

A Velhice como Piada: Estigmas e Sub-Representações do Público 60+ em Produções Midiáticas Geradas com IA¹

Rebecca SOUSA²

Tiago MAINIERI³

Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO

RESUMO

Considerando a crescente circulação de vídeos gerados com a inteligência artificial *Veo 3*, do *Google*, a partir de comandos emitidos por usuários, este trabalho discute e problematiza essas produções midiáticas que frequentemente representam a velhice de forma caricata, estereotipada e atravessada por violências simbólicas. A análise parte de vídeos amplamente disseminados no *Instagram*, nos quais o público 60+ é retratado de forma ridicularizada ou descartável. A pesquisa, de abordagem qualitativa, examina os limites entre tecnologia e ética, evidenciando a inteligência artificial como reflexo de uma sociedade marcada por preconceitos, propondo uma reflexão sobre os riscos de uma cidadania desigual, em que determinados grupos seguem marginalizados, mesmo nos chamados “avanços” do ambiente digital.

PALAVRAS-CHAVE: velhice; mídia; inteligência artificial; violência simbólica; cidadania.

INTRODUÇÃO

Os avanços da inteligência artificial nos últimos anos alcançou o patamar de popularização de ferramentas generativas, como o *Veo 3*, do *Google*, que possibilita a produção de vídeos ultrarrealistas. Com apenas alguns comandos inseridos na plataforma, pode-se “dar vida” a ideias antes possíveis apenas com atuação de pessoas reais.

O Brasil vivencia um fenômeno demográfico de grande relevância para discussões sociais, inclusive no que diz respeito a Comunicação e produção midiática de

¹ Trabalho apresentado no GP09 - Comunicação para a Cidadania do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 1 a 5 de setembro de 2025.

² Mestranda do Programa de pós-graduação em Comunicação da UFG, e-mail: rebeccagoncalves@ufg.br

³ Orientador do trabalho. Docente do Programa de pós-graduação em Comunicação da UFG, e-mail: tiagomainieri@ufg.br

representatividade: o envelhecimento da população. O aumento da expectativa de vida, tem levado a um crescimento significativo do público idoso. De acordo com o censo de 2022 do IBGE⁴, as pessoas idosas já representam mais de 15% da população do país.

Diante desse cenário, esta pesquisa se propõe a analisar de que maneira a emergência e a popularização de vídeos gerados por inteligência artificial, especificamente os criados a partir do *Veo 3* e veiculados no *Instagram*, têm atuado na representação e/ou reforço de estigmas e preconceitos associados à velhice. Por meio de uma análise qualitativa de conteúdo, busca-se compreender e problematizar de que forma esses vídeos representam o público 60+ e em que medida reproduzem uma visão social que associa a pessoa idosa a um fardo ou a um corpo descartável.

VELHICE, CIDADANIA E O IMAGINÁRIO SOCIAL BRASILEIRO

No Brasil, a consciência cidadã é marcada por históricos de exclusão e desigualdade que afetam desproporcionalmente certos grupos, como o das pessoas idosas. Esses resquícios de marginalização são intensificados quando se considera a interseccionalidade, onde o envelhecimento se cruza com questões de gênero, sexualidade, classe social e raça. Como resultado, as pessoas idosas muitas vezes enfrentam uma vida social mais limitada e excludente.

Essa percepção é reforçada por Debert (1998), ao afirmar que, nas sociedades ocidentais contemporâneas, a velhice é frequentemente apresentada como um problema social. Essa construção simbólica sustenta um imaginário que legitima práticas e discursos excludentes, que podem ser refletidos ou intensificados na representação de determinados grupos marginalizados em produções midiáticas com circulação em plataformas digitais, como os conteúdos gerados a partir da inteligência artificial *Veo 3*.

Ao analisar a cidadania, Cortina (2005) traz à tona a promoção da justiça social e o sentimento de pertencimento como fatores determinantes para que um indivíduo possa, de fato, usufruir da cidadania:

Certamente, satisfazer essas exigências é indispensável para que as pessoas se saibam e se sintam membros de uma comunidade política, ou seja, cidadãos, porque só pode sentir-se parte de uma sociedade

⁴ IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Conheça o Brasil – **População: Pirâmide Etária**. 2021. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18318-piramide-etaria.html>. Acesso em: 08 ago. 2024.

quem sabe que essa sociedade se preocupa ativamente com sua sobrevivência, e com uma sobrevivência digna. (CORTINA, 2005, p. 52)

Nesse contexto, é relevante refletir sobre as condições de pertencimento oferecidas ao público idoso, uma vez que a análise de vídeos gerados através da ferramenta *Veo 3*, do *Google*, e amplamente disseminados no *Instagram*, evidencia a permanência de imaginários sociais violentos e excludentes direcionados à pessoas idosas.

Considerando as reflexões de autores como Cortina (2005) e Henning (2020), é fundamental discutir o conceito de etarismo, que se relaciona diretamente com a forma como o público 60+ tem sido abordado e representado em ambientes digitais. Henning alerta para os discursos que tratam as pessoas idosas como um fardo social ou motivo de piada e ridicularização:

A pessoa idosa, portanto, se torna um ente pluripotente: ao mesmo tempo é um “problema social” demandando políticas públicas, uma existência jocosa e risível, um vilão e uma oferenda sacrificial à “Economia”. Esse conjunto de questões, além de meramente sinalizar alterações discursivas, tem criado uma arena permissiva para sérias e cruéis práticas de violação de direitos humanos de pessoas idosas. (HENNING, 2020, p. 151).

Dessa forma, a problemática pode ser encontrada no fato dessa visão, dotada de preconceitos, estigmas e violência simbólica, abrir caminhos para a normalização de uma condição de subcidadania que viola os direitos das pessoas idosas e marginaliza sua existência social.

A PRODUÇÃO MIDIÁTICA MEDIADA POR IA

Lançado pelo *Google* em maio de 2025, o modelo de IA pago, *Veo 3*, permite a geração de vídeos a partir de comandos textuais, conhecidas como *prompts*: entrada de texto ou instrução fornecida a um modelo de IA para que ele gere uma resposta, conteúdo ou execute uma tarefa específica, nos quais o usuário descreve elementos como personagens, cenários, diálogos e situações.

No site oficial da ferramenta, o *Google* afirma que o *Veo 3* foi criado “com responsabilidade e segurança em mente”⁵, prometendo bloquear solicitações prejudiciais, realizar testes de impacto antes de liberar novos recursos e aplicar marcações digitais como o *SynthID* para indicar que o conteúdo foi gerado por inteligência artificial. Além disso, afirma submeter os vídeos a verificações de conteúdo memorizado e avaliações de segurança para evitar problemas como violações de privacidade, direitos autorais e preconceitos.

Da mesma forma a *Meta*, empresa responsável pelo *Instagram*, assegura em sua política de Padrões da Comunidade⁶, atuar em favor da liberdade de expressão e da promoção da dignidade e segurança dos usuários, inclusive, levando em consideração os conteúdos gerados por inteligência artificial. A empresa declara que suas normas são elaboradas com base no *feedback* de usuários e no parecer de especialistas em direitos humanos, segurança pública e tecnologia, e que se comprometem a proteger comunidades frequentemente marginalizadas.

Contudo, a análise de conteúdo realizada neste estudo pode revelar que, na prática, tais mecanismos de controle do *Google* e da *Meta* não têm tido atuações eficazes para impedir a circulação de discursos de ódio e exclusão, por exemplo, contra pessoas idosas. Produções midiáticas que abordam a velhice de forma ridicularizada seguem sendo compartilhadas e monetizadas em plataformas digitais como o *Instagram*.

Ao tratar de mídia e modernidade, Thompson (2002) chama a atenção para a tendência de se observar apenas o conteúdo simbólico das mensagens, sem considerar os contextos sociais mais amplos que sustentam sua produção. Para o autor, o discurso midiático é sempre expressão de realidades sociais concretas, servindo tanto para refletir quanto para reforçar valores, normas e desigualdades. Nesse contexto, a partir das reflexões de Thompson (2002), pode-se pensar o conteúdo gerado por meio da inteligência artificial *Veo 3*, como refletor e intensificador de uma realidade social de exclusão simbólica e preconceitos no que diz respeito às pessoas idosas.

⁵DEEPMIND. *Vevo*. Disponível em: <https://deepmind.google/models/veo/>. Acesso em: 20 jun. 2025.

⁶ META. Padrões da Comunidade. Transparency Center. Disponível em: <https://transparency.meta.com/pt-pt/policies/community-standards/>. Acesso em: 21 jun. 2025.

Nesse contexto, trata-se, portanto, de uma questão que ultrapassa a técnica e atinge o campo da ética pública, cidadania e revisão de processos estruturais que são refletidos no meio digital. Conforme afirma Thompson (2002), "é fácil focalizar o conteúdo simbólico das mensagens da mídia e ignorar a complexa mobilização das condições sociais que subjazem à produção e circulação destas mensagens." (THOMPSON, 2002). Ou seja, torna-se necessário considerar não apenas o que é comunicado pelas mídias, mas também os processos e estruturas que possibilitam e/ou facilitam a produção de determinado discurso.

Dessa forma, pode-se pensar que os discursos midiáticos gerados por meio de inteligência artificial não são neutros, mas refletem o imaginário coletivo e também o reforçam a partir de percepções e crenças já enraizadas. Considerando essa realidade, relacionar e discutir os conceitos de cidadania, envelhecimento, mídia e inteligência artificial se faz relevante para se pensar as dinâmicas da sociedade contemporânea e as tendências de representação que surgem a partir das novas tecnologias.

METODOLOGIA

Foi realizado uma análise qualitativa de conteúdo a partir da seleção de produções midiáticas geradas pela inteligência artificial Veo 3, publicados no @veo3academyviral⁷, perfil que, no mês de junho de 2025, conta com uma média de mais de 120 mil seguidores. Além de divulgar vídeos gerados com a ferramenta Veo 3, a página funciona também como uma espécie de academia, com links que direcionam para a venda de um treinamento voltado ao ensino de estratégias de monetização e viralização desses conteúdos.

O recorte analítico abrange publicações realizadas entre os dias 11 e 14 de junho de 2025, que abordam diretamente a temática da velhice. A escolha do período de análise se justifica por se tratar de um recorte recente, o que permite observar com maior precisão a atualidade dos discursos e narrativas utilizadas na representação das pessoas idosas.

⁷ VEO3ACADEMYVIRAL. [Perfil no Instagram]. Instagram, 2025. Disponível em: <https://www.instagram.com/veo3academyviral/>. Acesso em: 11 jun. 2025.

Nesse intervalo, foram publicados 56 vídeos no perfil, dentre os quais 36 faziam representações do público 60+, o que representa um volume significativo de publicações sobre o tema, refletindo tendências do perfil no período analisado. A partir desse conjunto, foram selecionados seis vídeos para compor a amostra de análise.

A seleção dos seis vídeos se deu pelo fato de seus conteúdos apresentarem maior diversidade de abordagens em comparação aos demais, que, em sua maioria, reproduziam padrões visuais e discursivos já observados nos vídeos escolhidos. Assim, a amostra se mostrou suficiente para representar a variedade e, ao mesmo tempo, a recorrência das narrativas que circulam no perfil sobre o público 60+.

Foi levado em consideração a identificação de narrativas marcadas por estereótipos, construções recorrentes e possíveis manifestações de violência simbólica nas retratações da pessoa idosa, seja por meio do humor, da linguagem corporal ou dos sentidos atribuídos ao público 60+ nos vídeos.

APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

A análise dos seis vídeos gerados com o uso da ferramenta *Veo 3*, a partir de comandos humanos, revelou um padrão recorrente de violência simbólica, discurso de ódio e reforço de estereótipos negativos sobre a velhice. Foi possível notar o uso do humor como intensificador de exclusão social. Segue, a seguir, a descrição de cada produção midiática analisada:

Vídeo 1⁸: O vídeo simula uma reportagem televisiva em que uma repórter anuncia, com tom sério, que a prefeitura decidiu solucionar o problema de um grande buraco na rua despejando “um monte de velhos” para tapá-lo. Enquanto isso, ao fundo, imagens mostram um caminhão se aproximando e, em seguida, despejando diversas pessoas idosas no buraco, como se fossem materiais de construção ou entulho.

Vídeo 2⁹: O vídeo simula uma cena em um caixa de supermercado, onde uma atendente questiona um homem idoso se o pagamento será no débito ou no crédito. O

⁸ VEO3 ACADEMY VIRAL. **Finalmente tampou!.** [S/l], 11 de junho de 2025. Instagram: @veo3academyviral. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DKv_SSXsAF6/. Acesso em: 19 jun. 2025.

⁹ VEO3 ACADEMY VIRAL. **Aproximação.** [S/l], 12 de junho de 2025. Instagram: @veo3academyviral. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DKyodObslg2/>. Acesso em: 19 jun. 2025.

idoso responde “aproximação”, se referindo ao modo de pagamento por aproximação do cartão. A atendente inicia, então, uma sequência de agressões verbais extremamente ofensivas, chamando o indivíduo de “velho banguela desgraçado”, “velho idiota do caralho” e “filho da puta”.

Vídeo 3¹⁰: O vídeo simula uma reportagem em que uma repórter entrevista um homem com vestimentas que remetem a um cientista. Ao fundo, pessoas idosas, vestidas com macacões cinzas iguais, são transportados por uma esteira, como em uma linha de produção industrial, e inseridos um a um na máquina. E, ao saírem, aparecem como bebês, como ilustrado na figura 1. A repórter, curiosa, pergunta como a máquina funciona, e o entrevistado responde: “se chama recicladora de velho. Você coloca um velho e sai um bebê. Olha só que maravilha!”

Vídeo 4¹¹: O vídeo simula uma cena em uma farmácia popular. Um senhor, vestido de forma simples e usando chapéu de palha, se dirige à atendente e pede: “me dá um remédio pro pau subir”. A atendente responde de forma ríspida e ofensiva: “velho fudido, seu pau não tem mais jeito”. O homem então retruca: “filha da puta desgraçada”.

Vídeo 5¹²: O vídeo simula uma reportagem em que uma repórter narra uma cena que acontece ao fundo. Ela informa que “uma fila de idosos se formou para escorregar até o buraco com água no meio da rua”. A imagem mostra diversas pessoas idosas enfileirados, aguardando para descer por um escorregador gigante e colorido. Um a um, eles escorregam até cair dentro de um buraco alagado no meio da rua.

Vídeo 6¹³: O vídeo simula uma reportagem televisiva com cobertura “ao vivo”. A repórter anuncia em tom entusiasmado: “Chuva forte em Nova Serrana. Idosos disputam quem escorrega primeiro na enxurrada. É empurrão, grito e tombo. Ao vivo!”. Enquanto ela narra, aparecem imagens de um grande grupo de pessoas idosas, vestidos

¹⁰ VEO3 ACADEMY VIRAL. **Nova máquina?**. [S/l], 12 de junho de 2025. Instagram: @veo3academyviral. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DKyoyNJsros/>. Acesso em: 19 jun. 2025.

¹¹ VEO3 ACADEMY VIRAL. **Não tem mais jeito!**. [S/l], 14 de junho de 2025. Instagram: @veo3academyvira. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DK5eXN2PnBP/>. Acesso em: 19 jun. 2025.

¹² VEO3 ACADEMY VIRAL. **Escorregador**. [S/l], 14 de junho de 2025. Instagram: @veo3academyviral. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DK5mvjQvxQw/>. Acesso em: 19 jun. 2025.

¹³ VEO3 ACADEMY VIRAL. **Disputa de idosos**. [S/l], 14 de junho de 2025. Instagram: @veo3academyviral. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DK5oLdCNm5m/>. Acesso em: 19 jun. 2025.

de forma simples, se empurrando entre si para se lançar na enxurrada e no alagamento de uma rua.

Na maioria dos vídeos, é comum a construção em que se tem repórteres narrando o acontecimento com uso de linguagem ofensiva, sarcasmo e ironia. Nota-se uma representação do público idoso como massa homogênea, em que suas especificidades e identidades são reduzidas ao “ser velho”, com características de passividade, confusão cognitiva e fragilidade.

De maneira exagerada e caricatural, os conteúdos apostam na narrativa de representação da pessoa idosa como descartável, como no caso em que são jogados em buracos, tratados como material de descarte, sem valor. Em outros vídeos, o público 60+ é apresentado como inútil, passando por uma “reciclagem”, numa metáfora que reforça uma visão preconceituosa da velhice como declínio físico, "corpo excedente", "fardo social", como discutido por Henning (2020). A sexualidade na velhice também é ridicularizada, como se vê na cena ambientada em uma farmácia popular, em que o desejo de manter a vida sexual ativa se torna alvo de piadas e ofensas.

Da mesma forma, em um vídeo situado em um caixa de supermercado, o homem idoso sofre agressões verbais, refletindo uma representação de impaciência social frente às possíveis dificuldades cognitivas e confusões mentais que podem ocorrer com o avanço da idade. Esses conteúdos, portanto, evidenciam uma lógica de exclusão simbólica em que há a normalização da velhice enquanto objeto de deboche e marginalização nas redes sociais. Tais comportamentos operam na direção contrária à construção do pertencimento social, o que resulta em lacunas significativas no exercício da cidadania, conforme abordado por Cortina (2005), por parte do público 60+.

Por outro lado, é relevante destacar que os vídeos também parecem fazer, de forma satirizada, uma crítica social a situações cotidianas, como problemas de infraestrutura e drenagem urbana, a exemplo de buracos nas ruas e alagamentos, que geram inacessibilidade, sobretudo para pessoas com mobilidade reduzida, como é frequentemente o caso de indivíduos em idade avançada. Pode-se interpretar essas produções também como uma tentativa de denúncia satírica ao etarismo e à forma como a sociedade trata as pessoas idosas. No entanto, cabe o questionamento: até que ponto esse tipo de conteúdo promove reflexão e mudança de comportamento na forma como as pessoas idosas são percebidas e tratadas? E até que ponto ele pode, na verdade,

reforçar estereótipos negativos, intensificar discursos de ódio e legitimar o desprezo social em relação à velhice?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A emergência e popularização da circulação de vídeos gerados por meio da inteligência artificial *Veo 3* do *Google* traz à tona a necessidade de se discutir os limites dos conteúdos, sobretudo no que diz respeito a questões éticas, de direitos humanos, e cidadania.

A partir da análise realizada sobre vídeos gerados por meio de *prompts* direcionados à inteligência artificial, evidencia-se que, embora essas ferramentas representem avanços em termos tecnológicos, nem sempre os discursos representem progressos na mesma medida. Pelo contrário, muitos dos conteúdos analisados se mostraram reprodutores de narrativas excludentes e preconceituosas, reforçando estereótipos negativos sobre o envelhecimento.

A cidadania, enquanto direito de participação plena e digna na vida social e sentimento de pertencimento, como abordado por Cortina (2005), é questionada quando corpos envelhecidos se tornam produtos para o entretenimento no ambiente digital. A partir disso, torna-se relevante discutir quais valores orientam a criação e circulação de conteúdos midiáticos gerados por IA e veiculados em redes sociais, especialmente quando abordam grupos marginalizados.

Gomes (2019), ao refletir sobre os limites da democracia digital, retoma as ideias de Barber para destacar um ponto fundamental: não é a tecnologia, por si só, que leva a uma democracia enfraquecida, mas sim a cultura política que a instrumentaliza. Ou seja, as tecnologias digitais tendem, como consequência da realidade social, cultural e política, a refletir e até mesmo intensificar as fragilidades e lacunas da cidadania já presentes no contexto físico. Da mesma forma, não se pode concluir que a IA seja, em si, uma geradora ou intensificadora de discursos etaristas. O que se tem é a atuação da ferramenta como mediadora de uma cultura já marcada pela exclusão simbólica da velhice.

A questão que se impõe, portanto, é: como exigir responsabilidade ética e cidadã no ambiente digital se esses mesmos princípios ainda não se instauraram de forma plena no mundo físico? Se a própria sociedade segue estruturada em preconceitos, estigmas e

violência simbólica contra grupos marginalizados, há coerência em cobrar das tecnologias digitais uma mediação inclusiva, sem discriminações e mais plural?

REFERÊNCIAS

CORTINA, A. **Cidadãos do Mundo: para uma teoria da cidadania**. São Paulo: Edições Loyola, 2005. DEBERT, Guita Grin. **A reinvenção da velhice: socialização e processos de reprivatização do envelhecimento**. São Paulo: Edusp, 1999.

DEEPMIND. **Veo**. Disponível em: <https://deepmind.google/models/veo/>. Acesso em: 20 jun. 2025.

G1. **Veo 3: IA de vídeos realistas do Google bomba nas redes, mas preocupa usuários: 'Imagina nas eleições'**. 03 jun. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2025/06/03/veo-3-ia-de-videos-realistas-do-google-bomba-nas-redes-mas-preocupa-usuarios-imagina-nas-eleicoes.ghtml>. Acesso em: 20 jun. 2025.

GOMES, Wilson. **A democracia no mundo digital**. São Paulo: Edições SESC, 2019.

HENNING, Carlos Eduardo. **Nem no mesmo barco nem nos mesmos mares: gerontocídios, práticas necropolíticas de governo e discursos sobre velhices na pandemia da Covid-19**. Cadernos de Campo, São Paulo, n. 29, p. 145–161, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/view/170798/161271>. Acesso em: 24 ago. 2024.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Conheça o Brasil – População: Pirâmide Etária**. 2021. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18318-piramide-etaria.html>. Acesso em: 08 ago. 2024.

META. **Padrões da Comunidade**. Transparency Center. Disponível em: <https://transparency.meta.com/pt-pt/policies/community-standards/>. Acesso em: 21 jun. 2025.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

VEO3ACADEMYVIRAL. [Perfil no Instagram]. Instagram @veo3academyvira. Disponível em: <https://www.instagram.com/veo3academyviral/>. Acesso em: 11 jun. 2025.