PORNOGRAFIA SINTÉTICA E MISOGINIA EM REDE: *DEEPFAKES* COMO INSTRUMENTOS DE ABUSO SEXUAL BASEADO NA IMAGEM

João Pedro Gomes Ribeiro (PIC/UEM), Diego Granja do Amaral (Orientador). E-mail: dgamaral@uem.br.

Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Maringá, PR.

Área e subárea do conhecimento: Comunicação / Comunicação Visual e Cinema.

Palavras-chave: *Deepfakes*; Inteligência Artificial; Abuso Sexual Baseado na Imagem; Misoginia on-line.

RESUMO

A presente pesquisa teve como objetivo investigar o uso de tecnologias de inteligência artificial generativa e aprendizagem de máquinas, nomeadamente os *Deepfakes*, na produção de conteúdo íntimo sintético de caráter misógino. Partindo da hipótese que a tecnologia se tornou instrumento para a reprodução de discursos sexistas, foi realizado um levantamento e categorização de casos de violência contra mulheres por meio da produção e divulgação de nudez sintética, de 2017 a 2026. A partir da análise desses casos, espera-se contribuir para o debate acadêmico sobre a regulação, responsabilidade ética e direitos digitais frente às formas emergentes de abuso baseado em gênero.

INTRODUÇÃO

O trabalho objetiva compreender a relação entre a evolução da tecnologia de Inteligência Artificial generativa, em especial os *Deepfakes*, e seu uso na manipulação e produção de imagens sintéticas com o intuito de sexualizar, objetificar e humilhar mulheres e meninas. A pesquisa teve abordagem qualitativa, com revisão bibliográfica e análise de casos. A delimitação foi de casos divulgados em portais de notícia, no período de 2017 a 2026, encontrados no *Google* ou via método “bola de neve”, que apresentem imagens sintéticas produzidas com *Deepfake* usada para difamar, constranger ou ameaçar uma mulher, configurando, pois, Abuso Sexual Baseado em Imagem (ASBI). Durante a análise, notou-se que os *Deepfakes* íntimos são divulgados em diversos ecossistemas digitais, como sites de conteúdo adulto, grupos fechados no *Telegram*, fóruns em plataformas como *Reddit* e *4chan*, além de redes sociais digitais, como o *X*.

REVISÃO DE LITERATURA

A partir de 1993, a tecnologia de produção e manipulação de imagens passou por uma revolução ocasionada pelos *softwares* de trabalho gráfico. De fácil acesso e ligados à emergente *World Wide Web* (Rede Mundial de computadores), esses programas, sobretudo o *After Effects*, impulsionaram uma cultura da imagem tão relevante quanto o surgimento da *Web*, mesmo sem receber a atenção da mídia popular (Manovich, 2006).

Neste contexto, embora poucas vezes citada, a pornografia foi um importante motor para as evoluções tecnológicas. Formatos midiáticos, aparelhos e até mesmo modelos de negócio foram impulsionados pela indústria de conteúdo adulto (Pitti, 2025). Em suma, muitas das dinâmicas percebidas hoje na Internet surgiram ou foram aprimoradas tendo em vista a produção ou distribuição de pornografia (Pitti, 2025), como as *webcams*; plataformas de transmissão ao vivo; algoritmos de busca; salas de bate-papo privado e sistemas de conteúdo pago, *paywalls*, inscrições e monetização para criadores.

O investimento da indústria pornográfica em certos aparatos tecnológicos pode ser entendido a partir da noção do Prazer Visual. Estudada em Mulvey (1975), a presença da mulher é elemento indispensável para o espetáculo do filme narrativo, prendendo a atenção do espectador. Na trama, o homem tende a assumir o papel de observador e, dentro da dicotomia entre os gêneros socialmente estabelecida, a mulher é o objeto observável, capturado tanto pela admiração erótica (escopofilia) quanto pelo desejo de dominação sexual (voyeurismo). Neste sentido, a imagem feminina é submetida ao olhar sexualizante do homem, o *male gaze* (Mulvey, 1975).

No cinema, este olhar favorece a ordem patriarcal, mas é possível que o *male gaze* também explique a disposição do consumidor de pornografia em financiar tecnologias que garantam seu acesso ao material de interesse, como posto em Pitti (2025). Na última década, a associação entre o olhar voyeurístico e tecnologia impulsionou outro formato de mídia: a chamada pornografia *Deepfake* (McGlynn; Toparlak, 2025). Esses são audiovisuais sintéticos, produzidos por meio de técnicas de aprendizagem de máquina (*machine learning*), que sobrepõem o rosto de mulheres a vídeos pornográficos preexistentes. Considerando a quantidade de conteúdos explícitos disponíveis gratuitamente na internet, cabe questionar quais outros fatores, para além do prazer sexual, operam na produção e no consumo de nudez gerada por computador.

Embora também tenha sucesso no campo do entretenimento, a tecnologia *Deepfake* é comumente usada para a criação e distribuição de imagens sintéticas explícitas de mulheres e meninas (McGlynn; Toparlak, 2025). Ademais, conforme nos lembram McGlynn e Toparlak (2025), não é possível ignorar que a indústria pornográfica tem nas mulheres e meninas as principais vítimas. Isto significa que materiais de abuso de mulheres, quando vendidos como conteúdo pornográfico, podem ser aplicados em uma nova forma de violência de gênero, a sintetização de imagem pornográfica, qualificado enquanto Abuso Sexual Baseado na Imagem (ASBI) por McGlynn e Toparlak (2025).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a pesquisa, foram coletados 18 casos, ocorridos entre 2017 e 2026, em que foi possível estabelecer uma relação entre a popularização do uso da tecnologia *Deepfake* e ataques misóginos baseados na imagem de mulheres e meninas. Os casos foram divulgados em portais de notícias, como *G1*, *Vice* e *Channel 4 News*, e ocorreram em redes sociais digitais, como *Reddit* e *X*, além de aplicativos de mensagem, como *Telegram* e *Whatsapp*. A pesquisa foi inicialmente realizada por meio do *Google*, com busca pelos termos "caso de *Deepfakes*" seguido da data. Também foram coletados casos citados nas notícias e nos artigos lidos, constituindo o método de "bola de neve".

O primeiro caso da produção de vídeo íntimo d*eepfake* foi registrado em 2017, na plataforma *Reddit*. Em um post, o usuário "Deepfakes" divulgava a tecnologia de código aberto que lhe permitiu sobrepor o rosto de celebridades de Hollywood, como Gal Gadot e Scarlett Johansson, em vídeos pornográficos. Nos dias subsequentes, esses conteúdos viralizaram, o que levou à criação do primeiro fórum dedicado ao compartilhamento de vídeos sintéticos, homônimo ao responsável por sua popularização e com conteúdo majoritariamente exploratório da imagem de mulheres.

Este caso está ligado à rápida democratização dessa tecnologia, impulsionada por ferramentas de código aberto como o *Tensor Flow*, lançado pela *Google* em 2010, e o *Face2Face*, lançado na 29ª Conferência de Visão Computacional e Reconhecimento de Padrões da *IEEE Computer Society*, em 2016. O rápido avanço dessa tecnologia, impulsionada pelas redes sociais embora sem regulamentação devida, contribuiu diretamente para que seu uso danoso fosse difundido on-line.

Em poucos anos, a tecnologia atingiu um nível preocupante de sofisticação e facilidade de acesso. Em 2023, dezenas de novos aplicativos e serviços *web* de nudez eram lançados todos os meses, produzindo milhares de imagens por semana (McGlynn; Toparlak, 2025). A facilidade de acesso à tecnologia significa que corre-se o risco que ela seja acessada por menores de idade, de modo que, em 2024, o Sindicato dos Professores da Coreia do Sul estimou que mais de 200 escolas foram afetadas pelos 180 incidentes denunciados à polícia de crimes sexuais com *deepfakes* em canais de *Telegram* em que tanto vítimas quanto agressores eram adolescentes.

Por meio do "escândalo nacional de *Deepfakes*" que afetou a Coreia do Sul em 2024, observa-se como uma falta de leis que regulamentem o uso de tecnologias de sintetização de imagem, atrelado a uma cultura patriarcal, misógina e objetificante, impacta diretamente as vidas de mulheres e meninas. Ademais, nota-se como, com o avanço da tecnologia, a produção de vídeos sintéticos tornou-se mais fácil e que, à medida que a tecnologia se aperfeiçoa, não é mais necessário bancos de dados com rostos de pessoas famosas, cuja imagem possa ser facilmente resgatada em sistemas de pesquisa. Assim, pessoas do convívio dos agressores também tornam-se alvo.

CONCLUSÕES

Embora os *Deepfakes* apresentem funcionalidades no campo da Comunicação, como instrumentos de entretenimento, e da aprendizagem de máquina, atualmente eles são majoritariamente utilizados na produção de imagens íntimas sintéticas de mulheres e meninas, compartilhadas sem consentimento por usuários anônimos em plataformas digitais diversas. Este fenômeno reverbera uma análise já antiga, de que as tecnologias não são neutras, mas sim encontram-se envolvidas nos processos de significação de uma sociedade mediada por símbolos, ideologias e convenções que denotam preconceitos, tendo em vista que esses materiais sintéticos representam riscos para as mulheres expostas.

Neste sentido, a sintetização de materiais pornográficos de mulheres remonta o que Laura Mulvey estudava como a dominação masculina no cinema por meio de um olhar escopofílico, o *male gaze*, que objetifica a imagem feminina nas produções cinematográficas. Este olhar, como aponta McGlynn e Toparlak, é também voyeurístico, isto é, serve como instrumento de controle e submissão das mulheres representadas. Em diálogo com as mídias bases para as produções sintéticas, os vídeos pornográficos, é importante notar que a "pornografia" *Deepfake* constitui-se como um novo dispositivo de coerção da mulher e negação da autonomia sexual feminina. Interessa-nos questionar o papel das plataformas e da tecnologia para a consolidação desse dispositivo *Deepfake*, produtor de um novo tipo de violência, o Abuso Sexual Baseado em Imagem.

REFERÊNCIAS

PITTI, Rodolfo. **The Synthetic Libido:** An Analysis of Pornography's Evolution from Static Image to Algorithmic Desire and the Implications of Deepfakes and AI, 2025. Disponível em: https://www.academia.edu/143993735/The_Synthetic_Libido_An_Analysis_of_Pornographys_Evolution_from_Static_Image_to_Algorithmic_Desire_and_the_Implications_of_Deepfakes_and_AI. Acesso em: 6 ago. 2026.

MANOVICH, Lev. **After Effects, or Velvet Revolution part 1**, 2006. Disponível em: https://manovich.net/index.php/projects/after-effects-part-1. Acesso em: 6 ago. 2026.

MCGLYNN, Clare;TOPARLAK, Rüya Tuna. The 'new voyeurism': criminalizing the creation of 'deepfake porn'. **Journal of Law and Society**, vol. 52, p. 204-228, 2025. Disponível em: https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/jols.12527. Acesso em: 6 ago. 2026.

MULVEY, Laura. Visual Pleasure and Narrative Cinema. **Screen**, vol. 16, p. 6-18, 1975. Disponível em: https://academic.oup.com/screen/article-abstract/16/3/6/1603296. Acesso em: 6 ago. 2026.