

# Entre o Acesso e a Proteção - Um Estudo sobre Verificação de Idade e Segurança Infantil em Plataformas Digitais

André de Andrade Theodoro, George Valença

Departamento de Computação, Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE)  
Recife, Pernambuco, Brasil  
{andre.theodoro,george.valenca}@ufrpe.br

## ABSTRACT

Given the ease of unsupervised access and growing risks for minors online, safeguarding children's digital rights is increasingly urgent. As personal data becomes a major economic asset, governments are enforcing stricter age verification rules. This study examines age verification designs on the most-used social media platforms by Brazilian children and adolescents. In the first phase, we created test accounts and analyzed the terms of use on YouTube, TikTok, Instagram, and WhatsApp. In the second, we analyzed responses to a public consultation by the Brazilian Internet Steering Committee to identify concerns related to this topic. Findings show that platforms in Brazil mirror those in the EU, with easily bypassed age checks. The results call for a redesign of current mechanisms to ensure safer, more ethical digital experiences for children.

## KEYWORDS

plataformas digitais, redes sociais, verificação de idade, regulação

## 1 INTRODUÇÃO

Redes sociais podem ser definidas como “aplicações baseadas na internet que se apoiam nas fundações ideológicas da Web.2, e permitem a criação e troca de conteúdo gerado pelos usuários” [14]. Ou seja, as plataformas são desenvolvidas a partir de princípios básicos de colaboração, conteúdos dinâmicos e interação.

Plataformas de mídia social revolucionaram a internet nas últimas décadas, alterando principalmente a maneira como usuários interagem e se tornando a principal forma de comunicação entre eles [8, 21]. Em janeiro de 2009, o Facebook já registrava mais de 175 milhões de usuários, por exemplo - total próximo à população inteira do Brasil, que era de 190 milhões [14]. Atualmente, estas plataformas representam mais do que ferramentas de comunicação; são também oportunidades de construção de identidades e carreiras, como influenciadores mirins [21]. Em 2025, o total de usuários de redes sociais já é superior a 5 bilhões de pessoas no mundo [15].

Neste cenário, cada vez mais crianças e adolescentes acessam as plataformas digitais de forma independente, sem supervisão de adultos [13, 22]. Até 2019, diariamente, 170 mil crianças e adolescentes acessaram a internet pela primeira vez [24]. Com mais frequência, a infância é vivenciada online, o que pode gerar repercussões reais na vida das crianças e adolescentes [9]. No Brasil, estudos recentes demonstraram que 93% do público de 9 a 17 anos está presentes nas plataformas (em sua maioria, com contas próprias) [23].

In: Proceedings of the Brazilian Symposium on Multimedia and the Web (WebMedia'2025). Rio de Janeiro, Brazil. Porto Alegre: Brazilian Computer Society, 2025.  
© 2025 SBC – Brazilian Computing Society.  
ISSN 2966-2753

Com um acesso facilitado às plataformas, inúmeros riscos são vivenciados por usuários de até 18 anos, que compõem um terço dos usuários de internet no Brasil [23]. O uso excessivo destas plataformas pode levar à dependência, redução de participação em outras atividades e até problemas de saúde [21]. A necessidade de constante atualização dos perfis online pode causar estresse desnecessário aos usuários, por exemplo. Além disso, todos são alvo de um design antiético - manipulativo e enganoso [1].

Há ainda plataformas de comunicação com caráter de comunidade ou fórum, como o Discord, que trazem riscos específicos e ainda mais alarmantes. Nelas, jovens têm experienciado situações de *cyberbullying*, com consequências psicológicas severas e permanentes em suas vidas [25]. Outros trabalhos destacam como redes sociais podem ser utilizadas para bombardear as crianças com publicidades infantis [19] e, em casos mais graves, criação e compartilhamento de pornografia infantil [4]. Nestes ambientes, com um processo de moderação de conteúdo intencionalmente flexível, esses usuários também ficam expostos a diversas formas de assédio e conteúdos adultos, podendo ainda ser vítimas de golpes [8]. Ou seja, o controle de acesso pouco robusto os coloca diante de abordagens mal-intencionadas de adultos que exploram sua vulnerabilidade.

Neste artigo avaliamos de forma crítica os mecanismos de verificação de idade adotados por diferentes plataformas de mídia social que fazem parte da rotina de crianças e adolescentes no Brasil, como o Instagram (cf. Figura 1), considerando dados da pesquisa *Tic Kids Brasil* (2024), realizada anualmente pelo Comitê Gestor da Internet (CGI.br). A análise replicou estudos anteriores sobre a robustez do controle de acesso a aplicativos populares entre usuários jovens na Irlanda [5, 22]. Adicionalmente, mapeamos opiniões de especialistas sobre este tema nas contribuições feitas à consulta sobre regulação de plataformas conduzida pelo CGI.br em 2024.

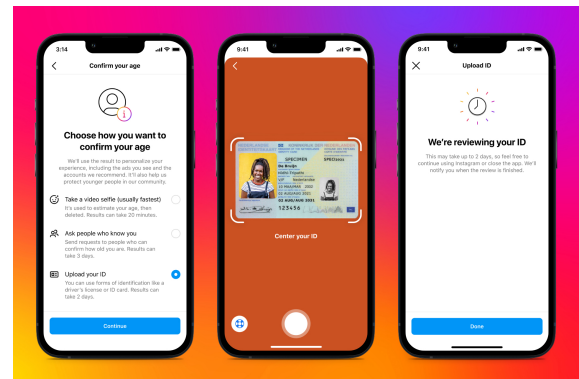


Figura 1: Exemplo de verificação de idade no Instagram.

Como principais resultados, percebemos que os procedimentos de verificação de idade realizados pelas plataformas no Brasil são similares aos da Irlanda, com muita facilidade para que usuários possam contorná-los. Apesar disso, alguns aplicativos demonstram esforço na tentativa de adotar mecanismos mais robustos, enquanto outros buscam alternativas mais inclusivas para garantir o acesso seguro e supervisionado de crianças e adolescentes.

O restante do trabalho é composto pelas seguintes seções. A seção 2 traz o referencial conceitual da pesquisa, abordando conceitos como riscos para crianças online, bem como aspectos legais para proteção deste grupo; além de citar trabalhos relacionados. Na seção 3, descrevemos a metodologia adotada nesta pesquisa, com as suas principais etapas e técnicas utilizadas. A seção 4 apresenta a avaliação das plataformas, enquanto a seção 5 a complementa com uma análise das opiniões de especialistas oferecidas à consulta para regulação de plataformas conduzida pelo CGI.br. A seção 6 apresenta uma interpretação das duas fontes de dados, associando a avaliação com as contribuições identificadas na consulta. Por fim, a seção 7 traz considerações finais da pesquisa.

## 2 INFÂNCIA NAS PLATAFORMAS DIGITAIS

A navegação online de crianças e adolescentes oferece um dilema para pesquisadores, famílias e entidades reguladoras, entre outros atores envolvidos na proteção deste grupo no ambiente digital. Por um lado, as plataformas proporcionam diversas oportunidades de desenvolvimento de habilidades educacionais, comunicativas e criativas [11]. Por outro, elas trazem riscos à sua saúde física e integridade psicológica [26].

Os **riscos** aos quais crianças e jovens são expostos online se dividem em três grupos [11, 26]. Riscos referentes ao *conteúdo* podem envolver o recebimento de conteúdos em massa, tais como propagandas, spams, conteúdos violentos, enganosos, racistas e sexuais. Riscos de *contato* pressupõem a participação passiva das crianças nas ações e envolvem interações com estranhos, serem vítimas de bullying ou manipuladas, serem rastreadas ou terem dados pessoais coletados. Já os riscos de *conduta* presumem que as crianças e adolescentes tenham uma participação ativa, como participar de apostas e acessar conteúdos ilegais, produzir conteúdos pornográficos e incitar práticas autodestrutivas a terceiros [8, 17, 26].

Para além das definições acima, Livingstone e Stoilova [17] identificam um novo tipo de risco que diz respeito à relação entre provedores digitais e crianças e adolescentes. O risco *contratual* ou *comercial* reflete o aumento da comercialização de dados pessoais de crianças e surge quando crianças aceitam os termos de serviço de provedores, mesmo não intencionalmente ou indiretamente [20]. Frequentemente, plataformas digitais são criticadas por não oferecer termos adaptados ao público infanto-juvenil, utilizando linguagens técnicas e de difícil compreensão. Ou seja, negligência a usabilidade destas definições para jovens e carecem de estratégias para maior envolvimento da família sobre a privacidade e proteção dos dados de crianças e adolescentes [9]. Na Figura 2, trazemos as definições e tipos de riscos, relacionando-os ao respectivo papel que crianças e adolescentes adotam.

Diante das facilidades de acesso não supervisionado e dos riscos atrelados às plataformas (sobretudo as de mídia social), a necessidade de garantia dos direitos de crianças e adolescentes “por padrão”

	Conteúdo	Contato	Conduta	Contrato
Agressivo	Exposição a conteúdos violentos, de ódio, racistas ou extremistas	Assédio, stalking, vigilância excessiva	Bullying, discursos de ódio, exclusão de colegas	Roubo de identidade, fraude, chantagens, golpes, phishing
Sexual	Exposição a conteúdos sexuais e/ou pornográficos	Assédio sexual, criação e compartilhamento de conteúdo sexual infantil, sextorsion	Assédio sexual, ameaças de abusos e mensagens sexuais	Transmissões pagas de abuso sexual infantil, tráfico para exploração sexual
Valores	Exposição a propagandas inadequadas e desinformação	Recrutamento extremistas, persuasão ideológica, radicalização	Envolvimento em comunidades potencialmente danosas	Apostas, filtros de bolhas, padrões manipulativos de compras

**Figura 2: Modelo 4C - riscos online para crianças e adolescentes (adaptado de [17]).**

(recente conceito de *children's rights by design*) pelas empresas de tecnologia se torna ainda mais crítica [9, 17]. Por exemplo, a quantidade de dados desses usuários obtidos através do uso de plataformas digitais é enorme e se tornaram grandes ativos econômicos [16].

Isso tem levado diversos governos a estabelecer **legislações** mais rígidas, que exigem mecanismos robustos de verificação de idade pelos provedores de serviços digitais [13]. Projetos de lei já vigentes ou em tramitação (como o PL 2628, no Brasil, que busca estabelecer regras para o bem-estar de crianças online) propõem mecanismos variados de verificação de idade, contemplando inclusive o uso de inteligência artificial para determinar a idade de usuários a partir de fotos e reconhecimento facial, por exemplo [13]. Algumas formas já são adotadas por plataformas digitais, como verificações por número de celular ou documento de identificação.

Um trabalho relacionado, conduzido por Jarvie e Renaud [13], analisa os principais marcos jurídicos globais em relação à verificação de idade online. Os autores identificam um progresso significativo na União Europeia e nos Estados Unidos, com mapeamento de diversas iniciativas para proteger crianças de conteúdos danosos. Apesar das leis para proteção de crianças online implementadas por países europeus, apenas em 2018 se estabeleceu uma legislação geral para proteção de dados de crianças e adolescentes, a General Data Protection Regulation (GDPR). Além de disso, os autores identificam projetos mais amplos, como a rede de pesquisa multinacional *EU Kids Online*, cujo objetivo é identificar possíveis riscos e oportunidades para crianças no mundo digital, incluindo questões como privacidade, proteção de dados e verificação de idade.

Nos EUA, a legislação estadunidense *Children's Online Privacy Protection Act* (COPPA) se destaca. Em vigor desde 2000, ela representa um marco internacional no que tange a proteção de dados de crianças, estabelecendo, inclusive, o conceito de idade de consentimento digital (*digital age of consent*), que define várias limitações para coleta e uso de dados pessoais de crianças menores de 13 anos e classifica a idade como mínima para uso de redes sociais nos Estados Unidos [22]. Já a China também tem adotado medidas bastante restritivas em relação ao acesso de menores a certos tipos de conteúdos. Outorgado em 2019, o *Provisions on Cyber Protection of Personal Information of Children* (PCPPIC), esboça várias diretrizes sobre proteção de dados de crianças e estabelece a maioridade em 14 anos, ao invés dos típicos 18 ou 21 anos [13].

No cenário brasileiro, os dados de crianças e adolescentes estão protegidos pela Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), que requer consentimento específico de pais ou responsáveis para o tratamento de dados de crianças - porém, o padrão não se estende aos adolescentes. No que tange os direitos dos menores, a o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) também traz a obrigatoriedade de o tratamento de dados ocorra visando o melhor interesse das crianças [16]. Neste contexto, um outro trabalho relacionado indica que nos casos em que a LGPD não oferece instruções claras, outras agências governamentais podem intervir, como a Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) [16]. Nessas situações, a autora ressalta a universalidade da COPPA, que passou a servir como uma referência de boas práticas no mundo todo, inclusive no Brasil.

De modo geral, pode-se identificar um comportamento padrão de amplo acesso das crianças e adolescentes à internet e redes sociais e similaridades nas legislações sobre o tratamento de dados dos menores. Com essas informações em mente, Pasquale, et al. (2022) [22] e Curley (2020)[5] se propuseram a analisar mecanismos de verificação de idade nas redes sociais, para identificar se as crianças e adolescentes estão tendo acesso seguro e supervisionado às redes sociais na Irlanda. É com base no protocolo adotado por estes estudos que conduzimos a presente pesquisa.

3 MÉTODO DE PESQUISA

Esta pesquisa investiga o cenário do uso de plataformas digitais por crianças e adolescentes de 9 a 17 anos pela perspectiva dos recursos de verificação de idade. Para isso, ela foi estruturada em duas grandes fases: (i) a primeira dedicada à análise de quatro plataformas digitais e (ii) a segunda explorando insumos oferecidos por especialistas à consulta do GCL.br sobre regulação de plataformas.

3.1 Mecanismos de Verificação de Idade em Plataformas Digitais

A partir de informações disponibilizadas pela pesquisa TIC KIDS Brasil 2024, sobre o uso de internet e aplicativos sociais por crianças e adolescentes entre 9 e 17 anos, esse artigo se propõe a replicar a metodologia detalhada por Curley (2020) [5], e indicada por Pasquale, et al. (2022) [22], e identificar quais os mecanismos de verificação de idade adotados pelos principais aplicativos utilizados por crianças brasileiras.

Nossa motivação parte da indicação por estes estudos de que seus resultados possuem limitações geográficas, tendo sido desenvolvidos a partir de versões irlandesas dos aplicativos. Ou seja, os padrões de verificação de idade podem ser diferentes em demais regiões, como no Brasil, por exemplo. O fato das legislações governamentais serem diferentes também pode influenciar a forma de tratamento de dados, por exemplo.

No que diz respeito ao padrão de acesso de crianças e adolescentes brasileiras, a pesquisa TIC KIDS Brasil 2024 identificou que 93% dessa população acessa a internet, majoritariamente para ouvir músicas e fazer pesquisas escolares (86%), assistir a vídeos ou filmes (84%), jogar (76%) e usar redes sociais e enviar mensagens instantâneas (76%). As principais plataformas utilizadas foram Whatsapp, Youtube, Instagram e TikTok e 83% delas possuem perfis próprios.

Com base no perfil de acesso de crianças e adolescentes e considerando as especificidades da legislação brasileira sobre o tratamento

de dados pessoais (LGPD), esta pesquisa considerou os principais aplicativos utilizados várias vezes ao dia por crianças e adolescentes entre 9 e 17 anos no Brasil: Whatsapp, Youtube, Instagram e TikTok [23]. Nestas plataformas, sendo uma de mensageria (Whatsapp) e três de mídias sociais e entretenimento (Youtube, Instagram e TikTok), avaliamos os principais mecanismos de verificação de idade adotados a partir da análise dos seus termos de uso (para avaliar critérios como “idade mínima”) e dos procedimentos para perfis de crianças e adolescentes (com criação de perfis fictícios com idades de 12, 13 e 16 anos).

Assim, este estudo sobre mecanismos de verificação de idade foi guiado por duas questões de pesquisa (QP), propostas por [22]:

- QP1 - Os termos de uso dos aplicativos consideram os limites de idade indicados pelas normas de proteção de dados?
- QP2 - Os aplicativos implementam mecanismos robustos para verificar a idade de seus usuários?

Analizamos as versões mobile de cada aplicativo, tendo em vista que 81% dos acessos são realizados por celular [23]. Na Tabela 1, indicamos o protocolo, composto por sete perguntas, utilizado para avaliação dos aplicativos.

Tabela 1: Perguntas norteadoras para análise das plataformas.

#	Pergunta
1	Qual é a idade mínima indicada no Termo de Uso?
2	O app pergunta a idade do usuário na tentativa de criação de conta?
3	Em caso positivo, o que acontece ao inserir uma idade menor que a mínima indicada?
4	Caso o usuário declare a idade de 13 anos, existe algum processo de verificação de idade adicional?
5	Is É fácil ignorar o processo de verificação e ainda obter acesso ao app?
6	Caso o usuário declare a idade de 16 anos, existe algum processo de verificação de idade adicional?
7	Em algum momento a idade mínima é especificada para o usuário?

Cabe ressaltar que na Europa as plataformas têm maior liberdade para estabelecer a idade mínima de consentimento digital entre 13 e 16 anos [22]. Assim, os testes foram realizados considerando as duas opções. Apesar da legislação brasileira não fazer tal distinção, optamos por replicar todas as etapas para obter o máximo de informações possível e assegurar o rigor na replicação da pesquisa.

Durante esse processo, consideramos as questões norteadoras indicadas na Tabela 1. A questão 1 refere-se aos termos de uso, enquanto as questões 2 a 6 baseiam-se nos testes práticos. Por fim, a questão 7 combina os resultados de ambas. Todas as questões foram respondidas durante a fase de testes, com um pesquisador responsável por conduzir a revisão e um segundo analisando e discutindo as evidências obtidas.

### 3.2 Desafios e Expectativas para Regulação da Verificação de Idade pelas Plataformas

Para obter perspectivas adicionais sobre os mecanismos de verificação de idade das plataformas avaliadas, consideramos os dados de consulta do CGI.br sobre regulamentação de plataformas, a qual recebeu aproximadamente 1.400 contribuições de indivíduos e organizações dos setores governamental, sem fins lucrativos e corporativo, além da participação da comunidade científica.

Os resultados desta pesquisa foram publicados pelo CGI.br na forma de um relatório, disponível em diferentes formatos: website, CSV e PDF [3]. Realizamos um mapeamento de termos como verificação de idade ou avaliação (em português) nos dados do PDF para coletar todas as contribuições que abordam esse contexto. No total, foram coletados 14 trechos de texto. Em seguida, os dados selecionados foram migrados para um arquivo de texto e carregados na ferramenta NotebookLM do Google, utilizada para a criação de temas (categorias) em dados qualitativos.

Ao final, quatro temas foram identificados: *restrições de idade como estratégia de mitigação, limitações da restrição de idade atual, sugestões para controles de idade mais eficazes e desafios da verificação rigorosa de idade..* Este conjunto de dados classificados foi usado para enriquecer a análise do design de verificação de idade realizada na primeira fase, principalmente devido às ideias levantadas pelos participantes da consulta para melhorar os recursos atuais.

## 4 VERIFICAÇÃO DE IDADE NAS PLATAFORMAS DIGITAIS

Nesta seção, respondem as questões de pesquisa ao descrever os mecanismos e termos de uso para verificação de idade nas plataformas selecionadas, avaliados durante os testes conduzidos.

### 4.1 Whatsapp

De acordo com o termo de uso do Whatsapp, a plataforma é direcionada à pessoas com no mínimo 13 anos, podendo ser uma idade maior a depender da legislação que regula os serviços no território do usuário. O Termo também prevê o consentimento parental caso a idade do usuário seja considerada insuficiente para validar os termos, dependendo da legislação vigente em seu território. Embora o WhatsApp seja claro quanto às restrições de idade para seus usuários, a plataforma não adota nenhum tipo de mecanismo de verificação de idade. Basta inserir um número de telefone que é possível criar uma conta, conforme demonstrado na figura 3:

### 4.2 Youtube

No que diz respeito a termos de uso, o Youtube indica a idade mínima de 13 anos para o acesso aos seus serviços e solicita o consentimento parental para usuários menores de 18 anos. A plataforma se destaca por apresentar uma versão de seus serviços direcionada às crianças, o Youtube Kids, mediante o registro dos responsáveis. Essa abordagem é interessante por estabelecer um ambiente inclusivo e apropriado para minimizar riscos de exposição enquanto incentiva o uso positivo da tecnologia no desenvolvimento das crianças [18]. No entanto, essa versão da plataforma não foi mencionada no estudo original e não está entre as quatro principais plataformas

**Idade.** É necessário ter pelo menos 13 (treze) anos para se registrar e usar os nossos Serviços (ou mais, se for exigido pela legislação do seu país ou território que regula o uso dos nossos Serviços para você estar autorizado a se registrar e usar os nossos Serviços sem a necessidade de autorização dos seus pais). Além da necessidade de ter a idade mínima exigida para usar nossos Serviços de acordo com a legislação aplicável, se a sua idade for considerada insuficiente para validar a aceitação dos nossos Termos em seu país ou território, seus pais ou responsáveis legais deverão aceitar nossos Termos em seu nome. Peça para seus pais ou responsáveis legais lerem estes Termos com você.

### Insira seu número de telefone

O WhatsApp precisa confirmar seu número de telefone. Essa ação está sujeita à cobranças da sua operadora. [Qual é o meu número de telefone?](#)

Brasil  
+55 Número de telef...

Figura 3: WhatsApp - Termos de Uso e Criação de Conta.

apresentadas pela pesquisa TIC Kids 2024 [23]. Por isso, consideramos a versão padrão do YouTube. A plataforma é integrada ao Google, o que significa que os usuários devem ter uma conta no Gmail para acessar os serviços do YouTube. Por isso, nossos testes foram realizados por meio do Google (Figura 4), seguindo seus termos de uso e procedimentos de registro.

Assim como no estudo original e na maioria dos países, no Brasil [15] a idade mínima para gerenciar uma conta do Google de forma independente é 13 anos. Ao tentar criar uma conta para um usuário com menos de 13 anos, o Google impõe restrições mais rígidas. A plataforma proíbe contas infantis em dispositivos que já possuem usuários com mais de 13 anos. Nesses casos, os usuários existentes devem ser removidos antes da criação de um perfil infantil. Essa restrição também se aplica ao YouTube. Além disso, a plataforma oferece alternativas acessíveis para crianças por meio do controle parental. Dessa forma, contas infantis podem ser gerenciadas por meio do Family Link, um conjunto de recursos dedicados para que responsáveis possam: (i) definir configurações de acesso, (ii) estabelecer limites de tempo de tela, (iii) bloquear aplicativos e (iv) rastrear a localização da criança. Após a criação da conta, os responsáveis recebem instruções por e-mail sobre como gerenciar o ambiente digital. A Figura 4 ilustra os principais compromissos exigidos de um adulto responsável ao criar uma conta infantil.

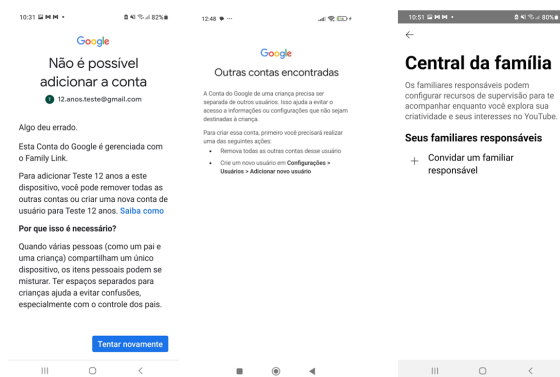


Figura 4: YouTube – limitações para menores de 13 anos.

Para adolescentes, o gerenciamento parental torna-se opcional. Como o YouTube oferece o recurso Family Link, as crianças podem convidar os responsáveis para supervisionarem seu acesso. No entanto, essa opção não é apresentada durante a criação da conta e deve ser procurada ativamente nas configurações, o que pode ser interpretado como uma forma de design enganoso (uma vez que a proteção da criança não é a configuração padrão) [2].

### 4.3 Instagram

Os termos de uso do Instagram também estabelecem que os usuários devem ter pelo menos 13 anos ou a idade mínima legal no país de residência, como mostrado na Figura 5.

#### 4. Seus compromissos

Em troca de nosso compromisso em fornecer o Serviço, exigimos que você se comprometa com o exposto a seguir.

**4.1 Quem pode usar o Instagram.** Queremos que nosso Serviço seja o mais aberto e inclusivo possível, mas também desejamos que ele seja seguro e esteja em conformidade com a lei. Por isso, precisamos que você se comprometa em relação a algumas restrições para fazer parte da comunidade do Instagram.

- Você deve ter pelo menos 13 anos ou a idade mínima legal em seu país para usar o Instagram.

Figura 5: Instagram - termos de uso e acesso de crianças.

Em todas as tentativas de criação de conta, o aplicativo solicita a data de nascimento do usuário. Quando é inserida a idade de 12 anos, o aplicativo bloqueia o processo de registro. Para idades de 13 e 16 anos, as contas são criadas automaticamente no modo “adolescente”. Nenhuma solicitação de consentimento dos responsáveis é feita, embora o Instagram aplique um tratamento diferenciado com base na idade (Figura 6).



Figura 6: Instagram - bloqueio do processo de registro caso o usuário tenha menos de 13 anos.

As contas de usuários com menos de 16 anos passaram a adotar recentemente um design mais orientado à garantia do direito da criança por meio do modo *Instagram Teen Accounts*<sup>1</sup>. Estas contas são configuradas como privadas por padrão e só podem ser tornadas públicas mediante o consentimento de um responsável cadastrado. A partir dos 16 anos, os próprios usuários podem ajustar suas configurações de privacidade, embora a supervisão por um responsável

<sup>1</sup>“Apresentamos as Contas de Adolescente no Instagram” - [https://familycenter.meta.com/br/our-products/instagram/?utm\\_source=about-meta&utm\\_medium=referral&utm\\_content=ig-tech-pg](https://familycenter.meta.com/br/our-products/instagram/?utm_source=about-meta&utm_medium=referral&utm_content=ig-tech-pg). Acesso em 2025-01-08.

continue sendo opcional. Na Figura 7, ilustramos os recursos de supervisão parental para a gestão desses perfis.

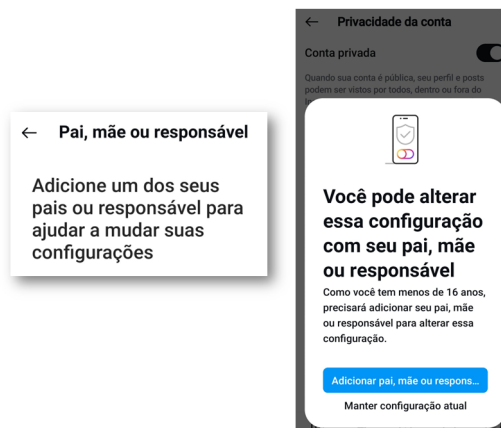


Figura 7: Instagram - recurso de supervisão parental.

### 4.4 TikTok

O TikTok estabelece a idade mínima de 13 anos e reforça o compromisso em remover contas de usuários menores desta idade, como mostrado na Figura 8.

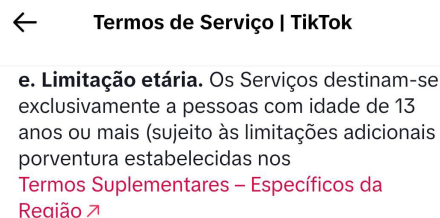


Figura 8: Termos de Uso do TikTok sobre o acesso de crianças.

Durante o registro, o aplicativo solicita que os usuários informem sua data de nascimento. Nesse caso, se for inserida uma idade inferior a 13 anos, o processo de criação de conta é imediatamente bloqueado (Figura 9). Ao inserir a idade de 13 anos, a plataforma permite que o usuário prossiga, mas exibe uma notificação solicitando o consentimento dos responsáveis (Figura 10). No entanto, o usuário pode simplesmente clicar em *Continuar* e evitar um processo de verificação. Ao seguir uma tentativa de registro com idade inferior a 13 anos, observamos que a plataforma restringe novas criações de conta (mesmo que uma nova idade seja inserida), a menos que o cache do aplicativo seja limpo ou que ele seja reinstalado. Esse mecanismo busca impedir tentativas de burlar a regra, embora possa ser facilmente contornado: após reinstalar o aplicativo e inserir “16 anos”, o usuário consegue concluir o registro sem etapas adicionais.



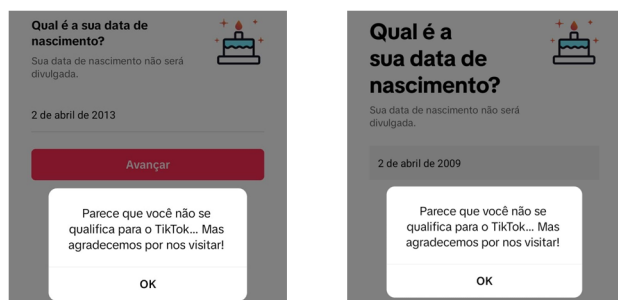


Figura 9: TikTok - recurso de criação de conta bloqueando o processo para usuários crianças.



Figura 10: TikTok - recurso de criação de conta exigindo consentimento dos pais.

## 5 REFLEXÕES SOBRE VERIFICAÇÃO DE IDADE - CONSULTA DO CGI.BR

Segundo os participantes da consulta sobre Regulação de Plataformas conduzida pelo CGI.br, a restrição etária é uma das principais medidas que as plataformas devem implementar para proteger crianças e adolescentes. Estabelecer limites de idade adequados para o acesso a determinados serviços e conteúdos pode garantir que esse público não se depare com materiais inapropriados. Apesar da definição de 13 anos como a idade mínima comum em muitas plataformas, alguns comentários defendem a ideia de proibir totalmente que menores de 18 anos criem perfis (*“Seria importante proibir a criação de perfis e o uso de redes sociais por pessoas menores de 18 anos em qualquer plataforma”*).

Muitos comentários ressaltaram as limitações das restrições etárias atualmente em vigor, algo que também foi observado na etapa anterior da pesquisa. Os participantes destacam que os mecanismos de restrição são facilmente burláveis (*“Contudo, em muitos casos, acaba sendo fácil driblar esse sistema, então outras medidas deveriam ser adotadas”*). Dessa forma, os participantes reforçam a necessidade de desenvolver novas estratégias, pois acreditam que, do contrário, as restrições baseadas apenas na idade continuarão ineficazes. Apenas declarar nos Termos de Uso que há limitação etária é considerado insuficiente, especialmente diante da realidade

concreta do acesso infantil às plataformas digitais (segundo o [CE-TIC.br 2024], 60% das crianças entre 9 e 10 anos possuem perfis em plataformas como WhatsApp, Instagram, TikTok e até Discord).

Para aprimorar o design dos mecanismos de controle de idade, identificamos cinco medidas a partir da interpretação dos dados, sintetizadas graficamente na Figura 11:

- Implementar mecanismos de controle de idade que **impeçam crianças de mentirem a idade para criar perfis**.
- Criar mecanismos que **não dependam exclusivamente do consentimento parental** para menores de 13 anos.
- Assegurar que os recursos de verificação de idade impeçam o **acesso a produtos e serviços ilegais para crianças**.
- **Vincular os perfis de usuários com menos de 16 anos a um adulto responsável** para mediação parental.
- **Validar os registros de usuários por meio de bases de dados oficiais** (com formas seguras de identificação).

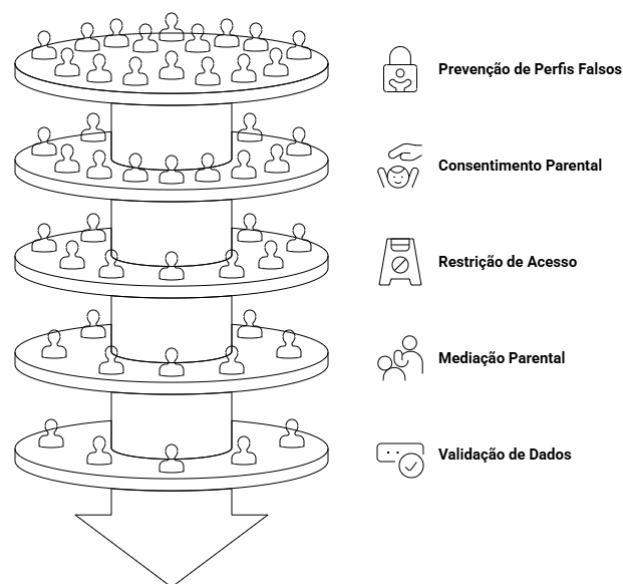


Figura 11: Cinco principais recomendações para evolução do controle de idade nas plataformas.

Por fim, observou-se que os participantes destacaram um dilema em relação à verificação etária mais rigorosa: versões mais eficazes dos mecanismos podem exigir que as empresas autenticem todos os usuários. Isso levanta preocupações com a privacidade, podendo incentivar o rastreamento e a coleta excessiva de dados (*“tais exigências podem, inadvertidamente, estimular as organizações a coletar diferentes tipos de dados e compartilhá-los entre plataformas, sites e serviços após a verificação da idade”*), contrariando princípios de minimização de dados previstos em leis como a LGPD e o GDPR.

## 6 DISCUSSÃO

Na Tabela 2, sintetizamos os resultados dos testes realizados nas quatro plataformas, respondendo às perguntas norteadoras previamente definidas. A abordagem do YouTube está alinhada ao conceito

de *capacidades em evolução*, que busca garantir a inclusão das crianças com base em seu nível de maturidade e contexto social, sob a supervisão de adultos responsáveis. Em contraste, a abordagem adotada pelas demais plataformas é mais restritiva e excludente, impedindo que crianças explorem funcionalidades digitais de forma segura e acompanhada. Os resultados também reforçam os argumentos de Farthing et al. [9] sobre a complexidade dos termos de uso e como não estão adaptados para a compreensão deste público.

No geral, o gerenciamento do Google demonstrou ser um bom exemplo de como estruturar mecanismos de verificação de idade. A plataforma oferece instruções claras para que os responsáveis administrem contas infantis, restringe o acesso em dispositivos compartilhados com outros usuários e busca criar um ambiente compatível com o desenvolvimento infantil. Variações como o YouTube Kids ajudam a minimizar riscos ao mesmo tempo em que promovem o uso positivo da tecnologia. Contudo, a plataforma também possui limitações. O Google não exige etapas obrigatórias de verificação ou configurações específicas para a criação de contas por adolescentes e, embora o YouTube ofereça mecanismos de supervisão para esse público, eles não são obrigatórios nem visivelmente promovidos, o que exige uma atuação proativa e letramento digital por parte dos responsáveis.

O Instagram, por sua vez, não permite a criação de contas infantis, mas disponibiliza um conjunto recente e específico de funcionalidades voltadas a adolescentes. Quando uma conta adolescente é criada, a supervisão parental é incentivada por meio de um recurso de convite integrado. Esse tipo de funcionalidade também foi bastante mencionado na consulta pública realizada pelo CGI.br [3], por permitir que os responsáveis supervisionem e restrinjam o acesso de crianças e adolescentes a determinados conteúdos, por exemplo. Nesse cenário, as plataformas podem se encarregar da melhoria dos mecanismos de verificação etária, enquanto a família contribui com a proteção dos menores de forma paralela. Assim, estabelece-se uma responsabilidade compartilhada para garantir a noção de “direitos da criança por design” [10].

O TikTok também bloqueia o acesso de crianças menores de 13 anos. Embora permita o uso por adolescentes e ofereça mecanismos de supervisão parental por meio da Sincronização Familiar<sup>2</sup>, a plataforma carece de funcionalidades voltadas especificamente para essa faixa etária. Com isso, adolescentes ficam expostos a uma ampla gama de riscos digitais. Ainda que o TikTok imponha restrições funcionais (como o bloqueio da criação de conta após a inserção de uma idade proibida), essas medidas podem ser facilmente contornadas com a reinstalação do aplicativo.

De modo geral, as plataformas analisadas adotam a autodeclaração de idade como único método de verificação, abordagem que é altamente vulnerável à manipulação. Como reforçado em estudo relacionado de Eltaher et al. [7], o design desse tipo de classificação etária está em conformidade com a COPPA, mas transfere a responsabilidade da verificação de idade para as próprias crianças e seus responsáveis. Esta realidade demonstra a necessidade de legislações robustas que exijam a aplicação de métodos eficazes de verificação etária. Uma alternativa que vem sendo discutida, por exemplo, é que as empresas por trás de plataformas de mídia social (como a

analisada neste estudo) possam criar recursos de verificação de idade por meio de reconhecimento facial [12]. No entanto, essa abordagem ainda representa um risco à proteção de dados, dada a utilização de dados sensíveis de crianças. Além disso, exigiria um novo nível de consentimento (explícito e distinguível) por parte dos responsáveis, conforme previsto na LGPD.

Adicionalmente, os termos de uso das plataformas estudadas são extensos e escritos em linguagem jurídica complexa, o que dificulta a compreensão tanto por parte das crianças quanto dos próprios responsáveis. Isso pode ser interpretado como duas formas de design enganoso: Interferência Visual e Obstrução. Termos longos, com fontes de difícil leitura (como cores e tamanhos pouco acessíveis), podem levar ao esgotamento dos pais, fazendo com que desistam da leitura (tornando-os, assim, mais suscetíveis à manipulação<sup>3</sup>).

Apesar da legislação brasileira exigir explicitamente o consentimento dos responsáveis para o acesso de crianças a plataformas digitais, nem todos os aplicativos adotam medidas práticas para garantir que os responsáveis estejam cientes dos perfis online de seus filhos ou adolescentes. Por um lado, o Google oferece ferramentas como o Family Link, o YouTube Kids e restrições de uso de dispositivos, além de instruções claras e acessíveis para os responsáveis. Por outro lado, quando se trata de adolescentes, o mesmo nível de esforço não é observado. Para este público, o controle parental é opcional e deve ser ativado pelo próprio usuário.

Embora as plataformas possam exibir notificações solicitando o consentimento dos responsáveis, elas não verificam essa autorização por meio de contato direto. Esse é também o caso do TikTok e do Instagram. Esse comportamento reflete o estado atual da legislação brasileira sobre a proteção de dados de crianças e adolescentes, uma vez que a LGPD não garante o mesmo nível de proteção para ambos os grupos, o que facilita o acesso das plataformas aos dados pessoais de adolescentes.

## 7 CONCLUSÃO

Em termos de **contribuição**, este estudo demonstrou que, em conformidade com os achados de Curley (2020) [5], aplicativos de redes sociais não implementam mecanismos robustos de verificação de idade ou de supervisão parental para crianças e adolescentes, de modo que atualmente podem ser facilmente burlados. O fato de plataformas como TikTok e Instagram proibirem o acesso de crianças, enquanto o YouTube oferece uma versão adaptada para esse público, alimenta o debate em curso, como proposto por Livingstone e Sylwander (2025) [18], sobre a noção de idade apropriada para o uso da internet e os direitos das crianças. Neste contexto, a abordagem implementada pelo YouTube demonstra mais avanços na inclusão e segurança deste grupo.

Ademais, os testes realizados revelaram documentos extensos, com políticas detalhadas, cláusulas sobre proteção de dados, regras e outras disposições. Nenhuma das plataformas oferecia versões simplificadas ou amigáveis para crianças desses termos. O Google é quem mais se aproxima desse objetivo, ao enviar e-mails com instruções aos responsáveis de usuários infantis (mas essa prática não é adotada de forma consistente em todos os seus serviços). Com exceção do WhatsApp (que não implementa nenhum mecanismo

<sup>2</sup>Sincronização Familiar: [https://support.tiktok.com/pt\\_BR/safety-hc/account-and-user-safety/family-pairing](https://support.tiktok.com/pt_BR/safety-hc/account-and-user-safety/family-pairing). Acesso em: 2025-01-08.

<sup>3</sup>Tipos de padrões enganosos <https://www.deceptive.design/types>. Acesso em: 2025-01-08.

Pergunta	WhatsApp	Instagram	YouTube	TikTok
Idade mínima (Termos)	13+	13+ ou legal	13+ ou com responsável	13+
Solicita idade?	Não	Sim	Sim	Sim
Bloqueia menores?	N/A	Sim	Sim (e-mail dos pais)	Sim
Verificação extra aos 13?	N/A	Modo teen	Não	Exige consentimento
É possível burlar?	N/A	Sim (editar idade)	Sim (editar idade)	Sim ("Continuar")
Verificação extra aos 16?	N/A	Modo teen	Não	Alerta se menor de 13 tentou antes
Idade mínima visível?	Sim (Termos)	Sim (Termos)	Sim (Termos)	Sim (Termos)

Tabela 2: Restrições de idade e verificação nas plataformas.

de verificação etária ou de consentimento dos responsáveis), as plataformas avaliadas mantêm políticas que, em linhas gerais, estão em conformidade com a legislação brasileira. Elas restringem o acesso de crianças ou oferecem alternativas e, em certa medida, tentam alertar adolescentes sobre a importância da supervisão. Ainda assim, tanto a legislação quanto as práticas das plataformas apresentam lacunas que comprometem a proteção plena dos dados pessoais e da segurança digital dos usuários mais jovens.

Para enfrentar esses desafios e mitigar os impactos negativos das redes sociais, políticas futuras devem focar na criação de leis que definam claramente os papéis e responsabilidades dos provedores de serviços digitais e dos adultos responsáveis por menores de idade [9]. Ao mesmo tempo, essas normas também precisam oferecer diretrizes mais concretas sobre o tratamento dos dados de crianças.

Acreditamos que este estudo contribui com os debates sobre pluralidade e decolonialidade no desenvolvimento de software e na interação homem-máquina, considerando que ele destaca a importância de considerar as necessidades específicas de grupos vulneráveis, como as crianças [6]. Reguladores devem buscar um equilíbrio entre perspectivas normativas como o bem-estar infantil e a autonomia, desafio fundamental para a criação de estruturas de design (como o Child Rights by Design<sup>4</sup>) que protejam os usuários respeitando a diversidade dos contextos culturais.

É importante ressaltar algumas **limitações** do presente estudo, que pretendemos tratar em pesquisas futuras. Por exemplo, os aplicativos foram analisados com base em diretrizes e serviços específicos para o Brasil. O Google, em particular, apresenta variações notáveis nos limites de idade ao redor do mundo. Isso abre caminho para estudos comparativos que testem os padrões de verificação e segurança em diferentes regiões. Outra restrição do projeto é o fato de a coleta de dados ter sido realizada por um único pesquisador, o que pode diminuir a confiabilidade dos testes. Embora os resultados tenham sido interpretados pelos dois autores. Essa etapa também se baseou em duas fontes principais (documentação e criação de contas de teste), sem uma terceira fonte que pudesse permitir a triangulação (por exemplo, literatura cinzenta ou entrevistas com profissionais com conhecimento dos aspectos técnicos de cada ecossistema).

Para **trabalhos futuros**, nosso grupo de pesquisa pretende mapear e analisar mecanismos mais robustos de verificação de idade que possam ser adotados pelas plataformas dentro de uma abordagem de direitos da criança por design, como:

- *Autodeclaração e uso de identificadores rígidos* (como passaportes ou documentos de identidade), conforme proposto pelo Age-Appropriate Design Code do Reino Unido;
- *Soluções técnicas*, como o uso de inteligência artificial ou ferramentas de terceiros para verificar se o usuário é, de fato, uma criança — como as soluções citadas pela Meta na nova versão do Instagram (lançada no Brasil em janeiro deste ano);
- *Sistemas comerciais de verificação de idade*, como a coleta de documentos de identidade digitalizados ou o uso de registros oficiais emitidos por governos; e estimativa de idade por meio de software de reconhecimento facial.

Nosso objetivo é verificar não apenas a robustez dessas alternativas de design, mas, principalmente, os riscos envolvidos em sua implementação (como o tratamento de dados pessoais para fins de verificação). Por fim, consideramos também analisar as versões amigáveis para crianças de algumas dessas aplicações, como o YouTube Kids, que podem permitir um design inclusivo ao mesmo tempo em que exploram padrões enganosos como o da *Cuteness*<sup>5</sup>, estratégia que contribui para uma “miopia de dados” por parte das crianças.

## REFERÊNCIAS

- [1] Reem Rafiq Al-Tabakhi, Mohammad Hamdi Al Khasawneh, and Ala'Omar Dandis. 2024. Investigating dark patterns on social media: implications for user engagement and impulse buying behavior. *Journal of Internet Commerce* 23, 4 (2024), 469–502.
- [2] Nathalia Albuquerque, George Valença, and Taciana Pontual Falcão. 2024. Investigating Manipulative Design on Social Media Platforms-the Case of Kidinfluencers. *Journal on Interactive Systems* 15, 1 (2024), 860–874.
- [3] CGI.br. [n. d.]. Diálogos CGI.br. <https://dialogos.cgi.br/>
- [4] R. R. Coelho and J. de Oliveira. 2021. How Twitter has been used for share pedophilia content in 2020. In *Proceedings of the Brazilian Symposium on Multimedia and the Web*. 27 September 2021.
- [5] Cliona Curley. 2020. *2020 Technical Report: A Review of Age Verification Mechanism for 10 Social Media Apps*. Technical Report. CyberSafeIreland. Relatório técnico.
- [6] Leander Cordeiro de Oliveira, Marília Abrahão Amaral, Sílvia Amélia Bim, George Valença, Leonelo Dell Anhol Almeida, Luciana Cardoso de Castro Salgado, Isabela Gasparini, and Claudia Bordin Rodrigues da Silva. 2024. GrandIH-2025-2035-GC3: Plurality and Decoloniality in HCI. In *Proceedings of the XXIII Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems*. 1–19.
- [7] Fatmaelzahraa Eltaher, Rahul Gajula, Luis Miralles-Pechuán, Christina Thorpe, and Susan McKeever. 2025. The Digital Loophole: Evaluating the Effectiveness of Child Age Verification Methods on Social Media. (2025).
- [8] Abdul Faraz et al. 2022. Child Safety and Protection in the Online Gaming Ecosystem. *IEEE Access* 10 (2022), 115895–115913.
- [9] Rys Farthing et al. 2021. Age Appropriate Digital Services for Young People: Major Reforms. *IEEE Consumer Electronics Magazine* 10, 4 (July 2021), 40–48.
- [10] Pedro Hartung. 2020. The children's rights-by-design standard for data use by tech companies. *Unicef Good Governance of Children's Data Project*. Available online: <https://tinyurl.com/2s42h5k4> (accessed on 12 September 2022) (2020).

<sup>4</sup>5Rights Foundation - <https://childrightsbydesign.5rightsfoundation.com/>. Acesso em: 2025-01-08.

<sup>5</sup>Esse padrão consiste na adoção de estéticas apelativas, muitas vezes infantilizadas ou com elementos animais, para manipular usuários a tomarem decisões que talvez não tomassem de outra forma [27]



- [11] Uwe Hasebrink, Sonia Livingstone, Leslie Haddon, and Kjartan Ólafsson. 2009. *Comparing children's online opportunities and risks across Europe: Cross-national comparisons for EU Kids Online*. Technical Report. LSE, London: EU Kids Online (Deliverable D3.2, 2nd edition).
- [12] Charles Hymas. 2024. *Social media firms to be forced to 'drive out' under-age users*. <https://www.telegraph.co.uk/news/2024/12/22/social-media-firms-to-be-forced-to-drive-out-under-age-user/> Accessed: 2025-01-08.
- [13] Catherine Jarvie and Karen Renaud. 2024. Online Age Verification: Government Legislation, Supplier Responsibilization, and Public Perceptions. *Children* 11, 9 (Aug. 2024), 1068.
- [14] Andreas M. Kaplan and Michael Haenlein. 2010. Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons* 53, 1 (Jan. 2010), 59–68.
- [15] Simon Kemp. 2025. Digital 2025: Global Overview Report. <https://datareportal.com/reports/digital-2025-global-overview-report>. Acesso em: jul. 2025.
- [16] Pedro Laterça. 2022. *Privacidade e Proteção de Dados de Crianças e Adolescentes*. Obliq Press, Rio de Janeiro, RJ.
- [17] Sonia Livingstone and Mariya Stoilova. 2021. *The 4Cs: Classifying Online Risk to Children*. Technical Report. CO:RE Short Report Series on Key Topics. 14 pages.
- [18] Sonia Livingstone and Kim R Sylwander. 2025. There is no right age! The search for age-appropriate ways to support children's digital lives and rights. *Journal of Children and Media* 19, 1 (2025), 6–12.
- [19] G. Lopes and H. T. Marques-Neto. 2024. Crianças e Propagandas no TikTok: identificando publicidade infantil na rede social TikTok. 98–105. 14 October 2024.
- [20] Giovanna Mascheroni. 2020. Datafied childhoods: Contextualising datafication in everyday life. *Current Sociology* 68, 6 (Oct. 2020), 798–813.
- [21] E. W. T. Ngai, S. S. C. Tao, and K. K. L. Moon. 2015. Social media research: Theories, constructs, and conceptual frameworks. *International Journal of Information Management* 35, 1 (Feb. 2015), 33–44.
- [22] Liliana Pasquale, Paola Zippo, Cliona Curley, Brian O'Neill, and Marina Mongiello. 2022. Digital Age of Consent and Age Verification: Can They Protect Children? *IEEE Software* 39, 3 (May 2022), 50–57.
- [23] S. Paulo. 2024. TIC Kids Online Brasil 2024: principais resultados. [https://cetic.br/media/analises/tic\\_kids\\_online\\_brasil\\_2024\\_principais\\_resultados.pdf](https://cetic.br/media/analises/tic_kids_online_brasil_2024_principais_resultados.pdf). [s.d.].
- [24] PCW. 2019. Kids Digital Media Report 2019. Relatório de maio de 2019.
- [25] Robert Slonje, Peter K. Smith, and Ann Frisén. 2013. The nature of cyberbullying, and strategies for prevention. *Computers in Human Behavior* 29, 1 (Jan. 2013), 26–32.
- [26] Elisabeth Staksrud and Sonia Livingstone. 2009. Children and Online Risk: Powerless Victims or Resourceful Participants? *Information, Communication & Society* 12, 3 (April 2009), 364–387.
- [27] Caroline Stockman and Emma Nottingham. 2024. Dark patterns of cuteness: Popular learning app design as a risk to children's autonomy. In *Children, Young People and Online Harms: Conceptualisations, Experiences and Responses*. Springer, 113–137.