

Nota Técnica - Trabalho infantil nas plataformas digitais: os desafios do digital como meio de antigas e novas formas de exploração de crianças e adolescentes

Izabela Nalio Ramos¹

Katerina Volcov²

Nos últimos anos, tem sido noticiada com frequência pelos meios de comunicação a ocorrência de trabalho infantil em plataformas digitais, em suas diferentes formas, fomentando o debate público no tema. É o caso, por exemplo, das reportagens que abordam o cotidiano de crianças e adolescentes que atuam como “influenciadores(as) mirins” em redes sociais como Instagram e Tik Tok, seja com publicidade explícita, seja em canais que monetizam conteúdos diversos³. Ou, ainda, de plataformas como a Twitch e o YouTube Gaming, que transmitem e monetizam duelos de jogos entre crianças e/ ou adolescentes em grandes lives, e do Roblox⁴, que propõe ao usuário o desenvolvimento de jogos e outros produtos a partir de linguagem de programação, podendo comercializá-los dentro da plataforma. Para além dos eventuais ganhos, algumas notícias abordam a rotina pesada de preparação para a produção de tais conteúdos e produtos e os possíveis prejuízos acarretados à saúde, enquanto outras enfatizam os benefícios financeiros e como isso impacta na realidade das crianças e de suas famílias, que, por vezes, fazem destas atividades um empreendimento comercial familiar⁵.

¹ Izabela Nalio Ramos é cientista social, Mestra em Antropologia (USP) e está Assessora de Projetos do Fórum Nacional de Prevenção e Erradicação do Trabalho Infantil e Proteção a Adolescentes no Trabalho (FNPETI).

² Katerina Volcov é comunicadora social, Doutora em Ciências (USP), com pós-doutorado em Educação (Unifesp) e está Secretária Executiva do FNPETI.

³ “TikTok não monetiza influencers teen; ganham com publis e campanhas”, *UOL Economia*, 28 mai. 2025. Disponível em: <<https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2025/05/28/tiktok-nao-monetiza-influencers-teen-ganham-com-publis-e-campanhas.htm>> Acesso em: 30 mai. 2025.

⁴ HARARI, Isabel. Roblox e trabalho infantil: plataforma vira alvo de investigação. *Repórter Brasil*, 11 out. 2024. Disponível em: <<https://reporterbrasil.org.br/2024/10/roblox-fronteira-game-trabalho-infantil-investigacao/>> Acesso em: 30 mai. 2025.

⁵ “Influenciadores mirins do agro: como crianças transformaram a rotina rural em sucesso na internet”, *G1 Economia – Agronegócios*, 14 mar. 2025. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/agronegocios/>>

Diante da ampla repercussão do vídeo do youtuber e influenciador digital, Felipe Bressanim Pereira, mais conhecido como Felca, o Congresso Nacional, mobilizado pela sociedade civil organizada, aprovou o PL 2628/2022. Sancionado em setembro pela Presidência da República como a Lei 15.211/2025, que aborda a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais, a norma jurídica aborda aspectos fundamentais para a proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital, mas não contempla direta e amplamente o tema do trabalho infantil nas plataformas, de modo que a presente nota traz subsídios técnicos e científicos para a análise desta nova forma de trabalho infantil, por vezes tão glamourizada e naturalizada. Assim, dirigimo-nos às/ aos pesquisadores, às entidades de proteção dos direitos da infância e adolescência - seja sociedade civil organizada, sistema de justiça, gestores públicos, ou legisladores -, bem como ao público amplo de crianças, adolescentes e adultos que são direta ou indiretamente afetados pelo fenômeno. O intuito é abordar o tema em sua complexidade, entendendo que se trata de dinâmica social recente, permeada por interesses econômicos ainda pouco conhecidos, e nas quais estamos todos, em alguma medida, imersos.

Nesse sentido, observa-se que os impactos da utilização das plataformas digitais nas relações e na saúde da população em geral têm sido debatidos mais amplamente após o contexto da pandemia de covid-19, que acelerou as transformações digitais e o volume de uso das plataformas. Tais preocupações tornam-se mais evidentes quando se pensa especificamente sobre a presença de crianças e adolescentes neste ambiente, dada a sua condição de pessoas em fase peculiar de desenvolvimento biopsicossocial, mais vulneráveis à violação de direitos e a quem, constitucionalmente, devem ser garantidos direitos com absoluta prioridade⁶.

[noticia/2025/03/14/influencers-mirins-do-agro-como-criancas-transformaram-a-rotina-rural-em-sucesso-na-internet.ghml](#)> Acesso em: 30 mai. 2025.

⁶ O Art. 227 da Constituição Federal do Brasil (1988) preconiza que “É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (Redação dada Pela Emenda Constitucional nº 65, de 2010).”

De acordo com a pesquisa TIC Kids Online Brasil 2024⁷, a enorme maioria das crianças e adolescentes brasileiros está nas plataformas digitais: 93% da população de 9 a 17 anos é usuária de Internet, 83% tem perfil em plataformas digitais - sendo as principais o WhatsApp, o Youtube, o Instagram e o Tik Tok - e as principais atividades que realizam são pesquisas para trabalhos escolares, ouvir música, enviar mensagens instantâneas, utilizar as redes sociais, jogar e assistir a vídeos, programas, filmes ou séries. Renata Tomaz (2023a) aponta, em comunicação oral realizada no Webinar *“Trabalho Infantil e o Mundo Digital”*, como esta ampla utilização não significa necessariamente o total domínio de uma educação tecnológica ou midiática, pois o uso de dispositivos não oferece - a priori - conhecimento, maturidade e autonomia.

Considerando que as plataformas digitais não são apenas as redes sociais, mas todos os “modelos de negócios intermediados por tecnologias, nas quais se conectam fornecedores e consumidores (...) para relações de troca, que podem ser de trabalho, ensino, lazer ou entretenimento” (BRASIL, 2025, p. 13), o material *“Crianças, adolescentes e telas - Guia sobre usos de dispositivos legais”* destaca como cada mídia social “traz consigo um ciclo próprio de oportunidades e riscos” (Idem, p. 21), podendo ser mais dinâmicas e interativas e, por outro lado, mais potencializadoras da exposição a riscos diversos - como ao trabalho infantil. O documento também destaca que a mediação do uso das telas pelos adultos responsáveis é fundamental, mas dificultada por seu próprio uso excessivo, pelos usos individuais de dispositivos de pequeno porte - como os celulares, diferentemente do que ocorre com a televisão -, e pela diversidade da realidade das famílias brasileiras, que tendem a oferecer mais telas às crianças à medida que dispõem de menor rede de apoio.

Assim, considerando que tal ciclo de oportunidades e ameaças impacta a todas as faixas etárias, pode-se destacar alguns dos principais riscos: a dependência tecnológica, o desenvolvimento/ asseveramento de dificuldades cognitivas, questões de saúde física e

⁷ A pesquisa TIC Kids Online Brasil é um estudo nacional conduzido desde 2012 pelo Cetic.br (Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação), cujo objetivo principal é compreender como crianças e adolescentes de 9 a 17 anos utilizam a internet e como lidam com as oportunidades e riscos decorrentes desse uso. Disponível em <https://cetic.br/media/analises/tic_kids_online_brasil_2024_principais_resultados.pdf>. Acesso em: 21 mai. 2025.

mental, produção e exposição à desinformação, acesso e vício em jogos de aposta, e exposição de dados pessoais, inclusive para fins publicitários e comerciais. No caso de crianças e adolescentes, acrescenta-se como tais riscos podem violar a garantia de seus direitos fundamentais preconizados no Artigo 227, naturalizando, inclusive, a exploração do trabalho infantil em meio digital.

Trabalho infantil em contexto de *dataficação* e *plataformização*

Para analisar a extensão dos riscos e oportunidades das mídias e plataformas digitais e em que medida podem ensejar práticas de trabalho infantil digital, é fundamental compreender, primeiramente, sua lógica geral de funcionamento.

Nesse horizonte, Kalil (2019, p.49), a partir da leitura de Yochai Benkler, aponta que a tecnologia está sempre em constante interação com as dinâmicas econômicas, políticas e sociais, ao mesmo tempo em que é produto e influenciadora dessas próprias dinâmicas, não sendo um elemento exógeno, nem fruto de um desenvolvimento autônomo. “As inovações tecnológicas são o resultado das interações com instituições e ideologia ao mesmo tempo em que é agente ativo nas mudanças que ocorrem nessas duas outras esferas” (idem).

No *corpus* científico majoritário, as plataformas de redes sociais têm sido observadas/refletidas sob a chamada “economia da atenção”. Na origem deste conceito, costuma-se citar o economista, cientista político e psicólogo Hebert Simon (1979) que, como destaca Ana Regina Rêgo (2020), é referência para a compreensão do processo econômico de venda da atenção de audiências que ocorreria a partir de 1970. A autora destaca que, para Simon, a superoferta de informações conduz a um processo de escassez e pobreza de atenção, em contexto no qual os grandes conglomerados digitais disputam, concomitantemente, dois mercados: o de anunciantes publicitários e o de atenção de seus usuários. Estes, por sua vez, são duplamente comercializados, tanto pela manutenção permanente de sua atenção, quanto pela venda de seus dados informacionais - financeiros e psicológicos.

Este processo de transformar detalhes da interação nas plataformas digitais em dados quantificáveis e analisáveis é conhecido como *dataficação* e, segundo Deborah Lima (2023, p. 2), “permite o monitoramento das ações dos sujeitos, padrões de uso, preferências, formas de recomendação e monetização do consumo e uso da internet”. Nesse sentido, a autora aponta que “os dados não são um recurso natural, [eles⁸] precisam ser extraídos, conjugados, trabalhados no que se convencionou denominar como extrativismo de dados” (LIMA, 2023, p. 2). Assim, aspectos do comportamento dos usuários como cliques, tempo de visualização e preferências de conteúdo, são “dataficados”, operando, junto aos algoritmos, como mecanismos de um “capitalismo de plataformas”, isto é, as plataformas se constituem como “a concretização da acumulação e extração de valor a partir dos mecanismos de dados e das mediações algorítmicas” (GROHMANN, 2020, p. 111).

Além disso, a partir da definição de *plataformização* segundo Poell et al. (2020) como “a penetração de infraestruturas, processos econômicos e estruturas governamentais de plataformas em diferentes setores econômicos e esferas da vida” (idem, p.5), observa-se a possibilidade do conceito de “plataformização do trabalho” que abarca a multiplicidade de atividades de trabalho mediadas por plataformas e a variedade de lógicas de extração de valor e características de trabalho implicadas.

Como uma dessas lógicas de extração de valor está a noção de *padrões obscuros de design*, isto é, padrões “projetados para interferir na tomada de decisão, manipulando os usuários, atentando contra o direito à transparência. Consistem, por exemplo, em omitir informações importantes, estimular erros em benefício do fornecedor e ocultar feedbacks negativos” (TORRES, 2024, p. 103). Segundo George Valença (2024) em comunicação oral realizada no Webinar “*Trabalho Infantil e o Mundo Digital*”, alguns desses padrões que afetam largamente as crianças que atuam como “influencers digitais” são o de investimento social, que, por meio de inúmeras métricas - curtidas, comentários, seguidores, visualizações etc. - estimula-os a seguir utilizando e fomentando a plataforma para não perder progressos, além da interferência visual, que oculta ou dificulta o acesso a informações, “escondendo”

⁸ Inserção nossa.

informações importantes relacionadas à privacidade e à segurança. A plataformização e a dataficação, assim, são lógicas generalizadas em nosso cotidiano, moldando as relações sociais e de trabalho, e acelerando processos de produção e consumo (HARVEY, 2018 apud GROHMANN, 2020, p. 111). Dessa forma, os debates sobre privacidade, segurança, saúde e direitos trabalhistas nas plataformas remetem invariavelmente aos riscos de invisibilização e a naturalização de práticas de trabalho informal e exploração comercial de crianças e adolescentes em ambiente digital.

A extensa rotina de trabalho de influenciadores (as) mirins digitais em torno de atividades de elaboração, gravação, edição e postagem dos vídeos, já foi amplamente abordada em reportagens sobre o tema, conforme destaca Renata Tomaz (2023b). Em sua tese de doutorado (2017), Tomaz realizou uma etnografia de alguns destes canais, a autora descreve, entre outros aspectos, a participação das famílias nos conteúdos gerados pelas crianças e adolescentes, bem como em sua produção⁹. Em outro texto, a autora destaca uma mudança de natureza dos conteúdos criados pelos youtubers mirins, passando de conteúdos espontâneos para comerciais: se antes tinham a oportunidade de produzir cultura material e simbólica ao realizar nos canais a criação de narrativas de si e de outros temas, quando as empresas se utilizam do espaço para promover suas marcas, seus produtos e serviços, os youtubers – crianças e adolescentes - adequam suas atividades aos modelos de negócio das plataformas , partindo “da produção cultural para uma atividade *empreendedora*”(TOMAZ, 2019a).

Considerando tal transição para uma atividade empreendedora, destacam-se também nas plataformas os canais e páginas dos chamados “coaches mirins” e a participação de crianças e adolescentes nos esportes eletrônicos¹⁰. Os primeiros foram tema de recente

⁹ Nesse ponto destaca-se também a discussão sobre parentalidade compartilhada nas redes, ou “*sharenting*”, que, segundo Rosa, Paulo e Burille (2023, p. 2), costuma ser “analisado sob a perspectiva interna familiar, diante da necessidade que as pessoas têm, cada vez mais, de compartilhar suas vidas nas redes, em especial, os pais a dos filhos.”

¹⁰ Para saber mais sobre esportes eletrônicos, acesse: <https://mpt.mp.br/pgt/noticias/manual-gt-esportes-ebook-final-catalogado.pdf>. Acesso em: 07 out. 2025.

reportagem do Jornal *O Globo*¹¹, que traz o relato de alguns adolescentes sobre sua atividade como coaches nas redes e enfatiza como, nestes espaços, eles expressam suas opiniões enquanto exaltam o marketing e o empreendedorismo digital como possibilidades educacionais e financeiras para si e para a sua audiência. Já os esportes eletrônicos são modalidade competitiva de jogos virtuais que podem ser disputados individualmente ou em equipes, por meio da internet, geralmente transmitidos ao vivo em grandes plataformas digitais, podendo oferecer premiações em dinheiro ou recompensas diárias. Com previsão de que a receita com esportes eletrônicos alcance US\$ 2,8 bilhões no ano de 2026¹², destaca-se a urgência de reflexão no tema, dado o grande número de “crianças e adolescentes envolvidos na produção, publicidade, comercialização, distribuição e uso dos jogos eletrônicos” (Sobrinho, 2024, p. 17).

De modo semelhante ao que ocorre com os influenciadores, essas duas expressões podem ser consideradas como espaços de expressão, criatividade, entretenimento e certa autonomia de crianças e adolescentes, ao compartilharem suas opiniões, elaborarem narrativas sobre si e sobre seu entorno, e exercitarem habilidades diversas - comunicação, criação, raciocínio lógico, entre outras. No entanto, também são perpassadas, em maior ou menor grau, por interesses e relações comerciais de grandes empresas e plataformas, e por possibilidades de contrapartida financeira que incidem sobre o modo como as atividades ocorrem, para além do capital simbólico que, porventura, atinjam.

Tomaz (2023b, p. 17-18) ainda destaca como as crianças, ao atingirem “espaços de influência que comprovam suas competências como interlocutoras da cultura da qual são produto e produtoras”, são interpeladas pelo mercado, que se instala em sua produção e incorporam-se em seus discursos. Trazendo exemplos de suas próprias pesquisas e de investigações de outros autores, a pesquisadora destaca a importância de que sejam

¹¹ AZEVEDO, Luis Felipe. Coaches mirins: jovens buscam autonomia nas redes, mas especialistas apontam riscos para o desenvolvimento. *O Globo*, 11 maio 2025. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/brasil/noticia/2025/05/11/coaches-mirins-jovens-buscam-autonomia-nas-redes-mas-especialistas-apontam-riscos-para-o-desenvolvimento.ghtml>> Acesso em: 30 mai. 2025.

¹² FLEURE, Amanda. Exclusivo: em quatro anos, mercado de games e eSports deve dobrar no Brasil. *Tilt UOL*. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2022/12/02/exclusivomercado-de-games-e-esports-deve-dobrar-no-brasil-em-quatro-anos.htm>> Acesso em: 06.out.2025

abordadas as contradições que surgem a partir da participação das crianças nestes espaços, de modo que os riscos e as oportunidades, a proteção e a participação, a vulnerabilidade e a agência, sejam pensados em inter-relação, empreendendo a necessária complexificação do debate.

Tal complexificação demonstra-se importante, inclusive, para que cada forma de exploração comercial infantil nas plataformas seja pensada em suas particularidades, a fim de incidir estratégias e políticas públicas para a efetiva prevenção e o enfrentamento da exploração comercial desse público, prevenindo riscos e violações de direito. Nesse sentido, muito próxima às noções de autonomia e empreendedorismo, ao passo que muito distanciada das possibilidades de expressão e criatividade, está a atuação laboral de adolescentes e jovens em aplicativos de entregas ou transporte. Marisa Feffermann et al (2023), em pesquisa realizada com adolescentes e jovens de 15 a 29 anos que trabalhavam como entregadores em São Paulo, destacaram como as empresas-aplicativos assimilaram a lógica de flexibilização e informalização do trabalho já existentes nas periferias e como, ao mediar a relação entre trabalhadores e consumidores, operam de modo a gerenciar/controlar o processo, dificultando o acesso às informações para os trabalhadores. As lógicas de dataficação e de plataformização mencionadas acima atuam para a mediação e controle da relação comercial, a qual estão expostos, inclusive, adolescentes, como demonstrou a pesquisa das autoras.

Em outra perspectiva, destaca-se também a utilização das plataformas na exploração sexual infantil, que é articulada e capilarizada de formas específicas neste meio. A SaferNet Brasil (2023) divulgou que o número de denúncias de imagens de abuso e exploração sexual infantil online vem crescendo desde o ano de 2019 (com exceção do ano de 2022)¹³. Como destaca Raimundo Neto (2019), a exploração sexual infantil expandiu-se com o acesso e uso

¹³ Na notícia “Denúncias de imagens de abuso e exploração sexual infantil online compartilhadas pela SaferNet com as autoridades têm aumento de 70% em 2023”, constam os seguintes dados: entre janeiro e abril de 2019 foram registradas 9.231 denúncias; no mesmo período de 2020, 12.299 (um aumento de 33%); em 2021, 15.887 (29% de aumento); em 2022, 14.005 (redução de 12%); e, em 2023, 23.777 (aumento de 70%). Disponível em <<https://new.safernet.org.br/content/denuncias-de-imagens-de-abuso-e-exploracao-sexual-infantil-online-compartilhadas-pela#:~:text=O%20total%20de%20den%C3%BAncias%20de,per%C3%ADodo%20do%20ano%2C%20desde%202020.>>> Acesso em: 03 jun. 2025.

da internet, sendo um elemento chave na divulgação de conteúdo em nível global, em que a violação é mascarada em sites de prostituição de e para pessoas adultas. O autor também chama a atenção para a facilidade de comunicação entre agentes exploradores com fins de mobilização de redes internacionais e nacionais para o aliciamento de crianças e sobre a falta de controle da disseminação do material que é postado na rede¹⁴.

O arcabouço jurídico para a proteção de crianças e adolescentes contra a exploração e o trabalho infantil digital - das Convenções Internacionais ao “ECA Digital”

Conforme mencionado anteriormente, o Brasil ainda não possui uma legislação direcionada especificamente à temática do trabalho infantil digital. Nesta ausência, alguns atores têm interpretado a prática como equiparada ao trabalho infantil artístico, permitido para adolescentes com menos de 16 anos apenas mediante autorização judicial individual, observadas certas garantias, como a frequência escolar, a fixação de condições, horários e locais seguros em que o trabalho ocorrerá e o não prejuízo biopsicossocial, entre outras, preconizadas pelo Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA (1990, Art. 139) e pela jurisprudência no tema.

No entanto, tal equiparação é imprecisa e insuficiente. Se observada a Classificação Brasileira de Ocupação (CBO)¹⁵, as atividades de artista - nas diferentes expressões artísticas

¹⁴ A Lei nº 14811/2024, recentemente promulgada no Brasil, estabelece a Política Nacional de Prevenção e Combate ao Abuso e Exploração Sexual da Criança e do Adolescente e altera o Código Penal e o Estatuto da Criança e do Adolescente incluindo a perspectiva digital no combate a estas violações.

¹⁵ “A estrutura básica da CBO foi elaborada em 1977, resultado do convênio firmado entre o Brasil e a Organização das Nações Unidas - ONU, por intermédio da Organização Internacional do Trabalho - OIT, no Projeto de Planejamento de Recursos Humanos (Projeto BRA/70/550), tendo como base a Classificação Internacional Uniforme de Ocupações - CIUO de 1968. Coube a responsabilidade de elaboração e atualização da CBO ao MTE, com base legal nas Portarias nº 3.654, de 24.11.1977, nº 1.334, de 21.12.1994 e nº 397 CBO 2002. É referência obrigatória dos registros administrativos que informam os diversos programas da política de trabalho do País. É ferramenta fundamental para as estatísticas de emprego-desemprego, para o estudo das taxas de natalidade e mortalidade das ocupações, para o planejamento das reconversões e requalificações ocupacionais, na elaboração de currículos, no planejamento da educação profissional, no rastreamento de vagas, dos serviços de intermediação de mão-de-obra”. Para mais informações, acesse: <https://www.mtecbo.gov.br/cbosite/pages/informacoesGerais.jsf?jsessionid=SOHJi066gr-KS7R6ZiJbTqg8HJ0EDeyqje5a0au6.CBO-SLV02:mte-cbo>. Acesso em: 07 out. 2025.

- e de influenciador digital apresentam descrições bastante discrepantes¹⁶. Nesta classificação, a profissão de influenciador digital é equiparada a de analista de mídias sociais e classificada sob a categoria 2534 - Profissionais de mídias digitais e afins, tendo sua atividade descrita como a realização da gestão e monitoramento de redes sociais, administração de atividades de relacionamento com público/ seguidores, elaboração de planejamento estratégico de marketing digital e o desenvolvimento de produção de conteúdo. Além disso, o gerenciamento de marketing de influência e os resultados da avaliação de desempenho também fazem parte das atividades de influenciador(a) digital. As profissões artísticas, por sua vez, têm modalidades diversas. Como exemplo, a categoria 2628 – Artistas de dança reúne atividades descritas como a concepção e a concretização de projeto cênico em dança, realização de montagens de obras coreográficas, execução de apresentações públicas de dança e, para tanto, com preparação do corpo, pesquisa de movimentos, gestos, dança, ensaiando coreografias. As artistas de dança, pela CBO, podem ensinar dança.

Embora expressões de trabalho artístico possam ser realizadas e difundidas em meios e plataformas digitais, a CBO destaca que o trabalho do influenciador abarca outras atividades próprias, conforme descrito acima, como a gestão das redes sociais, a administração de atividades de relacionamento com público/seguidores, e planejamento e gerenciamento de marketing digital e de influência. Além disso, o trabalho infantil digital ocorre em contexto de plataforma do trabalho, em que as atividades profissionais são mediadas por plataformas digitais, guiando-se por suas regras, formas de controle e mecanismos de extração de valor.

Outro aspecto a ser considerado em suas especificidades no caso do trabalho infantil em ambiente digital é a prática e o direcionamento de publicidade por/ para crianças e adolescentes. No país, a publicidade dirigida a este público é considerada abusiva e regulada desde os anos 1990 (nos termos do artigo 37 do Código de Defesa do Consumidor - Lei 8.078/1990), enquanto sua participação em propagandas de publicidade é permitida por

¹⁶ Para buscas sobre ocupação na Classificação Brasileira de Ocupações (CBO), acesse: <https://www.mtecbo.gov.br/cbosite/pages/pesquisas/BuscaPorTituloResultado.jsf>. Acesso em: 07 out. 2025.

autorização judicial. Nas redes sociais, no entanto, é comum que as duas dimensões se mesquem, a partir da participação de “influenciadores (as) digitais mirins”, sem autorização judicial, realizando publicidades explícitas e/ou veladas para marcas diversas, participando de desafios que envolvem produtos ou abertura de caixas¹⁷ de “recebidos”¹⁸, visitando lojas, apresentando tutoriais de como utilizar certo brinquedo ou item, entre outros.

Por se tratar de violação dos direitos fundamentais de crianças e adolescentes, o trabalho infantil refere-se “às atividades econômicas e/ou atividades de sobrevivência, com ou sem finalidade de lucro, remuneradas ou não, realizadas por crianças ou adolescentes em idade inferior a 16 anos, ressalvada a condição de aprendiz a partir dos 14 anos” (BRASIL, 2019, p.6), a despeito da sua condição ocupacional. Além disso, o trabalho noturno, perigoso ou insalubre e as atividades que, por sua natureza ou condições em que são executadas, comprometem o pleno desenvolvimento físico, psicológico, cognitivo, social e moral das crianças e adolescentes são terminantemente proibidas para pessoas com menos de 18 anos de idade.

Nesse sentido, ainda que o trabalho realizado por crianças e adolescentes em plataformas digitais não conte com um regramento jurídico específico no país, há um arcabouço jurídico nacional e internacional subjacente ao tema.

No âmbito internacional, a Convenção sobre os Direitos da Criança (1989), da qual o Brasil é signatário, reconhece o direito à privacidade e à proteção contra a exploração econômica e preconiza os princípios da proteção integral e o melhor interesse da criança e do adolescente, além do Comentário Geral nº 25 (2021)¹⁹, em que são abordados os direitos da criança no ambiente digital, de modo que os direitos já previstos sejam também assegurados no ambiente online.

¹⁷ Denominado nos meios digitais pelo termo em inglês “*unboxing*”.

¹⁸ Recebido é o nome comumente utilizado por influenciadores (a) para presentes, brindes, amostras, produtos, entre outros objetos, que serão desembalados e apresentados às/ aos seguidores do perfil em redes sociais como Instagram, Facebook, TikTok, etc.

¹⁹ Os Comentários Gerais são interpretações oficiais emitidas pelo Comitê sobre os Direitos da Criança da ONU, com o objetivo de detalhar o conteúdo e a aplicação prática dos artigos da Convenção sobre os Direitos da Criança e seus protocolos facultativos.

A Constituição Federal do Brasil (1988) e a Lei nº. 8069, de 13 de julho de 1990, conhecido como Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), por sua vez, observam a proteção integral de crianças e adolescentes em seu artigo 227 e no capítulo V sobre o direito à profissionalização e à proteção no trabalho, respectivamente.

As Convenções nº 138 e nº 182 da Organização Internacional do Trabalho (OIT) tratam, respectivamente, do estabelecimento de idade mínima para admissão ao trabalho, para fins de não prejuízo ao desenvolvimento biopsicossocial e à escolarização, e das piores formas de trabalho infantil. O primeiro documento observa como exceção, o trabalho artístico antes da idade mínima, mediante autorização judicial específica para participação pontual, que estabeleça o número de horas e as condições em que é permitido (TRIBUNAL SUPERIOR DO TRABALHO, CONSELHO SUPERIOR DA JUSTIÇA DO TRABALHO, 2024). Por sua vez, a Convenção 182 foi promulgada pelo Decreto n. 3.597, de 12 de setembro de 2000 e regulamentada pelo Decreto n. 6481, de 12 de junho de 2008²⁰ que, no que lhe diz respeito, proíbe mais de 90 piores formas de trabalho infantil e ação imediata para sua eliminação. Em seu artigo Art. 5º, informa-se que a Lista TIP será periodicamente examinada e, se necessário, revista em consulta, competindo ao Ministério do Trabalho e Emprego organizar os processos de exame e consulta a que se refere o caput do Decreto.

Nacionalmente, a abordagem do ECA quanto ao trabalho infantil artístico tem sido o principal referencial para a atuação do Sistema de Justiça, embora, discuta-se sobre os modos como o Estatuto tem sido aplicado e a efetiva cobertura da legislação aos casos individuais. Além do ECA, a Resolução do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA) nº 163/2014, que trata da abusividade do direcionamento de publicidade e comunicação mercadológica à criança e ao adolescente, inclusive em páginas da internet, e a Resolução nº 245/2024, que aborda os direitos das crianças e adolescentes no ambiente digital, pautando a exploração comercial nestes meios como violação de direitos, também são relevantes referenciais. Assim, encaminha-se a vedação à participação de crianças e

²⁰ Para mais informações sobre a Lista TIP, acesse https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/decreto/d6481.htm. Acesso em: 07 out. 2025.

adolescentes em publicidade, de modo que “a única exceção legal está no âmbito das representações artísticas” (TRIBUNAL SUPERIOR DO TRABALHO, CONSELHO SUPERIOR DA JUSTIÇA DO TRABALHO, 2024, p. 130).

Destaca-se também, nessa perspectiva, a Recomendação CNJ nº 139/2022, que trata da apreciação judicial aos pedidos de participação de crianças e adolescentes em espetáculos públicos. O documento ressalta que deve ser resguardado o exercício da fiscalização pelos órgãos competentes, que devem ser oficiados pelo(a) magistrado(a) sempre que averiguado interesse econômico subjacente à atividade artística.

No campo das normas gerais de regulação digital, destacam-se o Marco Civil da Internet (Lei n. 12.965/2014), principal legislação brasileira sobre o uso da internet, a Lei Geral de Proteção de Dados - LGPD (Lei n. 13.709/2018) e, a recente Lei n. 15.211/2025 conhecida como “ECA Digital”.

O Marco Civil estabelece como um dos princípios da internet no Brasil “a proteção da criança e do adolescente” (art. 3º, inc. VII), garantindo direitos fundamentais especialmente relevantes para este grupo, como a inviolabilidade da intimidade e da vida privada, e a proteção e o sigilo de dados pessoais, além de estabelecer que provedores realizem a remoção imediata de conteúdos que violem direitos, sem necessidade de decisão judicial prévia - medida essencial, por exemplo, para a proteção contra a exploração sexual em meios digitais. A LGPD, por sua vez, resguarda os direitos de crianças e adolescentes quanto à publicidade segmentada, na qual os anúncios publicitários são baseados na coleta e no tratamento de dados pessoais dos usuários, demarcando que seus dados são considerados sensíveis, e que o tratamento destes só pode acontecer com o consentimento de pelo menos um dos pais ou responsável legal.

A recém-sancionada Lei 15.211/2025 referencia estas duas normativas e representa um avanço significativo na proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital. Entre seus principais avanços estão a criação de uma autoridade fiscalizadora específica, a exigência de mecanismos confiáveis de verificação de idade, a obrigatoriedade de ferramentas de supervisão parental e a regulação de conteúdos, algoritmos, jogos e publicidade voltados ao

público infantojuvenil. Plataformas como redes sociais, lojas de aplicativos e serviços de *streaming* passam a ter obrigações legais explícitas e podem ser penalizadas com multas ou até mesmo com a suspensão de atividades em caso de descumprimento. Dentre as variadas formas de trabalho infantil, o ECA Digital aborda a temática da exploração sexual, preconizando deveres aos fornecedores de produtos ou serviços de tecnologia.

Além disso, a normativa inova ao exigir que produtos e serviços digitais sejam projetados com foco na prevenção de riscos - princípio conhecido como *privacy by design*. A lei reforça a proibição a práticas como publicidade abusiva e coleta indevida de dados, e proíbe o uso de funcionalidades que explorem vulnerabilidades típicas da infância, como as "*loot boxes*"²¹ em jogos eletrônicos. Assim, busca proteger o desenvolvimento infantojuvenil ao impor limites à lógica de exploração de suas imagens, rotinas e emoções para fins de monetização. Entretanto, o ECA digital não avança sobre a proibição e/ ou a regulação da atividade laboral de crianças e adolescentes como *coaches*, empreendedores (as) e/ ou influenciadores (as) mirins digitais, atividades distintas de um(a) trabalhador(a) infantil artístico (a).

Ainda cabe destacar que, nos últimos anos, algumas empresas proprietárias de plataformas digitais já foram notificadas e condenadas judicialmente no Brasil por exploração comercial infantil, direta ou indireta. Em 2020, o Tribunal de Justiça de São Paulo condenou a empresa Mattel do Brasil a indenização por dano moral coletivo, pela prática de publicidade infantil indireta no YouTube (TOMAZ, 2023b). Mais recentemente, em 2024, a empresa Bytedance Brasil Tecnologia Ltda., responsável pelo TikTok, foi condenada pela Justiça do Trabalho de São Paulo por exploração de trabalho infantil artístico, a partir de ação movida pelo Ministério Público do Trabalho (MPT-SP) após investigações sobre conteúdos de perfis monetizados populares entre crianças, como danças e tutoriais. Além da indenização por danos morais coletivos, a sentença proibiu a atuação de influenciadores (as) mirins sem autorização judicial prévia, conforme preconiza o ECA²². Outras empresas, como a Meta

²¹ Caixas de recompensa, em tradução livre.

²² Mais informações sobre o caso podem ser conferidas na reportagem a seguir, publicada no site do Ministério Público do Trabalho: <https://www.prt2.mpt.mp.br/1203-tiktok-e-condenada-por-exploracao-de-trabalho->

(Facebook, Instagram, WhatsApp) e o Google (Youtube, Gmail), também já foram denunciadas e/ou processadas por sua conduta em relação a conteúdos de exploração sexual infantil.

Por fim, é válido mencionar, que a França é o único país a ter regulamentada a atuação de crianças e adolescentes como influenciadores (as) digitais. A legislação estende a estes sujeitos os mesmos direitos assegurados em relação à atividade artística (TOMAZ, 2023), como o depósito do dinheiro proveniente da atividade de trabalho em conta bancária que só poderá ser acessada na maioridade, e o direito ao esquecimento, pautado na possibilidade de a criança solicitar a exclusão dos vídeos das plataformas, que seriam obrigadas a fazê-lo²³.

Pontos de atenção para uma legislação brasileira sobre a atividade de influenciador(a) digital mirim

Anteriormente à discussão que irrompeu a partir do vídeo do influenciador Felca, já tramitavam no Congresso Nacional algumas proposições legislativas sobre a atividade laboral de influenciadores digitais mirins. Após o vídeo, no entanto, foram criadas mais propostas no tema, das quais o FNPETI realizou uma análise geral e destaca os seguintes pontos de atenção:

- Reforçando o que já foi abordado acima, **o trabalho infantil digital não é equiparável ao trabalho infantil artístico**, uma vez que, no meio digital, a atividade laboral assume contornos específicos de produção, divulgação, repercussão e riscos associados;
- Algumas proposições estabelecem que tal atividade pode ser autorizada apenas com anuência dos familiares e/ou responsáveis pelas crianças e adolescentes, sem citar a necessidade de autorização judicial. Isto é preocupante pois, primeiramente, conforme destacado em alguns pontos desta nota, a atividade de influenciadores

infantil-artistico-em-acao-ajuizada-pelo-mpt#:~:text=A%20a%C3%A7%C3%A3o%20foi%20fundamentada%20em,Estatuto%20da%20Crian%C3%A7a%20e%20do. Acesso em: 20 mai. 2025.

²³ "França se torna primeiro país a regulamentar atuação de crianças influenciadoras", *UOL Notícias*, 8 out. 2020. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/rfi/2020/10/08/franca-se-torna-primeiro-pais-a-regulamentar-atuacao-de-criancas-influenciadoras.htm>. Acesso em: 30 mai. 2025.

mirins digitais é, muitas vezes, um empreendimento comercial familiar. Nesse sentido, destacamos que **contextos de vulnerabilidade socioeconômica familiar devem ser endereçados a partir de políticas públicas adequadas** de transferência de renda, formação profissional e geração de renda e trabalho decente às pessoas adultas, bem como de políticas garantidoras de direitos fundamentais. Acrescenta-se que **a proteção dos direitos de crianças e adolescentes é, constitucionalmente, um dever conjunto da família, da sociedade e do Estado**, não podendo este último ser furtado de sua responsabilidade no tema, de modo que as **situações excepcionais de permissão para o trabalho de crianças e adolescentes são autorizadas e acompanhadas, caso a caso, por autoridade judicial competente, de acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente;**

- A maioria das proposições legislativas acrescenta a participação de crianças e adolescentes em atividades de influência em meio digital ao art. 149, inciso II do ECA, que atualmente atribui à autoridade judiciária a competência de autorização para as atividades de “a) espetáculos públicos e seus ensaios” e “b) certames de beleza”. Destaca-se que o Projeto de Lei nº 2602/2025 propõe que tal atribuição seja conferida especificamente à Justiça do Trabalho, sob o argumento de sua ampla atuação nacional e especialidade na análise de questões referentes ao tema do trabalho. Nesse âmbito, a Associação Nacional dos Magistrados da Justiça do Trabalho (Anamatra) publicou, em 2017, “Carta aberta em defesa da competência da Justiça do Trabalho para autorizações de trabalho infantil artístico e desportivo”, por ocasião da Ação Direta de Inconstitucionalidade nº 5326/DF, em que o Supremo Tribunal Federal julgou pela incompetência material da Justiça do Trabalho para autorizações de trabalho infantil artístico. A Associação defende que, **conforme o disposto na Convenção nº 138 da OIT, ratificada pelo Estado Brasileiro, a autorização judicial para a participação de crianças e adolescentes menores de 16 anos em atividades artísticas deve ser individual, excepcional e pontual, entendimento que não tem sido aplicado de forma homogênea no Brasil**. Pontua, além disso, a competência da Justiça

do Trabalho para a apreciação da matéria, devido à sua especificidade e especialização temática, bem como às condições mais adequadas para avaliar se a atividade laboral pode implicar em riscos a crianças e adolescentes menores de 16 anos. Ainda, destaca que são necessários aperfeiçoamentos no ordenamento jurídico brasileiro para que a proteção integral preconizada no artigo 227 da Constituição encontre “real amparo em situações de elevada especificidade”, como as relacionadas ao trabalho infantil. Dessa forma, considerando a competência constitucional da Justiça do Trabalho para processar e julgar as ações oriundas da relação de trabalho (art. 114, inciso I da Constituição Federal), sua notória atuação, enquanto Poder Judiciário, no campo do enfrentamento ao trabalho infantil no país, bem como a persistente invisibilização do caráter laboral das atividades desenvolvidas por influenciadores digitais e outros trabalhadores - adultos ou mirins - plataformizados, destaca-se a relevância de aprofundar o debate sobre a competência da Justiça do Trabalho para a autorização judicial, priorizando a proteção efetiva e o interesse superior de crianças e adolescentes, conforme preconizado pela Constituição Federal e pelo ECA;

- As proposições estabelecem idades mínimas diversas para que a atividade de influenciadores mirins digitais seja permitida via autorização judicial e/ou dos responsáveis - aos 14, 16 ou 18 anos, por exemplo. Nesse sentido, prevista constitucionalmente, é fundamental destacar que **a idade mínima para o trabalho no Brasil é de 16 anos**, salvo na condição de aprendiz, aos 14 anos - condição na qual se prevê uma formação profissional metódica e progressiva, com a garantia de todos os direitos trabalhistas. **Acrescenta-se que, abaixo dos 18 anos de idade, é vedada a prática de trabalho noturno, perigoso ou insalubre.** Assim, a eventual autorização de trabalho infantil digital deve observar a legislação vigente, bem como partir de debate aprofundado sobre o caráter perigoso e insalubre que pode ser ensejado pelo trabalho em meio digital;
- Algumas proposições estabelecem que um dos critérios a serem fixados para a autorização judicial é o de carga horária máxima de trabalho, com o período variando

entre as proposições. O estabelecimento de carga horária máxima é fundamental, primeiramente, considerando o princípio legal preconizado no ECA segundo o qual **crianças e adolescentes estão em "condição peculiar de pessoa em desenvolvimento"**. Além disso, devem ser observadas as **particularidades do processo de desenvolvimento biopsicossocial nas diferentes faixas etárias**. Quanto ao uso de telas, por exemplo, a Sociedade Brasileira de Pediatria (2024) orienta que crianças com menos de 2 (dois) anos não sejam expostas, que crianças entre 2 (dois) e 5 (cinco) anos não sejam expostas por mais de uma hora por dia, e que os grupos de 6 (seis) a 10 anos e de 11 a 18 anos utilizem telas por, no máximo, duas e três horas, respectivamente;

- Um grande número de proposições aborda temas relacionados às **noções de “adultização” e “sexualização”**, sob terminologias e enfoques variados - tais como “exposição corporal”, “exposição sexualizada”, “exploração sexual implícita”, “superexposição digital”, “exposição indevida”, “adultização online”, entre outras. Nesse sentido, ressalta-se a **relevância da efetiva implementação das disposições contidas no chamado “ECA Digital” (Lei nº 15.211/2025)**, especialmente no que se refere à responsabilização das plataformas digitais por conteúdos que retratem crianças e adolescentes de forma sexualizada, bem como à obrigação de remoção desses conteúdos e à imediata comunicação às autoridades competentes nos casos de suspeita de exploração, abuso ou aliciamento sexual. Ademais, é fundamental o **aprofundamento e a qualificação do debate público** sobre as distintas fases do desenvolvimento sexual e maturação infantojuvenil, considerando as diferentes faixas etárias, os contextos socioculturais, e as contribuições de especialistas e profissionais da área;
- As proposições não contemplam o tema do **direito ao esquecimento**. É importante que uma norma voltada à proteção de crianças e adolescentes no contexto da atuação como influenciadores (as) digitais preveja mecanismos específicos de exclusão de

conteúdos previamente publicados, especialmente quando considerados prejudiciais à sua dignidade, imagem ou privacidade;

- Por fim, nem todas as proposições preveem **obrigações e medidas de responsabilização às plataformas digitais e aos (às) produtores (as) e empresários (as) de influenciadores (as) mirins**. Diante do exposto acerca do modelo de negócios das plataformas, faz-se essencial que a atividade legislativa considere o tema, nos termos já previstos na Lei 15.211/2025. Da mesma forma, que produtores e empresários sejam abrangidos, uma vez que podem ser agentes ativos na atividade de influenciadores mirins digitais.

Apontamentos finais

No contexto brasileiro, marcado pela ampla utilização de plataformas digitais para comunicação, um alto número de influenciadores digitais nas redes e elevados índices de informalidade no trabalho, é comum que adultos, adolescentes e até mesmo crianças considerem o trabalho infantil em ambiente digital como uma oportunidade promissora de obtenção de renda, ascensão social, visibilidade e bem-estar. Além disso, com a conformação do modelo de negócios das plataformas aos novos formatos de trabalho, contingente considerável da população brasileira vem avaliando o trabalho plataformizado como uma opção para subsistência que garante maior autonomia e flexibilidade. Assim, o cenário de não garantia de direitos fundamentais a uma grande parte da população e de relações sociais marcadas por profundas desigualdades, coloca o trabalho nas plataformas como uma aposta promissora, mesmo que informal e deveras precarizado.

Se tais desigualdades, historicamente, ensejaram a sistemática violação de direitos de crianças e adolescentes, dado que o trabalho infantil foi visto como uma grave violação recentemente²⁴, não seria diferente em relação à exploração comercial e ao trabalho infantil nestes novos meios digitais. Embora contemos com um robusto arcabouço jurídico para

²⁴ É a partir da década de 1970 que se iniciam os debates, em âmbito global, sobre o direito ao não-trabalho de crianças e adolescentes.

reconhecimento deste grupo como sujeito de direitos e para a sua proteção, a lógica das plataformas digitais, tão dinâmica e tão imbricada em conhecimentos e estratégias ainda distantes dos nossos domínios, vem alterando nossos conceitos e nosso imaginário sobre o que é ser criança, sobre o que significa ser e estar adolescente, o que contempla ou compõe a expressão artística, além de retirar o substrato que consiste à própria privacidade e à individualidade dos sujeitos, colocando em xeque a operacionalização de entendimentos que já haviam sido consolidados, como a vedação de publicidade infantil, que nas plataformas é naturalizado ao se mesclar aos conteúdos diversos, tornando mais difícil a sua respectiva fiscalização no que se refere à exploração de crianças e adolescentes.

Como outras facetas desta naturalização, por um lado, a vivência de crianças e adolescentes junto às plataformas digitais como espaços de autonomia, expressão e entretenimento remete às potencialidades dos meios e das linguagens digitais. No entanto, para que as plataformas sejam utilizadas da forma mais segura e proveitosa possível, é necessário um amplo processo de educação digital e midiática, que contemple crianças e adolescentes, mas também outras gerações e faixas etárias que convivem e/ ou estão em contato quase diário com esse público. Por outro lado, tem-se o questionamento sobre quais os espaços e as oportunidades analógicas ou mistas existem para que crianças e adolescentes possam desfrutar do direito à liberdade de expressão e ao lazer de forma a desenvolver sua autonomia e protagonismo, com presença e participação de qualidade efetivas.

É importante salientar também a hipótese de que o trabalho infantil digital se apresente como alternativa ou *continuum* ao trabalho infantil fora do digital. Para crianças e adolescentes mais expostos ao trabalho infantil por condições de renda e desproteção, a atividade comercial nas diferentes plataformas pode soar como opção mais atrativa, como é o caso de muitos adolescentes que trabalham em aplicativos de entrega ou mesmo dos que sonham em se tornar influenciadores (as) digitais. Nestes casos, a garantia do direito ao não trabalho, inclusive o digital, está atrelada à garantia de outros direitos, tanto para crianças e adolescentes quanto para suas famílias, que também costumam estar sujeitas a lógicas de exploração e desamparo social. Contudo, é também preciso pensar que as atividades de

influenciadores (as) digitais não estão somente circunscritas às camadas mais desfavorecidas da população brasileira. No âmbito das trocas simbólicas, o próprio capital simbólico proporcionado por 'status' é também objeto de desejo de crianças e adolescentes pertencentes às camadas médias e com maior poder aquisitivo.

Desse modo, cabe apontar os limites que o nosso tempo social nos impõe, bem como a educação digital, a proteção social ampliada e a efetiva fiscalização - medidas essenciais para a prevenção da exploração do trabalho infantil realizado por crianças e adolescentes – têm diante do próprio funcionamento das plataformas e o que elas causam no próprio psiquismo humano, como os impactos nas interações sociais, nas autocobranças excessivas que, por sua vez, podem provocar transtornos de ansiedade, agressividade e autolesão em pessoas com menos de 18 anos de idade.

Constituídas em grandes empresas de funcionamento global, as plataformas digitais ainda operam de forma parcialmente regulamentada e sob interesses comerciais que se fundem àquelas dos ramos dos serviços, produtos e publicidade. Assim, considerando a grande dimensão que as diferentes formas de trabalho infantil em ambiente digital assumem nas diversas plataformas, pautar a sua regulamentação para combater radicalmente a exploração de crianças e adolescentes nesses contextos é tarefa primordial, concomitante à institucionalização de políticas públicas específicas e perenes, com financiamento público permanente, integrando as distintas pastas e setores sociais, com os devidos monitoramentos e avaliações contínuas por parte dos órgãos governamentais.

A erradicação do trabalho infantil em todas as suas formas – incluídas as novas modalidades digitais -exige engajamento social e institucional na temática, (re)conhecimento das distintas faces do trabalho infantil pelo Sistema de Garantia de Direitos e o enfrentamento das causas estruturais como o racismo, a desigualdade socioeconômica e a injustiça social.

Referências bibliográficas

ANAMATRA (Associação Nacional dos Magistrados da Justiça do Trabalho). *Carta aberta em defesa da competência da Justiça do Trabalho para autorizações de trabalho infantil artístico e desportivo*. Brasília: ANAMATRA, 14 nov. 2017. Disponível em: https://www.anamatra.org.br/files/Timbrado_Carta-aberta_portugus.pdf. Acesso em: 01 out. 2025.

AZEVEDO, Luis Felipe. Coaches mirins: jovens buscam autonomia nas redes, mas especialistas apontam riscos para o desenvolvimento. *O Globo*, 11 maio 2025. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/brasil/noticia/2025/05/11/coaches-mirins-jovens-buscam-autonomia-nas-redes-mas-especialistas-apontam-riscos-para-o-desenvolvimento.ghtml>> Acesso em: 30 mai. 2025.

BRASIL. Presidência da República. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. *Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências*. Brasília, 1990a. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 01 out. 2025.

BRASIL. Presidência da República. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. *Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências*. Brasília, 1990b. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm. Acesso em: 01 out. 2025

BRASIL. Presidência da República. Decreto nº 99.710, de 21 de novembro de 1990. *Promulga a Convenção sobre os Direitos da Criança*. Brasília, 1990c. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/d99710.htm. Acesso em: 07 out. 2025.

BRASIL. Presidência da República. Decreto nº 6.481, de 12 de junho de 2008. Regulamenta os artigos 3º, alínea “d”, e 4º da Convenção 182 da Organização Internacional do Trabalho (OIT) que trata da proibição das piores formas de trabalho infantil e ação imediata para sua eliminação, aprovada pelo Decreto Legislativo nº 178, de 14 de dezembro de 1999, e promulgada pelo Decreto nº 3.597, de 12 de setembro de 2000, e dá outras providências. Brasília, 2008. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/decreto/d6481.htm. Acesso em: 07 out. 2025.

BRASIL. Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente. Resolução nº 163, de 13 de março de 2014. *Dispõe sobre a abusividade do direcionamento de publicidade e de comunicação mercadológica à criança e ao adolescente*. Brasília, 2014a. Disponível em: <https://bibliotecadigital.mdh.gov.br/jspui/handle/192/2651>. Acesso em: 01 out. 2025.

BRASIL. Presidência da República. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. *Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil*. Brasília, 2014b. Disponível em:

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm. Acesso em: 30 mai. 2025.

BRASIL. Presidência da República. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. *Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)*. Brasília, 2018a. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm. Acesso em: 30 mai. 2025.

BRASIL. Ministério do Trabalho e Emprego. *III Plano Nacional de Prevenção e Erradicação do Trabalho Infantil 2019-2022*. Brasília, 2018. Brasília, 2018b. Disponível em: https://bibliotecadigital.mdh.gov.br/jspui/bitstream/192/9036/1/copy_of_planonacionalversosite.pdf. Acesso em: 06 out. 2025

BRASIL. Presidência da República. Lei nº 14.344, de 24 de maio de 2022. *Cria mecanismos para a prevenção e o enfrentamento da violência doméstica e familiar contra a criança e o adolescente ... e dá outras providências*. Brasília, 2022. Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2022/lei-14344_-24-maio-2022-792692-norma-pl.html. Acesso em: 30 mai. 2025.

BRASIL. Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente. Resolução nº 245, de 26 de abril de 2024. *Estabelece diretrizes sobre a proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital*. Brasília, 2024. Disponível em: <https://bibliotecadigital.mdh.gov.br/jspui/handle/192/12390>. Acesso em: 01 out. 2025.

BRASIL. Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. *Crianças, adolescentes e telas: guia sobre usos de dispositivos digitais*. Brasília, 2025a. Disponível em: <https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia>. Acesso em: 20 mai. 2025.

BRASIL. Presidência da República. Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025. *Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais* (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente). Brasília, 2025b. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/L15211.htm. Acesso em: 29 set. 2025.

CONSELHO NACIONAL DE JUSTIÇA. Recomendação nº 139, de 12 de dezembro de 2022. *Recomenda aos magistrados e magistradas que observem as regras e práticas destinadas ao combate ao trabalho infantil, nos procedimentos pertinentes à expedição de alvarás para participação de crianças e adolescentes*. Brasília, CNJ, 2022. Disponível em: <https://atos.cnj.jus.br/atos/detalhar/4875>. Acesso em: 30 mai. 2025.

DA ROSA, Conrado Paulino; PAULO, Lucas Moreschi; BURILLE, Cíntia. (Over) Sharenting: entre a hipervulnerabilidade e a expansão dos influenciadores digitais mirins: Between hypervulnerability and the expansion of kidfluencers. Fortaleza: *Pensar: Revista de Ciências Jurídicas*, 2023. v. 28, n. 3, p. 10–10. DOI: 10.5020/2317-2150.2023.14373. Disponível em: <https://ojs.unifor.br/rpen/article/view/14373>. Acesso em: 30 mai. 2025.

FEFFERMANN, Marisa; LUZ, Lila Cristina Xavier; FERREIRA, Maria D'alva Macedo. O trabalho de jovens entregadores por aplicativos em tempos de pandemia. Porto Alegre: *Civitas: Revista de Ciências Sociais*, 2023. v. 23, e-42494. Disponível em: <https://www.scielo.br/i/civitas/a/cfCzNq4Wq5jZTtHMDrBGSHw/>. Acesso em: 30 mai. 2025.

FLEURE, Amanda. Exclusivo: em quatro anos, mercado de games e eSports deve dobrar no Brasil. *Tilt UOL*. 02 dez. 2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2022/12/02/exclusivomercado-de-games-e-esports-deve-dobrar-no-brasil-em-quatro-anos.htm>. Acesso em: 06 out. 2025

FREITAS, Andréa de Sá Roriz Tannus et al. *Esportes eletrônicos e a proteção de crianças e adolescentes: manual de apoio à atuação do Ministério Público do Trabalho* [recurso eletrônico] / elaboração Grupo de Estudos Cyber Atletas. Brasília: Ministério Público do Trabalho, 2025. Disponível em < <https://mpt.mp.br/pgt/noticias/manual-gt-esportes-ebook-final-catalogado.pdf> > Acesso em: 06 out. 2025

G1. Influenciadores mirins do agro: como crianças transformaram a rotina rural em sucesso na internet”, *G1 Economia – Agronegócios*, 14 mar. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/agronegocios/noticia/2025/03/14/influencers-mirins-do-agro-como-criancas-transformaram-a-rotina-rural-em-sucesso-na-internet.ghtml>> Acesso em: 30 mai. 2025.

GLOBO, O. Coaches mirins: jovens buscam autonomia nas redes, mas especialistas apontam riscos para o desenvolvimento. Rio de Janeiro: *O Globo*, 11 maio 2025. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/brasil/noticia/2025/05/11/coaches-mirins-jovens-buscam-autonomia-nas-redes-mas-especialistas-apontam-riscos-para-o-desenvolvimento.ghtml>. Acesso em: 21 mai. 2025.

GROHMANN, Rafael. Plataformização do trabalho: entre dataficação, financeirização e racionalidade neoliberal. *Revista Eletrônica Internacional de Economia Política da Informação, da Comunicação e da Cultura*, 2020. v. 22, n. 1, p. 106–122. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/epic/article/view/12188/10214>. Acesso em: 30 mai. 2025.

HARARI, Isabel. Roblox e trabalho infantil: plataforma vira alvo de investigação. *Repórter Brasil*, 11 out. 2024. Disponível em: <https://reporterbrasil.org.br/2024/10/roblox-fronteira-game-trabalho-infantil-investigacao/>> Acesso em: 30 mai. 2025.

KALIL, Renan Bernardi. *Capitalismo de plataforma e Direito do Trabalho: crowdwork e trabalho sob demanda por meio de aplicativos*. 2019. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/2/2138/tde-07082020-133545/>. Acesso em: 06 out. 2025.

LIMA, Deborah Rebello. Plataformização, Dataficação e Privacidade: impactos e questionamentos no campo simbólico. In: *Reunião Anual da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência*, 75ª, 2023, Curitiba/PR. Anais. Curitiba: s.n. 2023. Disponível em: <https://livro.sbpcnet.org.br/75ra/>. Acesso em: 07 out. 2025.

NETO, Raimundo Jovino de Oliveira. *Trabalho infantil sexual na era digital: o combate à exploração sexual de crianças e adolescentes na rede mundial de computadores*. Natal: Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito). Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/items/a4e1e654-b28a-454e-8d6d-68acdaae1ff8>. Acesso em: 21 mai. 2025.

NÚCLEO DA INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR (NIC.br). TIC Kids Online Brasil 2024: Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2025. Disponível em: <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescente-s-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2024/>. Acesso em 07 out. 2025.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). Convenção sobre os Direitos da Criança, adotada em 20 de novembro de 1989. Disponível em: <https://www.ohchr.org/pt/professionalinterest/pages/crc.aspx>. Acesso em: 30 mai. 2025.

ORGANIZAÇÃO INTERNACIONAL DO TRABALHO (OIT). Convenção nº 138 sobre a idade mínima de admissão ao emprego, adotada em 26 de junho de 1973. Disponível em: https://normlex.ilo.org/dyn/nrmlx_en/f?p=NORMLEXPUB:12100:0::NO:12100:P12100_INSTRUMENT_ID:312283:NO. Acesso em: 07 out. 2025.

ORGANIZAÇÃO INTERNACIONAL DO TRABALHO (OIT). Convenção nº 182 sobre a proibição das piores formas de trabalho infantil e ação imediata para sua eliminação, adotada em 17 de junho de 1999. Disponível em: https://normlex.ilo.org/dyn/nrmlx_en/f?p=NORMLEXPUB:12100:0::NO:P12100_INSTRUMENT_ID:312327. Acesso em: 01 out. 2025.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN DIJCK, José. Plataformização. Tradução de Rafael Grohmann. *Fronteiras – estudos midiáticos*, v. 22, n. 1, p. 2-10, jan./abr. 2020. Disponível em:

<https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.221.01/60747734>.

Acesso em: 06 out. 2025.

RÊGO, Ana Regina. Vigilância, controle e atenção: a desinformação como estratégia. São Paulo: *Organicom*, 2020, v. 17, n. 34, p. 82–92. Disponível em: <https://revistas.usp.br/organicom/article/view/180753>. Acesso em: 30 mai. 2025.

SAFERNET BRASIL. Denúncias de imagens de abuso e exploração sexual infantil online compartilhadas pela SaferNet com as autoridades têm aumento de 70% em 2023, 2023. Disponível em: <https://new.safernet.org.br/content/denuncias-de-imagens-de-abuso-e-exploracao-sexual-infantil-online-compartilhadas-pela#:~:text=O%20total%20de%20den%C3%Bancias%20de,per%C3%ADodo%20do%20ano%2C%20desde%202020>. Acesso em: 03 jun. 2025.

SOBRINHO, Zéu Palmeira. Os jogos eletrônicos e o trabalho infantil no E-sports. Curitiba: *Revista Trabalho, Direito e Justiça*, 2024. v. 2, n. 3, p. e094–e094. Disponível em: <https://revista.trt9.jus.br/revista/article/view/94/110>. Acesso em: 21 mai. 2025.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. *Manual de orientação – Grupo de Trabalho "Saúde na Era Digital" (gestão 2022-2024): #Menos Telas #Mais Saúde – atualização 2024*. Nº 163, 13 ago. 2024. Rio de Janeiro: SBP, 2024.

TOMAZ, Renata Cristina de Oliveira. *O que você quer ser antes de crescer? Youtubers, infância e celebridade*. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2017. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura). Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5001020. Acesso em: 30 mai. 2025.

TOMAZ, Renata Cristina de Oliveira. *Trabalho infantil e o mundo digital*. Comunicação oral apresentada no Webinar “Trabalho Infantil e o Mundo Digital”, promovido pelo Tribunal Superior do Trabalho e pelo CSJT. YouTube, 24 out. 2023a. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Gj9f85wzkSo>. Acesso em: 30 mai. 2025.

TOMAZ, Renata Cristina de Oliveira. *Do YouTube à notícia: vulnerabilidade e agência nas representações de crianças produtoras de conteúdo*. *Galáxia* (São Paulo), v. 48, p. e58837, 2023b. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gal/a/pZYyzgbrW5xpLHS4ZqWKg3R/>. Acesso em: 30 mai. 2025.

TORRES, Julia Fátima Gonçalves. *Padrões de design deceptivos e a hipervulnerabilidade digital estrutural de crianças, adolescentes e do núcleo familiar quanto aos jogos eletrônicos online na sociedade contemporânea de consumo*. Pelotas: Universidade Federal de Pelotas, 2024.

Dissertação (Mestrado em Direito). Disponível em:
<https://guaiaca.ufpel.edu.br/handle/prefix/13852>. Acesso em: 01 out. 2025.

TRIBUNAL SUPERIOR DO TRABALHO (TST); CONSELHO SUPERIOR DA JUSTIÇA DO TRABALHO (CSJT) (Org). *Protocolos para atuação e julgamento na Justiça do Trabalho*. Araucária, PR: Imprensa Gráfica e Editora, 2024. Disponível em:
[https://www.csjt.jus.br/documents/955023/0/Protocolos+de+Atua%C3%A7%C3%A3o+e+Julgamento+da+Justi%C3%A7a+do+Trabalho+\(1\).pdf/3a7256a6-2c97-22d7-a74e-bf607baf22ce?t=1724100057072](https://www.csjt.jus.br/documents/955023/0/Protocolos+de+Atua%C3%A7%C3%A3o+e+Julgamento+da+Justi%C3%A7a+do+Trabalho+(1).pdf/3a7256a6-2c97-22d7-a74e-bf607baf22ce?t=1724100057072). Acesso em: 30 mai. 2025.

UOL. TikTok não monetiza influencers teen; ganham com publis e campanhas”, *UOL Economia*, 28 mai. 2025. Disponível em:
<<https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2025/05/28/tiktok-nao-monetiza-influencers-teen-ganham-com-publis-e-campanhas.htm>> Acesso em: 30 mai. 2025.

VALENÇA, George. *Trabalho infantil e o mundo digital*. Comunicação oral apresentada no Webinar “Trabalho Infantil e o Mundo Digital”, promovido pelo Tribunal Superior do Trabalho e pelo CSJT. YouTube, 15 abr. 2024. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=9isx0xEphRY>. Acesso em: 30 mai. 2025.