

Júlia Caldeira

EFEITOS E ESTRATÉGIAS DE MITIGAÇÃO

Conforme já apresentado, as deepfakes podem ser definidas como falsificações realistas de conteúdos midiáticos gerados por Inteligência Artificial (IA). Visto a criação de mídias a partir de recortes da realidade, são gerados muitas vezes produtos surpreendentes, capazes de manipular e enganar mesmo indivíduos com alto letramento digital. Assim, em vista à sua facilidade de criação, muitas vezes por mecanismos gratuitos, rápidos e intuitivos, tornaram-se um risco à integridade da informação, gerando um caos informacional. Em paralelo, indivíduos que já se apresentam em situações de vulnerabilidade em relação ao acesso e uso das mídias, tornam-se alvos frequentes, manifestando defasagens na educação midiática em escala micro e macro.

No cenário brasileiro, a pauta tem sido discutida sob algumas perspectivas, ganhando também espaço de discussão em âmbito regulatório. São exemplos o já comentado Projeto de Lei (PL) 3821/2024 e o PL 370/2024, aprovado pelo Senado, que amplia penas para deepfakes com fins de violência psicológica contra mulheres¹. Ademais, insere-se no contexto a Lei de Direitos Autorais (9.610/1998), a qual costuma ser invocada para coibir usos não autorizados de conteúdos². No entanto, a lei esbarra em desafios técnicos para comprovar autoria e intenção maliciosa. Paralelamente, iniciativas público-privadas buscam integrar ferramentas de detecção via IA, blockchain e campanhas de educação midiática para mitigar os impactos, o que por sua vez reflete um esforço emergente – mas ainda insuficiente – para equilibrar inovação e proteção social³.

Voltando-se aos efeitos das deepfakes no cenário brasileiro, são exemplos de casos recentes: fraudes financeiras, manipulação de imagens de celebridades e riscos à integridade informacional, materializando um aumento de 830% nos incidentes relatados até 2025, de acordo com a terceira edição do relatório anual Sumsb Identity

¹ AGÊNCIA SENADO. Senado aprova projeto que amplia penas para deepfake com fins de violência psicológica. Agência Senado, 2024. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/03/21/senado-aprova-projeto-que-amplia-penas-para-deepfake-com-fins-de-violencia-psicologica>.

² BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 20 fev. 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm.

³CÂMARA DOS DEPUTADOS. Câmara aprova projeto que criminaliza deepfake com conteúdo sexual. *Câmara Notícias*, 2025. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/1065406-camara-aprova-projeto-que-criminaliza-deepfake-com-conteudo-sexual/>.

Fraud Report 2023⁴. Este cenário é marcado por golpes que utilizam clones digitais de figuras públicas, tais como a cantora Anitta⁵, o jogador de futebol Neymar e a atriz Paolla Oliveira⁶ para disseminar desinformação ou aplicar crimes cibernéticos.



Figura 1 - Simulação realizada com deepfakes em que o jornalista Léo Dias teria postado um print de tela do jogador Neymar jogando o jogo fake “Subway money”

Frente a isso, dois exemplos brasileiros que evidenciam o impacto das deepfakes em diferentes setores da sociedade são: a publicação da resolução 23.732/2024 pelo Tribunal Superior Eleitoral (TSE) para as eleições de 2024 e o caso Giovanna Ewbank, de 2025. No primeiro, frente aos iminentes riscos à integridade do processo eleitoral gerado pelas deepfakes, aprovou-se a referida resolução com o objetivo de se implementar inovações quanto ao uso de IA e ao enfrentamento da desinformação⁷. Em seu texto, constam medidas que visam tornar mais fáceis o

⁴SUMSUB. *Identity Fraud Report 2023*. 2023. Disponível em: https://sumsub.com/fraud-report-2024/?utm_source=pr&utm_medium=article&utm_campaign=fraud_report2023. Acesso em: 17 ago. 2025.

⁵Folha de São Paulo. Golpistas usam imagem de Neymar, Anitta e famosos para divulgar jogo falso Subway Money. Folha de São Paulo, 2024. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20240704090808/https://www1.folha.uol.com.br/tec/2024/01/golpistas-usam-imagem-de-neymar-anitta-e-famosos-para-divulgar-jogo-falso-subway-money.shtml>

⁶O Globo. Neymar, Paolla Oliveira e outros famosos viram vítimas de deepfake: Saiba os riscos e como se proteger. *O Globo*, 2025. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/ela/noticia/2025/04/05/neymar-paolla-oliveira-e-outras-famosos-viram-vitimas-de-deepfake-saiba-os-riscos-e-como-se-proteger.ghtml>.

⁷TAVARES, Cláudio de Mello. Inteligência Artificial e Deepfakes: Desafios Jurídicos e Tecnológicos para a Integridade do Processo Democrático e as Implicações para as Eleições Municipais de 2024. *Revista Justiça Eleitoral em Debate*, v. 14, n. 1, p. 49-58.

processo de remoção de conteúdos danosos para o pleito eleitoral⁸. Além disso, o texto introduz um conjunto de obrigações para provedores de aplicações, exigindo ações proativas no combate a esse tipo de conteúdo, incluindo discurso de ódio e aqueles que configuram crime ao Estado democrático de Direito.

Em sua publicação, a referida resolução do TSE foi alvo de críticas, tendo sido apontada como contrária ao modelo de responsabilidade determinado pelo artigo 19 do Marco Civil da Internet (MCI)⁹ e mesmo como ofensa à liberdade de expressão dos usuários. Conforme apontam Curzi et al¹⁰, o tribunal apresenta competência jurisdicional, normativa e administrativa, atribuídas pelo Código Eleitoral para a publicação e aplicação do referido texto. Ademais, a necessidade da resolução se fez frente a um contexto de vácuo regulatório em relação às novas ferramentas de IA, as quais precisam de contramedidas em um ritmo rápido e efetivo.

Ainda, vale trazer à tona que a maior responsabilização dos provedores de plataformas digitais nesse contexto é uma medida necessária. Frente ao modelo de negócios das plataformas, conteúdos virais e de fácil engajamento geram maiores lucros aos provedores. Observa-se assim que, enquanto geram danos à democracia e à integridade da informação, esses conteúdos são monetizados pelas plataformas. Nesse contexto, mecanismos de moderação de conteúdo são necessários para a sanitização do meio digital e promoção da democracia.

O segundo caso que envolve os impactos das deepfakes no Brasil diz respeito à situação que ocorreu com Giovanna Ewbank, em março de 2025¹¹. A atriz foi vítima de um vídeo falso, divulgado em redes sociais, no qual sua imagem e voz foram

⁸ DIAS, Daniel Pires Novais; BELLI, Luca; ZINGALES, Nicolo; GASPAR, Walter; CURZI, Yasmin. TSE, plataformas digitais e competência normativa: Resolução n° 23.732/2024. *Consultor Jurídico*, 27 mar. 2024. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2024-mar-27/tse-plataformas-digitais-e-competencia-normativa-uma-analise-da-resolucao-no-23-732-2024/>.

⁹ Vale mencionar que a primeira edição do texto foi escrita antes da conclusão do julgamento do art.19 do Marco Civil da Internet pelo Supremo Tribunal Federal, que ocorreu em 26 de junho de 2025. O tribunal definiu pela parcial inconstitucionalidade do artigo, criando um novo regime de responsabilidade civil.

¹⁰DIAS, Daniel Pires Novais; BELLI, Luca; ZINGALES, Nicolo; GASPAR, Walter; CURZI, Yasmin. TSE, plataformas digitais e competência normativa: Resolução n° 23.732/2024. *Consultor Jurídico*, 27 mar. 2024. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2024-mar-27/tse-plataformas-digitais-e-competencia-normativa-uma-analise-da-resolucao-no-23-732-2024/>.

¹¹O GLOBO. Caso Giovanna Ewbank: saiba como identificar deepfake e se proteger deste crime. *O Globo*, 24 mar. 2025. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/ela/noticia/2025/03/24/caso-giovanna-ewbank-saiba-como-identificar-deepfake-e-se-proteger-deste-crime.ghml>.

manipuladas por IA para a promoção do uso de botox de forma não autorizada. O conteúdo foi amplamente disseminado em plataformas digitais, utilizando anúncios pagos para alcançar um maior público, ilustrando por sua vez os efeitos das deepfakes envolvendo figuras públicas e a variedade de situações e grupos envolvidos na problemática.



Figura 2 - Alerta realizado pela atriz sobre o uso de IA de forma mal intencionada

Em vista aos casos apresentados, é possível observar que as deepfakes constituem um risco presente e iminente no contexto brasileiro. Frente a isso, como seria possível mitigar seus efeitos? Propõe-se aqui estratégias baseadas na Educação midiática e em seu fortalecimento, uma vez que o letramento digital dos usuários é um fator de extrema relevância para medidas que envolvem desde a identificação desses conteúdos danosos até a criação de uma cultura consciente e ativa em seu combate.

Dessa forma, tem-se que a Educação midiática, ao desenvolver o pensamento crítico, a análise criteriosa de fontes e a compreensão dos processos de produção de conteúdo, capacita cidadãos – especialmente jovens – a reconhecerem sinais de manipulação em vídeos, áudios e imagens, tornando-os assim menos suscetíveis à

desinformação e a fraudes digitais¹². Nesse contexto, iniciativas como a Semana Brasileira de Educação midiática¹³ e a Estratégia Nacional das Escolas Conectadas¹⁴ promovem a integração de ferramentas e conteúdos interativos nas escolas, incentivando o uso responsável das mídias e a participação ativa dos estudantes no combate às fake news, colaborando para a criação de uma cultura de usuários conscientes e ativos.

Além disso, tem-se que a alfabetização midiática deve ser ampliada para além do ambiente escolar, envolvendo toda a sociedade em ações de conscientização e atualização constante sobre as novas técnicas de manipulação digital. Dessa forma, a Educação midiática, aliada à soluções tecnológicas de detecção e autenticação de conteúdos, constitui um pilar fundamental para mitigar os impactos negativos dos deepfakes e fortalecer a resiliência democrática no Brasil.

¹² AGÊNCIA BRASIL. Com educação midiática, estudantes são aliados no combate a fake news. *Agência Brasil*, 30 out. 2024. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2024-10/Com-educacao-midiatica-estudantes-sao-aliados-no-combate-a-fake-news>.

¹³ BRASIL. Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. 2ª Semana Brasileira de Educação Midiática. Brasília: *SECOM*, 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/educacao-midiatica/2asbem>.

¹⁴ BRASIL. Decreto nº 11.713, de 26 de setembro de 2023. Institui a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas. *Diário Oficial da União*: seção 1, Brasília, DF, 27 set. 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2023-2026/2023/decreto/d11713.htm.