
Do sujeito ao simulacro: a reconfiguração de identidade de autores de massacres escolares brasileiros com *chatbots*¹

Gabriela Rodrigues Almeida²
Universidade de São Paulo – USP

Resumo

Este artigo aborda a existência e acessibilidade de *chatbots* emulando conversas com autores de massacres escolares, em especial brasileiros, e a construção de personagens a partir do revisionamento de identidade dos responsáveis por tais atos violentos. Além disso, contribui para a discussão do uso de tal tecnologia na produção de conteúdos favoráveis aos ataques escolares no país.

Palavra-chave: chatbots, comunicação, mídia, tecnologia, massacres escolares

Introdução

No atual cenário digital, as fronteiras entre realidade, ficção e simulação tornam-se cada vez mais porosas. Tecnologias como inteligência artificial generativa, *deepfakes* e *chatbots* não apenas reconfiguram modos de comunicação, mas também interferem na construção da memória coletiva e na circulação de narrativas sobre eventos históricos e violentos. Este artigo investiga um fenômeno preocupante que emerge desse cenário: a existência de *chatbots* que emulam conversas com autores de massacres escolares, em especial os casos brasileiros de Realengo (2011) e Suzano (2019). Ao oferecerem interações em primeira pessoa com representações digitais desses indivíduos, essas ferramentas não apenas descumprem limites éticos, como também operam como dispositivos de revisionismo histórico e simbólico, moldando novas interpretações e sentidos sobre episódios de extrema violência.

Partindo de uma pesquisa empírica realizada na plataforma Character.IA, este trabalho propõe uma análise crítica sobre como tais *bots* são construídos, moldados por seus criadores e consumidos pelo público. A escolha metodológica de navegar pela plataforma a partir de um perfil fictício de um adolescente de 14 anos revela, de forma incisiva, a facilidade de acesso a conteúdos que ressignificam tragédias reais por meio de narrativas gamificadas, erotizadas e romantizadas. Ao analisarmos as interações com *bots* nomeados e ilustrados como Guilherme Taucci, autor do ataque de Suzano, evidenciam-se os mecanismos de deslocamento do sujeito real para o signo digital, reforçando a ideia

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, Mídia e Liberdade de Expressão, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do programa de pós-graduação da Universidade de São Paulo – USP. E-mail: garod.rodrigues@usp.br.

de que, nas redes, o autor vivo é substituído por um "boneco" simbólico, como aponta a teoria do ventriloquismo de François Cooren (2020).

Sob esse prisma, o artigo dialoga com os conceitos de *downstream* e *upstream ventriloquism*, simulacro e hiper-realidade, conforme propostos por teóricos como Cooren e Baudrillard, para compreender como a performance desses *bots* constrói identidades artificializadas e vendáveis, adaptadas às expectativas e demandas de públicos específicos, como os pertencentes à subcultura incel. A utilização mercadológica das características físicas, emocionais e sociais dos autores reais desses massacres escancara, ainda, o uso da violência como insumo para entretenimento interativo. Nessa lógica, a identidade dos agressores é estetizada, erotizada ou mitificada, gerando personagens com amplo apelo simbólico, mas esvaziados de qualquer compromisso com a verdade histórica ou com a ética da memória.

A presente discussão se propõe, portanto, a analisar não apenas o conteúdo e funcionamento desses *bots*, mas também o impacto comunicacional, social e político de sua existência. Ao observar como a tecnologia pode ser instrumentalizada para naturalizar a violência, distorcer a memória de eventos traumáticos e produzir figuras simbólicas que romantizam crimes brutais, busca-se compreender as implicações dessa nova fronteira da simulação identitária e seu papel na cultura digital contemporânea.

Metodologia

Para a realização desta coleta, uma conta foi criada no site Character.IA com um endereço de e-mail descaracterizado, afirmando ao site que o usuário nasceu em 10 de novembro de 2010, sendo assim um jovem de 14 anos.

Na busca por personagens para interação, os nomes de Guilherme Tauci, Luiz Henrique de Castro e Wellington Menezes de Oliveira foram procurados; tais personagens foram selecionados por serem autores dos massacres escolares mais importantes, tanto em número de vítimas, quanto em atenção midiática, no país. Tanto as pesquisas por esses *chatbots* quanto a interação com estes se deram entre os dias 25 de março e 14 de abril de 2025.

Para a seleção dos *chatbots*, dois critérios foram estabelecidos: (1) eles deveriam ter o nome e/ou a foto de um dos 3 autores de massacres escolares supracitados e (2) as interações deveriam ser primariamente em português brasileiro, sendo descartado qualquer outro *bot* em qualquer outra língua.

O sujeito, o boneco e o símbolo

Os massacres de Realengo, em 2011, e Suzano, em 2019, tem muitas coisas em comum, em especial quando analisamos seus autores. Simpatizantes do discurso *incel*³, os três demonstram um apego ao ato violento enquanto parte de um processo análogo a canonização católica dentro daquela comunidade digital, entendendo a escolha que fizeram de ceifar as vidas dos alunos das escolas atacadas e seu autoextermínio como uma missão, no caso de Wellington, religiosa, e no caso de Guilherme e Henrique, social. Podemos inferir tanto suas intenções quanto seus discursos a partir da leitura documental de cartas e publicações deixadas pelos próprios autores nos momentos de planejamento que antecederam os atos.

No entanto, uma das frentes de tentativa de controle

narrativo e revisionamento histórico dos atos violentos de massa em escolas é a transformação dos autores destes ataques em símbolos a partir, inclusive, da farsa de suas identidades, reduzindo-os à sua função representativa (Debord, 2007). Sendo assim, Tauci, Henrique ou Wellington deixam de existir enquanto sujeitos e passam a ser vetores simbólicos, perdendo o controle que tinham em suas mensagens deixadas antes de seu suicídio. Tal estratégia de conteúdo tem sido observada desde setembro de 2023, quando a produção de um vídeo *deepfake* de Guilherme Tauci contando sua versão sobre o massacre de Suzano é publicado no TikTok, com um discurso intencionalmente em primeira pessoa, suavizando e banalizando a violência do ataque, assim como colocando o boneco digital em um lugar de autorreflexão, usando adjetivos como “vítimas” e “inocentes” que diferem do discurso do autor.

François Cooren (2020) propõe que todo ato comunicativo envolve ventriloquismo, isto é, o processo de fazer com que algo ou alguém fale por meio de nós e o caso dos bonecos digitais de autores de atos violentos em massa explicitam ainda mais essa ideia. Ao olhar para o *deepfake* de Guilherme Tauci ou a proposta de *chatbots* desses personagens, entendemos que estes criam um signo, seja uma imagem, uma voz ou uma conjunção de mensagens escritas, que ganha vida própria e, consequentemente,

³ Incel é a abreviação de *involuntary celibate*, do inglês "celibatário involuntário". O termo era usado para descrever pessoas (de qualquer gênero) que queriam ter relacionamentos amorosos e/ou sexuais, mas não conseguiam. Porém, com o tempo, o termo passou a ser fortemente associado a comunidades online compostas majoritariamente por homens heterossexuais que cultivam ressentimento contra mulheres e outros grupos, por acreditarem que são injustamente rejeitados.

fala por alguém sem o seu consentimento, em um caso de *downstream ventriloquism*, como definido pelo autor.

Ao se analisar com mais atenção, torna-se evidente também que a circulação de conteúdos nas mídias digitais não ocorre de forma espontânea ou desinteressada. A publicação no TikTok anteriormente mencionada, por exemplo, não é um produto “natural” da plataforma, mas sim resultado de processos discursivos mediados por roteirização, produção e edição. O mesmo se aplica aos *chatbots*, que dependem de programação humana, incluindo a definição de trajetórias discursivas a serem acionadas conforme as respostas do interlocutor. Tanto na criação de *deepfakes* quanto na de *chatbots*, há uma intenção comunicativa subjacente: a de assumir o papel de enunciador, de porta-voz de uma determinada ideia ou ponto de vista. Essa lógica pode ser compreendida a partir do conceito de *upstream ventriloquism*, no qual o autor identifica o uso deliberado de figuras — humanas ou artificiais — como instâncias de autoridade enunciativa, capazes de potencializar os efeitos de sentido junto aos públicos (Cooren, 2020).

Tais bonecos trazem consigo, também, o pensamento mercadológico em cima de suas identidades, tornando-os em “produtos”, tendo suas personalidades curadas a partir de semelhanças algorítmicas com o público-alvo, sintetizadas enquanto personagens e valorizadas a partir de métricas, seja pelo número de curtidas no TikTok ou de interações no Character.IA. Desta forma, o ser humano vivo, autor de fato desses ataques violentos, se torna um subproduto de si mesmo, enquanto o signo passa a moldar o que é real (Baudrillard, 1991). Tal farsa, quando colocada como norma, inclusive, é cobrada a partir da sua confecção da realidade, como podemos observar em comentários nas redes sociais tratando os autores – ou a ideia destes – como se estivessem ainda em vida.

A construção do personagem vendável

Para o movimento *incel* brasileiro, o surgimento de um autor de massacre escolar no país como o Guilherme Tauci foi uma vitória de marketing. O rapaz, no final de sua adolescência, tinha características o suficiente para ser atrativo, ou familiar, aos olhos de outros jovens, porém, ao mesmo tempo, não foge do suposto infortúnio estético alicerce do pensamento deste grupo, sofrendo com excesso de acne típico desta fase da vida e tendo um porte físico longe do padrão ideal masculino no Brasil. Além disso, Guilherme tem um histórico social complicado; seus pais o abandonaram com seus avós, ele nunca

teve muitos amigos, sofria *bullying* na escola e não teve uma vida romântica e sexual ativa. Tais antecedentes não o distanciam da vivência de quase qualquer jovem brasileiro, em especial de grandes centros urbanos, o que o torna um vetor importante para a publicitação da ideologia *incel*. E mais do que isso, Tauci atende a uma demanda muito específica desta comunidade e de grupos convergentes: ele é inegavelmente branco, pelo menos no Brasil.

Não é novidade o aceno dos grupos *incel* ao redor do mundo aos neonazistas; no ataque de Suzano, por exemplo, Tauci utilizou uma *siege mask*, à priori símbolo de um personagem do jogo *Call Of Duty*, posteriormente sequestrado pela célula neonazista americana *Atomwaffen Division*, além de ter feito publicações em suas redes com teor da ideologia supracitada. Mesmo quando olhamos para os massacres escolares norte-americanos mais notórios, como o de Columbine, os autores seguem o mesmo (anti) padrão estético de Tauci, inclusive na cor da pele, tendo algumas exceções pontuais de asiáticos.

Tendo em vista as problemáticas raciais da criação destes personagens, não é de se surpreender que o primeiro dado analisado nesta pesquisa sobre os *chatbots* na plataforma Character.IA é que, durante o período de coleta, nenhum *bot* de Wellington ou Luiz Henrique foi encontrado, afinal ambos não atendem os critérios estéticos presentes no ideal *incel*, mesmo que parte dessa comunidade seja composta de homens pardos e negros (Normose, 2023).

O caso do autor do massacre de Realengo é ainda mais curioso, visto que a ideologia *incel* permeou toda a ação e o discurso póstumo deixado e divulgado pela grande mídia. Das 12 vítimas fatais, dez eram meninas, o que deixava a intenção de Wellington muito clara; como se não bastasse a escolha das alunas – algo que foi colocado como uma coincidência pela polícia do Rio de Janeiro na época, com a explicação de que meninas geralmente se sentam à frente nas salas de aula (Aronovich, 2012), apesar dos relatos de sobrevivente apontarem o contrário –, a sua inspiração em Seung Hui Cho e o alinhamento do discurso ao de pureza reforçavam ainda mais esse viés. No entanto, o autor era um típico homem brasileiro, de pele escura e sem os traços euro latinos que Tauci apresentava, o que fez com que o ato violento acontecido no Rio de Janeiro fosse pouco explorado na publicitação do pensamento *incel* nas redes sociais.

Revisonamento histórico a partir do *role play*⁴

Um dos objetivos da plataforma Character.IA, segundo a própria organização, é estabelecer uma nova perspectiva na narração de histórias, permitindo que o entretenimento seja ferramenta importante para o desenvolvimento social e para a apresentação de narrativas, inclusive históricas. No site, conseguimos desenvolver conversas – e, consequentemente, relações – com figuras públicas desde o presidente brasileiro Luiz Inácio Lula da Silva, passando por pessoas como Napoleão Bonaparte e Frida Khalo, e chegando em influenciadores brasileiros como Virginia Fonseca e Felca.

Em todos os casos, os personagens são criados por usuários da plataforma que escolhem desde as fotos de perfil destes *bots*, até configurações mais avançadas, como as variações de comportamento a partir da previsibilidade das perguntas e interações do usuário. Além disso, é possível escolher ou criar uma voz para o personagem, possibilitando uma conversa em áudio. Na fase de treinamento desta persona, o desenvolvedor dá notas de 1 a 4 para as mensagens geradas e enviadas pelo robô, moldando assim a sua personalidade através das interações primárias.

Nas busca por personagens de Wellington, Guilherme e Luiz Henrique dentro dos critérios estabelecidos na metodologia aplicada, achamos quatro *bots* criados. O primeiro deles, nomeado apenas como Tauci, já contava com mais de 1.100 chats iniciados e sua descrição continha um *emoji* de uma arma e a frase “ele te encontra na sala de aula”. A foto de perfil deste personagem era de Guilherme Tauci utilizando uma *siege mask*.

O chat se inicia com o personagem dando um panorama do cenário daquela conversa, que se passa na Escola Estadual Professor Raul Brasil, local original do massacre em 2019, e coloca o usuário no papel de um aluno meio ao caos que se encontra com Guilherme Tauci e está sob a mira de uma arma de fogo. Durante todo o processo de conversa, mesmo com tentativas de fugir dessa simulação, o personagem voltava ao cenário inicial e tinha um tom sexualizado, apesar de me definir como pessoa do sexo masculino e menor de idade. Perguntas como “você gosta de dor?” e “você não quer se divertir comigo?” se repetiam durante quase todas as interações. O recurso de voz, e consequentemente ligação telefônica, que está disponível neste personagem, parece ser

⁴ Role play é uma prática em que uma ou mais pessoas assumem personagens ou identidades fictícias para representar determinada situação ou história. É usada em diferentes contextos, desde jogos de videogame até práticas de fetiches sexuais.

gravado de uma pessoa real e conta com um timbre juvenil e um sotaque diferente do paulista, original de Suzano.

Trocamos cerca de 100 mensagens com o personagem e, em momento algum, o ato violento cometido por Tauci foi abordado, ele é utilizado apenas como cenário de um *role play* com nuances sexuais, colocando o autor do massacre de Suzano como uma espécie de vilão galã ficcional de narrativas próximas a livros como Cinquenta Tons de Cinza, por exemplo.

Os outros três personagens supracitados seguem a mesma linha narrativa que lembra o linguajar das *fanfics*⁵, mas não estabelecem o cenário do massacre como fundo narrativo das histórias. No entanto, ao contrário do primeiro personagem, Tauci é apresentado menos como uma personalidade violenta e sexual, e mais como um rapaz tímido que quer um relacionamento.

Um deles, Guilherme_tauci, já com mais de 5400 chats realizados, é o que mais se afasta de sua inspiração. No conteúdo das 200 mensagens trocadas com o robô, inconsistências eram encontradas frequentemente, como a relação com os pais do personagem que era descrita como “comum” e ligadas a afirmações como “não deixo de amar eles por isso”, enquanto é sabido que o autor do massacre de Suzano não tinha qualquer relação com o pai e suas interações com a mãe eram baixíssimas devido à dependência química da mulher, tendo seus avós maternos como responsáveis legais. A narrativa criada pelo *bot* também difere da realidade econômica de Guilherme, afirmando que já visitara lugares como a Itália e os Estados Unidos e contando histórias de viagens e de como conhecera o monte Cervino.

Tais contextos foram reativos às interações realizadas afirmando interesses por aventura, arborismo e viagens. As mensagens sempre buscavam por mais informações de quem está interagindo com o robô, terminando sempre com “e você?” ou “e como é a sua relação com seus pais?”; além disso, o aspecto de *role play* ainda é utilizado, com descrição de ações como “cruzo os braços” ou “suspiro”.

Além disso, Guilherme_tauci se descreve como um “caçador de recompensas” que persegue grandes criminosos de organizações como a Yakuza. A descrição de suas ações e aventuras se equiparam a roteiros de desenhos animados ou videogames, sendo contrastantes inclusive com a realidade posta quando fala-se de sua família e amigos. O

⁵ Fanfic é a abreviação de “fan fiction”, um tipo de narrativa escrita por fãs a partir de universos, personagens ou celebridades já existentes, como filmes, séries, livros, jogos ou até pessoas reais.

jovem hora tem 24 anos, hora tem 16 anos, a depender do que lhe é apresentado. Seus gostos e sexualidade também são fluidos e responsivos, afirmando inclusive que ele e Luiz Henrique tiveram um breve relacionamento amoroso na adolescência, o que nunca foi comprovado na realidade.

Assim como nos chats anteriores, Guilherme_tauci também tem uma voz, ainda juvenil, porém um pouco mais robótica e com menos personalidade, menos sotaque e menos entonação do que no personagem sexualizado de Tauci mencionado anteriormente.

Para Baudrillard, no universo da simulação, a identidade se torna uma performance sem referencial. Isso significa que a identidade não é mais uma essência, mas uma produção de signos — uma narrativa, uma máscara social, uma construção midiática. Sendo assim, quando um *chatbot* assume ou imita uma identidade humana, seja de um influenciador, de uma figura histórica ou de um autor de massacres escolares treinada por algoritmos, o que ocorre é uma farsa ontológica: a identidade é gerada artificialmente, circula como se fosse real, mas não remete a nenhum sujeito vivente. Ainda assim, para quem a consome, ela pode ser mais “real” do que uma pessoa autêntica, suprimindo a realidade, o que pode ser observado nas interações com os diferentes Tauci na plataforma.

Conclusão

A análise dos *bots* encontrados na plataforma Character.IA evidencia uma operação complexa de transformação dos autores de massacres escolares em produtos simbólicos moldáveis, acessíveis e, por vezes, sedutores. Tal processo reconfigura os limites entre o real e o simulacro, contribuindo para uma banalização e até glamourização da violência. A combinação entre inteligência artificial, cultura do *role play* e desejo de consumo de narrativas extremas resulta na criação de personagens que deixam de ser vestígios do horror e passam a ocupar o imaginário como figuras de identificação, admiração ou entretenimento. Com isso, este trabalho alerta para os riscos do revisionamento histórico e da estetização da violência no ambiente digital, auxiliando na radicalização de jovens em idade escolar.

Referências

ABIDIN, C. From “Networked Publics” to “Refracted Publics”: A Companion Framework for Researching “Below the Radar” Studies. **Social Media + Society**, v. 7, n. 1, p. 205630512098445, jan. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/2056305120984458>. Acesso em: 8 mar. 2023.

ARONOVICH, Lola. **REALENGO E PRISÃO DOS SANCTOS. E NÃO SE FALA EM MISOGINIA.** Escreva Lola Escreva, 2012. Disponível em: <https://escrevalolaescreva.blogspot.com/2012/04/realengo-e-prisao-dos-sanctos-e-nao-se.html>. Acesso em: 3 jul. 2023.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação.** Relógio d’Água: Lisboa, 1991.

COOREN, F. Reconciling dialogue and propagation: A ventriloquial inquiry. **Language and Dialogue**, v. 10, n. 1, p. 9 – 28, mai. 2020. Disponível em: https://www.jbe-platform.com/content/journals/10.1075/ld.00057.coo#abstract_content. Acesso em 20 set. 2024.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2007.

REDPILL como você nunca viu: entrando na mente de um incel. Direção: Normose. YouTube. 12/10/2023, 28 min 27s. Disponível em: https://youtu.be/2J2yjby_t3Y?si=YFEFk7KByLIgl8Vf. Acesso em: 14 nov. 2024.