

A NOVA VITIMOLOGIA DIGITAL OS TIPOS EMERGENTES DE VÍTIMA PENAL NA ERA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

THE NEW DIGITAL VICTIMOLOGY THE EMERGING TYPES OF CRIMINAL VICTIMIZATION
IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Vinicius Alex de Ramos - Advogado. Pós-graduado em Processo Penal e Prática Forense pela Universidade Estadual de Ponta Grossa – UEPG, Pós-graduado Direito Processual do Trabalho Aplicado pela Faculdade Legale. Aluno Especial de Mestrado pela Universidade Estadual de Ponta Grossa – UEPG, Pós-graduando em Processo Legislativo pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG).

Lattes:

<https://lattes.cnpq.br/0045890370271994>

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-0219-3227>

E-mail: viniciusramos.adv@outlook.com

Rauli Gross Junior - Doutor em Direito pela Universidade Católica de Santa Fé – UCSF. Professor Adjunto da UEPG no Departamento de Direito Processual. Atua como Chefe de Gabinete da Reitoria da UEPG e coordena o curso de Pós-graduação em Processo Penal e Prática Forense Penal.

Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/9027016395386483>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2577-2838>

E-mail: rgjunior@uepg.br

O artigo investiga a emergência da vitimização sintética como fenômeno jurídico-penal associado ao uso de inteligência artificial em práticas como *deepfakes*, clonagem de voz e manipulação emocional automatizada. A partir da análise de três grupos vulneráveis - mulheres, homens e idosos, propõe-se a formulação de novos conceitos teóricos, como "vitimização sintética" e "coerção sintética", para compreender os danos causados por simulações algorítmicas com efeitos reais. Adota-se método teórico-exploratório, com base normativa, doutrinária e em estudos de caso noticiados. Conclui-se que o sistema penal atual, concebido para agressões físicas e autoria humana direta, é insuficiente para lidar com os desafios impostos pela violência tecnossocial.

PALAVRAS-CHAVE: vitimologia digital; inteligência artificial; vitimização sintética; coerção algorítmica; grupos vulneráveis.

This article investigates the emergence of synthetic victimization as a criminal-legal phenomenon linked to the use of artificial intelligence in practices such as deepfakes, voice cloning, and automated emotional manipulation. Focusing on three vulnerable groups - women, men, and the elderly, it proposes new theoretical categories like "synthetic victimization" and "synthetic coercion" to explain harm caused by algorithmic simulations with real-life consequences. The research adopts a theoretical-exploratory approach, combining legal analysis, doctrinal review, and case-based discussion. It concludes that the current criminal system, shaped by physical aggression and direct human agency, is insufficient to address the challenges posed by technosocial forms of violence.

KEYWORDS: *digital victimology; artificial intelligence; synthetic victimization; algorithmic coercion; vulnerable groups.*

INTRODUÇÃO

A criminologia contemporânea, historicamente debruçada sobre a materialidade do dano físico e a subtração patrimonial tangível, defronta-se, na terceira década do século XXI, com uma ruptura paradigmática sem precedentes. A consolidação da inteligência artificial generativa²⁴ inaugurou uma transformação profunda na maneira como o Direito Penal compreende o dano e a própria figura da vítima. Tecnologias capazes de criar imagens, vozes e narrativas inteiramente sintéticas (muitas vezes hiper-realistas) permitiram o surgimento do que aqui denominamos vitimização sintética: um tipo de violência em que o dano é real, mas sua origem é fabricada por sistemas algorítmicos, independentemente da presença física ou intervenção direta de um agressor humano. Esse fenômeno desloca o eixo tradicional da vitimologia, entendida, na formulação de Eduardo Mayr (1990), como o estudo da vítima em suas dimensões biológica, psicológica, social e jurídica, e em sua relação com o vitimizador.

Nesse novo cenário, as técnicas clássicas de engenharia social - tradicionalmente associadas à manipulação psicológica individual

²⁴

A inteligência artificial generativa (IA generativa) é um tipo de IA que pode criar novos conteúdos e ideias, incluindo conversas, histórias, imagens, vídeos e músicas. Ele pode aprender linguagem humana, linguagens de programação, arte, química, biologia ou qualquer

assunto complexo. Ele reutiliza o que sabe para resolver novos problemas. Por exemplo, ele pode aprender vocabulário em inglês e criar um poema a partir das palavras que processa. Sua organização pode usar a IA generativa para várias finalidades, como chatbots, criação de mídia e desenvolvimento e design de produtos.

para indução de condutas - passam por mutação conceitual. Conforme desenvolve Spencer Toth Sydow (2020), tais práticas devem ser compreendidas como engenhosidade social, expressão que evidencia a criatividade fraudulenta empregada pelo *scammer* (golpista), ao explorar vieses cognitivos da vítima. Com a inteligência artificial, essa engenhosidade assume outra magnitude: não se trata mais de persuadir a vítima a fornecer dados, mas de manipular a própria percepção de realidade por meio de *deepfakes*²⁵, clonagem de voz, perfis sintéticos e simulações emocionais altamente convincente. A fraude, ou ato de vingança, deixa de atuar sobre decisões pontuais e passa a atuar sobre a própria formação da realidade subjetiva.

Esse ambiente tecnológico gera uma reconfiguração das vulnerabilidades sociais. Mulheres passam a enfrentar novas modalidades de violência psicológica, sexual e reputacional mediadas por *deepfakes*; homens

tornam-se alvos prioritários da "s-extorsão"(expressão que decorre da aglutinação de duas expressões, sexo e extorsão, significando uma forma de exploração sexual), modalidade em que os criminosos induzem os alvos com a criação de contas falsas em redes sociais, fazendo-se passar por pessoas sexualmente atrativas, com intuito de criar material pornográfico para explorar ou extorquir o indivíduo. Os idosos, que são os alvos e vítimas na maioria das vezes, são vitimados por operações

de engenharia emocional algorítmica, baseadas em personas artificiais, ou clone digital de verdadeiras, que simulam afeto e companheirismo com extraordinária verossimilhança. Essas três tipologias revelam que a vitimologia digital não consiste apenas em crimes praticados por meios tecnológicos, mas na formação de novos perfis de vítimas a partir de dinâmicas sociotécnicas específicas, causando impacto emocional e social considerável.

Diante desse impasse, a resposta legislativa brasileira - ou início dela, expressa em diplomas recentes como Marco Civil da Internet, a Lei 14.811/2024 e a Lei 15.123/2025, busca preencher lacunas, observa-se que a inovação criminosa avança em passo acelerado frente a capacidade regulatória do Estado, demandando uma revisão crítica das categorias dogmáticas da teoria do delito e dos mecanismos de tutela jurídica da vítima.

Nesse sentido, este artigo examina como a inteligência artificial cria novas modalidades de vitimização penal e quais são suas repercussões para a vitimologia, a dogmática penal e o processo penal, com base em categorias teóricas emergentes (como vitimização sintética, engenharia social e coerção algorítmica), bem como por meio da análise rápida de padrões contemporâneos de vitimização observados em casos noticiados e experiências sociais recorrentes. A investigação concentra-se em três grupos particularmente afetados - mulheres,

²⁵ Deepfake é uma forma avançada de manipulação de mídia que utiliza inteligência artificial (IA) para criar ou alterar conteúdo multimídia, como vídeos, áudios e imagens, de maneira convincente e realista. A palavra "deepfake" deriva de "deep learning"

(aprendizado profundo), que é uma técnica de aprendizado de máquina, e "fake" (falso), indicando a natureza enganosa dessas criações.

homens e idosos, cujas vulnerabilidades específicas revelam a necessidade de uma elaboração teórica própria: a nova vitimologia digital.

Problema de pesquisa:

Como a inteligência artificial reconfigura os perfis de vítimas penais e quais os efeitos dessa transformação para o crime, a prova e a proteção jurídica?

Para responder a essa questão, adota-se método teórico-exploratório, com análise doutrinária, legislativa e fenomenológica, buscando compreender as bases sociotécnicas da vitimização sintética e suas consequências para o sistema de justiça criminal.

1 A VITIMIZAÇÃO SINTÉTICA E A RECONFIGURAÇÃO DA VULNERABILIDADE NA ERA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

A consolidação da inteligência artificial generativa, introduziu um novo paradigma de violência, no qual o dano não decorre mais de uma ação humana direta, mas de uma cadeia de processos algorítmicos capazes de fabricar representações convincentes da realidade. Propomos aqui o termo "vitimização sintética" para descrever situações em que o sofrimento penalmente relevante é causado por eventos simulados, fabricados ou manipulados artificialmente por tecnologias digitais, sem a presença física do agente ou da ação típica tradicional. Esses danos derivam de simulações hiper-realistas (como *deepfakes*, clonagem de voz, robôs afetivos), mas geram consequências reais - emocionais, patrimoniais, reputacionais ou jurídicas.

De modo análogo, sugere-se a expressão "coerção sintética" para designar a pressão psicológica induzida por algoritmos, roteiros automatizados ou narrativas manipuladas digitalmente, cujo efeito é retirar da vítima sua autodeterminação por meio de estímulos fabricados. Ambos os conceitos se mostram adequados diante da crise dos marcos clássicos da vitimodogmática penal.

Nesse cenário, a vítima sofre consequências psicológicas, sociais, econômicas e jurídicas que seriam típicas da violência tradicional, mas sua origem é constituída artificialmente - uma fotografia inexistente, uma troca digital de rostos e corpos, um áudio que nunca foi pronunciado, um comportamento sexual fabricado por *deepfake*, uma conversa simulada por softwares como robôs de conversa ou aplicativos criadores de conversas

falsas. A violência, antes vinculada ao corpo e ao espaço físico, se torna espectral e persistente, porque agora não depende da continuidade da ação do agressor, basta a existência do conteúdo sintético para que o dano se perpetue, na visão social o hiper-realismo torna o transforma o acesso ao conteúdo falso - verdadeiro.

Essa modalidade de vitimização desafia pressupostos estruturantes da teoria do delito. O nexo causal, elemento essencial para a imputação penal, torna-se difuso quando a conduta geradora do dano pode ser produzida, replicada ou amplificada por sistemas autônomos. A autoria, antes centrada no indivíduo, fragmenta-se entre programadores, operadores, usuários eventuais e o próprio comportamento emergente das máquinas. A materialidade, historicamente associada ao corpo da vítima, passa a residir em artefatos

digitais cuja autenticidade pode não ser presumida, impondo uma crise epistemológica ao processo penal. Assim, a violência sintética não apenas cria tipos de danos, mas desestabiliza os fundamentos ontológicos da responsabilização penal.

O estudo da vitimologia remonta a tradições consolidadas, já na década de 1980, o professor e cientista político Robert Elias defendia que a "vitimologia é um fundamental instrumento de políticas de governo, visto que permite traçar estratégias governamentais preventivas para evitar a vitimização, a ocorrência do dano" (ELIAS, 1986). No contexto digital, essa função estratégica da vitimologia torna-se ainda mais sensível: os algoritmos não produzem riscos uniformes, mas sim distribuem o dano com base em marcadores sociais - como gênero, idade, solidão, capital digital e exposição pública.

A vitimização digital não é, portanto, homogênea. Mulheres são alvos recorrentes de *deepfakes* pornográficos, em que suas imagens são inseridas em simulações sexuais não consentidas - uma violência reputacional e psicológica, com efeitos jurídicos ainda pouco explorados. Homens, especialmente em situação de vulnerabilidade emocional, são frequentemente capturados por esquemas de s-extorsão²⁶

Já os idosos são particularmente afetados por estratégias de manipulação afetiva de longo prazo, conhecidas como romance *scams*. Trata-se de abordagens enganosas que simulam envolvimento emocional autêntico, normalmente operadas por golpistas que utilizam perfis falsos, criando personagens ou se passando por pessoas conhecidas, com uso de voz sintetizada, imagens hiper-realistas e linguagem personalizada. O alvo, isolado e emocionalmente receptivo, é gradualmente induzido a confiar, amar e, por fim, transferir recursos financeiros ao fraudador. Esses casos são marcados pela culpa da vítima, pela vergonha e pelo dano afetivo de longa duração - o que dificulta a percepção da fraude e retarda ou impede sua denúncia.

A inteligência artificial, portanto, não apenas produz novas vítimas, mas redesenha o mapa da vulnerabilidade social, deslocando o risco penal para formas de sofrimento não visíveis, não tipificadas ou não reconhecidas no imaginário punitivo tradicional. A consequência direta é a urgência de uma vitimodogmática digital, capaz de compreender a gravidade de sofrimentos que não resultam de agressões físicas, mas de vínculos forjados, coerções simbólicas e simulações tecnicamente verossímeis.

Outro elemento constitutivo da vitimização sintética é a engenhosidade (ou

²⁶ Uma das modalidades do golpe consiste na utilização de imagens íntimas, enviadas por supostas vítimas, seguidas da alegação de que seriam menores de idade, com o intuito de financeira, prática que envolve o envio de conteúdo sexual simulado, seguido de extorsão sob ameaça de exposição, denúncia ou alegações falsas de envolvimento com menores. A vergonha e o medo da criminalização são os principais vetores de silêncio e retração da denúncia, não

vamos analisar o viés de conduta ético, moral ou jurídico da ação do vitimado, mas apenas da ótica do problema em si, como vítima. extorquir o destinatário por meio de ameaças legais ou morais. Trata-se de estratégia de sextorsão baseada em fraude identitária e coação simulada.

engenharia) social, conceito refinado por Spencer Toth Sydow (2020), que descreve a sofisticação fraudulenta baseada na exploração de vieses cognitivos. No contexto da inteligência artificial, essa engenhosidade expande-se para além da manipulação comportamental, transformando-se em manipulação perceptiva. A vítima não é apenas induzida a tomar decisões equivocadas; ela é levada a acreditar em realidades inexistentes, cuidadosamente construídas por sistemas capazes de imitar - ou transferir -

características humanas com precisão de cinema. A fraude digital deixa de ser um engano pontual e converte-se em uma experiência totalizante, na qual o fraudador controla ritmo, narrativa, aparência e emoção através de tecnologias sintéticas.

Além disso, a vitimização sintética altera profundamente os mecanismos de revitimização, uma vez produzido e disseminado, o conteúdo sintético continua a causar dano independentemente da vontade do agressor, já que, uma vez publicado na rede, dificilmente será apagado por completo, devido a capacidade de replicação incontrolável. Diferentemente da violência tradicional, que depende da continuidade da conduta, a violência sintética é autônoma e autorreplicante, pois se espalha pelas dinâmicas próprias das redes sociais, por mecanismos de recomendação e pela cultura de compartilhamento. A vítima perde o controle - não apenas da narrativa, mas da própria imagem e identidade, elementos que passam a circular descolados de sua realidade biográfica.

Esse cenário exige uma reavaliação da tradicional vitimologia. A inter-relação entre vítima e vitimizador, como parte essencial do conceito clássico de Mayr, deixa de ser - isoladamente - suficiente para explicar

fenômenos em que o vitimizador pode ser desconhecido, múltiplo ou mesmo substituído por processos automatizados. A vitimização sintética, portanto, inaugura uma coerência não dialógica de coerção sintética: a vítima sofre sem relação humana direta, o dano existe - a violência se perpetua sem ação contínua do agressor em específico, por sua vez, esse deslocamento rompe a estrutura relacional da violência e inaugura um modelo "tecnossocial" que ainda não foi plenamente assimilado pela doutrina penal.

A "coerção sintética" - como denominamos aqui a coerção com material criado por IA, emerge deste novo período, caracterizando a capacidade de agentes maliciosos utilizarem IA para gerar ameaças que, embora baseadas em fatos inexistentes (como um vídeo pornográfico falso), exercem pressão psicológica real e coercitiva sobre a vítima. A vítima é coagida não pelo que fez, mas pelo que a inteligência artificial "diz" ou "mostra" que ela fez. A fronteira entre a verdade e a simulação torna-se irrelevante para a eficácia da extorsão ou da humilhação.

Esse fenômeno insere-se no quadro mais amplo do Controle Coercitivo Facilitado pela Tecnologia (TFCC), esse mecanismo representa a modernização da violência doméstica e interpessoal, onde o agressor utiliza o rastro digital da vítima para exercer domínio onipresente. Não se trata de um evento isolado, mas de um padrão de comportamento que visa anular a autonomia da vítima através da vigilância, do isolamento e da manipulação da realidade (AUSTRÁLIA, 2025).

A complexidade desses crimes desafia a aplicação do dolo direto. Spencer Toth Sydow, em sua análise sobre a "Teoria da Cegueira

Deliberada" aplicada ao Direito Digital, sugere que muitos atores no ecossistema digital (incluindo plataformas e usuários que compartilham conteúdo sem verificar) atuam em uma zona cinzenta de responsabilidade (2024). No entanto, para a nova vitimologia sintética, o foco desloca-se da intenção do agressor para a vulnerabilidade sistêmica da vítima.

A doutrina vitimodogmática, aplicada aos crimes informáticos próprios, busca entender como a vítima contribui, muitas vezes de forma inconsciente, para a gênese do delito. Contudo, é crucial distinguir a exposição voluntária de dados (postar uma foto na praia) da exploração criminosa desses dados para criar material pornográfico sintético. A legislação contemporânea rejeita a culpabilização da vítima, reconhecendo que "consentimento para visualização" não é "consentimento para manipulação algorítmica".

Por fim, insta observar que a vitimização sintética não ocorre em um vácuo sociocultural, mas interage com vulnerabilidades históricas baseadas em gênero, idade e afetividade, produzindo efeitos assimétricos e reforçando desigualdades já existentes. Nessa conjuntura, mulheres convivem com a intensificação da violência psicológica e sexual, homens enfrentam pressões emocionais e financeiras inéditas - principalmente a um contexto social contemporâneo de hiperconectividade, e por sua vez, idosos solitários e sem apoio são capturados em dinâmicas de manipulação afetiva altamente

sofisticadas, vivendo uma verdadeira simulação nível West World²⁷

Perfis Emergentes de Vítimas Penais: Mulheres, Homens e Idosos na Nova Vitimologia Digital

A vitimologia digital revela um fenômeno que não pode ser reduzido a uma transposição de crimes clássicos para o ambiente tecnológico pois trata-se de uma reorganização das vulnerabilidades humanas mediada por algoritmos. A IA generativa possibilita assimetrias específicas que tornam determinados grupos mais suscetíveis a modalidades particulares de violência sintética. Mulheres, homens e idosos - cada qual por razões distintas, entram no centro desse novo mapa de vitimização. A seguir, analisam-se os padrões que caracterizam o sofrimento desses três segmentos, não como categorias isoladas, mas como expressões complementares de um mesmo fenômeno criminológico: a fabricação algorítmica da vulnerabilidade.

Entre as mulheres, observa-se a consolidação de um modelo de violência psicológica e sexual profundamente transformado pela manipulação sintética de imagem e voz. A pornografia falsa gerada por IA converte-se em instrumento de coerção, humilhação e silenciamento, ampliando dinâmicas de controle que já eram descritas pela

²⁷

Westworld - seriado que retrata um parque temático futurístico, povoado por andróides - os anfitriões, programados pelo diretor

executivo do parque, o Dr. Robert Ford (Anthony Hopkins), para acreditarem que são humanos e vivem no mundo real. Lá, os clientes podem fazer o que quiserem, sem obedecer a regras ou leis.

literatura sociológica como centrais na violência baseada em gênero.

Estudos internacionais indicam que a pornografia sintética (criar nudez falsa da vítima) baseada em IA não afeta homens e mulheres de modo equivalente. Um levantamento conduzido pela empresa Deeptrace e divulgado pela revista WIRED (2019), demonstrou que quase todos os *deepfakes* existentes na internet têm conteúdo pornográfico, e, mais grave, que todas as manipulações sexuais identificadas envolviam massivamente mulheres.

Esses dados revelam que a tecnologia de síntese de imagem tem sido instrumentalizada para reforçar padrões de violência, transformando o corpo feminino em matéria-prima para humilhação pública e coerção psicológica. O

fenômeno se insere na categoria internacionalmente reconhecida de violência de gênero facilitada pela tecnologia (Technology-Facilitated Gender-Based Violence), que engloba práticas como perseguição digital, deepfakes pornográficos, vigilância coercitiva e extorsão íntima. Danielle Citron (2019;2022) denomina essas práticas de violações da privacidade sexual (sexual privacy violations), destacando que afetam desproporcionalmente mulheres e funcionam como mecanismos digitais de controle e punição moral.

O *deepfake* pornográfico emerge como uma forma de violência sexual sem contato físico, produzida por terceiros ou mesmo por desconhecidos²⁸

O "vídeo íntimo fabricado", mesmo inexistindo no plano real, produz danos equivalentes à exposição não consentida de um vídeo real - sendo utilizado para extorsão, destruição reputacional e isolamento social. A percepção social da mulher nas relações afetivas, historicamente marcada por assimetrias de gênero, é reativada e intensificada quando a tecnologia permite que sua imagem seja manipulada para representar condutas que não existiram. Trata-se de um tipo de violência que combina dois elementos: a tradição milenar da responsabilização moral da mulher, que a sociedade insiste em perpetuar, e a contemporaneidade da simulação algorítmica, resultando em uma coerção de natureza híbrida, emocional e tecnológica.

No caso dos homens, especialmente, emerge um fenômeno de grandes proporções que redesenha o conceito de vitimização no ambiente digital, a "s-extorsão" - extorsão sexual assistida por tecnologia. Diferentemente da abordagem restrita às dinâmicas afetivas que caracteriza a violência contra mulheres, os crimes que vitimam homens têm como eixo central a exploração da vergonha, do constrangimento sexual e da expectativa cultural de invulnerabilidade

²⁸ Em 2024, a cantora Taylor Swift foi alvo de imagens sintéticas geradas por inteligência artificial, disseminadas nas redes sociais, nas quais aparecia em situações de nudez com seis amostra e contato físico inexistentes na realidade. Ferramentas on-line - como plataformas de nudação algorítmica a exemplo do site Undress AI, permitem que qualquer usuário produza versões falsas

e sexualizadas do corpo de uma pessoa a partir de uma fotografia comum, que coloca a mulher em permanente risco reputacional e emocional, independentemente de sua conduta. O dano é real, ainda que a cena seja artificial - compondo o que denominamos como coerção sintética.

masculina. Criminosos utilizam *deepfakes*, perfis sintéticos

femininos e narrativas manipulativas para induzir o homem a produzir ou compartilhar conteúdo íntimo, que em seguida é utilizado como moeda de chantagem. A rapidez desses golpes, potencializada por automação, permite que a vítima seja capturada, manipulada e extorquida em questão de minutos.

Uma variação particularmente devastadora desse fenômeno, cada vez mais comum no Brasil, envolve o golpe da "menor de idade falsa". Nele, a vítima recebe uma fotografia ou vídeo íntimo de uma pessoa que mais tarde se torna supostamente adolescente (geralmente gerada por IA ou retirada de bancos estrangeiros de imagens ilícitas) e, logo em seguida, é contatada por um falso delegado, falso pai, falso advogado ou falsa autoridade judicial, exigindo pagamento imediato para evitar uma suposta prisão em flagrante ou processo criminal. Um exemplo recente noticiado na imprensa retrata um homem de 47 anos, morador de Praia Grande (SP), que perdeu mais de seis mil reais após ser chantageado por um indivíduo que se apresentava como delegado, utilizando justamente esse enredo fraudulento. Embora a imagem fosse falsa, o dano psicológico e patrimonial foi real - e a vergonha (ou medo) impediu a vítima de buscar ajuda de imediato.

Essa modalidade de golpe demonstra com nitidez a natureza híbrida da vitimização sintética: o crime opera simultaneamente no plano tecnológico (produção ou envio de conteúdo íntimo artificial), no plano emocional (ativação de medo e vergonha) e no plano normativo (simulação de consequências penais para induzir o pagamento). Homens, em particular, tendem a internalizar expectativas

sociais de autossuficiência e controle, o que os torna mais suscetíveis à paralisia emocional e menos propensos a relatar o crime, aumentando o risco de revitimização. A IA, nesse contexto, funciona como catalisadora: fornece imagens verossímeis, automatiza respostas, cria autoridades falsas e permite aos grupos criminosos operarem em escala industrial.

Idosos, por sua vez, constituem o grupo mais afetado pelas modalidades de manipulação emocional que compõem os chamados golpes afetivos ou romance *scams*. A vulnerabilidade idosa no ambiente digital decorre de fatores que se sobrepõem: solidão, isolamento social, baixa familiaridade tecnológica, busca por afeto e confiança na autoridade institucional. Criminosos utilizam

ferramentas de IA para criar identidades digitais completas, ou replicar pessoas reais - com fotos, vídeos, vozes e histórias coerentes, capazes de sustentar relacionamentos artificiais por semanas ou meses. Nesses casos, a vítima não é apenas enganada; ela é emocionalmente conduzida a investir afeto, expectativas e todos os seus recursos financeiros em uma relação inexistente. A tecnologia, ao oferecer respostas naturais, fotos inéditas e detalhes personalizados, rompe os sinais tradicionais de alerta, criando uma relação assimétrica em que o criminoso controla o ritmo emocional, a narrativa e o comportamento da vítima.

Essa dinâmica é ainda mais complexa quando a chantagem envolve *deepfakes* ou áudios falsos. Em alguns casos, a IA é utilizada para simular crises, emergências médicas ou pedidos urgentes de ajuda financeira, ativando mecanismos de empatia que são especialmente sensíveis em pessoas idosas. A revitimização ocorre quando, mesmo após perceberem o golpe,

essas pessoas enfrentam vergonha, medo de julgamento e dificuldade de admitir a perda - fatores que ampliam o impacto psicológico e social do crime.

Em síntese, a análise desses três grupos, revela que a vitimologia digital não é homogênea. Cada grupo sofre não apenas um tipo distinto de violência, mas uma forma específica de manipulação algorítmica. As mulheres enfrentam coerção sintética com base em gênero, os homens são explorados por narrativas de vulnerabilidade sexual e expectativas culturais de masculinidade e os idosos são alvo da engenharia emocional e da fabricação de vínculos artificiais. A IA opera como vetor de amplificação dessas vulnerabilidades, reorganizando o campo da vitimologia penal e impondo ao Direito o desafio de compreender sofrimentos que não existiam na tradição criminológica.

2 IMPACTOS DA VITIMOLOGIA DIGITAL NO DIREITO PENAL E NO PROCESSO PENAL

A emergência da vitimização sintética impõe ao Direito Penal a necessidade de revisar categorias estruturantes da teoria do delito, uma vez que os pressupostos tradicionais - autoria, dolo, culpa, nexo causal, materialidade - foram concebidos para delitos ancorados em ações humanas identificáveis. No ambiente digital, especialmente quando mediado por

inteligência artificial generativa, esses elementos deixam de operar com a mesma nitidez. A violência sintética desloca a lógica da criminalidade da ação para o efeito, o dano existe independentemente da continuidade da conduta, e muitas vezes pode ser independentemente da

presença de um agressor claramente individualizado. A autoria torna-se difusa quando *deepfakes*, perfis sintéticos ou clonagens de voz são produzidos, replicados e distribuídos por agentes diversos - alguns humanos, outros automatizados e outros ainda desconhecidos. A dogmática penal, tal como concebida, não foi e não está plenamente estruturada para lidar com situações em que o conteúdo ofensivo não é apenas fruto do comportamento do agente, mas pode ser do próprio funcionamento autônomo do sistema tecnológico.

Esse cenário repercute diretamente sobre o nexo causal, que perde sua linearidade clássica. No crime tradicional, há um encadeamento lógico entre conduta, resultado e imputação. Já na vitimização sintética, a conduta pode ser mínima, indefinida ou até inexistente, enquanto o resultado é maximizado pelo ambiente digital e sua facilidade de multiplicação e alcance. O sujeito que inicialmente disseminou um conteúdo falso pode não ser o mesmo que o replicou, e nenhum deles necessariamente produziu o *deepfake* original. A circulação do dano pode não obedecer ao vetor causal unidirecional típico da teoria do crime; ela se dá por redes, algoritmos e dinâmicas de viralização que escapam ao controle humano. A imputação do resultado, nesse contexto, desafia a culpabilidade individual e exige reflexão sobre modelos de responsabilidade mais amplos, incluindo responsabilidade por risco ou por gestão de sistemas tecnológicos perigosos.

Embora muitos episódios de vitimização sintética tenham origem em uma conduta humana inicial como a criação de um *deepfake*, a produção de um áudio falsificado ou a disseminação deliberada de conteúdo manipulado - a existência desse autor primário

não elimina as dificuldades dogmáticas apresentadas. Ao contrário, elas se intensificam. A ação humana funciona apenas como ponto de ignição de um processo tecnológico que rapidamente se autonomiza frente a algoritmos que replicam o material, plataformas o amplificam, robôs o redistribuem e terceiros o reutilizam sem qualquer relação com a intenção original do criador. O resultado é um modelo híbrido de dano no

qual a autoria inicial permanece relevante para fins de tipicidade, mas torna-se insuficiente para explicar a extensão, a continuidade e a profundidade do prejuízo causado. O nexo causal deixa de ser linear e passa a operar como uma teia de eventos sucessivos, muitos dos quais independem da vontade do agente original. Assim, a responsabilidade penal enfrenta múltiplas camadas de complexidade: a distinção entre autor, coautor, partícipe, propagador e mero usuário perde contornos nítidos, exigindo um esforço hermenêutico que ultrapassa os limites da teoria clássica do crime.

No campo processual, os impactos são ainda mais sensíveis. A prova digital, especialmente a audiovisual, perde a presunção de autenticidade que historicamente a acompanhou. A existência de *deepfakes* de alta precisão obriga o sistema de justiça a abandonar reflexos cognitivos que associavam imagem a verdade, voz a autenticidade e vídeo a evidência irrefutável. A cadeia de custódia – pilar da confiabilidade probatória, fragiliza-se diante da possibilidade real de manipulação imperceptível, adulteração de metadados e inserção de artefatos sintéticos em registros reais. A necessidade de perícias altamente especializadas torna-se incontornável, mas o volume de casos e o avanço tecnológico

constante dificultam que o sistema de justiça acompanhe a sofisticação das falsificações. A consequência é uma ruptura epistêmica: torna-se possível acusar alguém com base em evidências falsas, assim como se torna possível que comportamentos criminosos reais sejam ocultados por ferramentas de manipulação audiovisual.

A vitimologia digital também desafia o próprio papel da vítima no processo penal. A mulher que enfrenta coerção sintética por *deepfake* de nudez, o homem que sofre “s-extorsão” por medo de criminalização fictícia ou reprovação da conduta social, e o idoso que caiu em golpe afetivo baseado em uma realidade artificial, chegam ao sistema de justiça não apenas como vítimas de crime, mas como vítimas de um modelo de violência que afeta sua percepção de si, sua confiança nas instituições e sua capacidade de narrar o próprio sofrimento. Esses danos, embora reais, não têm materialidade tradicional – não há invasão do corpo, não há contato físico, não há lugar do crime. O dano se projeta no simbólico, na imagem pública, nas emoções e na identidade digital. Esse deslocamento exige que o processo penal se abra para

novas formas de reconhecimento da prova do sofrimento e novas formas de aferição de credibilidade, uma vez que no Direito Penal brasileiro, a analogia é proibida para prejudicar o réu (*in malam partem*).

Outro ponto sensível refere-se à atuação das plataformas digitais, embora não sejam agressoras diretas, elas compõem o ambiente tecnológico que torna a vitimização possível e, muitas vezes, irreversível. Algoritmos de recomendação que priorizam engajamento ampliam a disseminação de conteúdos ofensivos;

sistemas de denúncia ineficazes retardam a remoção de material sintético prejudicial; empresas que treinam modelos de IA sem mecanismos de segurança adequados contribuem para a proliferação de ferramentas que facilitam a falsificação. A discussão sobre a responsabilidade dessas plataformas na esfera penal, civil, administrativa ou regulatória se tornara inevitável, ainda que a solução normativa não seja simples ou agradável para o mercado.

Por fim, a vitimologia digital revela tensões entre garantias fundamentais do acusado e a proteção adequada da vítima. A presunção de inocência deve conviver com a urgência de remoção de conteúdos sintéticos, a produção de prova técnica deve equilibrar-se com o direito à verdade, a privacidade do acusado deve harmonizar-se com o dever de proteção de grupos vulneráveis. O processo penal precisará incorporar novos instrumentos de tutela emergencial, novas categorias de prova técnica e novos parâmetros de apreciação judicial. O modelo atual não respondera plenamente aos desafios de um mundo em que a falsificação é perfeita, a autoria é incerta e o dano é irreversível.

Não se trata aqui de retomar as classificações tradicionais de crimes informáticos – próprios, impróprios ou indiretos – porque tais categorias descrevem a natureza da infração, enquanto a vitimização sintética exige uma análise centrada no dano e na vulnerabilidade da vítima, independentemente do tipo penal utilizado pelo agente.

A inteligência artificial não apenas cria vítimas, mas altera profundamente o modo como o sistema de justiça pensa, investiga e julga. A vitimização sintética será o fenômeno transversal que – de certo modo –

reconfigurara a teoria do crime, o regime probatório, a função da vítima e o papel do Estado na proteção da dignidade humana. Nenhum desses elementos pode ser pensado isoladamente: todos se entrelaçam na construção de uma nova dogmática penal para um mundo em que o real e o falso já não se distinguem de imediato.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A vitimização sintética inaugura uma ruptura estrutural no modo como o Direito Penal compreende a violência, a prova e a vulnerabilidade humana. A inteligência artificial não apenas introduziu novas ferramentas para o cometimento de delitos, mas alterou a própria lógica de produção do dano, tornando-o autônomo, replicável e frequentemente independente da ação continuada do agressor. O resultado é um cenário em que mulheres, homens e idosos – por razões distintas, porém convergentes – emergem como os principais polos de fragilidade no ecossistema digital: mulheres submetidas à coerção psicológica e sexual por meio de *deepfakes*, homens capturados pela s-extorsão e por golpes que exploram vergonha e expectativa de virilidade, e idosos alvos de engenharia emocional sofisticada que converte afeto simulado em prejuízo patrimonial real.

Esses fenômenos evidenciam que a vitimologia digital não representa uma simples extensão da vitimologia clássica, mas uma reorganização completa da relação entre vítima, agressor e tecnologia. A violência deixa de ser episódica para tornar-se perene, deixa de ser relacional, no sentido tradicional, para assumir forma tecnossocial, e, deixa de depender da presença humana imediata para operar por meio

de mecanismos algorítmicos que ampliam, transformam e prolongam o dano. A teoria do crime e o processo penal, concebidos para lidar com fatos delimitados no tempo e no espaço, enfrentam agora uma violência que se espalha em rede, que se autonomiza e que produz efeitos independentemente da vontade original do agente.

No plano normativo, esforços recentes como Marco Civil da Internet, a Lei 14.811/2024 e a Lei 15.123/2025 constituem passos importantes, mas ainda insuficientes frente à velocidade e à engenhosidade social presentes nos crimes mediados por IA. O desafio não é apenas punir, transcende,

compreender tecnicamente o fenômeno, garantir respostas rápidas às vítimas, aprimorar mecanismos de identificação de conteúdo sintético e fortalecer a atuação das plataformas digitais que compõem o ambiente no qual esses danos se reproduzem.

A vitimologia digital, portanto, exige uma abordagem integrada jurídica, tecnológica, psicológica e sociológica. Entender como os algoritmos modulam a vulnerabilidade - explorando o íntimo, mesmo que sintético, das mulheres; como a vergonha atua silenciosamente na vitimização masculina; como as desigualdades de gênero são amplificadas por simulações hiper-realistas; e como a afetividade dos idosos é manipulada por identidades artificiais - é condição essencial para que o Direito possa oferecer respostas eficazes.

O sistema penal brasileiro, no entanto, ainda opera sobre categorias dogmáticas que remontam ao século passado, muitas delas com origem no Decreto-Lei nº 2.848/1940 (Código Penal), concebido para realidades analógicas, centrado na ação física, na materialidade tangível

e na autoria individual e costumes da época. Diante disso, o Direito Penal vem sendo apenas remendado por reformas pontuais, reativas e dispersas, frequentemente incapazes de capturar a complexidade dos fenômenos contemporâneos, ignorando a necessidade de uma reforma geral como aconteceu no âmbito civil.

Mais do que adaptar o sistema penal - com inserções apressadas de novos tipos penais, é necessário repensá-lo estruturalmente, reconhecendo que a dignidade humana, hoje, inclui também a dignidade digital: o direito de não ter sua imagem, voz ou identidade capturada, falsificada ou instrumentalizada por sistemas que operam além da percepção comum e fora dos limites tradicionais de imputação penal.

O caminho que se coloca à frente é o de uma reconstrução teórica e prática. A vitimização sintética e a coerção sintética, não são um fenômeno passageiro, mas a expressão permanente de uma sociedade cuja vida social se dá cada vez mais na interseção entre humanos e máquinas. Compreender essa realidade é o primeiro passo para oferecer às vítimas - sejam elas

mulheres, homens ou idosos - uma proteção que seja compatível com a complexidade do mundo que habitamos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADOROCINEMA. Westworld – **Série de TV**. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/series/serie-16930/>. Acesso em: 8 dez. 2025.

AMAZON. **O que é IA generativa?** Amazon Web Services. Disponível em:

<https://aws.amazon.com/pt/what-is/generative-ai/>. Acesso em: 8 dez. 2025.

AUSTRALIA. eSafety Commissioner. Coercive control. **Australian Government**, 2025. Disponível em: <https://www.esafety.gov.au/key-topics/domestic-family-violence/coercive-control>. Acesso em: 8 nov. 2025.

BBC NEWS. **Taylor Swift deepfake images spread on social media spark debate on AI misuse**. Londres, 2023.

BRASIL. **Lei nº 12.965**, de 23 de abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil (Marco Civil da Internet). Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 24 abr. 2014. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm. Acesso em: 9 dez. 2025.

BRASIL. **Lei nº 14.811**, de 12 de janeiro de 2024. Inclui o crime de cyberbullying no Código Penal e altera dispositivos do Estatuto da Criança e do Adolescente. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 15 jan. 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2024/Lei/L14811.htm. Acesso em: 9 dez. 2025.

BRASIL. **Lei nº 15.123**, de 24 de abril de 2025. Altera o art. 147-B do Decreto-Lei nº 2.848/1940 (Código Penal), para agravar a pena da violência psicológica contra a mulher praticada com uso de inteligência artificial. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 25 abr. 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/Lei/L15123.htm. Acesso em: 9 dez. 2025.

CITRON, **Danielle Keats**. **Sexual Privacy**. Yale Law Journal, v. 128, 2019.

CITRON, Danielle Keats. **The Fight for Privacy: Protecting Dignity, Identity, and Love in the Digital Age**. New York: W.W. Norton, 2022.

ELIAS, Robert. **The Politics of Victimizations: Victims, Victimology and Human Rights**. New York: Oxford University Press, 1986.

G1. **Homem leva golpe de R\$ 6 mil após receber foto íntima de menor de idade**. G1–Santos, 30 jan. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/santos-regiao/noticia/2025/01/30/homem-leva-golpe-de-r-6-mil-apos-receber-foto-intima-de-menor-de-idade.ghtml>. Acesso em: 9 dez. 2025.

MAYR, Eduardo; PIEDADE, Heitor et al. **Vitimologia em Debate**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 1990.

SYDOW, Spencer Toth. **A Teoria da Cegueira Deliberada Aplicada ao Direito Digital**. Valencia: Tirant lo Blanch, 2024.

SYDOW, Spencer Toth. **Curso de Direito Penal Informático: Partes Geral e Especial**. Salvador: JusPodivm, 2023.