

Glenda Dantas

**RACISMO
RECREATIVO**

O racismo sempre soube¹ se reinventar. Se antes encontrava abrigo nas novelas e nos programas de humor, hoje ocupa com desenvoltura o feed das redes sociais. As mesmas imagens que por décadas moldaram o imaginário sobre o lugar do negro seguem circulando, agora reconfiguradas nas linguagens digitais que favorecem sua rápida difusão. O racismo recreativo, termo cunhado por Adilson Moreira² para descrever a prática de desumanizar pessoas negras sob o pretexto de fazer humor, não é uma novidade. Ele apenas ganhou novos cenários e ferramentas.

Tião Macalé, o feio; Vera Verão, a bicha preta; Mussum, o bêbado³. Esses personagens, projetados pela televisão, entretinham às custas da redução da negritude a estereótipos grotescos, hipersexualizados ou subalternos. Não é por acaso que continuam sendo figuras populares na cultura dos memes. A diferença é que, agora, esse tipo de humor está a um clique de distância, viraliza em minutos e ganha camadas tecnológicas cada vez mais sofisticadas.

Estudo recente⁴ revelou que, mesmo mascarado de piada, o racismo opera com a mesma brutalidade simbólica nas plataformas digitais. A linguagem visual das redes, que explora os GIFs, stickers, figurinhas, montagens, memes, emojis e filtros, muitas vezes camufla ataques, tornando-os menos detectáveis, mas igualmente danosos.

É nesse contexto que surge a deepfake: uma tecnologia que, longe de ser apenas uma inovação curiosa, pode amplificar e recodificar as manifestações de racismo recreativo. Ao permitir a criação de conteúdos sintéticos, a deepfake inaugura um novo ciclo de exploração do humor como linguagem política e estética na cultura digital.

¹ Glenda Dantas (glendadantas1@gmail.com) é baiana e graduada em Comunicação Social - Jornalismo pela UFBA. Ela é mestranda em Comunicação e Culturas Contemporâneas (Póscom/UFBA) e alumni da Escola Governança da Internet do Brasil. Mulher negra do nordeste do Brasil, ela é jornalista e pesquisadora no Aláfia Lab (www.linkedin.com/in/glenda-dantas-4b61ab1b6/), com trajetória em estudos de tecnologias digitais, raça, gênero e ativismos digitais.

² O autor lançou em 2019 o livro “Racismo recreativo”. Disponível em: <https://bibliotecadigital.mdh.gov.br/jspui/handle/192/10392>

³ No livro “Racismo recreativo” o autor utiliza essas figuras caricatas como exemplos do racismo recreativo na televisão brasileira.

⁴ Do Meme ao Ódio: Como o Racismo se Manifesta nas Plataformas Digitais. De autoria do Aláfia Lab e LABHDFUBA. 2025

O meme marca a cultura digital

O meme é uma das expressões mais intrínsecas do digital. Sua capacidade de viralização está conectada aos acontecimentos cotidianos, traduzindo-os de forma rápida, criativa e acessível. Por tocar em vivências e emoções compartilhadas, o meme se espalha como reflexo coletivo da realidade. No Brasil, sua presença é tão marcante que chegou a se institucionalizar em espaços como o *#MUSEUdeMEMES*⁵.

As deepfakes, nesse contexto, ampliam a verossimilhança e o impacto simbólico dos memes. Se por um lado esses vídeos podem funcionar como sátiras sofisticadas e críticas sociais, sua aparência realista pode gerar confusão, reforçar estereótipos ou até ser instrumentalizada para desinformação.

No Brasil circulam memes racistas envolvendo jogadores de futebol. Com o aumento da visibilidade de Vinicius Jr. tanto como atleta de destaque quanto como símbolo na luta contra o racismo, especialmente após os inúmeros episódios de violência racial sofridos durante partidas na Europa, sua imagem passou a ser amplamente explorada nas redes sociais, inclusive de forma ofensiva.

Um caso emblemático ocorreu em 2024, quando um vídeo manipulado por inteligência artificial mostrava Vinicius Jr. supostamente dizendo que “roubaram na cara dura” o resultado da Bola de Ouro daquele ano. A adulteração consistia na substituição do áudio original por uma dublagem falsa. Uma agência de checagem verificou⁶ que não há qualquer registro de que ele tenha feito declaração semelhante à apresentada no vídeo.

⁵ O *#MUSEUdeMEMES* é um projeto de extensão e pesquisa da Universidade Federal Fluminense (UFF), criado em 2015, que reúne, cataloga e analisa memes digitais, funcionando como um acervo e também como espaço de reflexão crítica sobre cultura digital e comunicação. museudememes.com.br

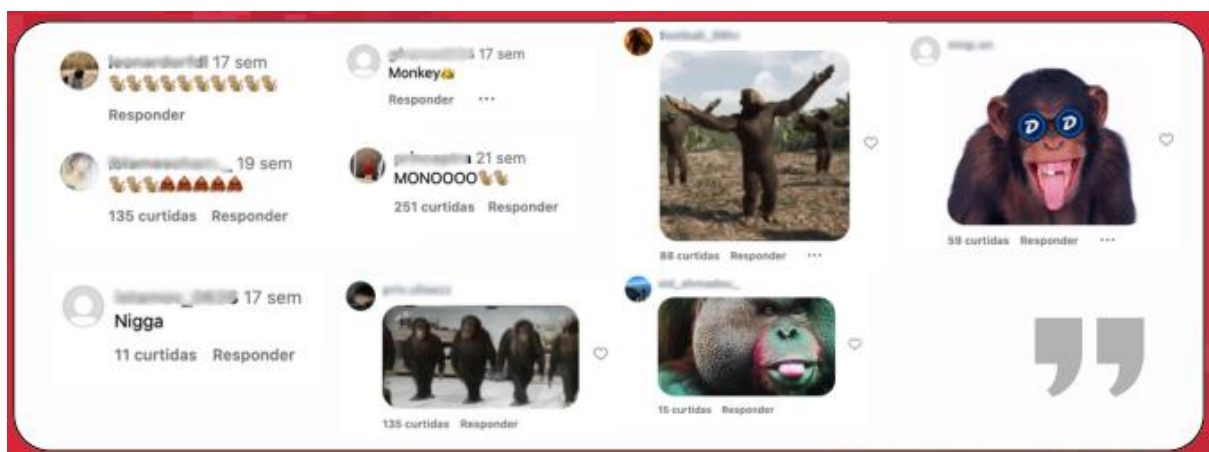
⁶ Vídeo em que Vini Jr. diz que ‘roubaram’ Bola de Ouro foi criado por IA <https://www.aosfatos.org/noticias/video-inteligencia-artificial-vini-jr-roubaram-bola-de-ouro/>



Figura 1. Montagem feita por Aos Fatos mostra de um lado uma captura de tela da entrevista que o jogador concedeu em maio de 2021 e que foi utilizada como plano de fundo para a criação da deepfake (Reprodução/AosFatos).

A peça enganosa somou mais de 1,1 milhão de visualizações no TikTok e ainda circula em páginas de memes brasileiras.

As redes sociais de Vinicius Jr. são objeto de monitoramento pelo Observatório do Racismo nas Redes⁷, dado o volume de ataques que recebe. Relatório recente⁸ apontou que, nos comentários de suas postagens, é recorrente o uso de termos como “mono” e “macaco”, além de emojis e GIFs de macacos (🐵🐒🐊🐒🐒🐒🐒🐒), empregados de forma pejorativa e desumanizante.



⁷ O observatório de racismo nas redes é um projeto do Aláfia Lab que busca ampliar a capacidade de monitoramento e combate a conteúdos racistas publicados em redes sociais.

⁸ <https://alafialab.org/do-meme-ao-odio-como-o-racismo-se-manifesta-nas-plataformas-digitais/>

Figura 2. Captura de tela do relatório “*Do meme ao ódio: como o racismo se manifesta nas plataformas digitais*”, com exemplos de comentários racistas no Instagram.

Com o Veo 3, o que já estava ruim, conseguiu piorar

No cenário apresentado até aqui, as técnicas de deepfake, embora já populares, ainda não haviam atingido um grau de sofisticação a ponto de eliminar completamente os indícios de falsidade. Havia sempre algum traço - um olhar deslocado, uma sombra incoerente, uma textura mal renderizada - que denunciava a artificialidade da imagem. Apesar do impacto social, seu uso cotidiano ainda não tinha se consolidado como um fenômeno amplamente disseminado. Mas esse quadro mudou radicalmente em 23 de maio de 2025, quando o Google lançou no Brasil o Veo 3, modelo de Inteligência Artificial Generativa (IAG) para vídeos.

De repente, podemos criar clipes curtos e altamente realistas, com direito a trilha sonora, ruídos de fundo, sincronização labial, através de um comando textual e a partir de R\$96,99 e com teste gratuito de um mês. Os vídeos podem alcançar um realismo visual e acústico comparável ao de produções cinematográficas, chegando a resoluções de até 1080p e duração de um minuto. Trata-se, ao mesmo tempo, de uma inovação notável - e perturbadora - no campo da IAG.

Levantamento⁹ a partir de hashtags relacionadas ao Veo 3 no TikTok identificou conteúdos utilizados para comprometer a integridade informacional¹⁰. O aspecto que mais nos interessa, porém, é a confirmação de uma hipótese que atravessa este ensaio: muitos desses conteúdos se apresentam sob o disfarce de humor, mas funcionam como veículos de discursos de ódio.

Dois casos chamam atenção. No primeiro, um vídeo em português gerado com o Veo 3 mostra um policial branco dirigindo-se a um homem negro com a frase: “*Não fale comigo nesse tom*”. Ao que o homem responde: “*Que tom?*”, o policial retruca: “*De pele*”. O vídeo foi publicado no TikTok com as hashtags #negro, #preto, #policial, #humor e #veo3.

⁹ Gerador de vídeos de IA do Google turbinou conteúdos racistas e misóginos no TikTok
<https://nucleo.jor.br/reportagem/2025-07-15-ia-realista-do-google-veo3-videos-racistas-misoginos/>

¹⁰ <https://brasil.un.org/sites/default/files/2023-06/our-common-agenda-policy-brief-information-integrity-en.pdf>



Figura 3. Captura de tela feita em 27/08/2025 no TikTok de vídeo semelhante ao citado pela investigação do Núcleo.

O segundo exemplo é ainda mais explícito na sobreposição de estereótipos: uma pessoa negra, cadeirante, usando um colar com a estrela de Davi — símbolo do judaísmo — e segurando uma bandeira LGBT profere frases como “*como é bom receber auxílio do governo*” e “*entrar na federal por cota*”. A legenda do vídeo é igualmente sugestiva: “*POV: você decidiu representar todas as minorias*”.

Nos Estados Unidos, a Media Matters¹¹ denunciou vídeos criados com o Google Veo 3 que retomam estereótipos racistas, como a associação de pessoas negras à melancia e ao frango frito. A estratégia atualiza a linguagem visual para driblar a moderação, mas preserva o núcleo simbólico: a reiteração de estigmas coloniais sob novas formas tecnológicas.

O conceito de racismo recreativo nos convida a compreender que o humor, longe de ser neutro ou inocente, pode funcionar como instrumento de dominação racial. Para Moreira¹², essa forma de racismo deve ser entendida como um projeto

¹¹ Racist AI-generated videos are the newest slop garnering millions of views on TikTok. <https://www.mediamatters.org/tiktok/racist-ai-generated-videos-are-newest-slop-garnering-millions-views-tiktok>

¹² MOREIRA, Adilson. *Racismo recreativo*. São Paulo: Sueli Carneiro; Pólen, 2019. P. 95

político e cultural, que busca perpetuar relações assimétricas de poder entre pessoas brancas e negras por meio da naturalização da violência simbólica.

Ao transformar estereótipos em piadas e agressões em "brincadeiras", o racismo recreativo oculta sua hostilidade sob a aparência do riso, tornando socialmente aceitável e até desejável a humilhação de grupos racializados. Trata-se, portanto, de uma estratégia de controle sofisticada, pois promove a exclusão sob a aparência de leveza e espontaneidade, dificultando a crítica e a responsabilização de seus agentes.

A camuflagem dos discursos racistas nas redes sociais

Os principais achados do estudo *“Do meme ao ódio: como o racismo se manifesta nas plataformas digitais”* revelam o uso recorrente e aparentemente banal de memes, emojis e GIFs como veículos de propagação de discursos racistas. A análise também destaca como essas manifestações variam de acordo com a plataforma em que circulam, propondo uma distinção entre redes sociais de superfície (como Facebook, TikTok e Instagram) - onde o racismo se expressa de forma mais sutil -, e redes sociais subterrâneas (como grupos fechados no Telegram e no Discord) - onde os discursos tendem a ser abertamente violentos.

É uma dinâmica que revela não apenas a percepção generalizada de que certos discursos racistas, quando veiculados por meio de humor, memes e símbolos aparentemente inofensivos, são mais socialmente aceitáveis, mas também a inércia institucional diante dessas manifestações. Tanto as plataformas digitais quanto as instituições do Estado Democrático de Direito demonstram dificuldade ou falta de interesse em reconhecer esta violência simbólica como crime. No Brasil, apenas recentemente o racismo recreativo passou a ser tipificado como crime, com a promulgação da Lei nº 14.532/2023, em faces dos desafios de implementação¹³.

¹³ PIRES, Thula Rafaela de Oliveira. Criminalização do racismo: entre política de reconhecimento e meio de legitimação do controle social dos não reconhecidos. 2013. 323 f. 2013. Tese de Doutorado em Direito Constitucional e Teoria do Estado. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Essa negligência está diretamente relacionada à dimensão institucional do racismo recreativo¹⁴, onde piadas e "brincadeiras" discriminatórias contra minorias raciais são frequentemente desconsideradas como ofensivas ou criminosas porque as instituições que deveriam responsabilizar têm uma natureza estruturalmente racista.

As plataformas digitais desempenham um papel central na forma como discursos racistas são produzidos, disseminados e normalizados no ambiente online. As ferramentas de moderação mostram-se frequentemente insuficientes e a lógica algorítmica dessas plataformas, centrada no engajamento e na viralização, acaba favorecendo justamente os conteúdos polêmicos e sensacionalistas.

A negligência das empresas em ouvir vozes racializadas e especialistas em direitos humanos, contribui para a manutenção de um ecossistema extremamente permissivo à violência simbólica.

Com o avanço das tecnologias de manipulação de imagem, como as deepfakes, a sofisticação das violências raciais no ambiente digital atinge um novo patamar, tornando-se ainda mais difícil de detectar, moderar e punir. Conteúdos sintéticos de teor racista, disfarçados de humor, chegam a milhões de visualizações, muitas vezes sem qualquer indicação de que foram produzidos por inteligência artificial. Esse cenário se agrava porque apenas 0,1% das pessoas conseguem reconhecer deepfakes com precisão¹⁵, revelando a assimetria entre a complexidade das tecnologias disponíveis e a limitada capacidade de detecção por parte do público. A velocidade com que essas violências se adaptam às novas ferramentas digitais supera em muito o ritmo das respostas institucionais, seja na moderação das plataformas, seja na atuação legislativa e jurídica, escancarando a urgência da regulação das tecnologias emergentes.

¹⁴ MOREIRA, Adilson. *Racismo recreativo*. São Paulo: Sueli Carneiro; Pólen, 2019. P. 98 e 99.

¹⁵ O dado é de um estudo da iProov, publicado em fevereiro de 2025, a partir de testes com 2.000 participantes no Reino Unido e nos EUA. <https://www.businesswire.com/news/home/20250211131029/en>