



Deepfakes: passado, presente e futuro nas eleições brasileiras

14/07/2026

A tecnologia está tão incorporada ao cotidiano das pessoas que, na atualidade, o senso comum considera mais factível abrir mão de conquistas históricas relevantes, como a democracia, do que conceber um mundo sem internet (Zielonka, 2023).

Tão surpreendente quanto esse raciocínio é a verificação da alta velocidade com que as transformações tecnológicas vêm ocorrendo. Isso é especialmente observado no campo da inteligência artificial (IA), cuja expansão mostra-se ingente.

Na esfera eleitoral verificou-se o fenômeno da progressiva digitalização das campanhas, podendo-se dizer que presentemente a nova arena política são as redes sociais (Nunes; Paula, 2025). E nesse agressivo terreno de disputas, característico dos ambientes de poder, adversários políticos ganharam uma ferramenta tecnológica de peso: a utilização de mídias sintéticas que se popularizaram com o nome de *deepfakes*.

Este artigo busca trazer objetivamente alguns dos aspectos relevantes referentes à temática até o momento, haja vista que é próprio desse assunto a acentuada dinamicidade.

Deepfakes: o que é sabido e um pouco além

O desenvolvimento desta tecnologia ocorreu a partir da década de 1990, em pesquisas acadêmicas que buscavam explorar o uso de IA para o processamento de imagens. Sua utilização ocorria com maior frequência na área cinematográfica como recurso para se obter melhores resultados de efeitos.

Em 2014 essa inovação ganhou considerável impulso com a associação de uma outra tecnologia chamada Rede Generativa Adversarial (GAN). Mas é em 2017 que ocorre sua projeção mundial. Isso porque, conforme relato de Yasar e Barney (2025), um usuário anônimo do *Reddit* [1], conhecido pelo pseudônimo “*deepfakes*”, publicou vídeos *deepfake* de celebridades, além de disponibilizar uma ferramenta GAN que permitia aos usuários mais facilmente reproduzir aquela experiência de simulação de imagens e sons. A viralização na *internet* e redes sociais ocorreu pela possibilidade dessa disseminação fácil de conteúdos falsos, na ocasião predominantemente de cunho obsceno, tendo como protagonistas rostos de pessoas famosas. Assim, a fantasia de muitos ganhava o simulacro da “realidade”.

Num conceito técnico simples, um *deepfake* é uma ferramenta de IA que utiliza técnicas avançadas de aprendizado de máquina (*deep learning*) para obter simulações de imagens e sons. Ou seja, é uma espécie dentro de um gênero maior de ferramentas tecnológicas. Tomada essa simplória premissa, duas observações importantes:

Primeiro, os *deepfakes*, sendo produções humanas, são ambivalentes. A ferramenta em si não é boa ou má. O direcionamento de seu uso é que traz consequências benéficas ou maléficas. Sem o mesmo destaque, os denominados “*deepfakes* do bem”, por exemplo, possibilitam na seara eleitoral maior e melhor acessibilidade a informações pelo eleitorado, barateamento de custos de campanhas políticas etc. (Almeida, 2025).

Segundo, em vista dos avanços tecnológicos, notadamente pela disponibilização da IA generativa ao público em geral, os pleitos eleitorais passaram a ter um contorno mais controverso quanto à aplicação de dispositivos antes ajustados à realidade passada, quando os *deepfakes* eram a tecnologia massivamente mais acessível. Com tal avanço, novas formas de produzir conteúdos sintéticos tornaram-se disponíveis ao público em geral, ocasionando muitas vezes confusão quanto à identificação em relação ao resultado dessas tecnologias.

Os tópicos a seguir trazem uma panorâmica (a) do passado recente, de como o tema foi tratado, normativa e jurisprudencialmente nas eleições de 2024; (b) da presente situação para as eleições de 2026 e das sinalizações para o futuro, pelo Tribunal Superior Eleitoral, no encaminhamento dessa matéria.

Deepfakes e as eleições de 2024

Em fevereiro de 2024, o TSE editou a Resolução nº 23.732 que alterou a Resolução nº 23.610/2019, que dispõe sobre a propaganda eleitoral.

Uma das principais inovações realizadas foi o disciplinamento da utilização da IA nas campanhas eleitorais. Em suma, o TSE estabeleceu três comandos gerais:

Primeiro, o *uso da IA liberado e sem condicionantes de cautelas e restrições*, conforme o § 2º do artigo 9º-B da Resolução TSE nº 23.610/2019. Partiu-se do reconhecimento de que a IA é tecnologia já bastante integrada no cotidiano das campanhas, de tal forma que não raro tornou-se “invisível” ao olhar comum tanto de quem a usa, como do destinatário da produção final. Sendo que esta produção acaba limitando-se à melhoria de efeitos coadjuvantes das campanhas eleitorais. Assim, como não há um impacto significativo, esse uso da IA é liberado desde que respeitadas as indicações normativas. Por exemplo, é permitida a utilização de IA sem o dever de informação sobre esse uso na propaganda eleitoral se essa se limita “à produção de elementos gráficos de identidade visual, vinhetas e logomarcas” (inciso II do § 2º do artigo 9º-B).

Segundo, a fixação de um *dever geral de informação da utilização de IA na propaganda eleitoral, qualquer que seja a modalidade*. Isso ocorreu pela inclusão do artigo 9º-B na referida norma, ficando estabelecido que o uso de tal tecnologia para “criar, substituir, omitir, mesclar



ou alterar a velocidade ou sobrepor imagens ou sons” impunha ao responsável pela propaganda o “dever de informar, de modo explícito, destacado e acessível que o conteúdo foi fabricado ou manipulado e a tecnologia utilizada”. O detalhamento de como deveria ser observado esse dever foi explicitado no § 1º do referido artigo.

Terceiro, estipulação expressa de *proibição do uso de IA* nos termos da parte final do § 3º do citado artigo 9º-B, e especialmente do § 1º do artigo 9º-C quanto ao uso de *deepfakes*. O descumprimento deste último dispositivo poderia configurar abuso do poder político e uso indevido dos meios de comunicação social, acarretando a cassação do registro ou do mandato, dentre outras consequências.

Apesar dessa proibição normativa expressa, pesquisa realpelo Instituto Brasileiro de Ensino, Desenvolvimento e Pesquisa (IPD), pelo seu Laboratório de Governança e Regulação de Inteligência Artificial, sobre as decisões expedidas pelos Tribunais Regionais Eleitorais a respeito desse tema, demonstra que se formaram, em suma, três correntes interpretativas na Justiça Eleitoral (Junquilho, 2024).

A primeira é a da proibição total, seguindo a literalidade do regramento. Por essa visão, é interdita toda utilização de *deepfake*. Principal motivação: evitar inconsistências na promoção da proteção do processo eleitoral.

A segunda corrente adotou a linha da Permissão Condicionada: o uso de *deepfakes* foi entendido como permitido caso não tivesse ocorrido pedido explícito de voto, não voto ou desinformação. Para esta corrente, o uso de *deepfakes* “sem conotação eleitoral ou propósito de manipulação não necessariamente prejudica o processo democrático” (Junquilho, 2024, 53).

A terceira corrente aderiu ao entendimento de Restrições Baseadas na Manipulação: nessa linha, parte-se da verificação do grau de manipulação e o contexto da propaganda. Assim, foram impostas restrições ao uso de *deepfakes* que objetivavam gerar fatos enganosos ou descontextualizados. Todavia, situações nas quais os *deepfakes* tinham tom nitidamente satírico, ou que não buscaram distorcer a imagem do candidato, foram tratados com maior tolerância.

Deepfakes e as eleições de 2026

Por meio da Resolução TSE nº 23.755/2026 foram atualizadas as regras sobre a propaganda eleitoral para as eleições de 2026, constantes na Resolução TSE nº 23.610/2019. Em suma, e dentro do escopo desta análise, foi mantida a proibição geral de utilização de *deepfakes* nas campanhas eleitorais, e a norma passou a estender seus regramentos a tecnologias equivalentes à IA.

Em virtude das linhas de entendimento acima expostas, observadas nos julgamentos realizados pelos Tribunais Regionais Eleitorais nas eleições de 2024, e considerando o âmbito das eleições de 2026, uma das questões relevantes que surgem é sobre qual o posicionamento interpretativo predominante que o TSE irá adotar nessa temática.

Julgados recentes do TSE têm sinalizado a adoção de uma linha interpretativa pela literalidade do cumprimento da regra fixada. Ou seja, pela condenação de todo uso de *deepfake* nas campanhas eleitorais por violação direta ao comando proibitivo do § 1º do art. 9º-C da Resolução TSE n. 23.610/2019.

Nesse sentido foi a decisão proferida em maio deste ano no julgamento do [AREspe 0600201-63.2024.6.06.0118](#). Neste caso, entendeu o TSE, por unanimidade, que:

“4. A adulteração de conteúdo digital com finalidade eleitoral é suficiente para caracterizar a irregularidade da manifestação, independentemente da comprovação de potencialidade para induzir o eleitor em erro, pois a vedação do art. 9º-C, § 1º, da Res.-TSE nº 23.610/2019 possui natureza objetiva.” (destaques do colunista)

A discussão teve origem na disputa eleitoral de 2024. Na época, o então candidato a prefeito de Fortaleza, posteriormente eleito, postou na rede social TikTok um *deepfake* no qual personalidades públicas mundiais como Barack Obama e Cristiano Ronaldo diziam apoiar a sua candidatura. A estrutura do vídeo deixava clara a natureza jocosa da produção, que tinha o bordão “*closed with Leitão*”. O TRE do Ceará havia afastado a [multa originalmente imposta pelo Juízo da 118ª Zona Eleitoral](#), que foi restabelecida pelo TSE.

Neste mesmo acórdão do TSE, o relator menciona dois outros julgados daquela corte, do ano de 2025, no mesmo sentido. Trata-se de decisão monocrática proferida no AREspE nº 0600090-18.2024.6.26.0411/SP, relator: ministro André Mendonça (DJe de 5/3/2025); e a decisão monocrática proferida pelo ministro Floriano de Azevedo Marques no AREspE nº 0600191-83.2024.6.17.0127/PE (DJe de 23/5/2025).

Em junho deste ano, no Acórdão referente ao julgamento do [AgR-AREspE nº 060031791](#), de relatoria do ministro Floriano de Azevedo Marques, houve reforço do direcionamento jurisprudencial acima expendido, no seguintes termos:

“5. O Tribunal Superior Eleitoral avançou na regulação do uso da inteligência artificial no contexto eleitoral, proibindo de forma absoluta a utilização de tecnologia que imite a fala, a voz, os gestos e a aparência de pessoa (deepfake) [...].

6. O uso de deepfake na campanha eleitoral é conduta cuja gravidade é evidenciada pela sua proibição absoluta e pelas severas sanções previstas na legislação de regência [...].” (destaques do colunista).

Considerações finais

O uso crescente de ferramentas tecnológicas nas campanhas eleitorais, não apenas no Brasil mas no mundo, é conseqüência da migração das disputas eleitorais para o meio digital.

Em 2024, o TSE regulamentou pela primeira vez o uso de IA na propaganda eleitoral, proibindo expressamente o uso de *deepfakes* (§ 1º do artigo 9º-C da Resolução TSE n. 23.610/201).

Não obstante, as decisões judiciais sobre casos ocorridos nas eleições daquele ano demonstraram a existência de três correntes de entendimentos: (1) da Proibição total do uso de *deepfakes*; (2) da Permissão condicionada; (3) das restrições baseadas na manipulação. Isso demonstra que a complexidade das situações práticas é bem maior que a concepção proibitiva idealizada.

Todavia, julgados do TSE proferidos em 2025 e até o momento em 2026, são no sentido da restrição absoluta. Logo, é recomendável cautela nas campanhas eleitorais vindouras.

Historicamente, a inventividade humana sempre encontrou meios de contornar barreiras que buscam impedir o que lhe é ínsito, configurando cenários adversos antes não vislumbrados por regras proibitivas bem intencionadas.

Nesse sentido, questionamento de [Anna Paula Mendes, em recente congresso eleitoral](#), mostra-se pertinente: a comunicação pela *internet* é uma comunicação divertida. O uso de *deepfakes* tem enveredado por esse caminho. O humor é um traço da personalidade do povo brasileiro. Será que é justo tirar o humor da política?

Referências

ALMEIDA, Vladimir Belmino de. Análise crítica e efeitos práticos do uso da IA nas eleições de 2024. CONJUR, 22 jul. de 2024. Disponível [aqui](#).

JUNQUILHO, Tainá A.; SILVEIRA, Marilda de P.; FERREIRA, Lucia Maria T.; MENDES, Laura S.; OLIVEIRA, André G. de. (org.). Construindo consensos: deep fakes nas eleições de 2024 relatório das decisões dos TREs sobre deep fakes. Brasília: Instituto Brasileiro de Ensino, Desenvolvimento e Pesquisa: Laboratório de Governança e Regulação de Inteligência Artificial, 2024. Disponível [aqui](#)

MENDES, Anna Paula. I Congresso Nacional de Direito Eleitoral – 2026. Disponível [aqui](#).

NUNES, Allan Titonelli; e PAULA, Daniel Giotti de Paula. A nova arena política são as redes. Jota, 13 fev. de 2025. Disponível [aqui](#).

YASAR, Kinza; e BARNEY, Nick. What is deepfake technology? TechTarget. Newton, Massachusetts (EUA), 22 mai de 2025. Disponível [aqui](#)

YASAR, Kinza; e STAFFORD, Christian. What is Reddit? How it works, history and pros and cons. TechTarget. Newton, Massachusetts (EUA), 13 jan de 2025. Disponível [aqui](#)

ZIELONKA, Jan. The challenge of instant democracy. Social Europe. Berlim. 17 abr de 2023. Disponível [aqui](#)



[1] “*Reddit* é uma plataforma de mídia social e um *site* no estilo fórum onde o conteúdo é selecionado e promovido pelos membros do *site* [que compartilham interesses comuns] por meio de votação”. (YASAR; STAFFORD, 2025)

Fonte: <https://conjur.jumps.com.br/2026-jul-14/deepfakes-passado-presente-e-futuro-nas-eleicoes-brasileiras/>