

Diego Abreu

**CULTURA DE
ENTRETENIMIENTO
INFANTIL**

O conteúdo digital voltado ao público infantil tem se expandido de forma expressiva, impulsionado, principalmente, pelo fácil acesso às tecnologias audiovisuais e pela crescente presença das crianças em plataformas como YouTube, TikTok e serviços de streaming. Nesses espaços, concentram-se produções que vão desde desenhos animados e jogos interativos até canais em que crianças atuam como protagonistas, evidenciando um cenário em que a infância se insere cada vez mais na lógica de produção e consumo de conteúdos digitais.

Assim, a popularização e a facilidade de acesso à softwares de edição fez com que técnicas avançadas de manipulação de imagens e vozes chegassem ao repertório de conteúdos produzidos para o público infantil, porém, essas produções, que muitas vezes têm aparência lúdica podem tanto buscar o entretenimento quanto expor crianças a narrativas distorcidas. Um exemplo desse fenômeno aparece na circulação de vídeos que simulam a abertura oficial de *One Piece*, da Netflix, mas substituem o rosto do protagonista pelo do ator Tom Holland, criando uma ilusão de autenticidade, vejamos:

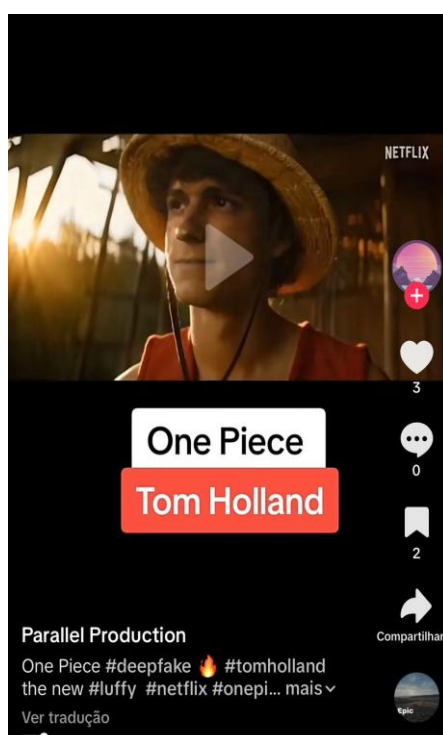


Imagem 1. Captura de tela tirada do aplicativo [Tik Tok](#), usando deepfake com o rosto do ator Tom Holland.

Em outro extremo, há versões clandestinas de animações como “*O Rei Leão*”, acessada de forma explícita e sem restrição, que mesclam cenas de violência e uso

de drogas com enredos sombrios, mostrando como a manipulação digital pode subverter o sentido original das obras e introduzir elementos inapropriados sob a aparência de conteúdos infantis, vejamos este exemplo:

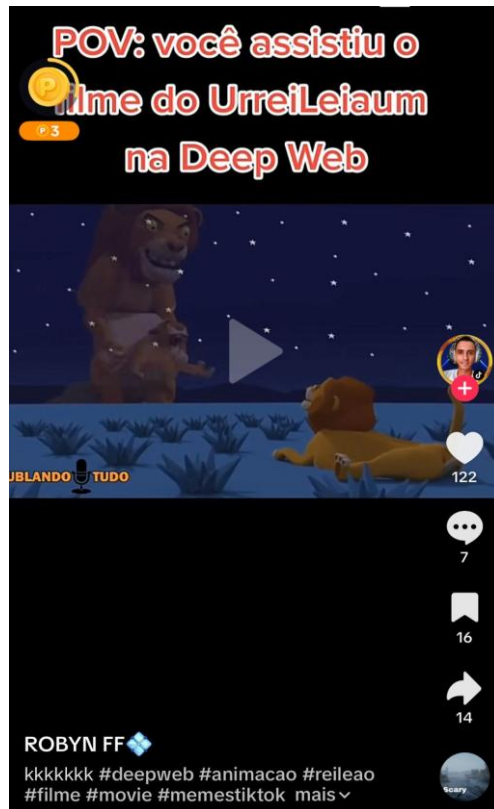


Imagem 2. Captura de tela do recorte de um vídeo usando deepfake, no aplicativo [TikTok](#).

Nesse contexto, a tecnologia de *deepfake* (conteúdos falsos criados por meio de *deep learning*) insere-se no cotidiano das crianças de maneira silenciosa e quase que imperceptível, uma vez que a Inteligência Artificial Generativa (IAG) possibilita a edição de vídeos, áudios e fotografias de forma sofisticada, de rápida disseminação e elevada qualidade estética, o que dificulta a percepção de adulterações¹.

Uma das principais dificuldades, todavia – e aqui recolhemos a lição de Lucia Santaella e Marcelo de Mattos -, reside no fato que a naturalização de conteúdos sintéticos pode corroer os limites entre o que é realidade e ficção, principalmente na fase de formação mais simbólica da infância, momento este em que o imaginário e a

¹ KORSHUNOV, Pavel; MARCEL, Sébastien. **Vulnerability assessment and detection of Deepfake videos**. Conferência Internacional de Biometria (ICB), 2019, Creta, Grécia. Artigo. IEEE, 2020. DOI: [10.1109/ICB45273.2019.8987375](https://doi.org/10.1109/ICB45273.2019.8987375).

relação com o real se consolidam de forma mais frágil². Com efeito, essa banalização do sintético faz com que a criança passe a perceber como neutro aquilo que deveria, em sua origem, exigir um olhar crítico, o que pode, conseqüentemente, interferir no desenvolvimento de sua percepção da autenticidade dos conteúdos consumidos.

Não se pode ignorar, portanto, que os usos criativos das *deepfakes*, como reproduções cinematográficas ou humorísticas envolvendo figuras carismáticas, permitem re-apropriações estéticas e narrativas. Assim, indaga-se a maior dicotomia do presente artigo, pois, se por um lado, os *deepfakes* ampliam possibilidades criativas na produção de conteúdos culturais, por outro, inserem crianças em um ambiente no qual a distinção entre verdadeiro e falso torna-se menos nítida, tampouco crítica.

Ainda nesta linha de entendimento, percebe-se que o entretenimento infantil digital apresenta-se como um terreno fértil para a circulação de *deepfakes*. Nesse contexto, a análise de Debord sobre o consumidor-espectador utiliza o conceito de infantilização para descrever o comportamento mimético do público, apontando que a necessidade de imitação característica do consumidor possui um caráter infantil, associado à despossessão fundamental do sujeito e à satisfação ilusória proporcionada pelo consumo de mercadorias ³. Aplicado ao universo do entretenimento infantil digital, esse quadro sugere que crianças inseridas em ecossistemas de *deepfakes* e conteúdos sintéticos podem experimentar formas similares de regressão simbólica, nas quais a distinção entre realidade e ficção torna-se tênue. Além disso, a compulsão mimética, encontra eco na forma como crianças reproduzem e interagem com personagens digitais hiper-realistas, o que reforça o risco de naturalização do sintético e da manipulação da realidade como componente da socialização digital, elevando, assim, o desafio para a educação midiática e a proteção infantil no ambiente virtual.

² SANTAELLA, Lucia; MATTOS, Marcelo. **Deepfake e as conseqüências sociais da mecanização da desconfiança**. Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, 2021, p. 90-103. DOI: <https://doi.org/10.23925/1984-3585.2021i23p90-103>.

³ DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013, p. 164-165.

Nesse sentido, uma pesquisa realizada pela TIC Kids Online 2024⁴, que investigou o comportamento de crianças e adolescentes de 9 a 17 anos usuários de Internet no país, demonstrou que 71% utilizam o WhatsApp, 66% o YouTube, 60% o Instagram e 50% o TikTok, justamente os ambientes em que a circulação de conteúdos audiovisuais manipulados ocorre com mais frequência. O dado sugere que a Infância contemporânea cresce em um ecossistema no qual o consumo de imagens sintéticas se entrelaça com práticas cotidianas de comunicação e entretenimento. A fronteira entre o real e o fabricado não apenas se torna difusa, mas também passa a ser vivida como integrante do processo de banalização. Trata-se, portanto, de um contexto no qual a banalização do artificial decorre do avanço tecnológico, mas sobretudo da normalização cultural promovida por plataformas que moldam hábitos, referências e formas de interação desde as primeiras etapas da vida digital.

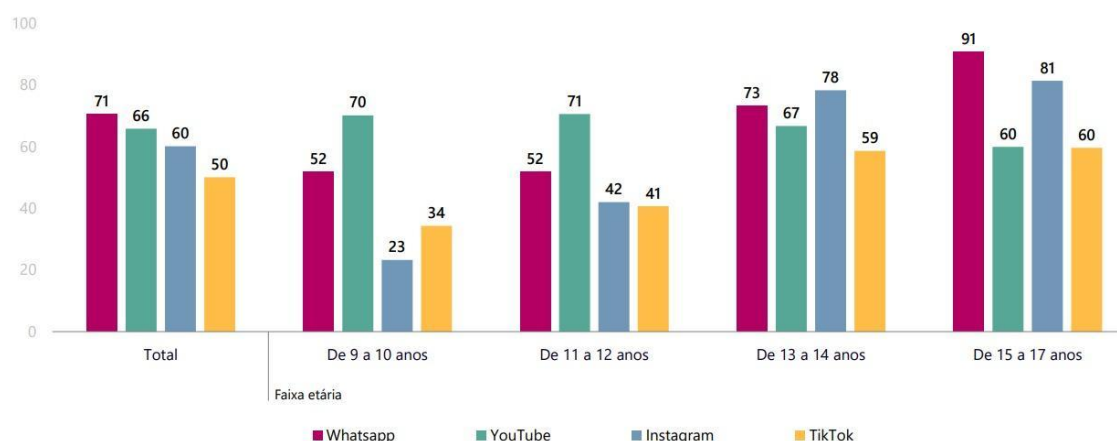


Imagem 3. Gráfico disponibilizado pela pesquisa TIC Kids Online 2024.

Consoante já anunciado, o contato das crianças com essas variedades de possibilidades e ferramentas tornou-se quase, senão raramente, que inevitável, portanto, as plataformas – e tal aspecto deve ser destacado às *big techs* – exercem uma influência direta sobre a construção de suas percepções, valores e referências culturais. As *deepfakes* não se limitam a ampliar as possibilidades de consumo lúdico,

⁴ COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL (CGI.br). **TIC Kids Online Brasil 2024: Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil**. São Paulo: CGI.br, 2024. Disponível em: <https://cetic.br/media/analises/tic-kids-online-brasil-2024-principais-resultados.pdf>.

mas atuam como elementos capazes de redefinir a experiência da infância, ao colocar o real e o fabricado em um mesmo espaço do espectro.

Na perspectiva ora apontada, vale consignar que a vulnerabilidade se manifesta de múltiplas formas. Em primeiro lugar, há o risco de naturalização do artificial, onde a criança, passivamente, aprende a aceitar personagens ou situações como “normais” mesmo quando são claramente produtos de manipulação digital. Por conseguinte, a exploração econômica e mercadológica dessas imagens impõe um padrão cultural que prioriza o engajamento e o consumo, muitas vezes em razão de experiências educativas ou reflexivas. Ao mesmo tempo, a circulação desses conteúdos não ocorre de maneira neutra, pois os algoritmos das plataformas priorizam vídeos que geram cliques e compartilhamentos, reforçando, aqui, uma lógica em que a atenção infantil se torna meramente moeda de troca e a crítica ao que é real ou manipulado torna-se secundária⁵.

Em caráter complementar e evidentemente não exaustivo, recolhe-se aqui a necessidade de analisar os direitos da personalidade, a proteção da privacidade e os mecanismos de responsabilização das plataformas digitais. Tem-se, portanto, no ordenamento jurídico brasileiro, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), o qual estabelece princípios claros de proteção integral, garantindo que qualquer exploração da imagem ou exposição indevida de menores seja considerada violação dos direitos fundamentais à dignidade, à intimidade e à privacidade. O ECA prevê que o uso da imagem de crianças depende de autorização expressa dos responsáveis legais e deve respeitar estritamente a finalidade autorizada, vedando qualquer utilização que possa comprometer a integridade física ou psicológica do menor⁶.

Em complemento às disposições do ECA, a promulgação da Lei nº 15.211/2025⁷ instituiu um novo marco normativo para o ambiente digital infantil, conhecido como “Estatuto Digital da Criança e do Adolescente”, a qual estende o dever de proteção integral a produtos e serviços de tecnologia da informação com

⁵ DIJCK, José Van. **A cultura da conectividade: uma história crítica das mídias sociais**, 2013, p. 3-24. DOI: <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199970773.001.0001>.

⁶ BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Brasília, DF: Presidência da República, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em 30 de agosto de 2025.

⁷ BRASIL, **Estatuto Digital da Criança e do Adolescente**. Lei nº 15.211/2025, de 17 de setembro de 2025. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais. Brasília, DF. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2023-2026/2025/lei/L15211.htm. Acesso em 20/10/2025.

acesso provável por crianças e adolescentes, exigindo, entre outros, mecanismos confiáveis de verificação de idade, supervisão parental e moderação de conteúdos que envolvam exploração, violência, uso de drogas ou manipulação digital. Com efeito, a ampliação normativa reflete o reconhecimento de que o mundo digital integra a formação da infância e, portanto, exige a aplicação dos princípios de prioridade absoluta e melhor interesse da criança já consagrados no ECA também para o universo das plataformas e serviços online.

Complementarmente, o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014)⁸ institui a responsabilidade civil das plataformas na medida em que não adotem medidas eficazes para retirada de conteúdos ilícitos quando devidamente notificados, enquanto a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018)⁹ oferecem instrumentos de proteção digital, imputando obrigações às plataformas quanto ao tratamento de dados e conteúdo gerado por usuários. Assim sendo, percebe-se que essas normas indicam que, diante de uma possível *deepfake* envolvendo crianças, a responsabilidade não recai apenas sobre o autor do conteúdo, mas também sobre os provedores de aplicação que permitem sua veiculação, ainda que de forma automatizada.

Por derradeiro, é possível encerrar esta linha de raciocínio, a título de sugestão, a metodologia do Molina e Berenguel¹⁰, a qual o enfrentamento ao avanço desmedido e irresponsável de *deepfake* pode ser analisado sob quatro prismas centrais, sendo eles o campo tecnológico (que envolve a própria técnica, os softwares e os algoritmos de treinamento de máquinas); o âmbito jurídico (no qual, no Brasil, tem-se somente a aprovação do Projeto de Lei 2338/ 2023, porém, menos ainda, há alguma discussão sobre positivar sobre à manipulação por *deepfake*), a Convenção de Budapeste, da qual o Brasil é signatário, e, por fim, a conscientização dos usuários. Neste último

⁸ BRASIL. **Marco Civil da Internet**. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. Dispõe sobre os princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil. Brasília, DF. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm. Acesso em 30 de agosto de 2025.

⁹ BRASIL. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)**. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm. Acesso em 30 de agosto de 2025.

¹⁰ MOLINA. Adriano, C. BERENGUEL. Orlando, L. **Deepfake: A evolução das fake News**. Research, Society and Development, v. 11, n. 6, 2022. DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v11i6.29533>.