proteção seja efetivada sem gerar barreiras impróprias. Além disso, a robustez e a confiabilidade dizem respeito à resiliência do sistema contra fraudes, manipulações e falhas técnicas. Os mecanismos devem ser continuamente monitorados, atualizados e auditados, com métricas claras de desempenho. A confiabilidade também depende de fornecedores e soluções com histórico comprovado e governança adequada.

### Privacidade e proteção de dados pessoais

A aferição de idade deve ser concebida com base nos princípios de proteção de dados previstos na LGPD, como necessidade, adequação e minimização. Sempre que possível, devem ser priorizadas soluções que não exijam coleta direta de dados sensíveis ou documentos oficiais, como métodos baseados em prova de atributo de idade ou *tokens* anônimos que confirmem apenas a faixa etária. Também é essencial garantir segurança no tratamento dos dados coletados, com medidas técnicas e administrativas que evitem vazamentos, acessos não autorizados ou usos indevidos. A retenção deve ser limitada ao mínimo necessário e o usuário deve ser informado de forma clara sobre como seus dados serão utilizados, armazenados e eventualmente descartados.

## Inclusão e não discriminação

Os mecanismos de aferição de idade devem ser acessíveis a diferentes públicos e realidades, incluindo pessoas sem documentos formais, com baixa alfabetização digital ou com deficiência. A exclusão de usuários legítimos por barreiras tecnológicas ou socioeconômicas deve ser evitada por meio da oferta de alternativas viáveis e inclusivas. Além disso, as soluções adotadas não podem gerar discriminação direta ou indireta. Tecnologias como reconhecimento facial, por exemplo, devem ser avaliadas quanto à presença de vieses que possam afetar desproporcionalmente determinados grupos sociais. É fundamental garantir equidade de acesso e tratamento, independentemente de raça, gênero, idade ou condição social.

## Transparência e auditabilidade

Os usuários devem ser informados de maneira clara e acessível sobre como funciona o processo de aferição de idade, quais dados são coletados e quais tecnologias são utilizadas. Isso fortalece a confiança no serviço e permite que o usuário tome decisões conscientes sobre sua interação com a plataforma. A auditabilidade implica que os sistemas podem ser avaliados por autoridades, auditores independentes ou mecanismos internos de governança. Devem ser mantidos registros e documentação que permitam verificar o funcionamento, a eficácia, bem como a conformidade dos mecanismos com normas legais e regulatórias, além de possibilitar a identificação e correção de falhas.

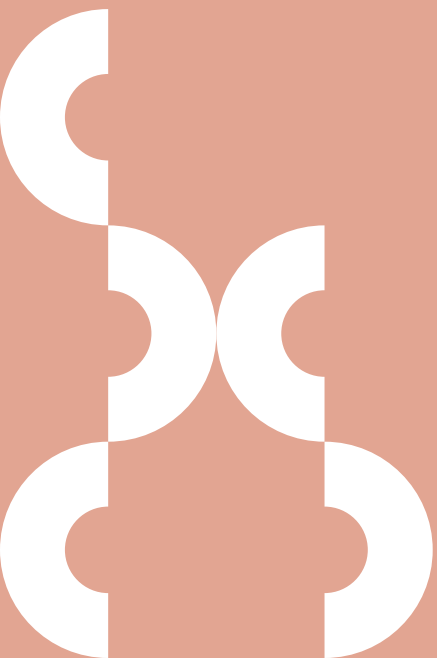
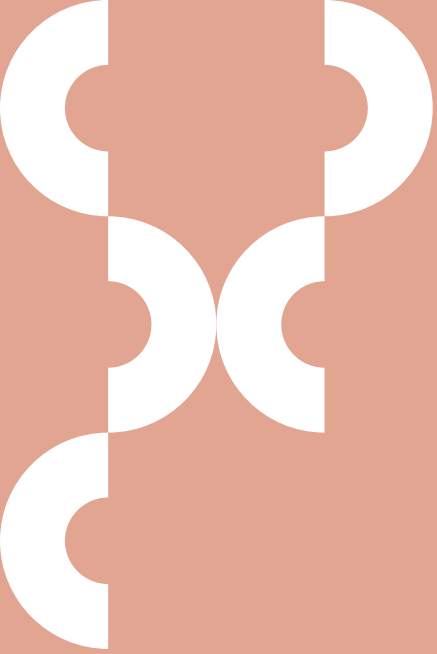
## Interoperabilidade

A interoperabilidade refere-se à capacidade dos sistemas de aferição de idade de funcionarem de maneira integrada entre diferentes plataformas e serviços digitais, o que garante que o ecossistema brasileiro não dependa de tecnologias proprietárias ou de poucos agentes econômicos, evitando concentração de poder, riscos concorrenciais e possíveis infraestruturas de vigilância. Ela também assegura a compatibilidade entre sistemas públicos e privados, nacionais e internacionais, permitindo que diferentes soluções coexistam, inovem e evoluam de forma coordenada, além de permitir, por exemplo, que um usuário comprove sua idade uma única vez e reutilize essa verificação em múltiplos ambientes, reduzindo redundâncias e melhorando a experiência. A adoção de protocolos e formatos comuns também facilita a supervisão regulatória e a portabilidade, podendo ainda, quando bem implementada, reforçar a segurança e a privacidade.

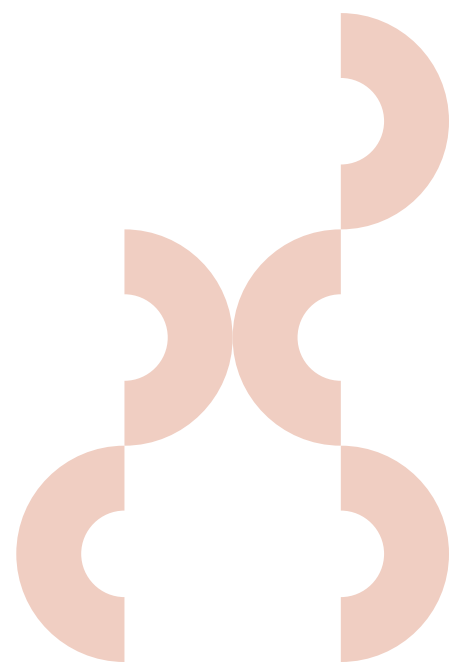
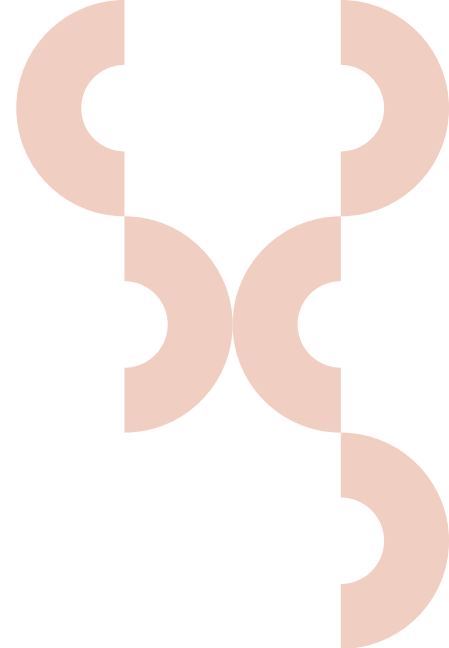
\* \* \*

As determinações e orientações regulatórias descritas em sequência no ECA Digital, em seu decreto regulamentador e nas orientações publicadas pela ANPD, apresentam um caminho sólido para a implementação dos mecanismos de aferição de idade nos serviços digitais no Brasil. As orientações, ainda provisórias, destinam-se a guiar os agentes regulados até que sejam editadas orientações definitivas, buscando delinear parâmetros que permitam a eles interpretar, neste momento inicial de vigência da nova legislação, os princípios e regras estabelecidos para aferição de idade.





# Metodologia





# Metodologia

## Definição dos serviços

A metodologia deste estudo foi estruturada com o objetivo de analisar, em um cenário anterior à vigência da Lei n. 15.211/2025 (antes de março de 2026), as práticas de verificação de idade adotadas por fornecedores de produtos e serviços digitais utilizados por crianças e adolescentes no Brasil. Para a composição do painel de serviços digitais examinados, foi realizada inicialmente uma revisão dos critérios para a seleção dos serviços adotados pela OCDE no relatório *Age assurance practices of 50 online services used by children* (OCDE, 2025), que serviu como referência metodológica para a presente pesquisa. Em seguida, as categorias de serviços contempladas no estudo original foram avaliadas quanto à sua relevância no contexto brasileiro, bem como foi verificada a pertinência da inclusão de categorias adicionais não abrangidas no relatório da OCDE. Por fim, com o objetivo de construir um panorama representativo dos serviços digitais efetivamente ou potencialmente acessados por crianças e adolescentes, foram considerados dados empíricos sobre o uso desses serviços, como os levantamentos da pesquisa TIC Kids Online Brasil, além de outros dados disponíveis sobre uso e acesso de serviços *online* pelo público brasileiro.

Com base nos dados e insumos disponíveis, foram avaliadas e posteriormente selecionadas categorias e serviços a partir de três critérios principais, tratados a seguir.

### Diversidade de riscos

Crianças e adolescentes podem vivenciar diferentes tipos de risco em ambientes digitais, com variados graus de intensidade. Por serem pessoas em fase de desenvolvimento biopsíquico e social, a maneira como são afetadas por essas exposições depende de diversos fatores, como faixa etária, desenvolvimento de habilidades cognitivas gerais, acesso a alfabetização e competências digitais — deles, de familiares e grupos de convívio — e/ou condição socioeconômica. Os riscos também variam conforme o serviço utilizado: o uso de redes sociais, por exemplo, envolve exposições distintas daquelas associadas ao uso de *sites* e aplicações de compras (*marketplaces*) ou de apostas *online*.

### Diversidade de serviços

Crianças e adolescentes utilizam uma ampla gama de serviços digitais para diferentes finalidades, que abrangem desde atividades de lazer, socialização e entretenimento até usos educacionais e informativos. Esse ecossistema inclui tanto serviços especificamente desenvolvidos para o público infantojuvenil quanto plataformas destinadas originalmente ao público adulto, o que é particularmente relevante no caso de crianças mais jovens.

A exposição a essa diversidade de serviços digitais amplia o espectro de riscos a que esse público está sujeito, uma vez que diferentes plataformas apresentam distintos modelos de funcionamento, tipos de interação, níveis de moderação e mecanismos de proteção.

### Popularidade dos serviços

Embora o Brasil possua um ambiente robusto de produção de dados e estatísticas sobre o uso da Internet, as fontes confiáveis e comparáveis para identificar os serviços digitais mais utilizados por crianças e adolescentes são limitadas. Além disso, novos serviços surgem e outros são removidos das lojas de aplicativos, com mudanças rápidas em sua popularidade. Assim, o estudo priorizou os serviços que, segundo os dados disponíveis e consultas a especialistas, são amplamente utilizados por crianças e adolescentes e, posteriormente, considerou serviços populares entre o público em geral que oferecem riscos já identificados se acessados por esse público.

Além desses três critérios, o estudo da OCDE utilizou em sua metodologia de escolha de categorias e serviços digitais o de “existência [do serviço] em diversas jurisdições”, em função dos vários países que compõem a organização (OCDE, 2025). No caso do estudo brasileiro, considerando o escopo nacional da pesquisa, esse vetor foi descartado na definição dos serviços a serem avaliados.

Tendo em conta os critérios, os dados disponíveis, bem como os recursos e o cronograma da pesquisa, foram selecionados 25 serviços, organizados em dez categorias:

1. Apostas *online*
2. Jogos *online*
3. IA generativa
4. Lojas de aplicativos
5. *Marketplace*
6. Mensageria
7. Para crianças
8. Redes sociais
9. Relacionamento
10. Pornografia

Embora o número de categorias seja o mesmo do estudo da OCDE, duas do estudo original não foram incluídas (“experiências imersivas” e “chats de vídeo ao vivo”), enquanto duas outras foram acrescentadas (“apostas *online*” e “*marketplace*”). Em sete categorias (1, 3, 4, 5, 6, 9 e 10) foram avaliados dois serviços; em “rede sociais” (8), seis serviços; em “jogos *online*” (2), quatro serviços; e em “para crianças” (7), um único serviço.

Os serviços selecionados são relacionados a seguir.

**Tabela 1** – Serviços avaliados por categoria

Categoria	Serviço
Apostas <i>online</i>	Betano
	Superbet
Jogos <i>online</i>	PlayStation
	Fortnite
	Roblox
	Minecraft
IA generativa	ChatGPT
	Gemini
Lojas de aplicativos	Apple App Store
	Google Play
<i>Marketplace</i>	Mercado Livre
	Amazon
Mensageria	WhatsApp
	Telegram
Para crianças	YouTube Kids
Redes sociais	Facebook
	Instagram
	TikTok
	X
	YouTube
	Discord*
Relacionamento	Tinder
	Grindr
Pornografia	Privacy
	Pornhub

**Nota:** \*O Discord forneceu *feedback* ao perfil elaborado pela pesquisa e sinalizou que não considera tratar-se de rede social. Optamos por mantê-la nessa categoria de serviços, replicando a categorização realizada pela OCDE.

## Coleta de dados

O objetivo deste estudo é avaliar como os serviços digitais declaravam, nos documentos de governança, a adoção de mecanismos de aferição etária. A metodologia utilizada para a coleta de dados, organização das informações e análise dos resultados deste estudo baseou-se no relatório técnico *Age assurance practices of 50 online services used by children* (OCDE, 2025).

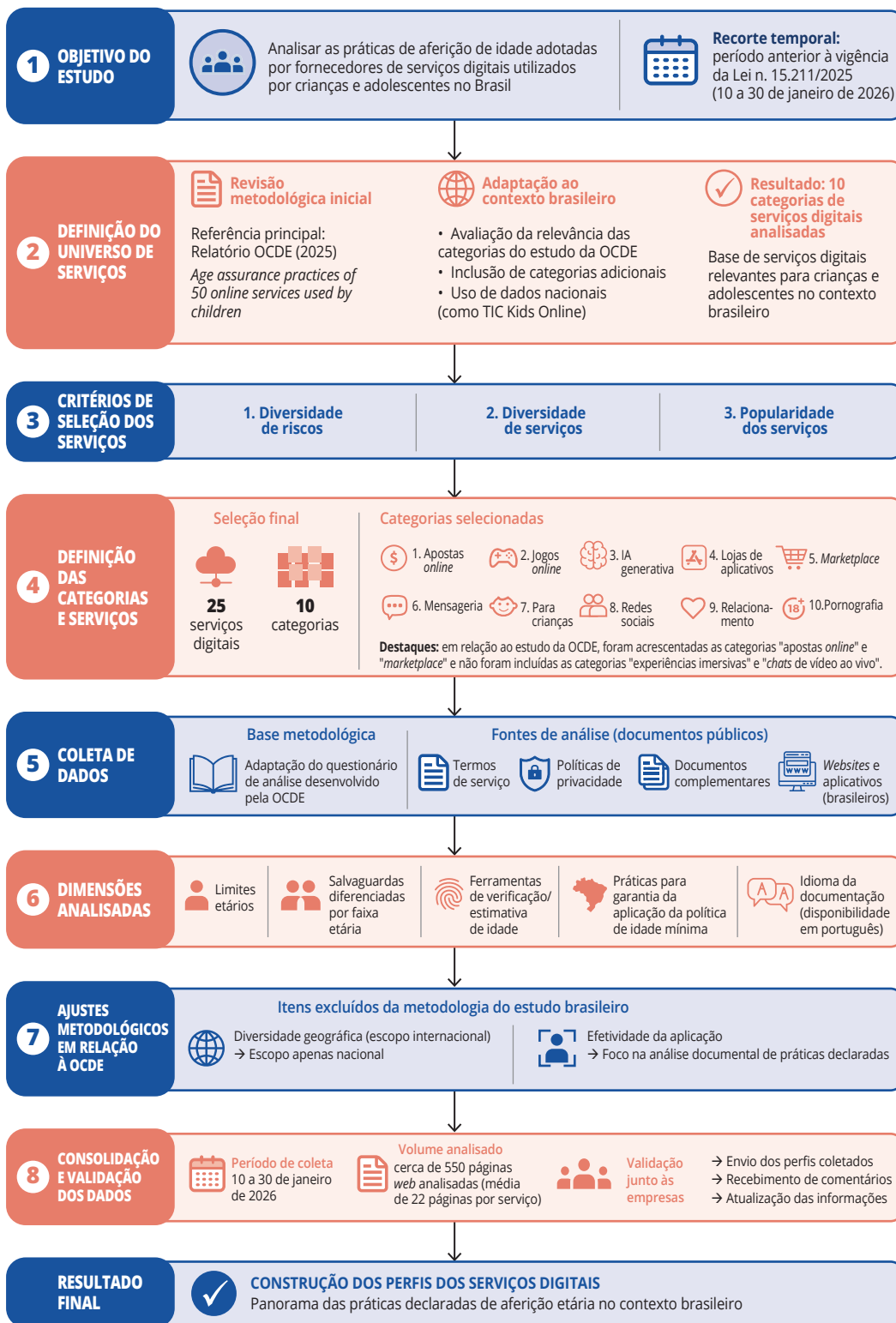
Aos aspectos-chave considerados — que incluem definição de limites etários, salvaguardas diferenciadas por faixa etária e emprego de ferramentas de verificação/estimativa de idade, entre outros — foi acrescentado um novo item relativo ao idioma da documentação dos serviços, com o objetivo de verificar se os documentos disponibilizados aos usuários estavam em português. Além disso, foram realizadas adaptações de linguagem e incluídas referências pontuais para conferir um melhor alinhamento ao contexto brasileiro, como o enquadramento no Sistema de Classificação Indicativa do MJSP.

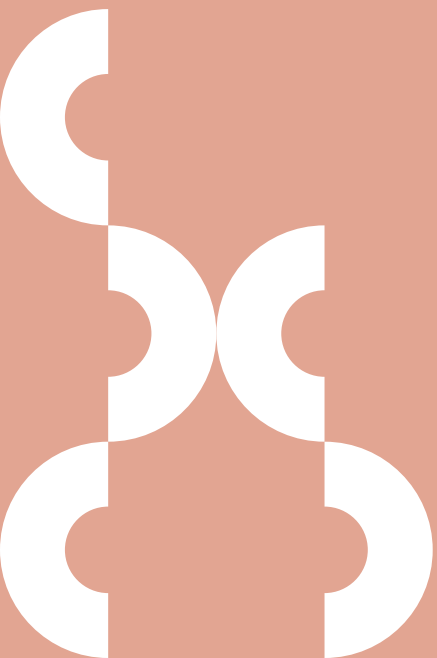
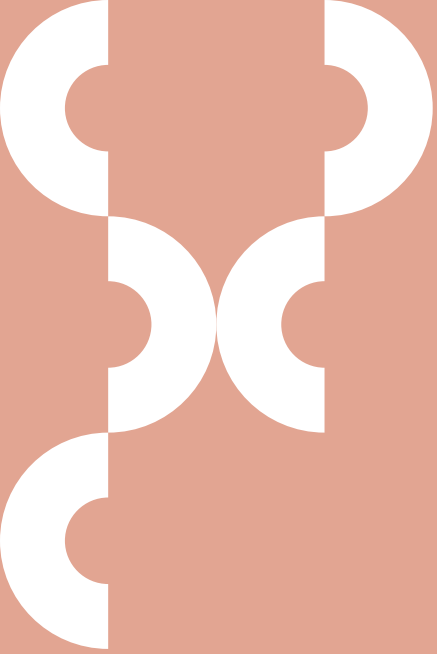
Em contrapartida, foram excluídos os tópicos relacionados à diversidade geográfica, uma vez que, diferentemente do estudo da OCDE, o escopo desta análise se restringe ao contexto brasileiro. Também foram suprimidos os itens referentes a evidências de uso indevido dos serviços por crianças e adolescentes e à atribuição incorreta da idade dos usuários, considerando que o estudo aplicado ao Brasil priorizou a análise da documentação pública dos serviços relacionada aos mecanismos de aferição de idade, e não à efetividade de sua aplicação.

Com base nesse quadro de referências adaptado ao contexto nacional, foram utilizadas as informações disponíveis nos aplicativos e nos *websites* brasileiros das empresas fornecedoras para a construção do perfil dos 25 serviços selecionados, que foram coletados entre os dias 10 e 30 de janeiro de 2026 — o que significa, como informado anteriormente, que o escopo temporal da pesquisa é anterior à entrada em vigência do ECA Digital. Em especial, foram analisados os termos de serviço e as políticas de privacidade e, de maneira complementar, outros documentos mencionados e com *hyperlinks* nessas referências iniciais. Ao todo, foram analisadas cerca de 550 páginas eletrônicas, com média de aproximadamente 22 páginas por serviço.

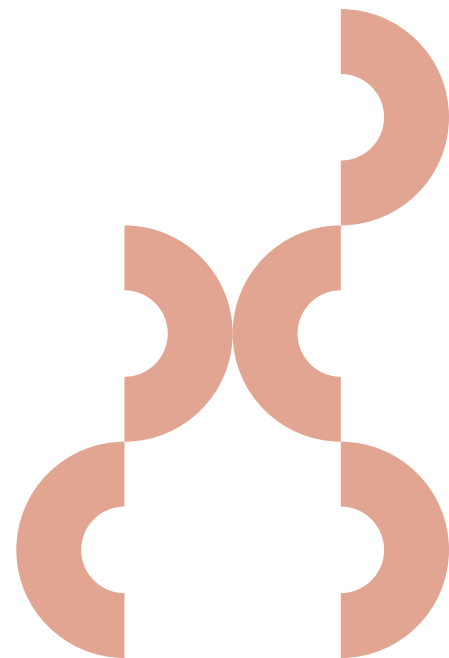
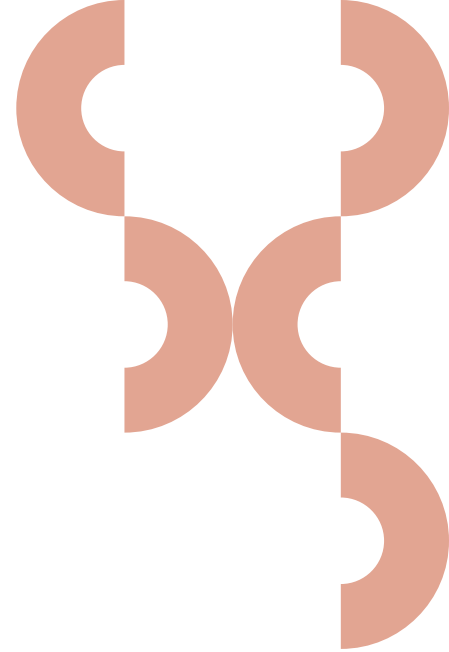
Por fim, após a apuração inicial, os dados coletados foram encaminhados às empresas responsáveis pelos serviços digitais, tendo os perfis sido atualizados com base nos comentários, correções e complementações recebidos. Dos 25 serviços, seis enviaram comentários sobre o respectivo perfil, com sugestões de revisão e/ou aprimoramento dos dados coletados: Fortnite, Apple App Store, Facebook, Instagram, TikTok e Discord.

Figura 1 – Resumo da metodologia





# Principais resultados





## Principais resultados

Nesta seção são apresentados os principais resultados da análise dos 25 serviços *online* selecionados para compor o estudo sobre aferição de idade.

### Idade mínima

#### A maioria dos serviços digitais estabeleciam idade mínima para o uso deles

A quase totalidade dos serviços analisados estabelecia idade mínima em seus documentos regulatórios. Apenas um serviço — o YouTube Kids, da categoria “para crianças” — não definia qualquer limite etário, o que se explica pela própria natureza do serviço. Ainda assim, a forma como essas idades mínimas foram definidas e aplicadas variava significativamente entre as plataformas, especialmente no que diz respeito à possibilidade de flexibilização por meio de consentimento parental e nos mecanismos empregados para efetuar a aferição de idade.

#### Alguns serviços permitiam o acesso por usuários com idade abaixo da mínima estabelecida mediante consentimento parental

Cinco dos 25 serviços analisados (Roblox, PlayStation, Amazon, Mercado Livre e Apple App Store) autorizavam o acesso e uso por usuários com idade abaixo da mínima definida em seus documentos de governança, desde que houvesse consentimento parental.

Nesses casos, embora exista uma idade mínima estabelecida, o limite definido pode ser contornado, o que desloca a decisão sobre a adequação do acesso e uso por parte de crianças ou adolescentes para os responsáveis legais. Esse modelo cria uma espécie de regime híbrido, no qual a restrição etária convive com mecanismos de autorização familiar.

### Aferição de idade

#### Algumas categorias adotavam limite etário estrito de 18 anos, mas nem todas realizavam a aferição de idade

Determinadas categorias de serviços digitais apresentavam maior uniformidade e rigidez na definição de idade mínima. Os serviços das categorias “relacionamento”, “pornografia” e “apostas *online*” estabeleciam o limite de 18 anos para acesso e uso, sem previsão de flexibilização por consentimento parental. Esse padrão se dá em alinhamento às regulações específicas existentes, que consideram esse tipo de conteúdo como inadequado para crianças e adolescentes. Contudo, foi possível verificar que parte desses serviços — o Tinder e o Grindr, da categoria “relacionamento”, e o Pornhub, selecionado em “pornografia” — não possuía mecanismo de aferição de idade que fosse acionado no cadastro.

## A maioria dos serviços digitais possuía idades discrepantes entre os sistemas de classificação etária

Foram observadas inconsistências entre as idades mínimas informadas pelos próprios serviços digitais e aquelas indicadas pelas lojas de aplicativos e, no caso de “redes sociais” e “jogos *online*”, as classificações atribuídas pelo Classind<sup>4</sup>, como mostra a Tabela 2 a seguir.

**Tabela 2** – Idades mínimas estabelecidas por serviços, lojas de aplicativos e Classificação Indicativa

Categoria	Serviço	Idade mínima serviço*	Google Play	Apple App Store	Classificação Indicativa
Lojas de aplicativos	Apple App Store	16	N/A	N/A	N/A
	Google Play	13	N/A	N/A	N/A
Relacionamento	Tinder	18	18	18	N/A
	Grindr	18	18	18	N/A
Para crianças	YouTube Kids	Livre	Livre	Livre	N/A
Jogos <i>online</i>	PlayStation	18	16	12	N/A
	Fortnite	13	N/A	N/A	12
	Roblox	18	12	12	12
	Minecraft	13	Livre	10	Livre
IA generativa	ChatGPT	13	14	14	N/A
	Gemini	13	16	14	N/A
Mensageria	WhatsApp	13	12	12	N/A
	Telegram	16	18	14	N/A
Pornografia	Privacy	18	Não possui <i>app</i>	Não possui <i>app</i>	N/A
	Pornhub	18	Não possui <i>app</i>	Não possui <i>app</i>	N/A
Redes sociais	Facebook	13	16	16	16
	Instagram	13	16	16	16
	TikTok	13	14	14	14
	X	13	18	18	18
	YouTube	13	14	14	14
	Discord	13	18	18	18

CONTINUA ►

**4** A tabela considera as classificações indicativas vigentes no momento da apuração dos dados que compõem a pesquisa. Em março de 2026, no contexto de entrada em vigência do ECA Digital e da publicação de seu decreto regulamentador, o MJSP aumentou a classificação indicativa de diversas redes sociais. Ver <https://www.infomoney.com.br/politica/eca-digital-governo-aumenta-classificacao-indicativa-de-oito-redes-sociais/>

## ► CONCLUSÃO

Categoria	Serviço	Idade mínima serviço*	Google Play	Apple App Store	Classificação Indicativa
Apostas <i>online</i>	Betano	18	18	18	N/A
	Superbet	18	18	12	N/A
Marketplace	Mercado Livre	18	16	Livre	N/A
	Amazon	18	14	12	N/A

**Nota:** \* Alguns serviços autorizam o acesso e uso por usuários abaixo da idade mínima indicada, desde que com consentimento parental (exemplos: Roblox, PlayStation, Amazon, Mercado Livre e Apple App Store).

Dos 21 serviços avaliados que possuíam indicação etária em mais de um sistema de classificação (excluindo-se, portanto, as lojas de aplicativos e os serviços de *pornografia*), 17 deles apresentavam pelo menos uma discrepância entre as idades mínimas estabelecidas. Essas divergências tendem a gerar confusão para usuários e seus responsáveis legais, além de dificultar a identificação do parâmetro que deve prevalecer na definição do acesso adequado por faixa etária.

### Os serviços digitais estrangeiros que operavam no Brasil adotavam marcos etários sem correspondência clara no contexto jurídico nacional

Foi identificada uma ampla adoção da idade mínima de 13 anos por diferentes tipos de serviços, inclusive todos os das categorias “redes sociais” e “IA generativa”, e outros como “mensageria” (WhatsApp), “jogos *online*” (Fortnite e Minecraft) e “lojas de aplicativos” (Google Play). No total, 12 entre os 25 serviços avaliados indicavam 13 anos como idade mínima padrão para o acesso e uso de suas funcionalidades principais.

Esse marco etário deriva do Children’s Online Privacy Protection Act (COPPA), legislação dos Estados Unidos que exige consentimento parental para o tratamento de dados pessoais de crianças abaixo dessa idade. No entanto, esse referencial não possui correspondência direta no ordenamento jurídico brasileiro.

No Brasil, o ECA estabelece a distinção entre crianças e adolescentes aos 12 anos, enquanto a interpretação do consentimento para tratamento de dados pessoais deles, à luz da LGPD, permanece objeto de debate, podendo variar entre as idades mínimas 12, 16 ou 18 anos, conforme a leitura adotada. Soma-se a isso o regime de capacidade civil previsto no Código Civil, que estabelece a maioridade relativa aos 16 anos e a plena aos 18 anos, reforçando a ausência de um marco único e inequívoco equivalente ao parâmetro dos 13 anos encontrado em tantas análises.

Essa desconexão normativa indica que muitos serviços digitais operam com parâmetros importados de outros contextos regulatórios, o que pode gerar inconsistências e desafios adicionais na proteção efetiva de crianças e adolescentes no país.

## As informações sobre idade mínima eram fragmentadas e, por vezes, inconsistentes

Um traço recorrente entre os serviços digitais analisados foi a dificuldade de acesso, compreensão e consistência das informações relacionadas à idade mínima e às regras aplicáveis a crianças e adolescentes. Muitos deles apresentavam essas informações de maneira fragmentada, pouco visível ou com uso impreciso de terminologias jurídicas. Um exemplo é o caso da Superbet, que indicava em seu aviso de privacidade que “Os serviços e produtos da Superbet não são destinados a crianças (ou seja, pessoas com menos de 18 anos)”<sup>5</sup>, enquanto “criança”, no ordenamento jurídico brasileiro, corresponde a indivíduos de até 12 anos incompletos.

Como consequência, as informações não eram facilmente compreendidas pelo público em geral, incluindo os responsáveis legais. Além disso, as disposições sobre idade mínima se mostravam inconsistentes, muitas vezes incompletas, pouco claras ou dúbias, dificultando a identificação de restrições de idade e de mecanismos de proteção utilizados.

Em alguns casos, por exemplo, os termos de serviço estabeleciam uma idade mínima geral para o acesso (por exemplo, 13 anos), mas condicionavam-na a ressalvas como “ou a idade mínima exigida na sua jurisdição”. Essa formulação poderia gerar confusão, considerando que nem todas as pessoas têm conhecimento sobre os parâmetros legais aplicáveis em seu país. Um exemplo é referente ao Minecraft, que indicava em seus termos de uso: “Para usuários com menos de 13 anos, ou conforme especificado pela legislação da respectiva jurisdição, determinados produtos e serviços da Microsoft irão bloquear usuários abaixo dessa idade ou solicitar que obtenham o consentimento ou autorização de um pai ou responsável”<sup>6</sup>.

## Mecanismos de aferição de idade

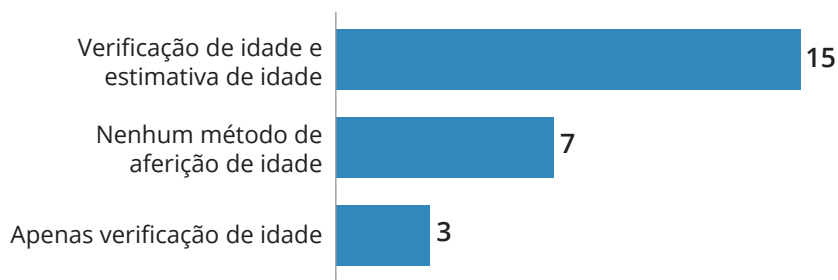
### Os mecanismos de aferição etária eram utilizados em grande escala, mas não de forma sistemática

A maioria dos serviços digitais analisados (18 de 25) utilizava algum tipo de mecanismo de aferição etária. Entre esses, 15 combinavam métodos de verificação e estimativa de idade, enquanto três empregavam exclusivamente mecanismos de verificação (Gráfico 3). Por outro lado, sete serviços não empregavam qualquer forma de aferição etária (WhatsApp, Telegram, Mercado Livre, Amazon, PlayStation, Minecraft e Apple App Store).

5 Disponível em <https://superbet.bet.br/blog/aviso-de-privacidade-online>

6 Disponível em <https://www.microsoft.com/pt-br/privacy/privacystatement>

Gráfico 3 – Presença de métodos de aferição de idade, por serviços digitais



Entretanto, esses mecanismos não eram, em sua maioria, aplicados de forma sistemática ao longo da jornada do usuário. Em geral, a aferição de idade não ocorria no momento do cadastro do usuário para que ele pudesse efetuar o acesso ao serviço: 21 dos 25 serviços não realizavam qualquer tipo de verificação ou estimativa nessa etapa inicial, incluindo serviços destinados exclusivamente a adultos (com exceção dos serviços da Superbet e Betano, da categoria “apostas *online*”, e da Privacy, da categoria “pornografia”).

Em vez disso, os mecanismos de aferição tendiam a ser empregados em situações específicas, sobretudo quando o usuário tentava acessar determinados recursos considerados mais sensíveis, como transmissões ao vivo, *chats* ou funcionalidades com potencial de monetização. Também foram identificados casos nos quais: os mecanismos eram utilizados quando fosse detectada atividade suspeita em relação à política da idade mínima; o usuário queria editar a data de nascimento que forneceu no momento do cadastro; para o próprio serviço, proativamente, realizar o perfilamento e inferir a idade do usuário; e, no caso de ambas as plataformas digitais da categoria “pornografia”, para a identificação de pessoas com menos de 18 anos que poderiam figurar em conteúdos postados nos *sites* — o que configura crime. Houve, ainda, um caso em que o serviço declarou utilizar mecanismo de aferição etária, mas sem deixar claro em que circunstâncias.

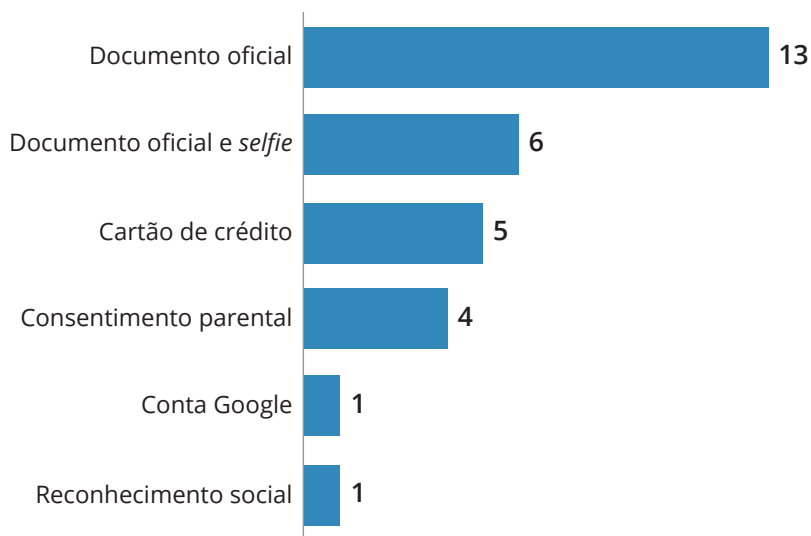
Gráfico 4 – Circunstâncias em que o serviço digital usava a aferição de idade



**Os métodos de aferição variavam entre verificação e estimativa, com predominância da solicitação de documentos e a realização de biometria**

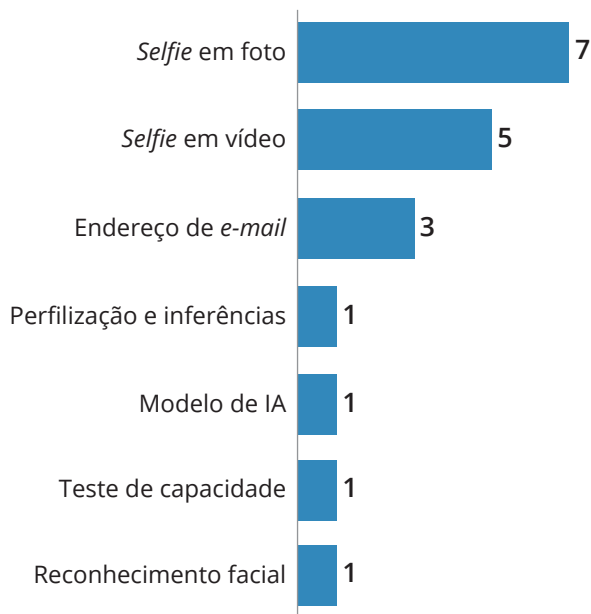
Os serviços digitais utilizavam diferentes métodos de aferição etária, que podem ser classificados entre verificação e estimativa de idade. Entre os métodos de verificação, a solicitação de documento oficial com foto era o mais recorrente, podendo ou não ser combinada com o envio de *selfie* para validação biométrica. Outros métodos incluíam o uso de cartão de crédito, consentimento parental e, de forma mais residual, integração com contas de terceiros.

Gráfico 5 – Métodos de verificação de idade utilizados



Já entre os métodos de estimativa, o uso de *selfie* em foto ou vídeo era o mais frequente, com base em tecnologias de análise facial. Também foram identificados métodos menos comuns, como inferências baseadas em comportamento e dados de uso, modelos de IA e testes de capacidade. Todos esses métodos, em geral, dependiam do processamento de grandes volumes de dados e apresentavam diferentes níveis de precisão e implicações para a privacidade dos usuários.

Gráfico 6 – Métodos de estimativa de idade utilizados



### A aferição etária estava frequentemente terceirizada

Uma parcela significativa dos serviços digitais (11 de 25) declarava recorrer a soluções terceirizadas para realizar a aferição de idade, especialmente as redes sociais (5 de 6) e os serviços de IA generativa (2 de 2). Isso indica a consolidação de um mercado específico, ao qual as plataformas recorriam para realizar essa função.

Entre os provedores terceirizados identificados, destacavam-se empresas como a Yoti (utilizada por TikTok, Facebook, Instagram, Fortnite, Pornhub e ChatGPT), VerifyMe (Google Play e Gemini), Persona (ChatGPT), além de soluções como k-ID (Discord), PrivateID (YouTube), Incode (Pornhub) e Unico (Betano).

### Nem sempre havia correspondência entre o nível de risco dos serviços digitais e a robustez dos mecanismos de aferição etária

Os achados nem sempre indicam uma correspondência entre o nível de risco dos serviços digitais e a robustez dos mecanismos de aferição etária adotados, o que vai na contramão do estabelecido pelo ECA Digital e pelo Decreto n. 12.880/2026, que o regulamenta. Embora as categorias de serviços destinadas exclusivamente a pessoas com mais de 18 anos apresentassem riscos elevados para crianças e adolescentes, a aplicação de mecanismos de aferição utilizados nelas não era uniforme.

No caso das “apostas *online*”, ambos os serviços analisados (2 de 2) realizavam a verificação de idade, em linha com as exigências regulatórias estabelecidas para o setor<sup>7</sup>. Já entre os de “pornografia”, apenas um adotava mecanismos de verificação, enquanto o outro baseava-se exclusivamente em autodeclaração.

Situação semelhante é observada nos serviços da categoria “relacionamento”, que, apesar de também estabelecerem idade mínima de 18 anos, não realizavam aferição no momento do cadastro, recorrendo a mecanismos de controle apenas posteriormente, em situações específicas como a detecção de atividade suspeita.

### Sanções para a aplicação da política de idade mínima

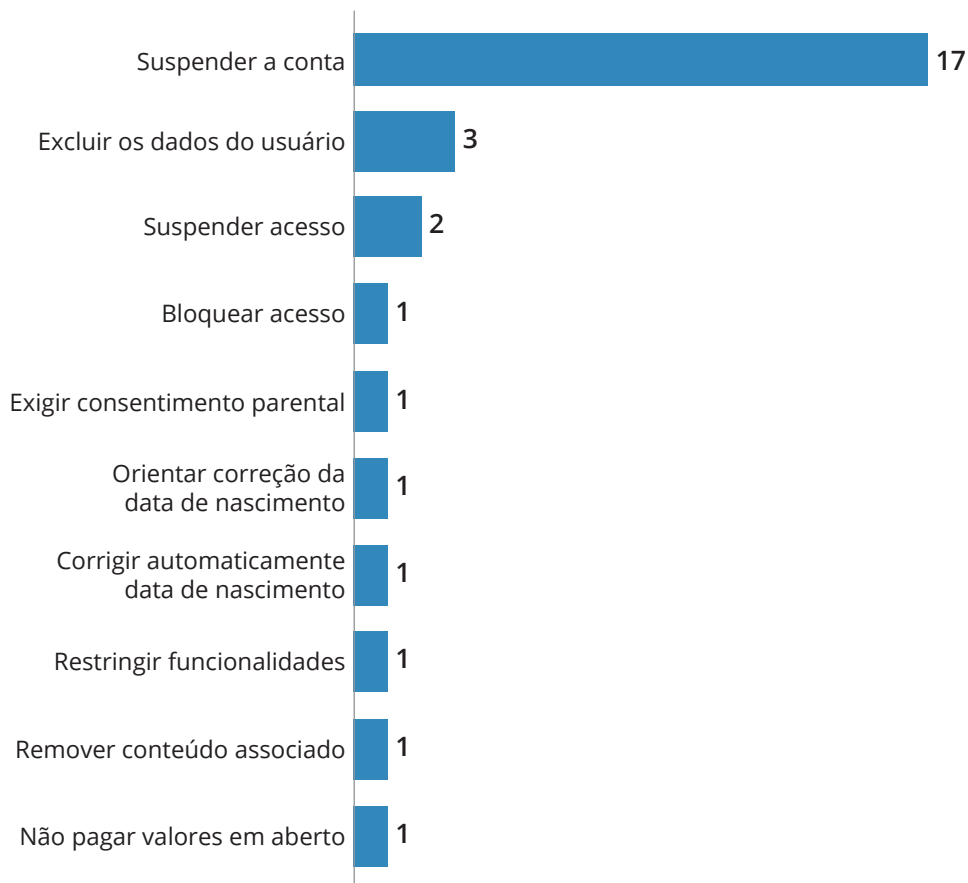
#### Abordagens distintas eram adotadas para identificar e agir nos casos de contas de usuários com idade abaixo da mínima estabelecida

Os serviços digitais analisados apresentavam diferentes níveis de detalhamento e rigor na definição de medidas aplicáveis quando identificavam usuários abaixo da idade mínima.

---

<sup>7</sup> Entre as determinações da Lei n. 14.790/2023, que normatizou as apostas *online*, está a vedação à participação, direta ou indireta, inclusive por interposta pessoa, na condição de apostador, de “menor de 18 anos de idade” (Lei n. 14.790/2023, art. 26).

Gráfico 7 – Ações possíveis quando contas de pessoas abaixo da idade mínima são detectadas



Entre os serviços analisados, apenas oito de 25 declararam adotar medidas proativas para identificar usuários que não atendessem aos requisitos etários. Na maioria dos casos, não havia informações claras sobre como essa identificação ocorria, ainda que houvesse indicativo de que isso era feito a partir de modelos de perfilização e inferência.

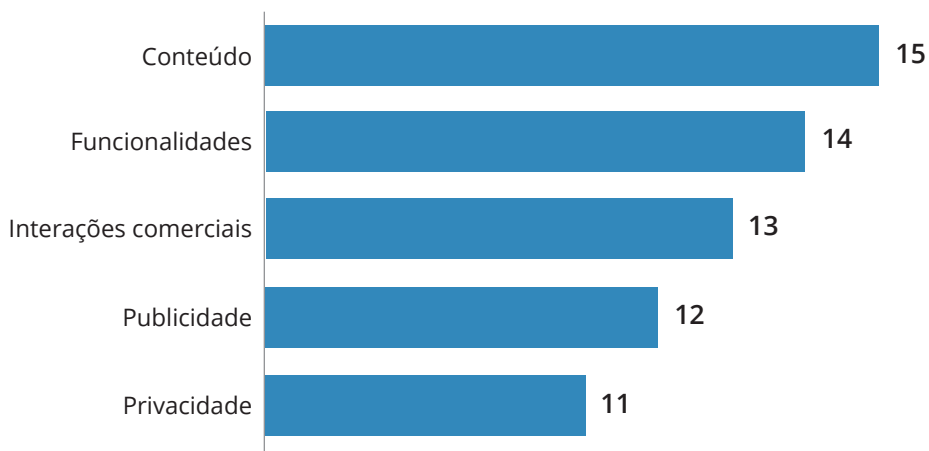
No que diz respeito às medidas adotadas quando da detecção de usuário com idade abaixo da mínima, a suspensão da conta era a ação mais comum, mencionada por 17 serviços. Outras medidas apareceram de forma mais limitada, como exclusão de dados (três serviços) ou restrições de acesso e funcionalidades. Em geral, os serviços não especificaram de forma clara o que acontecia com os dados pessoais após a suspensão da conta, e a exclusão dessas informações não se configurava como prática generalizada.

## Salvaguardas por faixa etária

### Salvaguardas diferenciadas por idade eram amplamente utilizadas, mas de forma desigual entre tipos de proteção

Os serviços digitais analisados adotavam, em diferentes graus, salvaguardas diferenciadas por faixa etária para restringir ou permitir o acesso de crianças e adolescentes a determinadas funcionalidades e conteúdos, assim como configurações de privacidade, publicidade e interações comerciais. Essas medidas visavam adaptar a experiência do usuário à faixa etária, mas sua aplicação variava conforme o tipo de serviço e a natureza da funcionalidade.

*Gráfico 8 – Salvaguardas diferenciadas por faixa etária nos serviços digitais, pelo tipo de salvaguarda*



Como mostra o Gráfico 8, dos 25 serviços analisados, 14 aplicavam restrições relacionadas a funcionalidades, como limitações no uso de *chats*, transmissões ao vivo ou outras formas de interação. Medidas relacionadas a conteúdo foram ainda mais frequentes, estando presentes em 15 serviços, geralmente na forma de restrições ou filtros para conteúdos considerados sensíveis, como violência ou temas adultos. Salvaguardas voltadas à publicidade apareceram em 12 serviços, sobretudo por meio de limitações ao uso de dados pessoais para fins de direcionamento de anúncios — prática que foi vedada pelo ECA Digital para usuários menores de 18 anos.

Também foram identificadas medidas diferenciadas, conforme a faixa etária, relacionadas à privacidade (11 serviços) — como a configuração automática de contas em modo privado — e restrições a interações comerciais (13 serviços) — a exemplo da limitação ou bloqueio de compras dentro de serviços. Seis serviços não se enquadraram nessa análise, por serem voltados exclusivamente a pessoas com mais de 18 anos, de modo que não previam salvaguardas diferenciadas para públicos mais jovens.

## A aplicação de salvaguardas por idade era heterogênea

Apesar da presença relativamente disseminada dessas medidas, sua aplicação não era uniforme nem necessariamente transparente. Os serviços diferiam quanto ao tipo de salvaguarda adotada, ao grau de restrição imposto e às faixas etárias consideradas — muitas vezes sem explicitar os critérios utilizados para definir tais limites. O Roblox, por exemplo, definiu as faixas etárias entre 5 e 8 anos, 9 e 12 anos, 13 e 15 anos, 16 e 17 anos, 18 e 20 anos, e mais de 21 anos para a aplicação de regras distintas. O TikTok, por sua vez, agrupou os usuários em grupos de 13 a 15 anos e 16 a 17 anos.

Além disso, nem sempre estava claro se essas salvaguardas eram aplicadas automaticamente ou se dependiam de configuração por parte dos responsáveis legais, o que poderia afetar sua efetividade. Como resultado, crianças e adolescentes poderiam estar sujeitos a níveis distintos de proteção, a depender do serviço utilizado, da sua idade e da forma como as configurações eram implementadas.

## Supervisão parental

### A maioria dos serviços digitais oferecia mecanismos de supervisão parental, mas eram dependentes de ativação pelos responsáveis

A maior parte dos serviços analisados (15 de 25) disponibilizava algum tipo de mecanismo de supervisão parental, como controle de conteúdo, gestão de tempo de uso ou monitoramento de atividades. No entanto, em praticamente todos esses casos (14 de 15), a supervisão parental era facultativa e dependia de ativação por parte dos responsáveis. Ou seja, embora as ferramentas existam, elas não são ativadas por padrão, ficando condicionadas à iniciativa e ao engajamento dos adultos responsáveis.

### Alguns mecanismos dependiam da cooperação entre responsável legal e criança ou adolescente

Em alguns serviços, a ativação da supervisão parental requeria não apenas a ação do responsável legal, mas também a aceitação, pela própria criança ou adolescente, do pareamento entre contas ou da vinculação ao sistema de supervisão. São exemplos os serviços analisados na categoria “IA generativa” (Gemini e ChatGPT). Em ambos, os mecanismos de supervisão parental disponíveis funcionavam a partir de “convite” realizado pelo responsável legal à criança ou ao adolescente, que deveria aceitar a solicitação para haver a correspondência.

Esse tipo de configuração pressupõe uma relação de cooperação entre responsável e usuário com menos de 18 anos, o que pode não ocorrer. Em contextos de conflito familiar, esses mecanismos podem não ser implementados ou podem ser facilmente contornados.

## A centralidade da supervisão parental como mecanismo de proteção apresentava limitações

O modelo predominante identificado nos serviços digitais investigados, no qual os responsáveis legais devem ativar por conta própria mecanismos de supervisão parental, transfere a eles a incumbência de configurar e gerir os mecanismos de proteção e, assim, pressupõe um nível de alfabetização digital que não pode ser considerado universal.

No contexto brasileiro, essa premissa é particularmente sensível, uma vez que o acesso à Internet e à educação midiática e digital é marcado por desigualdades estruturais, especialmente relacionadas a fatores como renda, raça e gênero. Como resultado, a efetividade desses mecanismos pode variar significativamente entre diferentes grupos sociais, em função das desigualdades já existentes na proteção de crianças e adolescentes dentro e fora do ambiente digital.

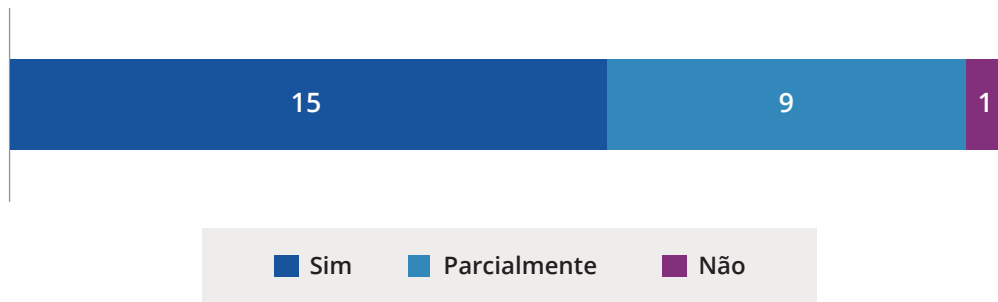
Nesse sentido, embora a supervisão parental seja frequentemente apresentada como um dos principais instrumentos de proteção, sua dependência de fatores externos, como conhecimento técnico, disponibilidade de tempo, acesso a recursos e dinâmica familiar, limita sua efetividade como estratégia isolada. Na prática, esse modelo pode resultar em uma proteção presumida (porém sem efetividade) e desigual, na qual crianças e adolescentes com maior suporte familiar e melhores condições de acesso tendem a estar mais protegidos do que aqueles em contextos mais vulneráveis.

## Idioma, integridade e clareza das informações

### Parte relevante dos serviços digitais não disponibilizava documentos em português

Embora todos os serviços digitais analisados operassem no Brasil e fossem populares no território nacional, nem todos disponibilizavam seus documentos de governança em português. Entre as plataformas analisadas, 15 ofereciam documentação integralmente em português, enquanto nove possuíam apenas alguns documentos disponíveis em português — em geral, os principais, como termos de uso e política de privacidade —, enquanto os específicos, como políticas de anúncios, estavam acessíveis apenas em inglês. Ainda, um dos serviços não disponibilizava qualquer conteúdo em português, oferecendo apenas um compilado traduzido automaticamente ao idioma nacional, com erros que comprometiam sua leitura e entendimento. Essa limitação compromete a acessibilidade da informação e dificulta a compreensão, por parte de usuários e responsáveis legais, das regras aplicáveis e, inclusive, das recomendações para uso adequado.

Gráfico 9 – Disponibilidade, em português, dos documentos que regem os serviços digitais



### As informações estavam dispersas, incompletas e eram de difícil compreensão

Mesmo quando disponíveis em português, as informações sobre restrições à idade do usuário tendiam a estar fragmentadas em múltiplos documentos e páginas *web*, o que dificultava sua localização e entendimento. Foram analisadas cerca de 22 páginas *web* por serviço para reunir informações relevantes, com variações significativas entre categorias, como “apostas *online*” e “jogos *online*”, com média de sete e 36 páginas por serviço, respectivamente. Além disso, foram identificados problemas recorrentes, como:

- ▶ informações incompletas e/ou apresentadas de forma complexa;
- ▶ uso de terminologias imprecisas e/ou não padronizadas;
- ▶ falta de clareza sobre a disponibilidade de recursos no contexto brasileiro;
- ▶ ausência de especificação dos parâmetros legais aplicáveis, como idade mínima ou idade para consentimento;
- ▶ redirecionamentos para *links* inexistentes.

Esses fatores aumentam o custo de compreensão das regras e reduzem a efetividade das medidas de proteção.

### Falta de padronização e clareza na linguagem geravam ambiguidades

Os serviços digitais utilizavam, em seus documentos de governança, terminologias variadas e muitas vezes imprecisas, para se referir a idades e faixas etárias, sem definir claramente os grupos ou marcos legais aos quais se aplicavam.

Além de estabelecerem idades mínimas específicas e numéricas, muitas plataformas digitais recorriam a palavras e expressões como “maioridade”, “menores”, “adolescentes” ou “idade de consentimento digital”, sem explicitar a que categorias elas correspondiam no contexto jurídico brasileiro. Esse cenário é agravado pelo fato de que conceitos como “idade de consentimento digital” não fazem parte do ordenamento jurídico brasileiro, o que torna a identificação do parâmetro etário definido pelo serviço uma tarefa extremamente complexa.

Um exemplo ilustrativo é o seguinte trecho de um serviço da categoria “jogos *online*”:

As informações abaixo são para que os pais e responsáveis legais entendam nossas práticas de privacidade no que diz respeito a menores de idade (menores de 13 anos de idade ou a idade de consentimento digital na região do usuário, o que for superior). Quando o usuário indicar que é menor de idade, será colocado em uma ‘Conta Limitada’ até que deixe de ser considerado menor de idade, conforme definido acima, ou até que sua mãe ou seu pai ou responsável legal forneça permissão de privacidade adicional e habilite os controles parentais<sup>8</sup>.

No caso, o serviço combinava diferentes critérios, uma idade fixa (13 anos) e um parâmetro variável (“idade de consentimento digital na região do usuário”), sem definir qual era esse valor no Brasil nem como ele deveria ser determinado. Também não havia explicação sobre o que significava, na prática, deixar de ser considerado “menor de idade” nesse contexto.

Para um responsável legal, a partir desse tipo de redação, torna-se difícil compreender de forma objetiva quais regras se aplicam ao seu filho, em que condições o acesso é permitido ou restrito e que medidas são necessárias para autorizar ou supervisionar o uso do serviço.

## Procedimentos internos para reporte e recurso e transparência

### Os mecanismos de reporte e recurso eram limitados e pouco específicos

Apenas sete dos 25 serviços averiguados apresentavam mecanismos específicos para o reporte de usuários abaixo da idade mínima. Nove deles ofereciam procedimento para esse reporte a partir de canais gerais de reclamação, sem fluxos dedicados a situações envolvendo idade mínima. Nesse sentido, outros oito serviços não previam, em seus documentos disponibilizados publicamente, informações para denúncia de usos indevidos. Um dos serviços (o YouTube Kids) não possuía idade mínima, não se enquadrando, portanto, nessa análise.

Os mecanismos de recurso para revisão da aplicação de sanções por violação da política de idade mínima também se mostraram limitados. Apenas cinco dos serviços analisados disponibilizavam meios específicos para contestar essas decisões. Outros 10 ofereciam canais gerais de revisão, mas não direcionados a casos envolvendo idade mínima, enquanto nove não apresentavam qualquer informação sobre possibilidades de recurso. Essa análise não se aplica ao YouTube Kids, pela razão apresentada anteriormente.

---

<sup>8</sup> Disponível em <https://legal.epicgames.com/epicgames/privacy-policy?lang=pt-BR>

Gráfico 10 – Mecanismos de reporte de usuários com idade abaixo da mínima

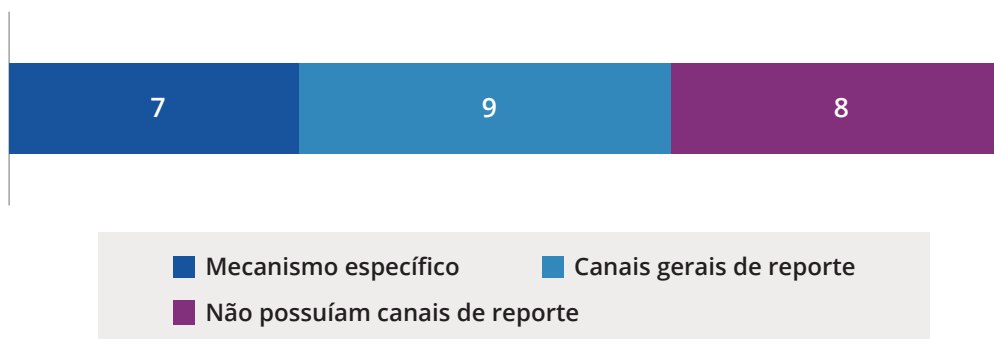
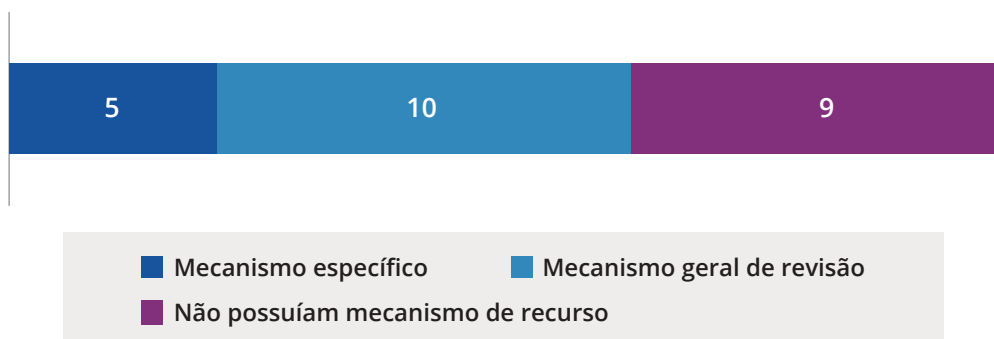


Gráfico 11 – Mecanismos de recurso



A ausência de mecanismos específicos tanto para reporte quanto para recurso poderiam dificultar não apenas a identificação de usuários em situação irregular, mas também a revisão de decisões eventualmente equivocadas, limitando a transparência e a previsibilidade das medidas aplicadas. Nesse contexto, a inexistência de canais claros e acessíveis comprometia garantias básicas de devido processo, como o direito à contestação e à revisão de decisões que impactassem o acesso aos serviços digitais. Além disso, poderia gerar assimetrias na aplicação das regras, reduzindo a confiança dos usuários na justiça e consistência das medidas adotadas pelas plataformas.

#### A transparência sobre a aplicação de políticas referentes à idade mínima era limitada

A transparência sobre a aplicação de políticas de idade mínima é um elemento central para assegurar a responsabilização dos serviços e possibilitar a supervisão por parte de autoridades, academia e sociedade civil. A divulgação de informações claras e detalhadas, com recorte geográfico e jurisdicional específico, permite avaliar se as regras estabelecidas estão de fato implementadas, identificar falhas ou lacunas e orientar ações regulatórias e de fiscalização.

No entanto, os achados indicam a baixa disponibilidade desse tipo de informação: poucos serviços publicavam relatórios de transparência com dados específicos sobre o Brasil (seis dos 25), e apenas um deles apresentava informações sobre a aplicação de políticas de idade mínima no país. Mesmo nesse único caso, a leitura dos dados era complexa e pouco acessível, exigindo a consulta a um documento adicional que funcionava como um manual para a interpretação do relatório. Na prática, isso reduz significativamente o acesso e a compreensão dessas informações.

De forma geral, esse cenário limita a capacidade de monitoramento independente e reduz a visibilidade sobre como as plataformas operam, no cotidiano, suas salvaguardas voltadas à proteção de crianças e adolescentes.

## Regras diferenciadas por jurisdição

### Os serviços digitais adotavam padrões distintos de proteção conforme exigências jurisdicionais locais

A análise dos documentos publicados indica que alguns serviços digitais adotavam regras diferenciadas conforme a jurisdição em que operavam, especialmente em resposta a obrigações legais específicas de diferentes países. Isso se traduz na disponibilização de fluxos próprios para aferição de idade em países com regulamentações mais exigentes. É o caso, por exemplo, de serviços que apresentavam informações específicas para o Reino Unido e para a Austrália, onde havia legislações que demandavam mecanismos mais robustos de verificação etária. De forma semelhante, observa-se que alguns serviços publicavam relatórios de transparência com recorte específico para a União Europeia, em razão de exigência estabelecida pelo Digital Services Act (DSA).

Esse cenário evidencia uma assimetria regulatória relevante. Além disso, o fato de que esses mesmos serviços implementaram mecanismos protetivos mais robustos em determinadas jurisdições demonstra que possuíam capacidade técnica e operacional para fazê-lo, evidenciando que a ausência de medidas em outros contextos não decorria de limitações técnicas. A análise indica, ainda, que o Brasil — no cenário anterior à entrada em vigência do ECA Digital — era frequentemente tratado como parte de um conjunto de países nos quais aplicavam-se padrões menos protetivos, em contraste com jurisdições que impunham requisitos regulatórios mais exigentes.

No contexto da proteção de crianças e adolescentes, essa dinâmica é particularmente sensível. A ausência de requisitos legais específicos em determinadas jurisdições não implicava menor exposição a riscos, mas na prática resultava em salvaguardas mais frágeis. Isso pode levar à aplicação desigual de medidas de proteção dentro de um mesmo serviço, a depender da localização do usuário. Sob a perspectiva de direitos, esse padrão levanta preocupações quanto ao princípio da não discriminação e pode contribuir para aprofundar desigualdades já existentes no ambiente digital.

## Principais resultados por categoria

A seguir, são descritos os principais elementos analisados na pesquisa por categoria, relatando de forma sintética como os serviços, por meio de seus documentos de governança disponibilizados ao público, definiam limites etários de acesso e para funcionalidades específicas, salvaguardas diferenciadas por faixa etária, atuação proativa na identificação de contas e usuários em desconformidade com a política de idade mínima, ferramentas de verificação e estimativa de idade e recursos de supervisão parental. Também é indicado se os serviços disponibilizavam o conjunto de seus documentos em português, bem como se faziam alguma referência a leis brasileiras aplicáveis. As categorias são apresentadas por ordem alfabética. Os perfis completos elaborados para cada serviço estão disponíveis no *site* do Cetic.br|NIC.br, em pasta compactada (arquivo .zip) disponibilizada junto com a presente publicação<sup>9</sup>.

### Apostas online

Os serviços de apostas *online* cresceram substancialmente no Brasil nos últimos anos, tendo sido regulados inicialmente em 2018, pela Lei n. 13.756/2018, que estipulou regras em relação a apostas esportivas de quota fixa e, posteriormente, pela Lei n. 14.790/2023, que se debruçou detalhadamente sobre o setor de apostas *online*. Entre as determinações da legislação mais recente está a proibição expressa da participação, direta ou indireta, na condição de apostador, de pessoas com menos de 18 anos de idade. Entre os riscos associados ao uso desses serviços por crianças e adolescentes, estão: vício precoce; gasto financeiro excessivo, com consequentes problemas financeiros familiares; exposição a *design* manipulador — por exemplo com o uso de símbolos atrativos ao público infantil —; e desenvolvimento de problemas psicológicos diversos, entre outros (OCDE, 2021; Sociedade Brasileira de Pediatria [SBP], 2025b).

O ECA Digital determina que fornecedores de produtos ou serviços de tecnologia da informação “deverão tomar medidas razoáveis desde a concepção e ao longo da operação de suas aplicações, com o objetivo de prevenir e mitigar riscos de acesso, exposição, recomendação ou facilitação de contato com (...) promoção e comercialização de jogos de azar, apostas de quota fixa” por crianças e adolescentes (Lei n. 15.211/2025, art. 6º, IV).

Para este estudo, na categoria, foram investigados dois serviços: Superbet e Betano. Ambos estabeleciam a idade mínima de 18 anos para uso, de acordo com as exigências legais do mercado de apostas esportivas. Como mencionado anteriormente, em seu aviso de privacidade, a Superbet indicava que “Os serviços e produtos da Superbet não são destinados a crianças (ou seja, pessoas com menos de 18 anos)”. Na mesma linha, os termos e condições de uso da Betano sinalizavam que “Menores de idade e indivíduos restritos por lei (por exemplo, sob a Lei No. 14.790 de 2023) são estritamente proibidos de acessar ou usar qualquer conta Betano”<sup>10</sup>. Não existiam restrições de funcionalidades por faixa etária, uma vez que os serviços são estritamente voltados a pessoas com mais de 18 anos.

<sup>9</sup> Disponível em <https://cetic.br/pt/publicacao/praticas-de-afericao-de-idade-em-25-servicos-digitais-no-brasil/>

<sup>10</sup> Disponível em <https://www.betano.bet.br/lounge/offers/329050/>

Em ambos os serviços, era realizada a verificação etária no momento de cadastro da conta, conforme o protocolo Know Your Customer (KYC)<sup>11</sup> ou “Conheça seu Cliente”, que regia as atividades do setor de apostas esportivas. Como parte do protocolo, as plataformas exigiam, no registro da conta (obrigatória para o acesso e uso), o envio de documento oficial com foto — adicionalmente, a Superbet utilizava reconhecimento facial. A Betano afirmava que poderia solicitar, em alguns casos (não especificava quais eram), o envio de *selfie* com o documento oficial. Ela também declarava utilizar os serviços terceirizados da Acesso Digital Tecnologia da Informação (Unico) ou da Sum and Substance Ltd UK (Sumsb) para realizar a verificação etária.

Nenhum dos serviços declarava, de maneira explícita, que atuava proativamente para identificar usuários com menos de 18 anos. Em relação às sanções, a Betano afirmava encerrar a conta caso descobrisse que era gerenciada por um usuário com menos de 18 anos. Já a Superbet indicava que excluía os dados pessoais caso fosse notificada ou tomasse conhecimento de que um usuário com menos de 18 anos havia enviado para ela dados pessoais por qualquer meio de comunicação.

Ambas as plataformas não possuíam mecanismos específicos de reporte de contas de usuários com menos de 18 anos ou de recurso em casos de exclusão de contas por essa razão. Nenhuma das duas empresas que geriam esses serviços disponibilizava relatórios de transparência com informações sobre usuários crianças e adolescentes.

Ambos os serviços mencionavam a LGDP nos documentos que os regulamentava e, adicionalmente, a Betano fazia referência à portaria do Ministério da Fazenda que autorizou seu funcionamento. Já a documentação que regulava a Superbet mencionava, além da LGPD, a “legislação nacional de jogos de azar” (de forma genérica) e a “lei AML<sup>12</sup>” (Lei n. 9.613/1998).

*Tabela 3 – Síntese dos serviços, categoria “apostas online”*

	Idade mínima indicada pelo serviço	Aferição no cadastro	Aferição para funcionalidades	Mecanismo de aferição*	Supervisão parental	Ação proativa para detecção de usuários irregulares	Documentação em português
Betano	18	Sim	N/A	Verificação	N/A	Não	Sim
Superbet	18	Sim	N/A	Verificação e estimativa	N/A	Não	Sim

**Nota:** \* A coluna “mecanismo de aferição” se refere somente aos mecanismos utilizados no cadastro ou para liberação de funcionalidades, excluindo os casos em que mecanismos de aferição são utilizados em outras circunstâncias, como de recurso na aplicação da idade mínima.

**11** O Know Your Customer (KYC) é um conjunto de procedimentos usados por empresas para verificar a identidade de seus clientes. Serve para prevenir fraudes, lavagem de dinheiro e financiamento ao terrorismo e inclui coleta e validação de documentos, prova de vida e checagem em bases de risco. É obrigatório em setores regulados, como bancos, *fintechs* e *sites* de apostas no Brasil. Disponível em <https://www.spcbrasil.com.br/blog/kyc>

**12** *Anti-Money Laundering* (prevenção à lavagem de dinheiro).

## Jogos online

Serviços de jogos *online* consistem na oferta de jogos eletrônicos por meio de plataformas *web*, aplicativos ou *software*, permitindo que os usuários joguem, comprem, baixem ou acessem conteúdos interativos em dispositivos como computadores, celulares e *consoles*. Entre os riscos associados ao uso indevido por crianças e adolescentes estão: a exposição a conteúdo inadequado à faixa etária; riscos de interação e comunicação (*chat* por texto e voz), bem como contato com pessoas mal-intencionadas; riscos econômicos e/ou familiares (pelo uso de moeda virtual, compra de itens e assinaturas); e riscos à saúde mental, como vício e outros problemas relacionados (OCDE, 2021; SBP, 2025a).

Os jogos eletrônicos *online* recebem classificação indicativa nas lojas de aplicativos desde 2013, por meio da adesão do Brasil à Coalizão Internacional de Classificação Indicativa (International Age Rating Coalition [IARC]). Em 2024, esses serviços passaram a ser regulados por lei específica (Lei n. 14.852/2024), conhecida como Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, que impôs salvaguardas à interação de crianças e adolescentes com outros usuários. Em 2025, o MJSP ampliou oficialmente a Classificação Indicativa para os jogos *online* (Portaria MJSP n. 1.048/2025). O ECA Digital reforçou esse mandamento, com exigência de consentimento parental para o desbloqueio da funcionalidade de interação com outros usuários (Lei n. 15.211/2025, art. 21) e, adicionalmente, impôs a vedação de caixas de recompensa (*loot boxes*) oferecidas em jogos eletrônicos (art. 20).

Nesta categoria, o estudo avaliou quatro serviços: Roblox, Minecraft, Fortnite e PlayStation<sup>13</sup>. A idade mínima para uso deles variava. O Roblox e o PlayStation indicavam a maioridade legal para validar o contrato de forma autônoma e condicionavam o uso por pessoas com menos de 18 anos ao consentimento do responsável legal. Os documentos do Roblox também mencionavam cinco anos como idade mínima para a criação de conta, com consentimento dos responsáveis. O Minecraft indicava 13 anos (ou a idade prevista na lei local), com necessidade de consentimento do responsável legal para usuários abaixo dessa idade. O Fortnite, por sua vez, não fixava uma idade mínima específica, mas adotava 13 anos ou a “idade de consentimento digital” da região (o que fosse maior) como marco mínimo para criação de conta limitada, isto é, uma com determinados conteúdos e funcionalidades desabilitados, até que houvesse consentimento do responsável legal ou a pessoa usuária atingisse a idade mínima estabelecida. Os documentos não esclareciam qual era a idade mínima específica para o Brasil.

Em contraste, nas lojas de aplicativos mais populares, os serviços recebiam sugestões etárias diferentes das definidas por eles, em geral mais permissivas do que as dos marcos contratuais. No Google Play e na Apple App Store, os serviços recebiam, respectivamente, a seguinte classificação: Roblox e Fortnite, 12 anos; Minecraft, livre e 10 anos; PlayStation, 16 e 14 anos.

---

<sup>13</sup> Diferentemente dos outros três serviços desta categoria, o PlayStation funciona prioritariamente como uma loja de aplicativos/jogos.

**Tabela 4** – Idades mínimas indicadas pelos serviços, lojas de aplicativos e sistemas de classificação indicativa

Serviço digital	Idade mínima indicada pelo serviço	Classificação indicativa	ESRB*	Apple App Store	Google Play
Roblox	18 anos	12 anos	T for Teen (13+)	12 anos	12 anos
Fortnite	13 anos	12 anos	T for Teen (13+)	N/A	N/A
Minecraft	13 anos	Livre	E10+ (Everyone 10+)	10 anos	Livre
PlayStation	18 anos	N/A	N/A	14 anos	16 anos

**Nota:** \* A Entertainment Software Rating Board (ESRB) é a organização que produz as classificações etárias indicativas para jogos eletrônicos comercializados nos Estados Unidos, Canadá e México.

Os jogos *online*, no geral, possuíam restrições de funcionalidades por faixa etária. O Roblox assinalava medidas que combinavam restrições por padrão e liberações condicionadas. Para usuários com menos de 13 anos, por exemplo, o bate-papo direto dependia de consentimento dos responsáveis legais e as contas eram automaticamente configuradas com definições mais protetivas e sem acesso a determinadas funcionalidades. Ele também adotava rótulos de maturidade do conteúdo (restringindo o acesso a usuários com menos de 18 anos) e regras específicas de publicidade por faixa etária.

O Fortnite baseava a proteção às crianças e adolescentes principalmente na conta limitada. Quando o jogador declarava ter menos de 13 anos ou estar abaixo da idade de consentimento digital da região, a conta passava a operar com recursos desativados por padrão, como bate-papo livre por voz e texto, compras com dinheiro real, recomendações baseadas em atividade, notificações de *marketing*, nomes de exibição personalizados e autenticação em dois fatores por SMS. Esses recursos podiam ser liberados com consentimento e configuração pelo responsável ou quando a pessoa usuária atingisse a idade mínima indicada; nessa situação, a conta passava a ser uma conta liberada e os mecanismos de supervisão parental podiam ser acessados e modificados pelo responsável mediante um código de acesso numérico (PIN), necessário para entrar nos controles parentais e autorizar alterações nas configurações.

O Minecraft utilizava o ecossistema Microsoft Family Safety/Xbox, com supervisão parental configurada pelo responsável no grupo familiar, para restringir recursos sociais e de multijogador, como encontrar amigos, participar de jogos multijogador ou *realms*, usar *chat* e compartilhar perfil, capturas de tela e criações da comunidade. Além disso, contas infantis de crianças com menos de 9 anos não podiam resgatar códigos para itens promocionais ou conteúdo baixável dentro do jogo, salvo se o organizador da família ajustasse a classificação etária para permitir esse resgate.

Já no PlayStation não existia indicação de restrição automática de funcionalidades apenas com base na idade. A diferenciação se dava sobretudo pela estrutura de contas: para pessoas com menos de 18 anos, o responsável deveria criar a conta, que passava a ser tratada como a de uma criança. Nessas contas, as restrições decorriam da supervisão parental definida pelo gerente da família, que podia bloquear mensagens de texto, bate-papo por voz, capturas de tela, clipes de vídeo, transmissões de jogos e a vinculação de serviços e aplicativos de terceiros com recursos de comunicação, além de definir limite mensal de gastos, cujo padrão era zero.

Nos serviços digitais analisados nesta categoria, a indicação de idade no momento do cadastro era descrita, em regra, como autodeclaração da própria pessoa usuária, a partir da data de nascimento informada, e as salvaguardas voltadas a crianças e adolescentes se concentravam principalmente em mecanismos de supervisão parental que, em geral, dependiam de ativação pelo responsável legal. O Roblox, entretanto, descrevia, no momento do cadastro, duas vias adicionais de aferição, por documento para usuários com 13 anos ou mais e por estimativa etária via biometria facial; além disso, se a estimativa indicava faixa inferior a 13 anos, a conta poderia ser automaticamente ajustada para “abaixo de 13”, com restrição de funcionalidades. Já o PlayStation e o Minecraft não utilizavam mecanismos de aferição e remoção da idade da própria pessoa usuária no ato do cadastro, para além da autodeclaração realizada a partir da informação da data de nascimento. No caso do Fortnite, também não havia aferição da idade da própria pessoa usuária no cadastro, mas o serviço descrevia mecanismos de verificação da adulticidade do responsável no fluxo de consentimento parental. O PlayStation e o Minecraft não faziam uso de mecanismos de aferição da idade da própria pessoa usuária no cadastro, para além da autodeclaração realizada a partir da informação da data de nascimento. No caso do Fortnite, ocorria o mesmo, mas o serviço descrevia mecanismos de verificação da adulticidade do responsável no fluxo de consentimento parental.

Em relação aos mecanismos de aferição associados à política de idade mínima, os documentos que regiam o Fortnite descreviam um fluxo de verificação da adultidade do responsável por meio do Kids Web Services (KWS), serviço oferecido pela subsidiária Kids Web Services Ltd. e utilizado no processo de “consentimento parental verificável”. Esse fluxo incluía, no Brasil, a checagem de data de nascimento e CPF em base governamental, além de efetuar a estimativa facial do responsável legal. Isso não era descrito como atuação proativa para detectar contas com usuário abaixo da idade mínima, mas como parte do procedimento de consentimento parental quando a conta estava sujeita a restrições etárias. No PlayStation, havia previsão de solicitação de documentos oficiais em hipóteses gerais, como suspeita de fraude, atividade ilícita, conta comprometida, infração aos termos, prevenção de prejuízos ou exigência legal, sem que isso fosse caracterizado como mecanismo de aferição de idade. O Minecraft e o Fortnite não registravam, em seus documentos, que buscavam proativamente identificar contas de usuários com idade abaixo daquela aplicável.

Sobre eventuais sanções tomadas em caso de detecção de usuários com idade abaixo da mínima permitida, o Roblox descrevia que, se a estimativa etária apontava menos de 13 anos, a conta poderia ser corrigida automaticamente para “abaixo de 13”, com a aplicação das restrições de funcionalidades e das configurações mais protetivas dessa faixa etária, ainda que os termos indicassem 18 anos como marco de idade mínima sem consentimento parental. O Minecraft descrevia bloqueio de acesso ou exigência de consentimento/autorização de responsável para usuários com idade abaixo do marco etário mínimo, com orientação para corrigir a data de nascimento quando a conta indicasse idade abaixo da aplicável; quando esse consentimento era solicitado, ele deveria ser aprovado pelo responsável por meio de *link* enviado por *e-mail* e, se ele não conseguisse acessar sua conta para efetuar a aprovação, a pessoa usuária poderia perder o acesso à conta. O PlayStation presumia sanções gerais por violação de termos de uso ou fornecimento de informações falsas (suspensão, encerramento, restrição de conta e medidas sobre conteúdo). O Fortnite não caracterizava, em seus documentos, medidas aplicáveis em caso de detecção de usuário fora das regras aplicáveis.

Nenhum dos quatro serviços avaliados nesta categoria indicava possuir um canal específico para reportar contas por suspeita de usuário com idade abaixo da política mínima, apenas canais gerais de denúncia e suporte. Em relação à possibilidade de recurso, os quatro serviços também dispunham de canais gerais, sem procedimento específico dedicado à revisão de decisões de idade mínima. Também não divulgavam relatórios de transparência com recorte de crianças e adolescentes.

Dos quatro serviços, o PlayStation era o único com documentos integralmente disponíveis em português. No caso do Roblox, Minecraft e Fortnite, os documentos estavam parcialmente em português, com materiais secundários acessados por *links* disponíveis apenas em inglês. Em relação à menção a marcos legais brasileiros, o Roblox e o Minecraft citavam a LGPD — este último, no contexto de consentimento parental. O Fortnite e O PlayStation não faziam referência direta a leis brasileiras.

*Tabela 5 – Síntese dos serviços, categoria “jogos online”*

	Idade mínima indicada pelo serviço	Aferição no cadastro	Aferição para funcionalidades	Mecanismo de aferição	Supervisão parental	Ação proativa para detecção de usuários irregulares	Documentação em português
Fortnite	13	Não	Sim	Verificação	Sim	Não	Parcialmente
Minecraft	13	Não	Não	N/A	Sim	Não	Parcialmente
Roblox	18	Sim	Não	Verificação e estimativa	Sim	Não	Parcialmente
PlayStation	18	Não	Não	N/A	Sim	Não	Sim

## IA generativa

Aplicações de IA generativa são sistemas que criam conteúdos novos, como textos, imagens, músicas, vídeos ou código, a partir de comandos do usuário e do processamento de grandes volumes de dados. Entre os riscos relativos ao acesso destes serviços digitais por crianças e adolescentes estão a exposição a conteúdo inadequado para faixa etária e à desinformação (especialmente em saúde), além de trazer prejuízos à cognição, ao pensamento crítico e à saúde, entre outros (Nagata *et al.*, 2025; OCDE, 2021).

O Brasil ainda não possui um marco legal específico para os serviços de IA generativa — tanto o ECA Digital quanto o decreto regulamentador não mencionam essa categoria de serviços de forma expressa. No entanto, eles devem estar em conformidade com normas gerais aplicáveis a serviços digitais, como o MCI, a LGPD, o Código de Defesa do Consumidor — CDF (Lei 8.078/1990) e, no que tange à proteção de crianças e adolescentes no país, o ECA Digital.

Nesta categoria, o estudo analisou dois serviços: o ChatGPT e o Gemini. Ambos permitiam o uso de suas funcionalidades básicas sem a criação de conta ou realização de *login*. Em seus termos de uso, o ChatGPT definia 13 anos como a idade mínima para criação de conta e acesso a mais funcionalidades. Já o Gemini, que é um serviço do Google, definia a idade mínima de 13 anos para gerenciar a própria conta Google.<sup>14</sup>

O ChatGPT não possuía restrições para funcionalidades por faixa etária, mas estabelecia medidas de proteção específicas relacionadas à filtragem de conteúdo e privacidade, além de mecanismos de supervisão parental. De acordo com os documentos que regiam o serviço, por intermédio do recurso “Membro da Família”, era possível vincular a conta do responsável à do adolescente e, assim, gerenciar as configurações.

Por sua vez, o Gemini apresentava restrições para a aplicação Nana Banana Pro<sup>15</sup>, disponível apenas para usuários com mais de 18 anos, e para o Assistente Digital (Google Assistente)<sup>16</sup>. As funcionalidades das aplicações Ok Google e o Voice Match<sup>17</sup> não podiam ser usadas com os aplicativos do Gemini por usuários com menos de 13 anos.

<sup>14</sup> Considerando que o Gemini é um serviço do Google, as políticas e documentos que regiam o Google também se aplicam a ele.

<sup>15</sup> O Nana Banana Pro é um modelo de IA, baseado no Gemini 3 Pro, capaz de gerar imagens mais variadas e sofisticadas com renderização de texto dinâmica. Segundo o Blog do Google Brasil, “Com o Nano Banana Pro, agora você pode: Gerar imagens mais precisas e ricas em contexto com base em raciocínio aprimorado, conhecimento mundial e informações em tempo real”. Disponível em <https://blog.google/intl/pt-br/produtos/explore-e-encontre-respostas/nano-banana-pro/>

<sup>16</sup> O Gemini é um novo tipo de assistente com tecnologia de IA da Google e apresenta novas funcionalidades em relação ao recurso viva-voz do Google Assistente. De acordo com o serviço, em comparação ao Assistente Digital, o Gemini apresentou resultados superiores devido à capacidade de compreender melhor a linguagem natural, além da variedade de tarefas mais complexas em que pode auxiliar. Disponível em <https://gemini.google/br/assistant/?hl=pt-BR>

<sup>17</sup> Ao ativar o Voice Match, o Google Assistente “aprende” qual é a voz do usuário para oferecer resultados personalizados. É possível ativá-lo para uso em uma casa ou um dispositivo com Google Assistente, como um alto-falante, *smart display* ou Despertador Inteligente. Quando o usuário diz “Ok Google”, o comando de voz ativa seus dispositivos com Google Assistente, recebendo ajuda sem precisar digitar. Disponível em <https://support.google.com/assistant/answer/9071681?sjid=9110508420771576465-SA>

O Gemini também indicava portar medidas de proteção para o conteúdo (filtros extras de conteúdo para “menores de idade”), privacidade e interações comerciais. Tendo em vista que o Gemini é um serviço do grupo Google, o *app* do Family Link, que funcionava como mecanismo de supervisão parental, também poderia ser utilizado para desativar o acesso aos *apps* do Gemini para usuários com menos de 13 anos. Porém, os documentos que regiam o serviço não informavam, de forma clara, sobre a disponibilidade dessa funcionalidade no Brasil.

Tanto o Family Link (Gemini/Google) quanto o Membro da Família (ChatGPT) correspondiam a mecanismos de supervisão parental de caráter voluntário e pressupunham uma relação harmoniosa entre os responsáveis legais e a criança ou adolescente para que a ativação fosse realizada. Os mecanismos funcionavam a partir de “convite”, com a criança ou adolescente devendo aceitar a solicitação para se conectar com o responsável e, então, ativar os recursos de supervisão. Além disso, o Family Link continha limitações em relação à forma de acesso ao Gemini. De acordo com a Central de Ajuda, “ainda não é possível acessar o *web app* Gemini com uma Conta do Google gerenciada pelo Family Link”<sup>18</sup>.

O ChatGPT não utilizava mecanismos de aferição etária no momento de registro da conta — apenas a autodeclaração. Somente para a remoção das proteções adicionais relacionadas a conteúdo era necessário confirmar que o usuário tinha 18 anos ou mais por meio do envio de uma *selfie* ou um documento de identidade oficial. As proteções adicionais que limitavam conteúdos eram ativadas por padrão e só poderiam ser removidas mediante a aferição etária. A OpenAI, empresa responsável pelo serviço do ChatGPT, também declarava que, caso constatasse que o usuário tinha menos de 18 anos, seriam adicionadas “proteções extras” — mas não fica claro se o usuário passava a ser considerado como parte de outra faixa etária, retornando à proteção por padrão. Nesse sentido, o serviço indicava que empregava “diferentes sinais” para prever a idade do usuário e identificar proativamente contas de usuários com menos de 18 anos, que poderiam incluir os tópicos gerais da conversa de um usuário ou o horário de acesso e utilização do serviço.

Já o Gemini não fazia uso de mecanismos de aferição etária no momento de registro da conta, mas, segundo o Google, caso se verificasse que o usuário não tinha idade suficiente para gerenciar sua própria conta<sup>19</sup>, ele deveria comprovar sua idade por meio do envio de documento de identidade oficial ou cartão de crédito. Para acessar conteúdos e recursos com restrição de idade, o Google também empregava estimativa etária por meio de uma *selfie* ou do endereço de *e-mail*.

---

<sup>18</sup> Disponível em <https://support.google.com/gemini/answer/13278668?hl=pt-BR#zippy=%2Cn%C3%A3o-%C3%A9-poss%C3%ADvel-acessar-este-servi%C3%A7o>

<sup>19</sup> Não há informação disponível sobre como isso ocorreria.

Os documentos que regiam o serviço do ChatGPT mencionavam duas empresas terceirizadas para realizar a aferição etária: Persona<sup>20</sup> e Yoti. Vale destacar que, em relação à Yoti, a OpenAI informava que, “Dependendo do método escolhido, você poderá ser solicitado a tirar uma selfie, enviar um documento de identificação emitido pelo governo ou usar o aplicativo Yoti”<sup>21</sup>, sugerindo que o usuário poderia escolher o método de aferição que desejasse.

Caso um usuário com idade abaixo da permitida fosse identificado nos *apps* Gemini, o serviço apontava que a conta seria desativada. Por sua vez, a OpenAI afirmava que se os sistemas detectarem que o usuário tinha menos de 18 anos, o ChatGPT adicionaria proteções extras à experiência. Para removê-las, seria necessário aferir a idade por meio de *selfie* ao vivo ou documento de identidade oficial. Se o usuário ultrapassasse o limite de tentativas de verificação, a sanção adotada pelo OpenAI era a desativação da conta. Os documentos que regiam a plataforma apresentavam três possibilidades, caso usuários com idade abaixo da permitida fossem identificados: (1) a conta permanecia ativa (“Sua conta permanece ativa. Se você for menor de 18 anos, o ChatGPT simplesmente limita alguns conteúdos sensíveis e trata certos tópicos com cuidado extra”<sup>22</sup>); (2) a conta era bloqueada até a conclusão da verificação de idade; ou (3) a conta era desativada por motivo de segurança, se o usuário extrapolasse o limite de tentativas de verificação etária.

O ChatGPT não disponibilizava mecanismos de reporte ou de recurso específicos para ações de aplicação da política de idade mínima. A OpenAI publicava relatórios de transparência sobre segurança infantil, porém com foco em material de abuso infantil e desaparecimento de crianças. Na mesma linha, o Gemini também não apresentava mecanismos de reporte ou recurso. O Google não divulgava informações sobre o Gemini nos seus relatórios de transparência.

Os documentos que regiam o ChatGPT estavam disponíveis na íntegra em português, embora não mencionassem marcos normativos brasileiros. Já as políticas do Gemini mencionavam a LGPD e a ANPD de maneira genérica (“lei de proteção de dados do Brasil”) e estavam disponíveis em português, exceção feita ao Guia Familiar sobre a IA, redigido em inglês.

---

**20** Em relação à Persona, a OpenAI afirmava expressamente que “A verificação de idade é feita pela Persona, não pela OpenAI”. Segundo o serviço, a empresa terceirizada excluía o documento de identidade ou *selfie*, de modo que a OpenAI recebia apenas a data de nascimento ou uma previsão de idade. Disponível em <https://help.openai.com/pt-br/articles/12652064-age-prediction-in-chatgpt>

**21** Disponível em <https://help.openai.com/pt-br/articles/8411987-why-am-i-being-asked-to-verify-my-age>

**22** Disponível em <https://help.openai.com/en/articles/12652064-age-prediction-in-chatgpt>

**Tabela 6** – Síntese dos serviços, categoria “IA generativa”

	Idade mínima indicada pelo serviço	Aferição no cadastro	Aferição para funcionalidades	Mecanismo de aferição	Supervisão parental	Ação proativa para detecção de usuários irregulares	Documentação em português
ChatGPT	13	Não	Sim	Verificação	Sim	Sim	Sim
Gemini	13	Não	Sim	Verificação e estimativa	Sim	Não	Parcialmente

### Lojas de aplicativos

As lojas de aplicativos representavam uma categoria de serviços de acesso provável por crianças e adolescentes. Ainda que não possuíssem características direcionadas especificamente a esse público e tampouco elementos lúdicos ou atrativos para ele, qualquer pessoa podia acessá-las para baixar ou comprar aplicativos de jogos *online* e outros serviços ou produtos de tecnologia. Entre os principais riscos em relação ao acesso e uso destes serviços por crianças e adolescentes estavam a exposição a conteúdo inadequado à idade e a realização de transações comerciais não autorizadas pelos responsáveis legais, como a compra de aplicativos.

Além das obrigações gerais aplicáveis a todos os fornecedores de serviços, o ECA Digital estabelece obrigações específicas para provedores de lojas de aplicativos, que devem, entre outras imposições gerais impostas pela legislação: adotar mecanismos proporcionais, auditáveis e seguros para verificação de idade ou faixa etária dos usuários (Lei n. 15.211/2025, art. 12, I); oferecer ferramentas voluntárias de supervisão parental (art. 12, II); e ofertar API seguras que transmitam apenas um “sinal de idade” aos provedores de aplicações, com proteção de privacidade desde a concepção (art. 12, III). Além disso, para *downloads* realizados por crianças e adolescentes, deve ser exigido o consentimento livre e informado dos pais ou responsáveis, respeitando a autonomia progressiva e vedada a presunção de autorização por silêncio (art. 12, §2º).

O estudo analisou dois serviços de lojas de aplicativos, o Google Play e a Apple App Store. Para utilizar todos os recursos dessas lojas virtuais, como baixar e comprar aplicativos, o usuário deveria criar uma conta pessoal, porém era possível acessar as lojas virtuais sem uma conta Google ou conta Apple. O Google estabelecia a idade mínima de 13 anos para o uso de sua plataforma de aplicativos, sem consentimento parental. Por sua vez, a Apple App Store definia a idade mínima de 16 anos para o Brasil.

O Google Play não utilizava métodos de aferição etária no momento de registro da conta, mas o serviço declarava realizar, em alguns casos, a verificação baseada em documento oficial e cartão de crédito para: (1) acessar conteúdos ou recursos com restrição de idade; (2) atualizar a idade declarada no momento de registro da conta e (3) viabilizar o consentimento parental no momento de criar uma conta para usuários com menos de 13 anos. A Apple empregava métodos de verificação de identidade de responsáveis para o consentimento parental. Segundo a empresa, “Para Contas Apple destinadas a menores de 16 anos, a Apple aplica medidas para confirmar que o indivíduo que cria a conta é um pai ou responsável”<sup>23</sup>. A verificação de identidade para o consentimento parental poderia ser feita por meio da confirmação do método de pagamento do iTunes, iCloud ou Apple App Store; com a utilização de documento oficial no *app* Carteira; ou com a conta Apple. Em ambos os serviços, não havia menções quanto à utilização de métodos para a identificação proativa de usuários com idade abaixo da permitida.

O Google Play não apresentava funcionalidades ativadas ou restringidas por faixa etária, porém existiam configurações específicas por faixa etária para conteúdo, publicidade e interações comerciais. Em relação ao conteúdo, o Google Play disponibilizava a classificação do conteúdo de *apps* e jogos, cuja responsabilidade era dos desenvolvedores de aplicativos e da IARC. Além disso, o Google anunciava que “menores de idade não podem pesquisar, acessar e fazer compras em *apps* voltados a usuários maiores de 18 anos ou se o desenvolvedor do *app* ou jogo bloqueou o acesso para menores de idade”<sup>24</sup>. Os responsáveis também poderiam configurar a supervisão parental para restringir o uso de *apps* e jogos a uma determinada classificação, impedindo a visualização de aplicativos sem classificação no Play Store. Quanto à publicidade, as políticas do Google dispunham de salvaguardas específicas relacionadas à veiculação de anúncios, como a desativação da personalização de anúncios para pessoas com menos de 13 anos e restrições de categorias sensíveis ao anúncio. As interações comerciais com o sistema de faturamento do Google Play também eram limitadas. As compras dentro dos *apps* disponíveis na seção “Crianças” exigiam autenticação, mesmo que o responsável não utilizasse o Family Link.

Já a Apple App Store adotava medidas de proteção por faixa etária que englobavam funcionalidades, conteúdo, publicidade, privacidade e interações comerciais, além dos recursos de supervisão parental do compartilhamento familiar (Restrições; Tempo de Uso; “Pedir para comprar” e Compartilhamento de Compras). Como medidas de proteção a determinados tipos de publicidade, o ajuste “Anúncios Personalizados” e o “Permitir que *Apps* Solicitem Rastreamento” eram desativados e não podiam ser acionados para a conta Apple da criança. Em relação à privacidade, a Apple disponibilizava um “Aviso de Privacidade Familiar para Crianças” que abordava o tratamento de dados para

<sup>23</sup> Disponível em <https://support.apple.com/pt-br/102617>

<sup>24</sup> Disponível em <https://support.google.com/googleplay/answer/6209531?hl=pt-BR#zippy=%2Capps-e-jogos%2Cfilmes-e-tv%2Clivros%2Capps-com-restri%C3%A7%C3%A3o-de-idade>

contas de crianças. Quanto às interações comerciais, ela disponibilizava um recurso do “Compartilhamento Familiar” que permitia analisar e aprovar *downloads* e compras solicitados pela criança, incluindo compras dentro de *apps* e *downloads* gratuitos na Apple App Store, iTunes Store ou Apple Books. O “Pedir para Comprar” era ativado por padrão para crianças com menos de 13 anos (ou a idade mínima equivalente no país de residência)<sup>25</sup> e permanecia acionado até ser desativado pelos responsáveis.

Ambos os serviços asseguravam mecanismos de supervisão parental, porém com formas de ativação e características distintas. O Google Play desenvolveu o Family Link, que poderia ser utilizado para outros aplicativos e serviços Google, como YouTube e Google Chrome. Entretanto, o recurso apresentava limitações geográficas e técnicas. Embora esteja disponível no Brasil, o serviço declarava que “O Family Link talvez não esteja disponível em todos os países ou regiões”<sup>26</sup>, o que significava que usuários de determinadas localizações não tinham acesso ao aplicativo, prejudicando o exercício da supervisão parental. Além disso, segundo o Google Play, “não é possível supervisionar iPhones, iPads e computadores que não são Chromebooks no Family Link”. Ou seja, o dispositivo a ser supervisionado deveria executar o sistema operacional ChromeOS, desenvolvido pelo Google.

Já a Apple App Store oferecia o recurso do “Compartilhamento Familiar”, que permitia ao responsável organizador convidar qualquer pessoa que tivesse uma conta Apple e até criar um novo perfil para a criança. Com o compartilhamento familiar era possível dar a cinco pessoas da família acesso grátis às assinaturas (ex.: Apple Music e Apple TV); saber quanto tempo a criança passava nos aparelhos registrados e sua localização; bem como era facultado ao responsável limitar recursos como FaceTime, Câmera, Safari, jogos *multiplayer* e determinados *apps* de redes sociais. Esse recurso podia ser configurado no dispositivo Apple do responsável e utilizado em outras aplicações, além da Apple App Store. Segundo os documentos que regiam o serviço, o responsável organizador poderia controlar limites para compras ou *downloads* e aplicar restrições de idade para filmes, músicas, livros e outros tipos de conteúdo. Por fim, destaca-se que, de acordo com as políticas da Apple, “assim que a criança fizer 13 anos (ou a idade mínima equivalente, de acordo com a jurisdição), ela terá permissão para manter a própria conta sem participar do Compartilhamento Familiar”<sup>27</sup>.

Caso um usuário com idade abaixo da mínima permitida fosse identificado, o Google Play indicava que realizaria a desativação da conta. Já os documentos que regiam a Apple App Store não mencionavam sanções específicas, somente as medidas para o tratamento de dados pessoais de crianças sem o devido consentimento parental. Nessas situações, a empresa declarava que faria a exclusão dos dados.

---

<sup>25</sup> O Brasil é um dos países em que há exceção à regra geral de idade mínima de 13 anos — que é de 16 anos no território nacional. Não fica claro, porém, da leitura dos documentos, se para outras funcionalidades o limite etário para o Brasil é de 13 ou 16 anos.

<sup>26</sup> Disponível em <https://support.google.com/families/answer/7101025?hl=pt-BR>

<sup>27</sup> Disponível em <https://www.apple.com/br/legal/privacy/br/parent-disclosure/>

O Google Play não assegurava mecanismos de recurso específicos para ações de aplicação da política de idade mínima e reporte de contas de usuários com idade abaixo dela. Tampouco oferecia relatório de transparência específico com informações sobre usuários crianças e adolescentes, ainda que o serviço publicasse relatórios sobre o combate à circulação de material de exploração e abuso sexual infantil. A Apple App Store também não apresentava mecanismos específicos de reporte ou recurso. Ela divulgava relatório de transparência sobre o Brasil, mas não mostrava dados e informações relacionadas a usuários crianças e adolescentes.

Os documentos que regiam os serviços do Google Play e da Apple Play estavam disponíveis em português e faziam referência genérica à LGPD e à ANPD, no caso somente da primeira plataforma.

**Tabela 7** – Síntese dos serviços, categoria “lojas de aplicativos”

	Idade mínima indicada pelo serviço	Aferição no cadastro	Aferição para funcionalidades	Mecanismo de aferição	Supervisão parental	Ação proativa para detecção de usuários irregulares	Documentação em português
Google Play	13	Não	Sim	Verificação	Sim	Não	Sim
Apple App Store	16	Não	Sim	Verificação	Sim	Não	Sim

### Marketplace

Os serviços de *marketplace* digitais são plataformas *online* que conectam vendedores e compradores em um mesmo ambiente virtual, permitindo que diversos fornecedores ofereçam produtos ou serviços para um grande público. Entre os riscos associados ao acesso e uso dessas plataformas por crianças e adolescentes estão a exposição e compra de produtos ilícitos e/ou proibidos em lei para pessoas com menos de 18 anos — como bebidas alcoólicas e tabaco — e a exposição a conteúdos e publicidade indevidos.

Assim como outras categorias de serviços, os *marketplaces* devem estar em conformidade com normas gerais aplicáveis a serviços digitais, como o MCI, a LGPD e o CDC, que foram regulamentados e complementados, no que refere aos serviços de comércio eletrônico, pelo Decreto do E-commerce (Decreto n. 7.962/2013).

Nesta categoria, o estudo contemplou dois serviços, o Mercado Livre e a Amazon. Em ambos, qualquer usuário podia acessar diretamente os produtos oferecidos nas plataformas, sem a necessidade de efetuar o cadastro. Para realizar efetivamente as compras, porém, o cadastro de conta era exigido. A Amazon assinalava que sua plataforma era destinada

a pessoas adultas, sendo o cadastro para compra de produtos por pessoas com menos de 18 anos permitido com a “participação” de pais ou responsáveis. O Mercado Livre admitia contas de pessoas entre 13 e 17 anos, desde que com autorização do responsável. Sua documentação também trazia uma referência adicional, em página intitulada “Menor de idade”, na qual se fazia menção adicional ao uso de conta por crianças a partir de 10 anos, também com autorização do responsável; sem, no entanto, esclarecer como essa referência se articulava com a regra dos termos. Nas lojas de aplicativos, a Amazon aparecia com classificação para 14 anos na Google Play e 12 anos na Apple App Store, enquanto o Mercado Livre era classificado para 16 anos na Google Play e como “Livre” na Apple App Store.

Para a realização do cadastro de conta, ambas as plataformas operavam a partir da autodeclaração dos usuários. Nos documentos que regiam o Mercado Livre, eram descritas checagens posteriores para a realização de verificação de identidade, que poderiam envolver envio de documento e biometria facial, mas que estavam relacionadas ao combate a fraudes, sem vínculo explícito com a aferição etária. Nenhum dos dois serviços indicava a existência de mecanismos de detecção proativa de contas de usuários crianças e adolescentes.

Nenhum dos serviços descrevia a existência de restrições de funcionalidades por faixa etária, seja em relação a conteúdo, publicidade, privacidade ou interações comerciais. Nos documentos que regiam o Mercado Livre, havia menção genérica à supervisão parental, mas sem detalhar ferramentas próprias e o “passo a passo” identificado remetia a recursos do sistema operacional. A Amazon não fazia menção a mecanismos ou ferramentas de supervisão parental.

Em relação a eventuais sanções em caso de detecção de usuários com idade abaixo da mínima permitida, nenhum dos serviços informava ações específicas, mas faziam menção geral a sanções por violação de leis ou de seus termos de uso. Entre as sanções, estavam: avisar, suspender, restringir ou desativar a conta, além de rejeitar ou cancelar registro e impedir novo cadastro de contas já desativadas.

Nenhum dos serviços possuía mecanismo específico para o reporte de contas por idade indevida, apenas canais gerais de contato e ajuda; também não dispunham de mecanismo específico de recurso ligado a ações de aplicação de idade mínima; e não publicavam relatórios de transparência com dados sobre acesso e uso dos serviços por crianças e adolescentes.

Os documentos dispostos por ambas as empresas estavam inteiramente disponíveis em português. Em relação a referências diretas à legislação nacional, a Amazon mencionava a LGPD e indicava que as condições de uso eram regidas pelas leis do Brasil. O Mercado Livre também fazia menção às “leis brasileiras”, de forma genérica, e incluía em sua declaração de privacidade um anexo específico aplicável ao Brasil, com disposições voltadas a usuários e visitantes residentes no país, prevendo inclusive a possibilidade de efetuar reclamações perante a ANPD.

Tabela 8 – Síntese dos serviços, categoria “marketplace”

	Idade mínima indicada pelo serviço	Aferição no cadastro	Aferição para funcionalidades	Mecanismo de aferição	Supervisão parental	Ação proativa para detecção de usuários irregulares	Documentação em português
Amazon	18	Não	Não	N/A	Não	Não	Sim
Mercado Livre	18	Não	Não	N/A	Sim	Não	Sim

## Mensageria

Os serviços de mensageria são plataformas digitais que permitem a troca instantânea de mensagens entre usuários pela Internet. Eles possibilitam o envio de texto, áudio, imagens, vídeos, documentos e chamadas de voz ou vídeo em tempo real e, geralmente, funcionam por meio de contas vinculadas a número de telefone ou perfil digital.

Entre os riscos associados ao uso dos serviços digitais por crianças e adolescentes estão a exposição a conteúdos inadequados e o contato com adultos mal-intencionados. Essa interação pode facilitar situações de aliciamento, assédio ou fraude, além da coleta e compartilhamento de dados pessoais, especialmente para fins comerciais, o que pode afetar seu direito à privacidade. Além disso, o acesso a essas plataformas pode ensejar a exposição ao *cyberbullying*, com impactos no bem-estar emocional e desenvolvimento desse público.

O Brasil não possui um marco legal específico para aplicações de mensageria, embora existam regras a serem observadas pelos serviços em períodos eleitorais. No entanto, assim como outras categorias de serviços, as mensagerias devem estar em conformidade com normas gerais aplicáveis a serviços digitais, como o MCI, a LGPD, o CDC e, no que tange à proteção de crianças e adolescentes no país, também o ECA Digital.

Foram analisados, na pesquisa, os serviços WhatsApp (controlado pela empresa Meta) e Telegram. A idade mínima estabelecida para registro e uso do WhatsApp no Brasil era de 13 anos. O Telegram definiu o limite mínimo de 16 anos, no país, como requisito para se inscrever na plataforma. Contudo, a idade estabelecida nas lojas de aplicativos para *download* era diferente: a classificação do WhatsApp era de 12 anos (Google Play e Apple App Store), enquanto o Telegram aparecia com 18 anos (Google Play) e 14 anos (Apple App Store).

A documentação disponível dessas plataformas indicava que não havia verificação ou estimativa etária no momento do registro do usuário e tampouco detecção proativa de contas de usuários abaixo da idade mínima permitida. No caso do Telegram, ocorria a autodeclaração opcional de idade, por meio de inserção da data de aniversário no perfil, mas não como requisito de cadastro. Ele afirmava, de maneira genérica, utilizar

mecanismos de aferição de idade em países em que as legislações assim exigissem, mas sem dar detalhes sobre localidades e sem esclarecer sua eventual aplicação no Brasil. O WhatsApp, por sua vez, não solicitava nenhuma informação etária no cadastro — nem data de nascimento no formato de autodeclaração. O único dado obrigatório para inserção no cadastro era o número de telefone.

Em geral, não havia salvaguardas por idade descritas para funcionalidades, conteúdo, privacidade, interações comerciais ou supervisão parental. A exceção estava na salvaguarda do WhatsApp, em relação a conteúdos publicitários, cujos documentos previam limitação de segmentação para usuários com menos de 18 anos ou idade superior em alguns países.

Em relação às sanções em caso de detecção da presença de usuários com idade abaixo da mínima permitida, o WhatsApp informava que desativaria a conta. O Telegram, por sua vez, não descrevia quais ações aplicaria.

Sobre os mecanismos de reporte de usuários com idade abaixo da mínima, o WhatsApp oferecia um canal específico para os responsáveis legais denunciarem por *e-mail* contas de pessoas abaixo de 13 anos, mediante envio de documentos que comprovassem a titularidade do número de celular vinculado, a responsabilidade legal e a idade da pessoa usuária; não havia, porém, um mecanismo de recurso específico para decisões de desativação de contas. No Telegram, não existiam canais de reporte específicos e eventuais denúncias ocorriam por canais gerais, também sem mecanismos de recurso. Quanto à transparência, o WhatsApp publicava relatórios vinculados à jurisdição da União Europeia, que não abrangiam o Brasil nem incluíam dados sobre crianças e adolescentes. O Telegram mencionava relatórios trimestrais, mas sem indicar métricas específicas sobre esse público.

Em relação à disponibilização dos documentos em português e à menção a respeito da legislação brasileira, o WhatsApp apresentava documentos em português e mencionava neles a LGPD. O Telegram oferecia documentos em português apenas parcialmente: parte da documentação e de páginas associadas ao serviço permaneciam em inglês, como “Age verification” e “Telegram Press Info”, e fazia referência direta, entre os marcos legais brasileiros, tão somente à LGPD.

*Tabela 9 – Síntese dos serviços, categoria “mensageria”*

	Idade mínima indicada pelo serviço	Aferição no cadastro	Aferição para funcionalidades	Mecanismo de aferição	Supervisão parental	Ação proativa para detecção de usuários irregulares	Documentação em português
Telegram	16	Não	Não	N/A	Não	Não	Parcialmente
WhatsApp	13	Não	Não	N/A	Não	Não	Sim

## Para crianças

Nesta categoria se situam os serviços digitais destinados exclusiva ou prioritariamente a crianças, com um único serviço avaliado pelo estudo, o YouTube Kids (gerido pelo Google), que fora concebido como uma versão mais segura do YouTube e oferecia conteúdos especialmente voltados ao público infantil. Embora o serviço fosse destinado a crianças, entre os riscos de acesso e uso por elas estavam a exposição a conteúdos inadequados, sobretudo em razão de possíveis falhas de filtragem, bem como o acesso à publicidade. Sob a perspectiva regulatória, o serviço deveria estar adequado a marcos gerais como o ECA Digital, a MCI, a LGPD e o CDC.

Os documentos que regiam o YouTube Kids afirmavam que não existia idade mínima para usá-lo e, nas lojas de aplicativos Google Play e Apple App Store, o aplicativo era classificado como de uso “Livre”. Era possível utilizar o serviço sem fazer *login*, mas para criar perfis infantis e acessar recursos de configuração e supervisão, o responsável precisava iniciar a sessão com uma conta do Google e utilizar o Family Link, por meio do qual poderia administrar configurações e acompanhar o uso pela criança.

O serviço informava a existência de salvaguardas por faixa etária que afetavam funcionalidades, conteúdo e sobretudo a ferramenta de pesquisa: na criação/configuração do perfil da criança, o responsável informava a idade e o serviço enquadrava-o em uma das configurações etárias: “Pré-escolar”, “Crianças de 5 a 8 anos” ou “Crianças de 9 a 12 anos”. A partir dessa parametrização, os resultados da pesquisa variavam conforme a faixa etária escolhida. A pesquisa também podia ficar indisponível em modos de supervisão parental mais restritivos, como “Somente conteúdo aprovado”, ou quando o responsável aprovava o conteúdo manualmente. Os documentos também registravam controles de publicidade, com número limitado de anúncios pagos e exclusão de categorias como alimentos e bebidas, para todas as faixas etárias, e apontava que não era exibida publicidade personalizada para crianças. Não ocorriam diferenças por faixa etária aplicáveis à privacidade ou a interações comerciais dentro do *app*.

A informação etária no YouTube Kids podia ser fornecida no momento de criação ou configuração de perfis e, nos infantis, era apresentada por autodeclaração do responsável legal, que informava a idade da criança e, opcionalmente, o mês de nascimento dela — utilizando esse dado para ajustar configurações. Os documentos da plataforma não indicavam o uso de mecanismos para realizar a aferição da veracidade das informações inseridas.

Para os recursos de supervisão parental voltados à configuração da conta do usuário criança, existiam mecanismos de verificação de idade voltados ao responsável legal, como confirmação de adultidade a partir da data de nascimento registrada na conta do Google. Embora seja possível utilizar o YouTube Kids sem fazer *login*, a conta do Google é necessária para criar perfis infantis e acessar recursos de configuração e supervisão. Também era empregado um mecanismo de estimativa etária, com um desafio de matemática para

confirmar que se tratava de um usuário adulto, quando este escolhesse continuar a navegar sem fazer o *login*. Existia, ainda, a menção de que o Google, como regra geral para seus serviços, poderia usar informações de pagamento para validar requisitos de idade quando a data de nascimento indicada sugerisse idade inferior a 13 anos ou à idade mínima aplicável no país ou região para abrir uma conta Google.

Como não existia idade mínima para o uso do serviço, não havia previsão de sanções ou canais de reporte voltados à política de idade mínima. O Google não publicava relatórios de transparência específicos para o YouTube Kids.

Por fim, destaca-se que os documentos principais que regiam a plataforma estavam disponíveis em português, mas alguns guias informativos para famílias foram encontrados apenas em inglês, como é o caso do *Exploring YouTube confidently: A family guide to supervised experiences* e do *Empowering kids to be safe, confident explorers of the online world*. Sobre os marcos normativos, os documentos faziam menção genérica à “lei de proteção de dados do Brasil”, a “leis de privacidade” e a “leis de proteção de dados aplicáveis”.

**Tabela 10** – Síntese dos serviços, categoria “para crianças”

	Idade mínima indicada pelo serviço	Aferição no cadastro	Aferição para funcionalidades	Mecanismo de aferição	Supervisão parental	Ação proativa para detecção de usuários irregulares	Documentação em português
YouTube Kids	Livre	N/A	Não	N/A	Sim	N/A	Parcialmente

## Redes sociais

As redes sociais, conforme definição do ECA Digital, são aplicações de Internet que têm como principal finalidade o compartilhamento e a disseminação, pelos usuários, de opiniões e informações veiculadas por textos ou arquivos de imagens, sonoros ou audiovisuais, em uma única plataforma, por meio de contas conectadas ou acessíveis de forma articulada, desde que permitida a conexão entre usuários (Lei n. 15.211/2025, art. 2º, III). Os riscos associados ao acesso e uso por crianças e adolescentes incluíam, entre outros, exposição a conteúdos inadequados, vício, *cyberbullying* e outras formas de assédio, interação com pessoas mal-intencionadas, transtornos relacionados à imagem corporal e problemas de saúde mental, como ansiedade e depressão (OCDE, 2021; Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República [SECOM/PR], 2024).

Além das obrigações gerais impostas a todos os fornecedores de serviços, o ECA Digital reservou um capítulo específico destinado à proteção de crianças e adolescentes em redes sociais. Entre as obrigações impostas, estão a de vincular contas de usuários de até 16 anos a seus responsáveis legais (Lei n. 15.211/2025, art. 24); informar quando o serviço não for adequado para crianças ou adolescentes (art. 24, I); e aprimorar mecanismos de verificação de idade (art. 24, III). Além disso, a lei estabelece que as plataformas devem suspender contas com indícios de uso irregular por pessoas com menos de 18 anos até que a idade seja comprovada (art. 24, § 4º); garantir regras específicas para o tratamento de dados de crianças e adolescentes (art. 25); e proibir a criação de perfis comportamentais ou o uso de seus dados pessoais para direcionamento de publicidade (art. 26).

Nesta categoria, o estudo avaliou as plataformas TikTok, Discord, X, YouTube, Facebook e Instagram (esses dois últimos fazem parte dos serviços da Meta). Todos os serviços desta categoria estabeleciam 13 anos como idade mínima para o uso deles no Brasil. O YouTube, porém, indicava que existiam “experiências supervisionadas” que permitiam a crianças com menos de 13 anos (ou a idade mínima no seu país ou região) a utilizá-lo, sem especificar de maneira clara a validade destas exceções no Brasil.

Todos os serviços adotavam alguma forma de salvaguarda específica para a adaptação à faixa etária do usuário. O TikTok, por exemplo, dispunha de medidas diferenciadas de proteção por faixa etária em relação à habilitação de funcionalidades, conteúdo, publicidade, privacidade, interações comerciais e mecanismos de supervisão parental. Alguns recursos, como os que envolviam a transferência direta de recursos financeiros pela produção de conteúdo ou a realização de *lives*, poderiam ser utilizados apenas por usuários acima de 18 anos. Conteúdos considerados inadequados, como imagens não explícitas de abuso sexual e descrições de suicídio e automutilação, também eram filtrados e tornados inacessíveis para adolescentes. Entre exemplos de outras configurações diferenciadas estavam o estabelecimento por padrão de contas privadas para usuários com menos de 18 anos e a inabilitação do TikTok Shop. A plataforma dispunha do recurso de supervisão parental de “Sincronização Familiar”, a partir do qual “os pais ou responsáveis podem vincular suas contas do TikTok às de seus filhos ou filhas adolescentes para gerenciar uma variedade de configurações de conteúdo, privacidade e bem-estar”<sup>28</sup>.

O Discord indicava contar com medidas de proteção por faixa etária para funcionalidades, conteúdo, publicidade, interações comerciais e mecanismos de supervisão parental. O serviço colocava à disposição a iniciativa “Assistência à Segurança do Adolescente”, que incluía múltiplos alertas de segurança e filtros de conteúdo sensível que eram habilitados por padrão para usuários adolescentes. Em relação às funcionalidades, o Discord acionava por padrão, para usuários adolescentes, os alertas de segurança nos remetentes. Por meio dessa iniciativa, quando um adolescente recebia uma mensagem direta (DM) de um usuário pela primeira vez, o Discord detectava se um alerta de segurança deveria ser enviado para esse adolescente. Quanto ao conteúdo, declarava-se que os filtros de imagens eram

---

28 Disponível em [https://www.tiktok.com/support/faq\\_detail?id=7611812700682951180&category=web\\_account](https://www.tiktok.com/support/faq_detail?id=7611812700682951180&category=web_account)

habilitados automaticamente para usuários adolescentes e funcionavam para detectar imagens que poderiam entrar nas categorias de filtro de mídia sexual adulta ou filtro de mídia gráfica<sup>29</sup>. Ainda, o serviço apontava que existiam servidores com restrição de idade, de modo que usuários entre 13 e 17 anos não podiam entrar ou ver o conteúdo neles. A empresa também afirmava que “bloqueará imagens potencialmente sensíveis em mensagens diretas de não amigos e borrará esse conteúdo em mensagens diretas (MDs) de amigos, mensagens diretas em grupo e servidores para adolescentes”<sup>30</sup>. Segundo os documentos que regulamentavam o serviço, o Discord adotava uma política de proibição de anúncios destinados exclusivamente a crianças e adolescentes com menos de 13 anos, e restrições à monetização, para a qual os usuários deveriam ter mais de que 18 anos ou o consentimento parental.

O X declarava que adotava medidas de proteção por faixa etária, porém a leitura dos documentos que o regiam como serviço não deixava claro se elas se aplicavam ou não a usuários brasileiros. Entre as medidas, estavam a configuração padrão para contas de usuários entre 13 e 18 anos com “postagens protegidas”<sup>31</sup> e as restrições de DMs. Além disso, as contas de usuários com menos de 18 anos eram, por padrão, restritas a receber mensagens diretas de contas que eles seguiam. Em relação ao conteúdo, existia a rotulação de mídia sensível e de conteúdo violento e adulto para usuários com menos de 18 anos ou espectadores que não incluíssem uma data de nascimento em seu perfil e restrições no sistema de recomendação. Também era possível que usuários entre 13 e 18 anos bloqueassem contas instantaneamente, se não quisessem ver as postagens ou silenciar contas sem deixar de segui-las.

Quanto à publicidade, o X proibia a promoção ou publicidade intencional de determinados produtos e serviços para pessoas com menos de 18 anos. Em relação à privacidade, as configurações de visibilidade do perfil variavam de acordo com a data de nascimento e os usuários conseguiam escolher quem poderia responder a suas postagens quando fossem publicadas. Também existiam restrições para interações comerciais que estabeleciam a idade mínima de 18 anos como critério de elegibilidade para a monetização. O serviço, contudo, não disponibilizava mecanismos de supervisão parental.

---

**29** De acordo com os documentos do Discord, o filtro de mídia gráfica ajudava a detectar mídias baseadas em imagens que pudessem conter material visual violento ou potencialmente perturbador. A empresa declara que, atualmente, esses filtros não detectam conteúdo sensível em vídeos, somente em mídias baseadas em imagens. Disponível em <https://support.discord.com/hc/pt-br/articles/18210995019671-Filtros-de-Conte%C3%BAAdos-Sens%C3%ADveis-do-Discord>

**30** Disponível em <https://support.discord.com/hc/pt-br/articles/18210995019671-Filtros-de-Conte%C3%BAAdos-Sens%C3%ADveis-do-Discord>

**31** De acordo com os documentos do X, por padrão, os *posts* eram visíveis para todos, independentemente de possuírem conta na plataforma. Já os *posts* protegidos poderiam ser vistos somente pelos seguidores do usuário no X. As postagens protegidas permitiam que usuários com menos de 18 anos recebessem “uma solicitação quando novas pessoas quiserem segui-los (que eles podem aprovar ou negar), que suas postagens ficarão visíveis apenas para seus seguidores e que suas postagens poderão ser pesquisadas apenas por eles e seus seguidores (ou seja, elas não aparecerão em pesquisas públicas)”. Disponível em <https://help.x.com/pt/safety-and-security/public-and-protected-posts>

O YouTube também adotava medidas de proteção por faixa etária quanto a funcionalidades, conteúdo, privacidade, publicidade e interações comerciais, além de disponibilizar mecanismos de supervisão parental. A supervisão era realizada pelo aplicativo Family Link<sup>32</sup> e permitia ao responsável legal visualizar a atividade do adolescente no YouTube e receber notificações por *e-mail* quando fossem realizadas certas ações, como quando o adolescente enviava um novo vídeo, um “*short*”<sup>33</sup> ou iniciava uma transmissão ao vivo. O serviço apontava que a supervisão de usuários com menos de 13 anos de idade deveria ser realizada pelos responsáveis legais. Já a supervisão das experiências para pessoas com mais de 13 anos era voluntária.

Os dois serviços da Meta avaliados, o Facebook e o Instagram, possuíam o recurso de “Contas de Adolescentes”, com supervisão parental. Em 2024, a Meta lançou-o para o Instagram e, em 2025, disponibilizou o recurso para o Facebook e o Messenger, oferecendo proteções integradas para usuários com menos de 18 anos.

As “Contas de Adolescente” do Facebook eram destinadas a usuários com idade entre 13 e 17 anos que apresentassem automaticamente recursos de restrições de público, de mensagens e de conteúdo sensível, interações limitadas, lembretes de limite de tempo e modo de descanso ativado. Também era possível configurar a supervisão parental com a “Conta de Adolescente”. De acordo com a Meta, “a supervisão é um conjunto de ferramentas e informações que pais, mães ou responsáveis podem usar para dar suporte a adolescentes (entre 13 e 17 anos ou 14 e 17 anos em algumas regiões) no Facebook e no Messenger”<sup>34</sup>. Quando a supervisão era configurada com a “Conta de Adolescente”, o responsável legal conseguia gerenciar o limite diário e modo de descanso no Facebook, aprovar ou negar pedidos do adolescente para diminuir o nível de proteção das configurações e ver informações sobre como ele usava o Facebook e o Messenger, incluindo amigos do Facebook, a lista de contatos do Messenger e quem ele tinha bloqueado. Adolescentes entre 13 e 15 anos deviam solicitar permissão ao responsável para tornar suas configurações menos restritivas. Já adolescentes entre 16 e 17 anos, podiam reduzir o nível de restrição das configurações de segurança sem a permissão dos responsáveis.

No Instagram, adolescentes entre 13 e 17 anos tinham uma experiência protegida automaticamente com configurações padrão. Caso adolescentes com idade entre 13 e 15 anos quisessem alterar uma configuração automática para ser menos rigorosa, eles precisavam da permissão de um dos pais ou responsável. Assim como no Facebook, era possível configurar a supervisão no Instagram. O adolescente ou o responsável enviaria um convite para que a supervisão fosse habilitada. Uma vez aceito o convite, a supervisão começava.

---

<sup>32</sup> Para mais informações sobre o Family Link do Google, veja a seção sobre Lojas de Aplicativos.

<sup>33</sup> Os YouTube Shorts são vídeos curtos em formato vertical. Segundo o Google, o usuário pode usar as ferramentas de criação para fazer vídeos mais curtos de até 3 minutos. Disponível em <https://support.google.com/youtube/answer/10059070?sjid=14283475726816436553-SA#zippy=%2Ccomo-fa%C3%A7opara-criar-shorts>

<sup>34</sup> Disponível em <https://familycenter.meta.com/br/resources/teen-accounts-facebook-messenger/>

Nenhum dos serviços analisados nesta categoria utilizava mecanismos de aferição etária para o cadastro do usuário e acesso ao serviço, havia apenas a autodeclaração, a partir da inserção da data de nascimento.

O TikTok declarou que solicitava “prova de identidade ou idade para usar determinados recursos, como transmissão ao vivo ou contas verificadas, ou quando você solicita uma Conta Pro usando *selfies* e sua identidade”<sup>35</sup>. Para tanto, ele requeria o envio de foto do documento de identidade e *selfies* ou autorização a partir de verificação de cartão de crédito. Especificamente para começar uma *live*, o serviço também apontava que o usuário poderia ter sua idade aferida a partir de estimativa da idade facial, com *selfie* tirada em tempo real. Para realizar essas atividades de aferição etária, o TikTok empregava os serviços terceirizados Yoti e Persona.

O Discord empregava mecanismos de verificação etária (escaneamento do documento oficial) e estimativa etária por *selfie* em casos de recurso por conta banida pelo não atendimento à política de idade mínima e não informava que identificava proativamente usuários com idade abaixo da permitida.

O X não adotava mecanismos de aferição etária no momento de registro, mas exigia a verificação da identidade dos responsáveis para dar consentimento parental quando o usuário tivesse entre 13 e 18 anos. Segundo a empresa, caso o usuário não atendesse aos requisitos de idade, a conta no X seria bloqueada e ele receberia uma notificação informando sobre a necessidade do consentimento dos responsáveis para reativá-la. Se isso ocorresse, os responsáveis deveriam preencher um formulário de consentimento parental e anexar documento de identidade oficial e algum comprovante de guarda do adolescente. Os documentos de regência do serviço disponíveis não informavam que o X buscava detectar proativamente usuários com idade abaixo da permitida.

Já o YouTube indicava que utilizava mecanismos de aferição etária para: liberar acesso a conteúdos ou recursos com restrição de idade; atualização da idade declarada no momento de registro da conta; consentimento parental no momento de criar uma conta para alguém com menos de 13 anos; e em casos de recurso. A verificação etária era realizada após o recebimento de imagem de documento de identidade oficial ou de um cartão de crédito. Além disso, o Google também adotava técnicas de estimativa etária por meio de encaminhamento de *selfie* ou do endereço de *e-mail*. A empresa declarava que empregava os serviços da Private ID para efetuar a estimativa de idade a partir da *selfie*, enquanto o endereço de *e-mail* era compartilhado pela empresa VerifyMy com parceiros provedores de banco de dados, a fim de analisar os *sites* e aplicativos em que o usuário usara o *e-mail* fornecido.

O YouTube declarava, ainda, agir proativamente ao realizar a estimativa etária dos usuários a partir do aprendizado de máquina. Segundo o serviço, “se o modelo de estimativa de idade determinar que um usuário tem menos de 18 anos, as proteções padrão para adolescentes serão aplicadas automaticamente à experiência no YouTube”<sup>36</sup>.

<sup>35</sup> Disponível em [https://www.tiktok.com/support/faq\\_detail?id=7611808270583601676](https://www.tiktok.com/support/faq_detail?id=7611808270583601676)

<sup>36</sup> Disponível em <https://support.google.com/youtube/answer/16422785?hl=pt-BR>

Vale destacar que esse modelo é aplicado atualmente em vários países, incluindo Austrália, Brasil, EUA, Reino Unido, Singapura, Suíça e países do Espaço Econômico Europeu.

O Facebook utilizava mecanismos de verificação etária em casos em que o usuário tinha menos de 18 anos e tentava alterar sua idade para mais de 18 ou procurando acessar algum recurso ou produto do Facebook destinado a adultos. Nesses casos, o usuário deveria ter sua idade checada por documento de identidade oficial enviado ou número de telefone. Segundo o Facebook, “Yoti, um serviço de verificação de idade de terceiros, verifica registros públicos e informações fornecidas pela sua operadora de celular para confirmar sua idade. O número de telefone associado à sua conta do Facebook é usado para verificar sua idade e nenhuma outra informação é compartilhada com a Yoti”<sup>37</sup>.

O Instagram afirmava empregar ferramentas de aferição etária para confirmar ou editar a idade do usuário. A Yoti realizava a estimativa de idade com base na *selfie* de vídeo enviada pelo usuário, além de contar com a opção de carregar o documento de identidade. De acordo com o Instagram, “A tecnologia da Yoti faz uma estimativa da idade com base nas características faciais e compartilha o resultado conosco. Em seguida, a Meta e a Yoti excluem a imagem. A tecnologia não reconhece a identidade, apenas a idade”<sup>38</sup>.

A Meta buscava detectar usuários abaixo da idade permitida de forma proativa. De acordo com os documentos que regiam os serviços da empresa, em 2021 foi anunciado o desenvolvimento de um modelo de IA treinado a partir de vários sinais para estimar a idade dos usuários, considerando também a idade declarada no Facebook e em outros serviços cujas contas estivessem vinculadas. Além do modelo de IA empregado para efetuar a estimativa etária, a Meta também utilizava uma ferramenta de estimativa de idade baseada em reconhecimento facial. Ela declarava em seus documentos de governança que em 2022 iniciou os testes da tecnologia de estimativa etária com base no reconhecimento facial, fornecida pela Yoti nos EUA e, posteriormente, forneceu-a globalmente.

Em relação às sanções em caso de detecção de usuários com idade abaixo da permitida, todos os serviços desta categoria indicavam alguma forma de ação. O TikTok assinalava que baniria a conta; o Discord realizava a remoção ou exclusão da conta; o X atestava que poderia encerrar ou bloquear a conta desse usuário; o YouTube declarava que desativaria as contas; e o Facebook e o Instagram apontavam, de maneira similar, que poderiam excluir a conta caso tomassem conhecimento de que havia usuários nessa condição.

Sobre os mecanismos para o reporte de usuários abaixo da idade mínima, o recurso em caso de ação restritiva e a existência ou não de relatórios de transparência sobre o tema, o X dispunha de um formulário para denúncia de usuários com menos de 13 anos e indicava a possibilidade de recurso caso o usuário entendesse que a estimativa etária fora incorreta. Ele também publicava relatórios de transparência, porém sem fornecer informações sobre crianças e adolescentes.

---

<sup>37</sup> Disponível em <https://pt-br.facebook.com/help/www/7270857236376283>

<sup>38</sup> Disponível em <https://about.instagram.com/pt-br/blog/announcements/new-ways-to-verify-age-on-instagram>

O TikTok possuía, em seu formulário geral de denúncias, a possibilidade de selecionar “Denunciar um usuário menor de idade”. Também dispunha de um mecanismo de recurso para casos de banimento de conta por aplicação da política de idade mínima, com o qual solicitava a confirmação de idade. Ele publicava relatórios de transparência que apresentavam informações sobre a atuação em relação a tal política, mas sua leitura era de difícil compreensão — tanto que vinha acompanhado de um “documento de manual” para interpretar os números disponibilizados.

O Discord não oferecia um canal específico para o reporte de usuários abaixo da idade permitida, somente canais gerais de denúncia, porém previa recursos para contestar a exclusão ou o bloqueio da conta por meio de processos de aferição de idade. O serviço publicava apenas relatórios de transparência que contivessem informações sobre a aplicação das políticas da plataforma contra contas e servidores que violavam as políticas do Discord e as ações tomadas em relação às solicitações legais, emergenciais e de remoção de propriedade intelectual e relatórios do Regulamento dos Serviços Digitais sobre como a empresa abordava a moderação de conteúdo e a proteção dos usuários na União Europeia. Não havia relatórios de transparência referentes ao Brasil com dados ou informações sobre usuários adolescentes.

O YouTube não disponibilizava mecanismos ou canais específicos para denunciar usuários com idade abaixo da permitida (somente canais gerais), mas contava com mecanismos de recurso caso o usuário discordasse do modelo de estimativa de idade do Google. Nesses casos, o titular da conta poderia recorrer da decisão com o envio de documento de identidade oficial, informações de cartão de crédito ou *selfie* para realizar a verificação da conta do Google. A plataforma, por meio do Google, publicava relatórios de transparência sobre direitos autorais nos serviços do YouTube, além de outros relatórios regulamentares de remoção de conteúdo dos serviços do Google e de solicitações de informações de usuários por agências governamentais, tribunais e partes envolvidas em litígios civis. Havia relatórios sobre os recursos e iniciativas do Google para combater a circulação de material de abuso sexual infantil e denúncias feitas pela empresa ao Centro Nacional de Crianças Desaparecidas e Exploradas (NCMEC, na sigla em inglês) — a agência central de denúncias nos Estados Unidos para questões relacionadas à exploração infantil. Contudo, não incluíam dados ou informações sobre usuários crianças e adolescentes. Não existiam relatórios referentes ao serviço no Brasil ou com informações sobre usuários crianças ou adolescentes no país.

O Instagram disponibilizava um formulário específico para denúncia de usuários com menos de 13 anos e apresentava mecanismos para recorrer da decisão de remoção da conta, que exigia o envio de um documento de identidade válido. O Facebook também possuía um formulário para denunciar usuários que tivessem menos de 13 anos, porém não havia um mecanismo de recurso específico para casos em que o usuário discordasse das medidas aplicadas, como a exclusão da conta.

Em relação aos idiomas dos documentos e menção à legislação nacional, a maioria dos documentos que regiam o Discord estavam disponível em português, mas havia páginas como a *Ads Policy* (Política de Anúncios) ofertados apenas em inglês. A política de privacidade da plataforma mencionava expressamente a LGPD e também apresentava uma página com informações sobre leis de privacidade regionais para usuários de alguns países, incluindo o Brasil.

Os documentos que regiam o TikTok constavam em português, apesar de páginas com conteúdos específicos que estavam *linkadas* nos termos principais abrissem automaticamente em inglês. Nos “Termos Complementares – Específicos da Jurisdição” para o Brasil, o serviço fazia referência à LGPD para o exercício dos direitos de proteção de dados.

Os documentos que regiam o X estavam disponíveis em português (Brasil), mas algumas páginas eram traduzidas automaticamente, o que comprometia a precisão das informações e a compreensão das políticas para a proteção de usuários crianças e adolescentes. O serviço não mencionava nenhuma lei brasileira referente ao tema.

Os documentos do YouTube e do Facebook estavam disponíveis em português (Brasil), porém não mencionavam marcos normativos brasileiros. O Instagram também dispunha de documentos em português (Brasil) e, no “Aviso de Privacidade do Brasil” do serviço, havia referências à LGPD e à ANPD.

*Tabela 11 – Síntese dos serviços, categoria “redes sociais”*

	Idade mínima indicada pelo serviço	Aferição no cadastro	Aferição para funcionalidades	Mecanismo de aferição	Supervisão parental	Ação proativa para detecção de usuários irregulares	Documentação em português
Facebook	13	Não	Não	N/A	Sim	Sim	Sim
Instagram	13	Não	Não	N/A	Sim	Sim	Sim
TikTok	13	Não	Sim	Verificação e estimativa	Sim	Não	Parcialmente
X	13	Não	Não	N/A	Não	Não	Sim
YouTube	13	Não	Sim	Verificação e estimativa	Sim	Sim	Sim
Discord	13	Não	Não	N/A	Não	Não	Parcialmente

## Relacionamento

Os serviços digitais voltados a relacionamentos não são regulados de forma direta no Brasil, mas, assim como aqueles pertencentes às demais categorias, devem estar em conformidade com normas gerais como a MCI, a LGPD, o CDC, o ECA e, de forma objetiva e mais recente, o ECA Digital. Entre os riscos associados ao uso deles por crianças e adolescentes estão o contato com adultos desconhecidos, o aliciamento, a exploração e a exposição a conteúdos de caráter sexual inadequado (OCDE, 2021).

O estudo analisou dois serviços de relacionamento *online*, o Tinder e o Grindr, que buscam facilitar encontros e interações entre pessoas usuárias com base em perfis, correspondências e comunicação.

O Tinder e o Grindr são descritos como serviços digitais voltados a adultos, sem versão ou modo adaptado para crianças e adolescentes, tendo a idade mínima de 18 anos indicada como requisito para seu cadastro e uso. Nas lojas de aplicativos Google Play Store e Apple App Store, eles também são indicados como para pessoas com mais de 18 anos. Não há restrições de funcionalidades por faixa etária, uma vez que os serviços se declaram estritamente voltados a usuários com 18 anos ou mais.

Nenhum dos dois aplicativos empregava mecanismos de aferição de idade no cadastro de conta necessário para seu uso. Ambos apenas solicitavam inserção de data de nascimento, em formato de autodeclaração<sup>39</sup>. As duas empresas, porém, declaravam possuir mecanismos de aferição de idade empregados em caso de suspeita de uso por pessoas com menos de 18 anos, mas não explicitavam se estes eram aplicados no Brasil. O Tinder indicava que, nesses casos, ele poderia exigir verificação por meio de documento oficial com foto. O serviço também declarava o uso de estimativa etária por biometria via *Face Check*, mecanismo de *selfie* em vídeo que utiliza a geometria facial (*FaceMap*) para estimar a idade do usuário. O Grindr apontava que, quando havia suspeita de pessoa com menos de 18 anos, a conta poderia ser suspensa até a comprovação de idade, que deveria ser realizada a partir do envio de foto da própria pessoa segurando um documento de identidade oficial com foto que contivesse a data de nascimento. O aplicativo também afirmava empregar métodos proativos para detectar conteúdo envolvendo pessoas com menos de 18 anos, mas sem detalhar os métodos utilizados.

Em relação às sanções em caso de detecção de contas de usuários abaixo da idade mínima permitida, ambos os serviços digitais indicavam que adotavam medidas de suspensão, encerramento ou banimento. O Grindr afirmava suspender as contas suspeitas de pertencer a pessoas com menos de 18 anos até a comprovação mediante verificação etária a partir de documento oficial com foto, com banimento definitivo em hipóteses de declaração falsa ou enganosa sobre a própria idade. O Tinder indicava a suspensão ou encerramento imediato da conta, com bloqueio de dados pessoais identificadores até que o usuário completasse 18 anos.

---

**39** A análise dos documentos indica que, em outros países, o serviço possuía exigências para aferição de idade mais rigorosas, notadamente no Reino Unido e Japão, enquanto para o Brasil utilizava-se apenas a autodeclaração no momento do registro de contas.

Ambos os serviços disponibilizavam canais de denúncia. O Grindr oferecia opção específica para denunciar perfil de usuário com menos de 18 anos e também trazia orientações em caso de conhecimento de que uma criança ou adolescente que tenha enviado dados pessoais à plataforma. O Tinder dispunha de mecanismo de denúncia com a opção “Someone under 18 is involved” e campo de texto para apresentação de detalhes do caso.

Em relação aos mecanismos de recurso de decisão de suspensão ou bloqueio de conta abaixo da idade mínima, o Grindr descrevia o recurso por formulário, com revisão por membro da equipe que não tenha participado da decisão inicial. No Tinder, não era possível determinar, pelos documentos públicos, se havia mecanismo específico, mas ele indicava que usuários cuja conta fosse restringida por questão de idade poderiam recorrer por meio de verificação etária, com o envio de documento oficial. O Tinder não publicava relatórios de transparência nem dados demográficos e o Grindr não apresentava relatório com recorte para o Brasil e sobre usuários com menos de 18 anos.

Os documentos que regiam o Grindr estavam disponíveis em português e mencionavam um marco normativo brasileiro, a LGPD, diferentemente do Tinder, que não fazia referência expressa alguma. A maior parte dos documentos do Tinder estava em português, mas páginas relevantes, como o FAQ do “Mandatory Liveness Check” e o “Restore your profile”, se encontravam apenas em inglês, com menções somente a leis de outros países.<sup>40</sup>

*Tabela 12 – Síntese dos serviços, categoria “relacionamento”*

	Idade mínima indicada pelo serviço	Aferição no cadastro	Aferição para funcionalidades	Mecanismo de aferição	Supervisão parental	Ação proativa para detecção de usuários irregulares	Documentação em português
Grindr	18	Não	N/A	N/A	N/A	Sim	Sim
Tinder	18	Não	N/A	N/A	N/A	Sim	Parcialmente

<sup>40</sup> Após a apuração das informações para o presente estudo, realizada em janeiro de 2026, o Grindr anunciou, em 20 de fevereiro de 2026, que passou a verificar a idade dos usuários. Disponível em <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2026/02/grindr-comeca-a-exigir-verificacao-de-idade-para-usuarios-no-brasil.shtml>

## Pornografia

Os serviços digitais de conteúdo pornográfico<sup>41</sup> no Brasil são destinados a adultos, em função de seu alto risco quando consumido por crianças e adolescentes. A OCDE (2021) classifica a exposição à pornografia como “risco de conteúdo”, quando acessado por indivíduos com menos de 18 anos.

O ECA Digital (Lei n. 15.211/2025) reforçou essa perspectiva e determinou que: fornecedores de produtos e serviços de tecnologia da informação devem: prevenir riscos de acesso, exposição, recomendação ou facilitação de contato com conteúdos pornográficos por crianças e adolescentes (Lei n. 15.211/2025, art, 6º, VI); oferecer sistemas e processos projetados para impedir que crianças e adolescentes encontrem, por meio do produto ou serviço, conteúdos ilegais e pornográficos (art 8º, III); adotar medidas eficazes para impedir seu acesso por crianças e adolescentes, a partir de mecanismos confiáveis de verificação de idade, vedada a autodeclaração (Lei n. 15.211/2025, art. 9º, § 1º); e impedir a criação de contas ou de perfis por crianças e adolescentes no âmbito de seus serviços (art. 9º, § 2º).

No âmbito deste estudo, foram analisados dois serviços digitais da categoria: o Pornhub e a Privacy. O primeiro é uma plataforma com conteúdos gratuitamente acessíveis que exige a criação de conta apenas para *upload* de materiais. A segunda, por sua vez, demanda a criação de uma conta para ser utilizada, tanto na condição de produtor de conteúdo quanto da de espectador. Para visualizar conteúdos na plataforma, o espectador deve assinar a conta do criador mediante pagamento.

Ambos definiam a idade mínima de 18 anos para serem acessados e os documentos que os regiam mencionavam expressamente esse limite, que valia tanto para o acesso como espectador como na realização de *upload* de materiais. Os documentos também estabeleciam esse marco como idade mínima para a participação em conteúdos circulados em seus ambientes, em alinhamento com as disposições do ECA<sup>42</sup>. Não existiam restrições de funcionalidades por faixa etária, uma vez que os serviços são estritamente voltados a pessoas com mais de 18 anos.

A plataforma Privacy verificava a idade dos usuários a partir de envio de documento oficial com foto e de *selfie* segurando esse mesmo documento, além de registro de dados bancários, no momento da criação da conta, tanto para usuários espectadores como para aqueles que faziam o *upload* de conteúdos próprios. Já o Pornhub não utilizava mecanismos de aferição de idade para usuários espectadores, contava apenas com a autodeclaração<sup>43</sup>.

---

**41** O Decreto n. 12.880/2026 definiu conteúdo pornográfico como aquele “cuja finalidade predominante seja a representação de atos sexualmente explícitos ou a exibição de nudez com conotação ou finalidade sexual, observadas as especificações e as exceções previstas no art. 16”.

**42** O ECA (Lei n. 8.069/1990) criminaliza, em seus artigos 240 e 241, qualquer tipo de produção, reprodução ou comercialização de conteúdo de sexo explícito ou pornográfico envolvendo criança ou adolescente.

**43** Ao acessar o serviço, o usuário visualizava a seguinte mensagem: “Este é um *site* adulto / *Notice to Users* / Este *site* contém material com restrições de idade, incluindo nudez e representações explícitas de atividade sexual. Ao se registrar, você afirma que tem pelo menos 18 anos de idade ou a maioridade na jurisdição de onde está acessando o *site* e que consente em visualizar conteúdo sexualmente explícito”. A mensagem era seguida pela apresentação de dois botões que indicam “Tenho mais de 18 anos – Entrar” e “Tenho menos de 18 anos – Sair”.

Para realizar o *upload* de conteúdos, o Pornhub efetuava a verificação etária a partir de documento oficial com foto combinado com *selfie* em *live*, por intermédio dos serviços terceirizados Yoti e Incode.

Já para a participação em conteúdos, os dois serviços declararam utilizar “tecnologias” para identificar e remover conteúdos em que figurassem indivíduos com menos de 18 anos. No caso da Privacy, usava-se modelo de IA para efetuar a estimativa etária combinada com a moderação humana — o Pornhub não especificava o método ou a tecnologia utilizada.<sup>44</sup>

Em ambas as plataformas a sanção indicada, caso fosse detectada a presença de usuários espectadores com idade abaixo da mínima permitida, era a restrição/suspensão de acesso e, para produtores de conteúdo, o encerramento da conta. A Privacy também declarava que removia o conteúdo associado à conta e apagava o contato do usuário produtor dele. O Pornhub, além do encerramento da conta, mencionava a aplicação de sanções econômicas, como o não pagamento de valores em aberto. É importante frisar, contudo, que no caso do Pornhub, eventuais sanções para os usuários espectadores eram, na prática, inócuas, uma vez que o acesso à plataforma era aberto e não dependia de mecanismos de aferição de idade.

Nenhum dos aplicativos possuía mecanismos ou procedimentos específicos para reportar usuários com menos de 18 anos, mas apresentavam canais gerais de denúncias que podiam ser utilizados para denunciar questões envolvendo crianças ou adolescentes. Nos documentos que regiam o Pornhub, havia menção à possibilidade de pedido de exclusão, por responsáveis legais, de dados pessoais de seus filhos que tivessem idade abaixo da mínima exigida. No caso da Privacy, constava a indicação de *e-mail* geral de reclamações, em que os responsáveis legais podiam enviar mensagem para indicar que seus filhos com menos de 18 anos se registraram na plataforma. Ambos os serviços contavam com mecanismos gerais de recurso em relação a decisões tomadas pelas empresas que os geriam. Nenhum dos dois publicava relatórios de transparência referentes ao Brasil.

Por fim, destaca-se que Privacy é um serviço criado por empresa sediada no Brasil. Ele permitia a utilização de Pix, possuía todos os documentos disponíveis em português e fazia referência direta a leis nacionais como a LGPD, o Código Civil e a Lei de Direitos Autorais. O Pornhub, por sua vez, não tinha a maioria de seus documentos disponíveis em português — havia apenas um compilado com algumas informações principais, feito em tradução automática (portanto, nem sempre de fácil compreensão). Ele declarava estar sediado no Chipre e que seguia a legislação de lá, embora possuísse páginas específicas de adequação a leis de outros países como Austrália e Reino Unido e, inclusive, mecanismos de aferição etária em vigor neles.

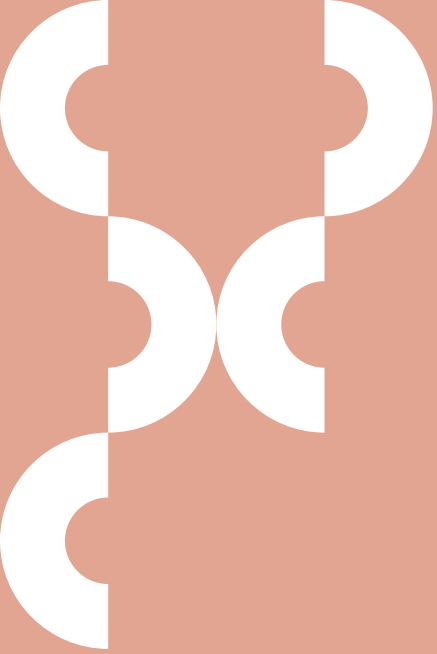
---

<sup>44</sup> Os documentos que regiam o Pornhub faziam menção a acordo realizado com a Federal Trade Commission (EUA) voltado a coibir a circulação de material de abuso sexual infantil, a partir do qual foram implementadas essas tecnologias voltadas à detecção de materiais nos quais figurassem crianças ou adolescentes.

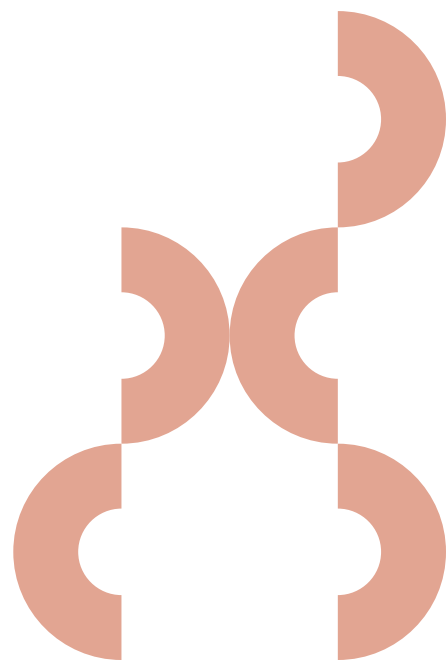
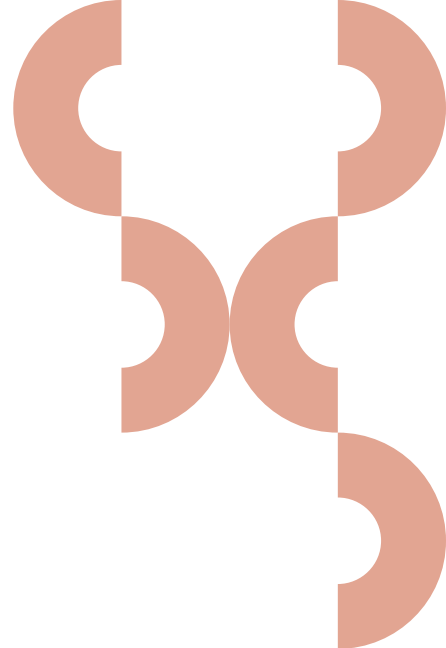
**Tabela 13** – Síntese dos serviços, categoria “pornografia”

	Idade mínima indicada pelo serviço	Aferição no cadastro	Aferição para funcionalidades	Mecanismo de aferição	Supervisão parental	Ação proativa para detecção de usuários irregulares	Documentação em português
Pornhub	18	Não	N/A	N/A	N/A	Não	Não
Privacy	18	Sim	N/A	Verificação	N/A	Não	Sim





# Conclusões





## Conclusões

A elaboração do perfil dos 25 serviços digitais selecionados, aliada à sua análise subsequente — conduzida de forma individual, por categorias e com base em subtemas analíticos —, permite caracterizar o estágio de implementação de mecanismos de aferição etária nesses serviços e, por extensão, em serviços digitais de atributos análogos. Adicionalmente, permite avaliar a qualidade, a clareza e a acessibilidade das informações disponibilizadas aos usuários brasileiros, em relação aos mecanismos de proteção a crianças e adolescentes implementados pelos serviços digitais. Conforme a síntese apresentada nos tópicos a seguir, aspectos como definição de idade mínima, mecanismos de aferição etária, instrumentos de supervisão parental, transparência e qualidade informacional configuram dimensões centrais para a operacionalização do ECA Digital.

- ▶ **Discrepâncias nas informações sobre idade mínima:** a maioria dos serviços digitais analisados apresentava inconsistências entre as idades mínimas indicadas nos próprios termos de uso, nas lojas de aplicativos e, quando aplicável, no Classind. Essa falta de alinhamento configura um obstáculo inicial à implementação de políticas de aferição de idade consistentes. Na ausência de informações claras e harmonizadas, crianças e adolescentes, bem como seus responsáveis não dispõem de referências adequadas para decidir ou orientar o uso adequado dos serviços; assim como o poder público tem sua capacidade de orientação e fiscalização reduzida. Nesse contexto, a construção de estratégias que promovam a harmonização das idades mínimas, em consonância com o ordenamento jurídico nacional, mostra-se um elemento importante para a efetiva implementação do ECA Digital e dos mecanismos de aferição de idade.
- ▶ A forma como as empresas comunicavam **informações sobre idade mínima e mecanismos de aferição** etária era, em geral, insuficiente para que usuários e responsáveis tivessem condições de absorver as principais informações necessárias para um uso seguro de seus serviços digitais. Muitos serviços apresentavam as orientações de forma dispersa, incompleta e com linguagem de difícil compreensão. Agravavam esse cenário o uso de terminologias imprecisas ou não padronizadas, a falta de clareza sobre a disponibilidade de recursos no contexto brasileiro e a ausência de especificação dos parâmetros legais aplicáveis. Todos esses fatores aumentam o custo de compreensão das regras e reduzem a efetividade das medidas de proteção, sendo um fator crítico para a implementação do ECA Digital.

- ▶ **A aferição etária já era implementada em momentos específicos da jornada do usuário:** embora a maioria dos serviços não realizasse aferição de idade no momento do cadastro, eles já empregavam esses mecanismos em etapas posteriores, como para o desbloqueio de funcionalidades específicas ou em processos de recurso relacionados à aplicação de sanções por descumprimento da política de idade mínima. Esse padrão indica que os serviços possuem capacidade técnica e operacional para implementar mecanismos de aferição etária. O desafio, portanto, desloca-se para a definição de critérios claros sobre em quais momentos e contextos esses mecanismos devem ser aplicados, de modo a assegurar proteção efetiva desde o início da experiência do usuário. Ao mesmo tempo, a ampliação do uso desses mecanismos deve observar os parâmetros estabelecidos pelo poder público, com destaque para a ANPD, especialmente no que se refere à proporcionalidade, à minimização de dados e à proteção da privacidade.
- ▶ O uso de **serviços terceirizados para aferição de idade** já era utilizado por um número considerável de empresas, o que pode ser considerado legítimo, uma vez que a aferição de idade é um desafio tecnicamente complexo e não é o foco dos negócios dos serviços analisados. Nesse caso, o desafio de reguladores e empresas está em garantir o respeito a direitos fundamentais, como o da privacidade e da proteção de dados, com total transparência sobre os métodos utilizados e os fluxos de tratamento de dados pessoais envolvidos nos processos.
- ▶ **A supervisão parental dependia majoritariamente de ativação pelos responsáveis:** na maior parte dos serviços analisados, os mecanismos de supervisão parental disponíveis não eram ativados por padrão, permanecendo condicionados à iniciativa dos responsáveis legais e, em alguns casos, também com a anuência da própria criança ou adolescente. Esse desenho transfere, em grande medida, a responsabilidade pela proteção para os responsáveis legais, o que se mostra problemático tanto pela assimetria de capacidades entre esses indivíduos e as empresas proprietárias de serviços digitais quanto pelas camadas de desigualdades observadas entre os próprios responsáveis. Fatores como letramento digital, disponibilidade de tempo, acesso a recursos e dinâmica familiar influenciam diretamente a possibilidade de uso efetivo dessas ferramentas, resultando em níveis desiguais de proteção. Nesse contexto, a supervisão parental, embora relevante, tende a produzir uma proteção limitada quando adotada de forma isolada. Sua efetividade depende não apenas de sua disponibilização, mas do adequado dimensionamento das situações em que deve ser exigida e da articulação com outras medidas de proteção acionadas por padrão no âmbito dos serviços, constituindo um desafio central para a implementação do ECA Digital.

- ▶ **Ausência de proporcionalidade ao risco na implementação de mecanismos de aferição de idade:** serviços digitais destinados a pessoas com mais de 18 anos, com destaque para os das categorias de relacionamento e pornografia, não aplicavam, de forma geral, mecanismos de aferição etária para realização de cadastramento, o que, na prática, permitia que usuários com idade abaixo da mínima exigida circulassem livremente por ambientes potencialmente sensíveis. Esse padrão evidencia a ausência de proporcionalidade ao risco, na medida em que conteúdos e contextos de maior potencial de dano não são acompanhados, desde o primeiro contato com a plataforma, por salvaguardas equivalentes. No cenário prévio à vigência do ECA Digital, essa lacuna indica a necessidade de avançar na aplicação de critérios que orientem o emprego de mecanismos de aferição de idade de forma mais consistente e alinhada ao nível de risco dos serviços.
- ▶ **Baixo nível de transparência e produção de dados sobre políticas de idade:** observou-se uma limitada disponibilização de informações pelos serviços acerca da aplicação de suas políticas de idade, incluindo dados sobre implementação, monitoramento e resultados das medidas adotadas. Em geral, eram escassos os relatórios de transparência com recortes geográficos específicos sobre o Brasil ou temáticos sobre crianças e adolescentes, o que dificulta a avaliação da efetividade dessas políticas. Essa lacuna também restringe a capacidade de aprimoramento contínuo por parte dos próprios serviços, bem como limita a formulação, avaliação e fiscalização de políticas públicas baseadas em evidências. Nesse contexto, o fortalecimento de práticas de transparência e a produção sistemática de dados tornam-se elementos centrais para qualificar tanto a governança dos serviços digitais quanto a atuação regulatória.

## Referências

- Agência Nacional de Proteção de Dados. (2025). *Mecanismos de aferição de idade* (Radar tecnológico n. 5). <https://www.gov.br/anpd/pt-br/centrais-de-conteudo/documentos-tecnicos-orientativos/radar-tecnologico-5-mecanismos-de-afericao-de-idade.pdf/view>
- Agência Nacional de Proteção de Dados. (2026). *Mecanismos confiáveis de aferição de idade: orientações preliminares*. <https://www.gov.br/anpd/pt-br/assuntos/eca-digital/mecanismos-confiaveis-de-afericao-de-idade-orientacoes-preliminares.pdf/view>
- Código de Defesa do Consumidor. Lei n. 8.078, de 11 de setembro de 1990*. (1990). Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/18078.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078.htm)
- Comitê dos Direitos da Criança da ONU. (2021). *Comentário Geral n. 25 sobre os direitos da criança em relação ao ambiente digital*. <https://alana.org.br/wp-content/uploads/2022/04/CG-25.pdf>
- Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2016). *Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2015*. <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2015/>
- Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2025a). *Estatísticas TIC para crianças de 0 a 8 anos de idade*. <https://cetic.br/pt/publicacao/estatisticas-tic-para-criancas-de-0-a-8-anos-de-idade/>
- Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2025b). *Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2024*. <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2024/>
- Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2026). *Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2025*. <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2025/>
- Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. (1988). [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)
- Datafolha. (2024). *O que os brasileiros pensam sobre proteção de crianças e adolescentes na Internet*. [https://criancaconsumo.org.br/wp-content/uploads/2024/10/Resumo\\_Pesquisa-Alana-e-Datafolha.pdf](https://criancaconsumo.org.br/wp-content/uploads/2024/10/Resumo_Pesquisa-Alana-e-Datafolha.pdf)
- Decreto n. 7.962, de 15 de março de 2013*. (2013). Regulamenta a Lei n. 8.078, de 11 de setembro de 1990, para dispor sobre a contratação no comércio eletrônico. [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2013/decreto/d7962.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/decreto/d7962.htm)
- Decreto n. 12.622, de 17 de setembro de 2025*. (2025). Regulamenta a Lei n. 14.244/2021 (ECA Digital). <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/2025/decreto-12622-17-setembro-2025-797990-publicacaooriginal-176489-pe.html>

*Decreto n. 12.880, de 18 de março de 2026. (2026).* Regulamenta a Lei n. 15.211, de 17 de setembro de 2025, que dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais, e institui a Política Nacional de Promoção e Proteção dos Direitos da Criança e do Adolescente no Ambiente Digital. [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2026/Decreto/D12880.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2026/Decreto/D12880.htm)

*Decreto n. 99.710, de 21 de novembro de 1990. (1990).* Promulga a Convenção sobre os Direitos da Criança. [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto/1990-1994/d99710.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/d99710.htm)

*Estatuto da Criança e do Adolescente. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. (1990).* Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm)

*Estatuto Digital da Criança e do Adolescente. Lei n. 15.211, de 17 de setembro de 2025. (2025).* Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais. [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2025/Lei/L15211.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/Lei/L15211.htm)

International Organization for Standardization. (2025). *ISO/IEC 27566-1:2025: Information security, cybersecurity and privacy protection — age assurance systems — part 1: framework*. <https://www.iso.org/standard/88143.html#lifecycle>

*Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais. Lei n. 13.709, de 14 de agosto de 2018. (2018).* Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm)

*Lei n. 9.613, de 3 de março de 1998. (1998).* Dispõe sobre os crimes de “lavagem” ou ocultação de bens, direitos e valores; a prevenção da utilização do sistema financeiro para os ilícitos previstos nesta Lei; cria o Conselho de Controle de Atividades Financeiras - COAF, e dá outras providências. [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9613.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9613.htm)

*Lei n. 11.829, de 25 de novembro de 2008. (2008).* Altera a Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990 – Estatuto da Criança e do Adolescente, para aprimorar o combate à produção, venda e distribuição de pornografia infantil, bem como criminalizar a aquisição e a posse de tal material e outras condutas relacionadas à pedofilia na internet. [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2007-2010/2008/Lei/L11829.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2008/Lei/L11829.htm)

*Lei n. 13.756, de 12 de dezembro de 2018. (2018).* Dispõe sobre o Fundo Nacional de Segurança Pública (FNSP), sobre a destinação do produto da arrecadação das loterias e sobre a promoção comercial e a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa; altera as Leis n. 8.212, de 24 de julho, e dá outras providências. [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2015-2018/2018/Lei/L13756.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2018/Lei/L13756.htm)

*Lei 14.790, de 29 de dezembro de 2023. (2023).* Dispõe sobre a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa; altera as Leis n. 5.768, de 20 de dezembro de 1971, e 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e a Medida Provisória n. 2.158-35, de 24 de agosto de 2001; revoga dispositivos do Decreto-Lei n. 204, de 27 de fevereiro de 1967; e dá outras providências. [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2023/lei/l14790.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14790.htm)

Lei n. 14.811, de 12 de janeiro de 2024. (2024). Institui medidas de proteção à criança e ao adolescente contra a violência nos estabelecimentos educacionais ou similares e dá outras providências. [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2024/lei/l14811.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14811.htm)

Lei n. 14.852, de 3 de maio de 2024. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos; e altera as Leis n. 8.313, de 23 de dezembro de 1991, 8.685, de 20 de julho de 1993, e 9.279, de 14 de maio de 1996. [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm)

Marco Civil da Internet. Lei n. 12.965, de 23 de abril de 2014. (2014). Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm)

Nagata J. M., Memon Z., Huang O., & Moreno M. A. (2026). Adolescent health and generative AI-Risks and benefits. *JAMA Pediatrics*. [https://jamanetwork-com.translate.google.com/journals/jamapediatrics/article-abstract/2841187?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=pt&\\_x\\_tr\\_hl=pt&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://jamanetwork-com.translate.google.com/journals/jamapediatrics/article-abstract/2841187?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc)

Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico. (2021). *Children in the digital environment: Revised typology of risks* (OECD Digital Economy Paper, n. 302). [https://www.oecd.org/en/publications/children-in-the-digital-environment\\_9b8f222e-en.html](https://www.oecd.org/en/publications/children-in-the-digital-environment_9b8f222e-en.html)

Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico. (2025). *Age assurance practices of 50 online services used by children*. [https://www.oecd.org/en/publications/age-assurance-practices-of-50-online-services-used-by-children\\_a19853ab-en.html](https://www.oecd.org/en/publications/age-assurance-practices-of-50-online-services-used-by-children_a19853ab-en.html)

Portaria MJSP n. 1.048, de 15 de outubro de 2025. (2025). Regulamenta o processo de classificação indicativa de que tratam o art. 74 da Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990, o art. 3º da Lei n. 10.359, de 27 de dezembro de 2001, o art. 11 da Lei n. 12.485, de 12 de setembro de 2011, o art. 8º, incisos II, III e V, o art. 20, o art. 29, § 1º e o art. 39, § 1º, incisos I, II e III, alínea “a”, da Lei n. 15.211, de 17 de setembro de 2025. <https://dspace.mj.gov.br/handle/1/15993>

Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. (2024). *Crianças, adolescentes e telas: guia sobre usos de dispositivos digitais*. [https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-de-telas\\_sobre-usos-de-dispositivos-digitais\\_versaoweb.pdf](https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-de-telas_sobre-usos-de-dispositivos-digitais_versaoweb.pdf)

Sociedade Brasileira de Pediatria. (2025a). *Manual de orientação: saúde na era digital*. [https://www.sbp.com.br/fileadmin/user\\_upload/24604c-MO\\_\\_MenosTelas\\_\\_MaisSaude-Atualizacao.pdf](https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/24604c-MO__MenosTelas__MaisSaude-Atualizacao.pdf)

Sociedade Brasileira de Pediatria. (2025b). *Nota de alerta: saúde de crianças e adolescentes na era digital e os riscos das apostas online*. <https://www.sbp.com.br/nota-de-alerta-saude-de-criancas-e-adolescentes-na-era-digital-e-os-riscos-das-apostas-online/>

## Créditos

### COORDENAÇÃO EDITORIAL

Alexandre F. Barbosa e Fabio Senne

### REVISÃO TÉCNICA E APOIO EDITORIAL

Luísa Adib Dino e Bernardo Ballardin

### PREPARAÇÃO E REVISÃO EM PORTUGUÊS

Luiza Carvalho e Tecendo Textos

### PROJETO GRÁFICO

Thiago Planchart (Comunicação | NIC.br)

### DIAGRAMAÇÃO

Grappa Marketing Editorial

### SOBRE O CETIC.br

O Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação – Cetic.br (<https://www.cetic.br/>), departamento do NIC.br, é responsável pela produção de estudos e estatísticas sobre o acesso e o uso da Internet no Brasil, divulgando análises e informações periódicas sobre o desenvolvimento da rede no país. O Cetic.br atua sob os auspícios da UNESCO.

### SOBRE O NIC.br

O Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR – NIC.br (<https://nic.br/>) é uma entidade civil de direito privado e sem fins de lucro, encarregada da operação do domínio .br, bem como da distribuição de números IP e do registro de Sistemas Autônomos no país. Conduz ações e projetos que trazem benefícios à infraestrutura da Internet no Brasil.

### SOBRE O CGI.br

O Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br (<https://cgi.br/>), responsável por estabelecer diretrizes estratégicas relacionadas ao uso e desenvolvimento da Internet no Brasil, coordena e integra todas as iniciativas de serviços Internet no país, promovendo a qualidade técnica, a inovação e a disseminação dos serviços ofertados.

---



**unesco**

Centro  
sob os auspícios  
da UNESCO

**cetic.br**

Centro Regional  
de Estudos para o  
Desenvolvimento  
da Sociedade  
da Informação

**nic.br**

Núcleo de Informação  
e Coordenação do  
Ponto BR

**egi.br**

Comitê Gestor da  
Internet no Brasil