



Influenciador, gamer, soldado, espião: a era digital do recrutamento de crianças e suas implicações no direito internacional (Parte I)

outubro 23, 2026, Grupos armados / Novas tecnologias

🕒 17 mins read



Vanessa Murphy

Assessora jurídica do CICV



**Siobhan Sparkes
McNamara**

Consultora Global para a
Proteção das Crianças, CICV



Tilman Rodenhäuser

Consultor jurídico sénior, CICV

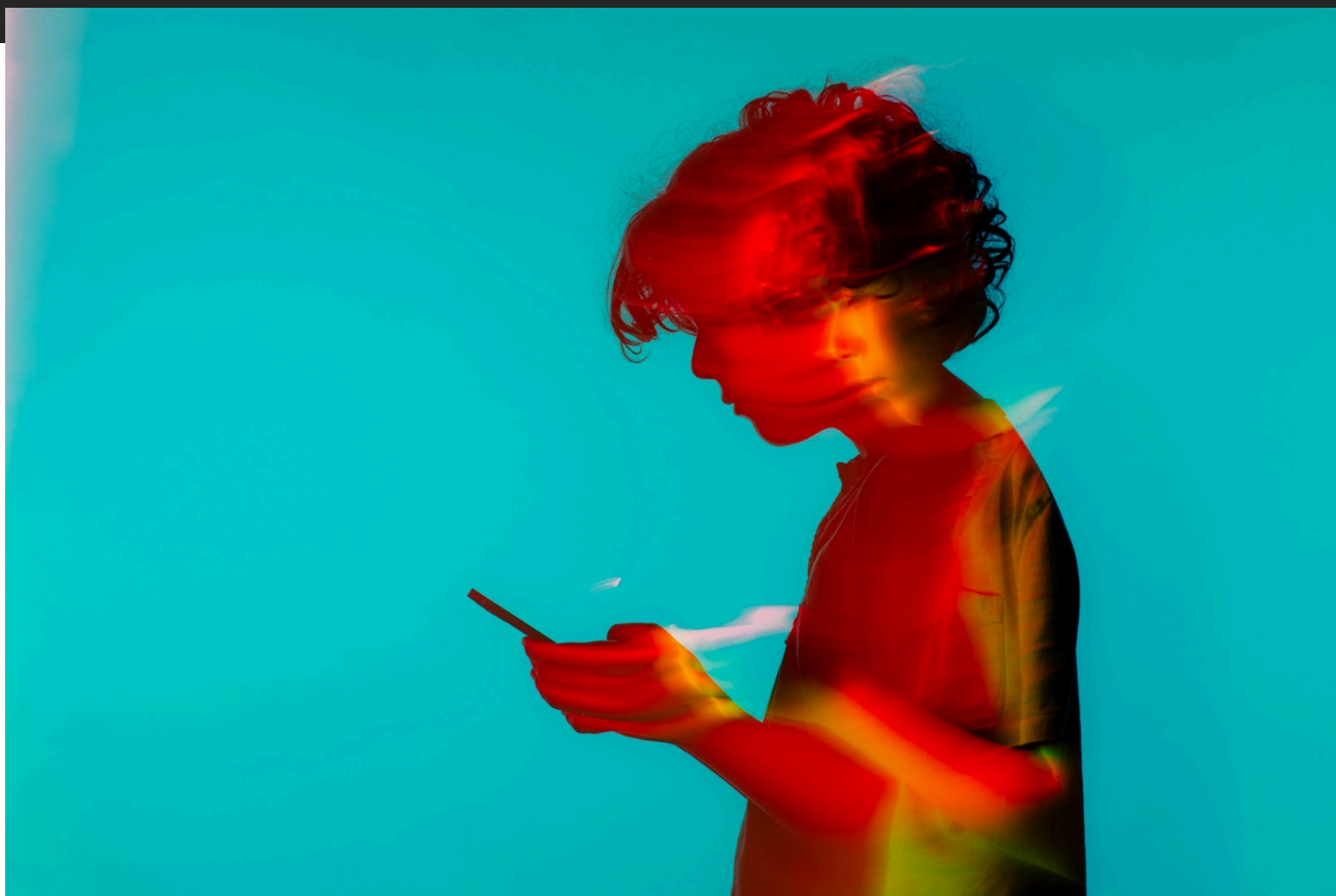


Photo credits: Nick Fancher, 2023.

À medida que as redes sociais e as plataformas de games criam novas interfaces entre crianças familiarizadas com a tecnologia e atores armados, novas questões devem ser levantadas sobre como promover e aplicar no ambiente digital a legislação que proíbe o recrutamento e o uso de crianças em hostilidades.

Neste artigo dividido em duas partes, os assessores do CICV Vanessa Murphy, Siobhan Sparkes McNamara e Tilman Rodenhäuser analisam como o ambiente digital está transformando as formas mais tradicionais de recrutamento de crianças. Os autores apresentam uma tipologia preliminar das tendências relacionadas no âmbito das tecnologias de informação e comunicação (TIC), identificam as normas de direito internacional aplicáveis e propõem recomendações para melhorar o cumprimento dessas normas na era digital.

As crianças estão on-line, e a guerra também, trazendo novos desdobramentos à antiga história do recrutamento de crianças em conflitos armados. Nos últimos anos, o Comitê Internacional da Cruz Vermelha (CICV) observou incidentes de recrutamento ou uso de crianças em hostilidades via internet na África, na Europa, na América Latina e no Oriente Médio. O [UNICEF](#), o [UNODC](#), o [UNICRI](#), e o [Centro de Pesquisa de Políticas da Universidade das Nações Unidas](#) documentaram outros exemplos.

Há muito tempo existe um consenso internacional de que crianças abaixo de certa idade devem ser mantidas fora dos combates, e hoje há uma concordância de que essas normas se aplicam tanto no ambiente [on-line](#) como no [off-line](#). No entanto, a digitalização das sociedades e dos conflitos impõe agora novos desafios aos governos e às partes em conflitos armados que têm a obrigação de prevenir o recrutamento e o uso ilegais de crianças em nesses conflitos. Uma compreensão mais aprofundada do que está acontecendo – e de como o direito internacional vigente aborda essas novas tendências – é um bom ponto de partida.

Recrutamento e uso de crianças em hostilidades: velhas práticas com novas táticas on-line

O direito internacional trata o recrutamento de crianças e o seu uso em hostilidades como dois danos separados. O “recrutamento de crianças” se refere à incorporação de uma criança a uma força ou grupo armado, seja por meio de coerção (“alistamento compulsório” ou “recrutamento forçado”) ou com caráter supostamente voluntário (“alistamento”) (*Ntaganda Judgment, parágrafo 1105*; *Lubanga Judgment, parágrafo 607*). Ele é proibido antes de uma determinada idade, fixada entre 15 e 18 anos, dependendo dos tratados em vigor (detalhados mais adiante). O “uso ilícito de uma criança em hostilidades” se refere ao uso ilícito – direto, ativo ou indireto – em hostilidades, dependendo da obrigação do tratado aplicável.

Portanto, o recrutamento e o uso são duas violações distintas e autônomas ([normas 136 e 137](#) do Direito Internacional Humanitário (DIH) consuetudinário, respectivamente); crianças podem ser recrutadas por uma força armada ou grupo armado sem serem usadas em hostilidades, ou podem ser usadas em hostilidades sem serem recrutadas para integrar suas fileiras. Neste artigo, utilizamos os termos abreviados “recrutamento” e “uso” para nos referirmos ao conjunto de proibições mais específicas que variam em seu alcance.

Mais remoto, com menos treinamento

O recrutamento e o uso ilícitos de crianças em hostilidades evoluíram ao longo do meio século decorrido desde que foram proibidos pelos Protocolos Adicionais às Convenções de Genebra de 1977 ([art. 77\(2\) do Protocolo Adicional I](#), [art. 4\(3\)\(c\) do Protocolo Adicional II](#)). Tipicamente, o recrutamento “tradicional” (off-line) envolvia forças ou grupos armados que obtinham o controle físico de crianças, seguido de um período de treinamento para combate ou de participação em atos hostis de natureza cinética. Os casos *Lubanga*, *Ntaganda* e *Ongwen*, julgados pelo Tribunal Penal Internacional (TPI), documentaram esse tipo de recrutamento. Dominic Ongwen foi condenado pelo sequestro físico de crianças no norte de Uganda e pelo treinamento subsequente a que foram submetidas, o qual incluía instruções sobre “como marchar e desfilar, como desmontar e montar uma arma, como limpar uma arma e uma prática limitada de tiro” ([Sentença do caso Ongwen, parágrafos 223 e 2380](#)).

Thomas Lubanga foi condenado com base em fatos que incluíam homens uniformizados e armados com fuzis Kalashnikov retirando crianças das ruas mediante força bruta ou ameaça de seu uso ([Acórdão de apelação do caso Lubanga, parágrafos 289 e 290](#)).

A digitalização dos conflitos armados transformou a necessidade de proximidade física com a criança e de períodos de treinamento presencial. [Macak](#) explica que as formas digitais de participação em hostilidades apresentam um limiar muito mais baixo; em suas palavras, “com certo grau de exagero, qualquer pessoa com um smartphone é capaz de participar”. Embora as crianças possam estar fisicamente distantes do teatro de operações, elas estão a apenas alguns cliques do campo de batalha digital.

Maior escala

A digitalização também amplia o universo de crianças acessíveis a partes em conflitos armados por meio de comunidades on-line. As crianças estão muito presentes no ambiente digital – basta perguntar a qualquer pai ou mãe – e, nesses espaços, podem ser abordadas de forma privada por recrutadores via redes sociais ou serviços de bate-papo em jogos on-line. A natureza global dessas plataformas faz com que o alcance atual do recrutamento de crianças seja transnacional ([UNODC, 2024, p. 52-53](#); [UNU, 2018, p. 114](#)). As campanhas de recrutamento não se deslocam mais de aldeia em aldeia, mas sim do Instagram para o Telegram.

Recrutamento e uso de crianças em hostilidades por meio da internet: tipos de atos

Esta seção aborda como atos que antecedem ou integram o recrutamento ou o uso de crianças em hostilidades podem se manifestar quando ocorrem no ambiente on-line. Tais atos podem estar associados a interações presenciais e certamente serão influenciados por fatores da vida da criança no mundo físico, incluindo o contexto econômico, social e político, o ambiente familiar e o impacto do conflito armado sobre esses aspectos.

Promoção on-line do recrutamento ou do uso de crianças em hostilidades

A criação de uma comunidade atraente, que aparenta reunir pessoas com afinidades, há muito tempo atrai crianças para forças armadas e grupos armados. Plataformas de redes sociais – como Facebook, Instagram, Telegram, TikTok e YouTube – podem servir de porta de entrada para essas comunidades. Documentou-se que as atividades de troca de informações e socialização promovidas por grupos armados nessas plataformas envolvem a disponibilização de “extenso conteúdo on-line concebido para atrair especificamente as crianças” na Indonésia, no Iraque e na Nigéria. (UNODC, 2024, p. 124).

As estratégias de recrutamento variam desde mensagens de chat baseadas em ideologia e a disseminação de conteúdo aspiracional – que retrata o grupo como abastado ou tecnologicamente avançado – até o contato direto com crianças interessadas em videogames, software ou tecnologia de drones. Forças armadas estatais também promovem o recrutamento (legal) on-line: redes sociais populares entre crianças estão repletas de “*influenciadores militares*”, alguns com milhões de seguidores (embora a proibição da promoção de recrutamento por parte dos militares dependa da legislação aplicável).

As plataformas de jogos on-line são outro ponto crítico devido aos espaços sociais que criam. Por um lado, jogos multijogador, chats dentro dos jogos e mensagens privadas podem facilitar a interação, a amizade e o sentimento de comunidade. Um estudo do UNICEF constatou que, “para muitas crianças em todo o mundo, os jogos on-line são uma modalidade fundamental de socialização” (UNICEF, 2025, p. 5). No entanto, os recursos sociais dessas plataformas estão sendo cada vez mais explorados por organizações violentas, incluindo grupos armados não estatais, para disseminar informações prejudiciais, estabelecer vínculos com crianças, recrutá-las e organizar atividades.

A questão de saber se a exposição a videogames violentos contribui para a agressividade ou para a dessensibilização à violência – e se isso, por sua vez, poderia aumentar a suscetibilidade ao recrutamento – continua sendo objeto de debate (Miles-Novelo e Anderson, 2025; Lacko, Macháčková e Šmahel, 2024). Ao mesmo tempo, há relatos de grupos armados que se concentram em plataformas de jogos violentos multijogador, por considerarem que elas oferecem acesso a um conjunto particularmente atraente de potenciais recrutas.

A velocidade e a escala das campanhas de recrutamento também correm agora o risco de serem aceleradas pela inteligência artificial combinada com a criação de perfis de dados. O UNICEF emitiu um alerta sobre a forma como a IA, aliada à vigilância on-line, amplia a facilidade com que atores armados enviam mensagens a crianças: “Em contextos de conflito e fragilidade, crianças e jovens vulneráveis podem ser rastreados por meio de celulares fornecidos por potenciais recrutadores e, então, submetidos a constante assédio digital.”

Recrutamento on-line

Além da promoção, o recrutamento efetivo de crianças (isto é, sua incorporação a uma força ou grupo armado) também pode ocorrer on-line. O contato inicial pode ser apresentado como uma atividade de lazer, aprendizado, experimentação tecnológica ou troca de ideias, levando a criança a ser atraída para estruturas armadas e fazendo com que a vinculação ao grupo seja normalizada. Entre quatro crianças jordanianas acusadas de atos relacionados à associação com um grupo armado não estatal – entrevistadas para a pesquisa da ONU intitulada “Cradled by Conflict”, um estudo de referência sobre o tema –, três haviam estabelecido contato inicial com o grupo pela internet (UNU, 2018, p. 128).

Mas onde está o limite legal que constitui o “recrutamento” ilícito de crianças? Por um lado, no caso das forças armadas estatais, essa linha é comparativamente clara: o ingresso nas forças armadas é tipicamente um ato formal definido pela legislação nacional, que envolve documentação e procedimentos administrativos. Por outro lado, o recrutamento de uma criança por um grupo armado pode ser mais difícil de identificar: raramente é formalizado por meio de um ato de integração que não seja o simples exercício de uma função para o grupo, e nem sempre se manifesta de forma consistente por meio de uniformes, sinais distintivos fixos ou documentos de identificação (CICV, *Interpretive Guidance on Direct Participation in Hostilities under IHL*, p. 32-33). Na jurisprudência, fatores como a presença física no acampamento de um grupo armado, o recebimento de alimentos, o cumprimento de ordens e o ensino de disciplina e habilidades militares têm sido considerados indicativos (Ntaganda, parágrafos 1123-1124) –, mas tais fatores podem exigir adaptação quando aplicados a dinâmicas on-line, dada a relativa facilidade de envolvimento propiciada pela digitalização.

Embora a comunicação on-line possa representar um passo importante para a incorporação a um grupo armado, para que isso configure “recrutamento” será importante considerar a continuidade da comunicação on-line entre o recrutador e a criança, a forma como a criança é integrada a comunidades on-line, a existência de regras de conduta e mecanismos disciplinares em tal comunidade ou grupo, a oferta de remuneração ou benefícios e se a criança recebe treinamento, ferramentas ou instruções sobre como participar de hostilidades.

O “treinamento” está se tornando menos importante? A “uberização” do recrutamento de crianças.

Em conflitos novos e antigos, crianças desempenham as mesmas funções: coletar informações de inteligência, realizar atos de sabotagem e, por vezes, conduzir ataques. Mas enquanto as formas tradicionais de recrutamento de crianças no mundo físico geralmente envolviam treinamento prático presencial para prepará-las para a coleta de inteligência e/ou atos de hostilidade, uma característica marcante da digitalização dos conflitos é que crianças engajadas on-line recebem, por vezes, instruções muito mais

simples de uma pessoa que nunca chegou a conhecer. Contas no Telegram transmitem instruções que podem ser tão breves quanto, por exemplo: “Despeje gasolina dentro” ou “Use coquetéis Molotov”.

Isso significa que os fatores que caracterizam o treinamento cinético presencial utilizados no caso *Promotor v. Bosco Ntaganda* para definir o crime de recrutamento de crianças – presença física em um acampamento, recebimento de alimentos, obediência a ordens, instrução em disciplina e habilidades militares (*Ntaganda, parágrafos 1123-1124*) – podem exigir adaptação quando aplicados a dinâmicas on-line. As crianças tendem a receber instruções mais básicas por meio de interações remotas e potencialmente anônimas na internet. No entanto, elas realizam atos de coleta de informações, sabotagem e/ou hostilidades comparáveis aos praticados por crianças recrutadas e treinadas de maneira mais tradicional.

Como resultado, utilizar o “treinamento” como indicador-chave para inferir o recrutamento ilegal de crianças dificilmente fornecerá, por si só, um panorama completo de quando uma criança foi, de fato, incorporada a um grupo armado no ambiente on-line. Outros fatores precisarão ser analisados com maior cautela. Nos casos em que crianças recebem remuneração financeira por meio de plataformas online em contrapartida à realização de atos, elas podem estar desempenhando funções mais próximas às de “prestadores de serviços privados” (CICV, *Orientação interpretativa sobre a participação direta em hostilidades segundo o DIH*, pp. 37-40) – a “uberização” do recrutamento de crianças. Não se deve permitir que tais transformações digitais privem a criança da proteção conferida pelas normas vigentes.

Uso em hostilidades envolvendo atos on-line

Sejam ou não recrutadas por forças ou grupos armados, as crianças também participam direta e indiretamente de hostilidades, de uma forma facilitada pelas TIC. Vários exemplos de conflitos recentes ilustram a questão.

Em alguns casos, crianças foram recrutadas para realizar o monitoramento, via telefone celular, de posições ou operações militares adversárias. Esse tipo de envolvimento pode ser estruturado por meio de técnicas de “*gamificação*”, nas quais tarefas (como fazer fotos ou vídeos) são apresentadas como desafios ou formas de acumular pontos, com recompensas pela sua conclusão. As informações transmitidas a partir do celular da criança podem ter valor militar e ser utilizadas para reconhecimento, planejamento operacional ou seleção de alvos. Embora muitas das informações registradas por uma criança possam ser genéricas ou insignificantes demais para configurar “participação direta nas hostilidades” (o que tornaria a criança um alvo legítimo de ataque; veja *mais detalhes aqui*), tal atividade provavelmente é proibida por normas aplicáveis mais amplas relativas ao uso de crianças em hostilidades. Por exemplo, com base no Estatuto de Roma, o Tribunal Penal Internacional (TPI) decidiu, no caso *Lubanga Appeals*, que constitui crime usar crianças em hostilidades não apenas para combate, mas também para “atividades relacionadas ao combate, tais como reconhecimento, espionagem, sabotagem e o uso de crianças como iscas, mensageiros ou em postos de controle militar” (*parágrafos 330, 335, 340*).

Além da vigilância, partes em conflitos armados divulgam instruções on-line para atos de sabotagem e ataques no mundo físico. Tais instruções do tipo “*faça você mesmo*” são, por vezes, elaboradas para atrair especialmente os jovens, chegando a motivá-los a adotar condutas violentas em apoio a uma das partes do conflito, sem que necessariamente mantenham contato direto com ela. Especialistas advertem que essas informações também são assimiladas por chatbots de IA (grandes modelos de linguagem), que passam a fornecer tal conteúdo aos usuários de maneira fácil de compreender: “*Uma coisa é encontrar um manual de fabricação de bombas; outra bem diferente é ter um instrutor para essa finalidade.*”

Por fim, crianças também têm sido usadas para participarem de operações cibernéticas. Na prática, existem poucos obstáculos para que crianças forneçam algum tipo de apoio a *grupos de hackers civis*. Crianças com facilidade para lidar com tecnologia podem participar de operações, enquanto outras podem simplesmente adicionar dispositivos ou instâncias em nuvem às redes de grupos de hackers, utilizadas em ataques distribuídos de negação de serviço (DDoS). O *UNICEF* advertiu que “intermediários e mercenários cibernéticos podem não ter a capacidade de realizar a verificação de idade, ou podem não se preocupar com isso, e acabar envolvendo hackers menores de 18 anos”. Essa é uma situação particularmente preocupante, dado “o aumento de populações jovens com habilidades cibernéticas, disponíveis para serem mobilizadas”.

Todas essas formas de participação de crianças em hostilidades podem ser facilitadas por meio de interações on-line. Há muito tempo, sabe-se também que crianças podem se aproximar “voluntariamente” de portadores de armas quando perdem familiares, passam fome ou enfrentam outras condições de vida que funcionam como um fator de “empurrão” em direção a uma força ou grupo armado (*UNU, 2018, p. 123-125; Lubanga Appeals, 295*). No ambiente on-line, os fatores de “atração” variam desde ofertas de dinheiro (certos grupos no Telegram prometem “dinheiro fácil” a crianças) e chantagem – por exemplo, a ameaça de publicar fotos explícitas na internet – até apelos baseados em afinidade cultural. Vale ressaltar que tais fatores indicam que tanto meninos como meninas estão em situação de risco; não se pode presumir que a chantagem ou as ofertas de dinheiro afetem principalmente os meninos.

Nota do autor: Na parte I deste artigo, explicamos como a digitalização dos conflitos armados está transformando a maneira pela qual as partes envolvidas em um conflito armado podem recrutar e usar crianças em hostilidades. Na parte II, apresentaremos o direito internacional aplicável, assim como recomendações para melhorar seu cumprimento, considerando as dinâmicas digitais.

Artigos relacionados

- Hon. Robert Doya Nanima, *African traditions and the protection of children in armed conflict*, 16 de junho de 2026
- Julie Lefolle, Kay von Mérey, Silvia Gelvez and Elizabeth Rushing, *The youth of today, on international humanitarian law tomorrow...*, 1 de fevereiro de 2024
- Roxana Radu and Eugenia Olliaro, *Not child's play: protecting children's data in humanitarian AI ecosystems*, 14 de dezembro de 2023
- Cordula Droege, Laurent Gisel, Tilman Rodenhäuser and Joelle Rizk, *Protecting civilians against digital threats: four worrying trends and recommendations to address them*, 19 de outubro de 2023
- Tilman Rodenhäuser and Samit D'Cunha, *Foghorns of war: IHL and information operations during armed conflict*, 12 de outubro de 2023
- Pierrick Devidal, *'Back to basics' with a digital twist: humanitarian principles and dilemmas in the digital age*, 2 de fevereiro de 2023

Tags: conflito armado, DIH, direito internacional humanitário, guerra moderna

You should also read these articles



A vida ensina antes da escola: o currículo invisível das supercrianças

🕒 11 mins read

Grupos armados / Novas tecnologias Sara Aleisseh

Em geral, a educação das pessoas refugiadas está planejada em termos de acesso, infraestrutura e políticas públicas. Porém, para crianças que crescem dentro ...



Ataques à missão médica: identificação de problemas e práticas recomendadas

🕒 14 mins read

Grupos armados / Novas tecnologias Claude Maon

Na última década, os ataques contra hospitais foram uma característica comum a quase todos os conflitos armados. O que profissionais humanitários do setor ...