

Johanna Monagreda

**MONETIZAÇÃO:  
QUANTO VALE OU É  
POR QUILO?**

## Introdução

<sup>1</sup>O filme brasileiro “*Quanto vale ou é por quilo?*”(2005) traça um paralelo entre a escravidão e as desigualdades atuais. É uma crítica frontal ao lucro, obtido pela exploração da miséria, e a como pessoas vulnerabilizadas findam tratadas como mercadorias.



Imagem 1. Captura de tela. Catálogo de programação da TV Brasil<sup>2</sup>

O aumento da capacidade de tratamento de dados pessoais e definição de *targets*, aliado à produção de *deepfakes* têm contribuído para facilitar a exploração da pobreza com fins lucrativos, especialmente através de fraudes financeiras, golpes afetivos e operações ilícitas de jogos de azar.

---

<sup>1</sup> Johanna K Monagreda ([johanna.monagreda@gmail.com](mailto:johanna.monagreda@gmail.com)) é migrante afrovenezuelana residente no Brasil. Doutora e Mestre em Ciência Política pela Universidade Federal de Minas Gerais e graduada na mesma área na Universidade Central da Venezuela. Suas pesquisas recentes discutem a justiça racial e a justiça de dados sob uma perspectiva crítica e interseccional, evidenciando os impactos da automação e da inteligência artificial na reprodução de estereótipos e desigualdades [www.linkedin.com/in/johanna-katiuska-monagreda-7b53011b7](https://www.linkedin.com/in/johanna-katiuska-monagreda-7b53011b7).

<sup>2</sup> TV BRASIL. Quanto vale ou é por quilo? Drama nacional faz crítica à estrutura da sociedade brasileira. Disponível em: <https://tvbrasil.ebc.com.br/cinenacional/episodio/quanto-vale-ou-e-por-quilo>. Acesso em 15 out. 2025.

Este ensaio argumenta que o uso de *deepfake* para promover jogos de azar representa uma prática contemporânea de exploração da pobreza para o lucro, destacando como a Meta prioriza a monetização em detrimento da proteção dos direitos dos usuários.

Oyetunji<sup>3</sup> define a tecnologia de *deepfake* como “métodos sofisticados baseados em IA que manipulam conteúdo de áudio e visual para criar representações sintéticas convincentes de pessoas reais”. Trata-se da manipulação digital de características biométricas, como voz ou rosto, através de Inteligência Artificial Generativa (IAG), para produzir representações falsas, porém realistas, de pessoas.

O sucesso das *deepfakes* reside na credibilidade do conteúdo falso e na acessibilidade à tecnologia para sua produção e distribuição<sup>4</sup>. Os conteúdos sintéticos<sup>5</sup> criam uma camada de credibilidade que testa nossos sentidos ao refletir dinâmicas estruturais de poder, valores culturais e crenças sociais<sup>6</sup>.

Estruturalmente, o racismo torna a população negra especialmente vulnerável a fraudes e golpes *online* em razão de práticas como perfilamento racial, vigilância excessiva, discriminação algorítmica, dinâmica elucidada pela categoria *Black Opticon* proposta por Anita Allen, ao evidenciar como a exploração de dados pessoais incide de forma desproporcional sobre pessoas negras. Já a imagem de Ronaldo como “herói esportivo” se apoia na construção histórica do Brasil como o “país do futebol” e favorece o sucesso desse conteúdo enganoso.

### **Ronaldo no fenômeno das *deepfakes***

Em maio de 2020, a Meta criou o *Oversight Board*, um comitê independente e não vinculativo com 40 membros de diferentes países, responsável por auxiliar na moderação de conteúdo no Facebook, Instagram e Threads<sup>7</sup>. Apesar de receber

---

<sup>3</sup> Damilare Joseph Oyetunji, “How Should Grammar Be Viewed in L2 Communicative Language Teaching?”, *International Journal of Multidisciplinary Research and Growth Evaluation*, 2024, 329, <https://doi.org/10.54660/IJMRGE.2024.5.5.329-333>.

<sup>4</sup> Jan Kietzmann et al., “Deepfakes: Trick or Treat?”, *Business Horizons* 63, n. 2 (2020): 135–46, <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2019.11.006>.

<sup>5</sup> UNESCO, *Synthetic content and its implications for AI policy. A primer*, UNESCO (UNESCO, 2024), <https://doi.org/10.54678/URJF3412>.

<sup>6</sup> Abdul Wahab, “Futures of Deepfake and society: Myths, metaphors, and future implications for a trustworthy digital future”, *Futures* 173 (2025): 103672, <https://doi.org/10.1016/j.futures.2025.103672>.

<sup>7</sup> Nick Clegg, “Welcoming the Oversight Board”, *Meta*, 6 de maio de 2020, <https://about.fb.com/news/2020/05/welcoming-the-oversight-board/>.

centenas de milhares de apelações, o comitê analisa apenas uma pequena fração: em 2023, das mais de 400 mil apelações recebidas, apenas 53 foram revisadas — menos de 0,02% do total<sup>8</sup>.

Em fevereiro de 2025, o Comitê analisou um vídeo de *deepfake* do ex-jogador Ronaldo “fenômeno” promovendo o jogo de azar online Plinco <sup>9</sup>. Com mais de 50 denúncias e 600.000 visualizações, o vídeo circulou por cinco meses antes de ser analisado. Apesar de exibir sinais claros de manipulação por IAG, como descompasso entre a fala e o movimento labial, movimentos faciais não naturais e inconsistências na iluminação e sombras <sup>10</sup>, não foi rotulado como “Informações de IA”, removido na moderação automatizada, nem encaminhado para revisão humana. O anúncio vinculado, que gerava lucro direto à Meta, só foi retirado após a apelação de um usuário frente ao Comitê.



Imagem 2. Captura de tela. Matéria de Juliana Causin, no Globo<sup>11</sup>.

<sup>8</sup> Giovanni Santa Rosa, “Comitê diz que Meta só demonstrou ter cumprido 28% das recomendações”, *Tecnoblog*, 28 de junho de 2024, <https://tecnoblog.net/noticias/comite-diz-que-meta-so-demonstrou-ter-cumprido-28-das-recomendacoes/>.

<sup>9</sup> Oversight Board da Meta, “Vídeo manipulado por IA promovendo jogos de azar”, 5 de junho de 2025, <https://www.oversightboard.com/decision/fb-o7ai7uax/?lang=pt-br>.

<sup>10</sup> Oversight Board da Meta, “Combater endossos enganosos de deepfakes alterando a abordagem de aplicação”, *Meta*, 5 de junho de 2025, [google.com/url?q=https://www.oversightboard.com/news/combat-misleading-deepfake-endorsements-by-changing-enforcement-approach/?lang%3Dpt-br&sa=D&source=docs&ust=1755966394761406&usg=AOvVaw1LgeQ-KCMpeS-CpRnYYkLP](https://www.oversightboard.com/news/combat-misleading-deepfake-endorsements-by-changing-enforcement-approach/?lang%3Dpt-br&sa=D&source=docs&ust=1755966394761406&usg=AOvVaw1LgeQ-KCMpeS-CpRnYYkLP).

<sup>11</sup> CAUSIN, Juliana. ‘Suprema Corte’ da Meta recomenda exclusão de deepfake com Ronaldo e crítica omissão em golpes com IA. O Globo. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2025/06/09/suprema-corte-da-meta-recomenda->

A Meta não alertou ao público sobre informações falsas no vídeo, nem sobre o uso indevido da imagem de uma figura pública. O patrocínio da publicação funciona como um endosso, aumentando sua credibilidade e incentivando a interação com conteúdos inautênticos. Ao se tratar de conteúdo pago, aumenta a responsabilidade da plataforma tanto pelo impulsionamento de conteúdo sintético fraudulento, quanto pela anuência da publicidade.

A decisão do Comitê revela que o critério de moderação da Meta privilegia flexibilizar a fiscalização para preservar a monetização de celebridades e da própria plataforma, em detrimento da proteção à cidadania -especialmente dos mais vulneráveis- diante de possíveis golpes. A manipulação a partir de dados biométricos -dados pessoais sensíveis- representa uma vulnerabilização do direito à proteção de dados com impactos na reputação da pessoa retratada e nos direitos coletivos. Esses riscos têm motivado a judicialização dos casos de anúncios fraudulentos envolvendo *deepfake* <sup>12</sup>.

A apropriação do contexto sociocultural dá sentido às *deepfakes*.

### **O país do futebol: dimensão sociocultural na produção de sentido**

O futebol no Brasil é um elemento central da identidade nacional devido à sua instrumentalização como símbolo de unificação nacional diante de suas profundas desigualdades regionais, étnico-raciais e sociais e da repressão da ditadura militar. O futebol representa o “mito da democracia racial” e a suposta harmonia e ausência de conflitos raciais. Na atualidade a noção de democracia racial foi amplamente desmontada <sup>13</sup>, mas o futebol permanece retoricamente como símbolo identitário do país com capacidade de gerar sentimento de pertencimento coletivo frente às desigualdades que imperam no “país do futebol”.

Nessa construção discursiva, a figura do futebolista ganha o *status* de herói esportivo, o atleta se torna como modelo de representação social e ideal de ego <sup>14</sup>

---

exclusao-de-deepfake-com-ronaldo-e-critica-omissao-em-golpes-com-ia.ghtml. Acesso em 15 out. 2025.

<sup>12</sup> Juliana Causin, “Anúncios fraudulentos com ‘deepfakes’ inundam redes sociais, e famosos ‘clonados’ começam a recorrer à Justiça”, *O Globo* (São Paulo, Brasil), 5 de maio de 2024, <https://oglobo.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2024/05/05/anuncios-fraudulentos-com-deepfakes-inundam-redes-sociais-e-famosos-clonados-comecam-a-recorrer-a-justica.ghtml>.

<sup>13</sup> Kabengele Munanga, *Rediscutindo a mestiçagem no Brasil: identidade nacional versus identidade negra*, Coleção Identidade brasileira (Editora Vozes, 1999).

<sup>14</sup> Everton De Albuquerque Cavalcanti e André Mendes Capraro, “O mito do herói: uma análise a partir do discurso da Folha de S.Paulo acerca do caso Ronaldo na Copa do Brasil de 2009”, *Revista*

uma vez que “à sua figura estão associados o sucesso, a fama e a uma vida vitoriosa, ou seja, valores cultivados e desejados pela sociedade atual”<sup>15</sup>.

Se em termos gerais, a *deepfake* é usada para fornecer autoridade falsa aos promotores de conteúdo fraudulento, no caso em questão, a identificação social historicamente construída com o futebol é aproveitada ao mobilizar crenças e valores arraigados nessa sociedade e que influenciam as percepções e respostas a esse conteúdo<sup>16</sup>. A mentira parece convincente, não apenas pela sofisticação da tecnologia, mas por reforçar crenças prévias e explorar os vieses cognitivos<sup>17</sup>.

O jogo de azar, associado à imagem do jogador, permite estabelecer a ideia de que o salário, bens materiais, e inclusive o status do herói se tornam acessíveis, enquanto os impactos socioeconômicos associados aos jogos de azar são ocultados<sup>18</sup>. Fraudes *online*, jogos de azar têm impactos devastadores sobre as vítimas: para além das perdas financeiras, envolvem danos à saúde e segurança, deterioração emocional e psicológica, afetação dos relacionamentos interpessoais e, em casos extremos, ideação suicida ou suicídio<sup>19</sup>.

### **Black Opticon e jogos de azar**

O fenômeno das *deepfakes* está diretamente ligado às dinâmicas estruturais de poder<sup>20</sup>. Nesse contexto, o racismo torna a população negra especialmente vulnerável a fraudes e golpes *online* devido as possibilidades que a tecnologia oferece de prática nocivas como perfilamento racial e discriminação algorítmica.

---

*Brasileira de Educação Física e Esporte* 30, n. 3 (2016): 611–18, <https://doi.org/10.1590/1807-55092016000300611>; Marcos Roberto Godoi, “A mídia e a construção do herói esportivo: análise de publicidades com Ronaldo ‘fenômeno’”, *Revista Brasileira de Ciências do Esporte* 33, n. 3 (2011): 637–51, <https://doi.org/10.1590/S0101-32892011000300008>.

<sup>15</sup> Godoi, “A mídia e a construção do herói esportivo”, 640.

<sup>16</sup> Wahab, “Futures of Deepfake and society: Myths, metaphors, and future implications for a trustworthy digital future”.

<sup>17</sup> Wahab, “Futures of Deepfake and society: Myths, metaphors, and future implications for a trustworthy digital future”.

<sup>18</sup> Wahab, “Futures of Deepfake and society: Myths, metaphors, and future implications for a trustworthy digital future”.

<sup>19</sup> Cassandra Cross, “(Mis)Understanding the Impact of Online Fraud: Implications for Victim Assistance Schemes”, *Victims & Offenders* 13, n. 6 (2018): 757–76,

<https://doi.org/10.1080/15564886.2018.1474154>; Kelly Richards e Cassandra Cross, “Online Fraud Victims’ Experiences of Participating in Qualitative Interviews”, *Criminal Justice Studies* 31, n. 1 (2018): 95–111, <https://doi.org/10.1080/1478601X.2017.1396217>; Wahab, “Futures of Deepfake and society: Myths, metaphors, and future implications for a trustworthy digital future”.

<sup>20</sup> Wahab, “Futures of Deepfake and society: Myths, metaphors, and future implications for a trustworthy digital future”.

Anita Allen<sup>21</sup> oferece o “*Black Opticon*” como ferramenta analítica para expor a vulnerabilidade generalizada e persistente que a população negra (e outros grupos historicamente escravizados e subordinados) enfrenta em ambiente *online*, em relação a vieses e discriminações favorecidos pelo avanço dos algoritmos e da tecnologia de aprendizado de máquina. Sendo estes: vigilância excessiva, discriminação algorítmica e predação discriminatória.

Sobre este último, entre as muitas formas em que a predação discriminatória se expressa, Anita Allen nos fala da:

“[...] apresentação de esquemas ilusórios de geração de dinheiro para populações desesperadas por maneiras de ganhar uma vida melhor [...] Essas populações são atraídas por meio de publicidade, marketing e promoções online e offline falsas, injustas ou fraudulentas de bens de consumo, produtos médicos, serviços governamentais, educação, emprego e oportunidades de negócios”<sup>22</sup>.

Esse tipo de prática tem como objetivo explícito pessoas de baixa renda que, pela imbricação de raça e classe, são também pessoas indígenas, negras, migrantes, entre outros grupos marcados racialmente. Nem sempre é preciso explicitar raça para que essa funcione como categoria de exclusão. *Proxies*, como endereço, nome, tipo de material consumido na internet, podem contribuir para a identificação racial e criação de alvos<sup>23</sup>.

No caso em análise, o público-alvo são pessoas de baixa renda retratadas por trabalhadores precarizados gerados por IA, sugerindo que o jogo de azar oferece um retorno financeiro superior a essas ocupações. O perfil das potenciais vítimas - maioritariamente pessoas negras em profissões mal remuneradas-, somado à crescente participação de indivíduos com poucos recursos financeiros e beneficiários de programas de transferência de renda em jogos de azar online<sup>24</sup>, evidencia a intersecção entre raça e classe no público alvo deste tipo de conteúdo que induz a fraude.

---

<sup>21</sup> Anita L. Allen, “Dismantling the ‘Black Opticon’: Privacy, Race Equity, and Online Data-Protection Reform”, *SSRN Electronic Journal*, publicação prévia em linha, 2022, <https://doi.org/10.2139/ssrn.4022653>.

<sup>22</sup> Allen, “Dismantling the ‘Black Opticon’”, 925.

<sup>23</sup> Monagreda, “Por que falar de raça quando falamos de dados pessoais, inteligência artificial e algoritmos?”

<sup>24</sup> Wellton Máximo, “Beneficiários do Bolsa Família gastaram R\$3 bi em bets em agosto”, *Beneficiários do Bolsa Família gastaram R\$3 bi em bets em agosto* (Brasília, DF), 24 de setembro de 2024.

Outro elemento de atenção é o risco de mineração automatizada de dados intensificado pelo uso de spam na publicação, o que aumenta a preocupação com coleta indevida de dados pessoais e outras formas de mercantilização associadas.

### **Considerações finais: Quanto vale ou é por quilo?**

É sabido que as plataformas exploram dados dos usuários e seus padrões de navegação para, com a ajuda de algoritmos, personalizar o que é exibido e, assim, aumentar a chance de engajamento de certas postagens.

Ao favorecer conteúdos que geram engajamento, como *deepfakes*, a Meta prioriza aumentar a sua receita em detrimento da segurança e da saúde dos usuários. Jogos de azar, que têm como público-alvo pessoas em situação de pobreza e desespero, evidencia como a monetização das grandes empresas se apoia na exploração das vulnerabilidades econômicas. Assim como na escravidão, os corpos dos mais vulneráveis eram mercantilizados, hoje suas esperanças, desespero e falta de oportunidades são exploradas por algoritmos que direcionam conteúdos enganosos e potencialmente prejudiciais, transformando a vulnerabilidade em lucro.

A responsabilidade das plataformas deve ser compreendida tanto no que diz respeito aos conteúdos patrocinados -dos quais lucra diretamente- quanto aos conteúdos orgânicos cuja circulação é viabilizada e amplificada por seus algoritmos.

A ofensiva da Meta contra pesquisadoras de conteúdo fraudulento no Brasil<sup>25</sup> reflete uma estratégia global para evitar fiscalização independente e responsabilização, reforçando a urgência da regulamentação e participação cidadã.

---

<sup>25</sup> Nakamura, Pedro e Orrico, Alexandre. "Meta tentou desqualificar pesquisadores que apontaram anúncios com fraude" <https://nucleo.jor.br/reportagem/2024-06-10-meta-ataca-netlab-ufrj-fraudes-anuncios/>, Nucleo, 10 de junho de 2024.