

**A bolha da inteligência artificial:**  
*das promessas de produtividade às alucinações,*  
*ao uncanny valley e ao AI Slop*

Carlos A. Tavares Junior

Doutor em Ciências da Comunicação pela USP  
Pós-Doutor em Comunicação pela USP  
Graduação em Rádio pela Unimesp-Piracicaba  
E-mail: carlostavaresjr@alumni.usp.br

Recebido: 10 dez. 2025

Aprovado: 11 mai. 2026

**Resumo:** Este artigo discute a emergência de uma adoção rápida de tecnologias de inteligência artificial em consonância com o conceito econômico da bolha, atrativo para megainvestimentos em um produto. O refinamento se reveste de facilitador de trabalho ao mesmo tempo em que suas falhas geram resultados que desafiam a plausibilidade e a realidade diante de processos manipuladores de dados. Como consequência, esse cenário gera um impacto na própria credibilidade da produção da informação.

**Palavras-chave:** Inteligência Artificial. Tecnologia. Comunicação. Alucinação. AI Slop.

**Abstract:** This paper discusses the emergence of rapid adoption of artificial intelligence technologies in line with the economic concept of the bubble, which is attractive for mega-investments in a single product. While refinement facilitates work, its flaws generate results that challenge plausibility and reality in the face of data manipulation processes. Consequently, this scenario impacts the credibility of information production itself.

**Keywords:** Artificial Intelligence. Technology. Communication. Hallucination. AI Slop.

**Resumen:** Este artículo analiza la rápida adopción de tecnologías de inteligencia artificial, en consonancia con el concepto económico de burbuja, que resulta atractivo para las megainversiones en un solo producto. Si bien el perfeccionamiento facilita el trabajo, sus fallos generan resultados que ponen en entredicho la plausibilidad y la realidad ante los procesos de manipulación de datos. En consecuencia, este escenario afecta a la credibilidad de la propia producción de información.

**Palabras clave:** Inteligencia Artificial. Tecnologías. Comunicación. Alucinación. AI Slop

## Introdução

A apresentação de modelos de inteligência artificial tem sido impulsionada pela necessidade de criação de algoritmos mais complexos capazes de se autocorrigir diante de novas demandas como resolução de falhas e refinamentos de programação, até então dependentes da reprogramação das ferramentas. Como exemplo dessa fase inicial, como tecnologia com aprendizado embutido, o *machine learning* e o *deep learning* (Gabriel, 2024) já estavam acessíveis no Google Translator, pelo recurso “sugerir uma tradução melhor” e pelo assistente virtual Siri nos produtos Apple, como iPhones e iPods e incorporados nos computadores dessa empresa em 2016 com o sistema operativo na versão 10.12 Sierra.

Contudo, o marketing associado a tais novidades ainda se mostrava retraído diante das inovações de digitar um texto num idioma e obter o resultado em outro idioma, incluindo-se com alfabetos não latinos, como russo, hindi, amárico (da Etiópia), mandarim e árabe – porque a contextualização de determinadas palavras apresentava um resultado de tradução literal: *verbatim* (palavra por palavra).

Na década de 2010, o ingresso na pós-graduação *stricto sensu* tornou imperativo o contato com cursos de idiomas e exames de proficiência. Dessa experiência com professores nativos, a piada recorrente sobre o *embromation* – a invenção de vocábulos inexistentes baseada em falsos amigos (*false friends*) – ganhou destaque. O deboche questionava: “por acaso isso veio do tradutor do Google?”

No entanto, os próprios resultados apresentados por esse software via web apresentavam mudanças significativas em períodos quinquenais até 2020. O sistema ainda não é recomendável para uma tradução de inglês para português, mas é surpreendente se utilizado para uma página em alemão ou francês para exibir seus conteúdos em inglês. Essa ressalva ocorre uma vez que a tradução direta do português para outros idiomas ainda não exhibe resultados consistentes e apresenta erros recorrentes, como o uso indiscriminado da palavra *encompass* como sinônimo de incluir, ao contrário do termo mais comum *include* ou, em certos casos, *comprise*.

De certo, o uso do recurso “sugerir uma tradução melhor” impactava no treinamento da automação multilíngue e demonstrava que o *machine learning* poderia alcançar novas pretensões além de resultados.

A implantação de Linguagem de Grande Escala (LLM), um protocolo de programação de algoritmos de nova geração com funções de autoaperfeiçoamento determinaria o fim da necessidade de correções implantadas por atualizações. Mas a Inteligência Artificial (IA) precisaria de algo mais pontual para se postular como ferramenta utilitária, indo além de meras extensões automáticas nos serviços oferecidos pelos algoritmos. Esse salto se manifestaria, por exemplo, em um súbito virtuosismo na manipulação de imagens. Outra aplicação emblemática foi o desenvolvimento da tecnologia que auxiliou Stephen Hawking, cuja doença degenerativa havia privado de seus movimentos, restando-lhe o controle de poucos músculos faciais, proporcionando-lhe a capacidade de falar por meio de uma voz sintética.

Aplicativos de manipulação de imagens passariam a ganhar destaque como a geração de montagens em um curto período de processamento ou, em verdade, pré-processadas, cuja velocidade se viabilizava com dados que não necessitariam ser refeitos. Tais composições seriam capazes de envelhecer uma pessoa a partir de um retrato com uma aplicação do celular ou de transformar uma pessoa idosa em criança. Em comparação com *bloggers* adeptos do *hobby* de manipular imagem no software Photoshop, as montagens geradas por IA seriam finalizadas em pouco tempo. Entretanto, as limitações do pré-processamento decorriam por predefinições generalizantes em comparação com o que um usuário faria ao “photoshopar” uma imagem a partir de critérios subjetivos.

Em contrapartida, aparelhos de posicionamento global (GPS), utilizados como guia para condutores de carros enfrentavam a limitação dos algoritmos de navegação da época. A solução paliativa com a funcionalidade prevista seria viabilizada com o uso do aplicativo *Mapas*, desenvolvido pela Apple e pelo Google no processo de localização pela triangulação da cobertura de torres de telefonia celular com uma voz sintética para guiar os motoristas. A ferramenta também tem seu uso recorrente no transporte urbano por aplicativos pelo navegador do Uber que, além de fazer o planejamento da rota, possui uma interface com solicitações de viagem em áreas próximas do trajeto.

A *voz do GPS* incorporada aos navegadores de trânsito Mapas, depois Waze e Uber passaria a ser mais frequente em veículos de motoristas casuais que nunca trafegaram por novos caminhos e como uma conveniência para evitar situações de desorientação quando há a necessidade de contatar um transeunte que explicaria possíveis caminhos ao destino. Em 2018, esse tipo de contato ocorreu próximo a um ponto de táxi, durante o percurso para um congresso no Centro Cultural Maria Antônia,

nas imediações da estação de metrô Higienópolis-Mackenzie, quando um motorista ao ser perguntado sobre o paradeiro, tirou o telefone do bolso e disse ao acessar a aplicação *Mapas* “é melhor perguntar ao pai dos burros”, com referência a um sinônimo do dicionário, mas para motoristas.

### **Do fim do doutor google aos resumos autogerativos**

A nomenclatura Doutor Google representava o auge da época dos mecanismos de indexação como um corolário apropriado para uma vocação exacerbada do Google ao retornar uma infinidade de fontes, de maneira análoga a um recém-doutor acadêmico ao ser questionado, discorreria sobre autores, linhas de pesquisa e diversos campos de estudo do conhecimento científico. No entanto, sem estar ligado a uma área específica, o mecanismo de buscas do Google mostrava a mesma versatilidade em diversos setores, a preço da primeira porção exibida abordar resultados patrocinados, seguido das fontes.

Perguntar ao Doutor Google consistia em: “aquilo que não sei, o Google vai saber, pois um dos resultados trará a solução para o que preciso”. Na academia, a ironia sobre o Doutor Google também demonstrava a limitação do buscador no âmbito científico, uma vez que indexadores confiáveis como Elsevier, Web of Science (Clarivate) e Scopus apenas funcionavam dentro do campus por meio da identificação do IP (*internet protocol*) de Instituição de Ensino ou Pesquisa – e usar essas ferramentas fora da universidade exigia o uso do VPN (rede virtual privada) ou então pelo cadastro na plataforma Google Scholar cujo treinamento dependia do registro de produções. Diferente do Doutor Google, que tudo sabia sobre a web, o Google Scholar oferecia algo que o VPN (rede virtual privada) do campus não resolveria: o cálculo do índice de citações de trabalhos em acesso aberto, uma vez que esse recurso pelo Clarivate ou Scopus depende de uma soma de esforços: o IP de instituição de ensino, convênio com tais provedores e uma assinatura, de modo que periódicos online que possuem a indexação com esses provedores repassam aos autores uma taxa de publicação do artigo, o *Article Processing Charge* (APC).

Se um usuário normal não depende de exigências do Doutor Google para chegar a resultados triviais, a opção mais conveniente seria entregar um resumo do tipo “sabe tudo” com um mínimo de referências desconstruídas. O novo projeto (google.ai) da empresa Alphabet intitulado Gemini efetua a busca por sumarização e ao invés de várias

opções, um texto autogerado (GPT: Generative Pre-Trained Transformer), programado para imitar a escrita humana, exibe em poucos tópicos referências de redes sociais como Reddit e YouTube.

Pela própria experiência equivale a uma pesquisa escolar de ensino fundamental com pouco esforço assemelhando-se à escassez de referências ocorrer de modo análogo ao uso de enciclopédias baratas com poucas referências. Quando o uso da mídia em papel correspondia aos vários *petabytes* de informação arquivada na década de 2020, um cálculo sobre a quantidade de papel e a contratação de uma equipe editorial de enciclopedistas refletia a precificação da informação de qualidade: uma enciclopédia Barsa traria 26 volumes, equivalentes a um por cada letra do alfabeto, vendida pela editora a preços vultuosos em condições de parcelamento ou crediário, nada comparável à Encyclopaedia Britannica, com quase quarenta volumes, uma abrangência incomparável de termos estabelecidos por uma equipe composta por curadores, museólogos, biógrafos, historiadores e especialistas de física, química, biologia, geografia e antropólogos. Enquanto a Barsa teve uma concorrência direta com o CD-ROM Encarta que não pesava mais de 200 gramas, a Britannica atualizou seu foco, com a contratação de *fact-checkers* como método de garantir uma informação com a mínima ocorrência de enviesamento.

### **Ruídos na inteligência artificial**

Se no trabalho acadêmico o ceticismo faz parte de um processo de verificação de viabilidade, da busca de referenciais para o desenvolvimento da pesquisa científica, a geração de sumários automáticos elaborada com influência dos textos autogerados acaba por retirar toda a *amplitude* e como um trabalho escolar do ensino fundamental, os resumos remetem à fase da visita a bibliotecas e do esforço empreendido para resenhar um material solicitado como tarefa extraclasse.

A utilização do exemplo anterior sobre enciclopédias ajuda a lembrar uma experiência sobre o escritor brasileiro Monteiro Lobato, quando foi necessário o deslocamento para a biblioteca do Centro Cultural que possuía exemplares tanto da Barsa quanto da Britannica. A escolha pelo menor texto biográfico, fácil de ser resenhado, custou além de uma manhã e tarde de um dia do fim de semana, um amargo 6,5, pela versão mais curta ter omitido o nome de nascimento do escritor José Renato Marcondes

Lobato e a adoção do pseudônimo José Bento Monteiro Lobato apenas para que ele pudesse usar em público uma elegante bengala com as iniciais do pai, JBML.

Para problematizar o problema, a Inteligência Artificial não possui no cerne de seu código-fonte o objetivo de oferecer resumos para alunos do ensino fundamental obterem notas altas com o mínimo esforço ou sem aprender sozinhos técnicas de resumo e fichamento. Esse resultado pondera as seguintes mudanças: da lista de referências de termos indexados por palavras-chave para um resumo gerado automaticamente sem uma escolha de fontes, com suscetibilidade a ruídos decorrentes de textos capturados em redes sociais ou em sites com notícias enviesadas.

A opção pelos termos ruído e enviesamento para traduzir o tipo de falha apresentada pela Inteligência Artificial, definida como *bias* situa as origens dos algoritmos de indexação de palavras-chaves, o que rendeu a alcunha de Doutor Google para o abismo da normalização de qualquer espécie de fonte da web como base para o texto sintético. Ao retomar a questão sobre o código-fonte não fazer a seleção refinada, o mesmo se aplica para a qualidade da informação obtida para o texto autogerado. No campo da Comunicação, se tornaria impraticável com a ausência de *fact check*, sobretudo quando veículos de atuação na área noticiosa com comprovada parcialidade editorial aparecem nestes resumos.

Se por um lado, a linha editorial tem sido uma prerrogativa privilegiada reservada apenas aos gestores de empresas da mídia, por outro lado, defendê-la como estratégia comercial característica da marca tem buscado um impacto considerável na formação da opinião pública, cujas parcialidades têm sido fruto de escolhas deliberadas. O verdadeiro problema com informações enviesadas e *fake news* reside no público não especializado que não dispõe de fontes alternativas para acessar informações de qualidade. Essa limitação tem ficado cada vez mais excludentes com a falta de veículos independentes de *fact check* e portais do jornalismo alternativo, como o The Intercept (2026) têm demonstrado uma *natural aversão* à necessidade constante da checagem de inúmeros acontecimentos distorcidos ou factoides, pois uma *fake news* reverberada na mídia de mainstream representa um estrangulamento de pautas da mídia alternativa e a falta de recursos com a contagem de cliques para deflagrar o *paywall* e a restrição do acesso acabam por criar um ambiente favorável à cooptação da pauta tradicional com consequências levantadas por Cremilda Medina (1988), sobre a *notícia como um produto à venda* ao mesmo tempo em que informações gratuitas têm sido suscetíveis à parcialidade.

Uma importante iniciativa na contenção de informação enviesada (*bias*) tem sido demonstrada pela política editorial da Wikimedia Commons a partir do trato de *alterações sistemáticas sem verificação compatíveis com vandalismo*, como o bloqueio de usuários que tem desempenhado a função de caluniar, difamar e distorcer informações em registros. Esse bloqueio tem priorizado a constatação de contas múltiplas de um mesmo usuário e acessos editoriais anônimos por uma mesma geolocalização a partir do IP (Internet Protocol).

### **Alucinações, uncanny valley e AI slop**

Uma grande parte da ausência de literatura científica sobre a Inteligência Artificial decorre do desenvolvimento recente da versão mais recente, do protocolo generativo (GPT) diante de falhas grotescas, a partir da falta de referenciais como a *invenção* de algo que sustente um texto autogerado. O conceito da alucinação foi emprestado da Psiquiatria (HATEM *et al*, 2023) devido às condições em que ela ocorre: para o paciente que sofre desta patologia, a experiência se descreve com exata convicção por ser real apenas para ele.

Alucinações mais frequentes da Inteligência Artificial estariam relacionadas a desafetos declarados de gestores das empresas de tecnologia (*big techs*), um exemplo da aplicação dessa falha pode ser notado a partir de páginas autogeradas pela IA Grok por meio da Grokipedia, a interpretação da Wikipedia com conteúdo simpático aos gestores da empresa X, uma vez que a mediação de conteúdos duvidosos, suspeitos ou difamatórios são tratados como vandalismo e a percepção da recorrência dessa prática com punição via suspensão de usuários associados, constatação de perfis cadastrados em redundância pelo mesmo usuário até mesmo a restrição à edição pelo IP (Internet Protocol) relacionado ao *vândalo online*.

A enciclopédia controlada por IA, Grokipedia, transforma erros de tradução por falsos amigos, como no caso do Esporte Clube XV de Novembro de Piracicaba, quando o termo caipira some, embora os representantes da cultura popular folclórica no território estadunidense seriam os *hillbilly* da cordilheira Apalache, com vínculo rural, mestiçagem indígena e tradições folclóricas populares, além de semelhanças com a interação e percepção pejorativa em áreas urbanas. Como o Grok não associa caipira com o familiar *hillbilly*, a questão de enaltecimento do orgulho caipira por meio do mascote criado em

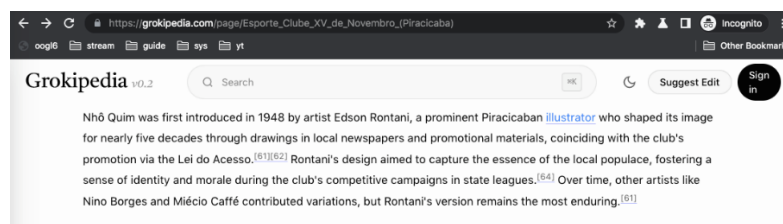
comemoração à introdução do acesso e descenso de categorias inferiores à elite do futebol paulista, o XV aparece tanto como um dos primeiros beneficiados para a promoção às divisões de elite do futebol, como também pelo rebaixamento a outras categorias, enquanto o “senso moral” e “qualidade técnica”, referidas pelo Grok, não demonstra plausibilidade até mesmo em programas de rádio comandados por locutores mais fanáticos que a própria torcida. O personagem de cartum Nhô Quim como enaltecimento à cultura caipira paulista que incorpora parte das características do Jeca Tatu, de Monteiro Lobato, com exceção à preguiça, Nhô Quim tem um retrato muito particular da perspicácia do caipira: observador, oportuno e astuto.

De acordo com o historiador Edson Rontani Júnior (filho do cartunista), em texto publicado na página oficial do clube XV de Novembro de Piracicaba, a invenção do mascote não é creditada unicamente a seu pai. O Nhô Quim é, na verdade, o resultado de criações sucessivas de vários cartunistas como Cícero Correa dos Santos, Miécio Caffé, Nino Borges, Almir Bortolassi, Manolo e Messias Mello.

No entanto, uma prática recorrente de personagens em quadrinhos e cartuns envolve uma intervenção mediada pelo traçado e *design* característico de cada artista. No caso de Rontani, a referência não seria do piracicabano proeminente, mas do piracicabano simples, moldado pela imagem do caipira folclórico numa abordagem cujo personagem caricaturado tinha um uso transcendente ao humor jocoso: mostrar que o simples caipira era astuto e hábil no futebol interiorano a ponto de causar incômodo em outras equipes.

Embora a rivalidade com a Ponte Preta, de Campinas seja retratada de forma recorrente, o embate com a outra equipe campineira, Guarani também divide a atenção com outros rivais vizinhos, como Rio Branco de Americana, Inter de Limeira e XV de Jaú. Rivalidades recentes da década de 2000 não aparecem como o caso do Mirassol, Guaratinguetá e São Caetano, ainda que tais embates evidenciassem a queda do nível técnico da equipe, com *chocolates*, goleadas sofridas, alguns com a participação própria na equipe de transmissão radiofônica das “partidas para se esquecer” bem como rebaixamentos sucessivos da primeira à segunda e terceira divisão do campeonato paulista.

## A bolha da inteligência artificial



E.C. XV de Novembro de Piracicaba pela Grokipedia.<sup>i</sup>

A versão do Nhô Quim de Edson Rontani teria sido marcante pelo uso de símbolos emblemáticos e enigmáticos, como o mascote segurando uma vara de pesca, cuja alusão ao Peixe do Santos possa rememorar partidas tensas da década de 1960 entre as duas equipes com a marca do talento de Pelé e do piracicabano Coutinho, reprovado na “peneira” das categorias de base do XV e futuro algoz da equipe da própria cidade; também expressava o desafio da pesca do peixe dourado, tarefa que exige experiência de pescadores como o conhecimento de partes fundas do leito pedregoso do rio Piracicaba em meio a superfície turva ou barrenta durante épocas distintas do ano, uma vez que o bagre e vários *catfish* aparecem com mais facilidade e frequência. Ou mesmo, do Nhô Quim sentado num banco de madeira com uma expressão ambígua, nem triste, feliz ou desconfiado, algo inexistente nos cartuns mais recentes publicados desse personagem no Jornal de Piracicaba.

Mas diante das informações da página do XV, de crônicas publicadas pelo jornalista Cecílio Elias Neto no Jornal de Piracicaba e a transmissão das partidas que ocorre em duas emissoras de rádio, a local Educadora e a Jovem Pan News, afiliada a uma rede que não cobre divisões inferiores à série A1 – a questão da alucinação notada como erro de tradução, foi percebida pelo crédito deliberado a um artista notório como o criador do mascote, de seu “uso (...) para mobilizar ativamente torcedores (...) festas comunitárias e campanhas de vacinação”. Nesses casos, a Festa das Nações não tem a presença de pessoas fantasiadas como Nhô Quim, mas de misses dos países representados, e a campanha de vacinação da Covid-19, realizada no Ginásio Waldemar Blatkauskas no complexo esportivo do XV. Não houve essa presença, tanto por meio da constatação presencial em duas ocasiões por proximidade residencial e ainda assim nunca referido dessa maneira nos noticiários locais entre 2021 e 2022. Com a desativação do complexo do XV como ponto de vacinação, transferido para postos de saúde em outros bairros, ocorreu a mobilização para vacinação infantil com pessoas fantasiadas como o

masquete do Ministério da Saúde, Zé Gotinha, dois anos depois do evento descrito pelo Grokipedia.

Se o Grok não assume publicamente os riscos da falta de informação ou comprometimento com informação de qualidade, a empresa Microsoft, participante do código-fonte da OpenAI, no projeto/produto ChatGPT, cuja porção extraída e incorporada a softwares da *big tech* de Redmond veio com a integração indissociável ao site de busca Bing, a adição do chatbot Copilot no Office 365, voltada ao usuário comum e no sistema operacional Windows 11. Até o noticiário alternativo revelar o porquê de uma certa moderação da empresa apenas no que poderia acarretar complicações jurídicas para a Microsoft com relação ao uso [forçado?] da ferramenta Copilot para usuários comuns. De acordo com o jornalista Diego Feijó de Abreu a reportagem publicada na Revista Fórum em 5 de abril de 2026 constata que:

[...] na página oficial de termos de uso do produto. A redação não deixa margem para ambiguidades e expõe uma manobra jurídica calculada milimetricamente para transferir integralmente o risco do uso da IA para o cidadão comum, eximindo a corporação de qualquer dano gerado por respostas incorretas.

No trecho central do documento, a empresa adverte que o sistema existe “*for entertainment purposes only*” (apenas para fins de entretenimento). “Ele [o Copilot] pode cometer erros e pode não funcionar como o esperado”, alerta o termo, orientando de forma expressa que o uso seja feito única e exclusivamente por conta e risco do próprio usuário e nunca para aconselhamentos importantes ou definitivos em qualquer área sensível da vida humana.

O caso também da falha do uso do Copilot corporativo, propagandeado como impulsionador da produtividade:

a linha corporativa — batizada de Microsoft 365 Copilot — é vendida a peso de ouro para empresas de grande porte e governos sob o rótulo sedutor de “*AI built for work*” (IA desenvolvida para o trabalho). Do outro, a documentação para indivíduos blinda a companhia com uma linguagem estritamente defensiva e limitadora. Essa distinção de narrativas evidencia que a marca abriga produtos enquadrados de maneiras distintas estritamente com base no grau de risco de processos judiciais milionários, e não na suposta infalibilidade ou superioridade da tecnologia que é entregue.

Esse tipo de engano ou *deception*, no idioma nativo dos desenvolvedores das versões comerciais e gratuitas de Inteligência Artificial, condiz com a condição de bolha em torno da eficácia da IA com mais publicidade para mobilizar a adoção da “novidade”, num movimento oposto da manifestação ampla e entusiástica de usuários com a *web*

comercial em 1995, da apropriação do termo *compartilhar* para denotar a interação avançada em redes sociais em 2004 com dois termos importantes que a Psicologia denota para o estranhamento à artificialidade não humana: *uncanny valley* (MORI, 2012), evidenciado pela percepção do grotesco, como uma imagem feita com moldagem de texturas 3D em avatares com características humanas, mas percebidas como robóticas, artificiais ou como descrito nos videogames, como o portal Fórum RPG em 2008<sup>ii</sup>, pelo termo personagem *com pele de plástico sem fotorrealismo*.

Esse estranhamento de natureza psicológica, notado nos videogames, como NBA Jam, de 1994, que utilizava a captura fotográfica de atletas do basquetebol profissional estadunidense com animação seletiva por frames como uma representação de pessoas reais para uma nova geração que substituiria os desenhos fractais do Super Sidekicks para o FIFA 2004, com texturas de gramado, câmeras em posicionamento similar às transmissões televisivas, mas com captura de movimento preenchida por moldes 3D dos personagens-título do jogo eletrônico licenciado pela Federação Internacional de Futebol: Thierry Henry (campeão pela França em 1998 e jogador do Arsenal) e Ronaldinho Gaúcho (campeão pelo Brasil em 2002 e atleta do Barcelona), com destaque às versões com mais detalhamento de polígonos nas versões do Playstation 2 e Gamecube.

A situação tipicamente *uncanny* do FIFA variava desde a *cutscene* dos atletas mexendo os lábios em uma simulação da execução do hino nacional das seleções envolvidas, num movimento sem sincronia com um murmúrio, as reações idênticas dos futebolistas em frente ao árbitro ao receberem um cartão, todos com as duas mãos em direção à cobertura do nariz e por fim, da infame *jogada ensaiada de playstation*, a partir de um cruzamento longo, arrematado pelo atacante em drible ao goleiro. O mais próximo dessa ocorrência aconteceria com o gol de carretilha do futebolista de salão Falcão em 2006, em um período de adaptação do gramado para a quadra coberta após a dispensa pelo treinador Leão no clube São Paulo F. C.

A reação *uncanny* em relação ao jogador Falcão com dribles vistos apenas em filmagens históricas da Seleção Brasileira de Futebol em 1962 e 1970 continha tanto uma resistência em aceitar que um jogador recém-saído dos gramados, de um clube que coleciona rivalidades inter-regionais pudesse fazer uma *jogada playstation* numa partida de Futsal, marcada pelas regras diferentes do futebol de gramado, pela bola pesada que dificulta jogadas aéreas e as dimensões reduzidas das quadras instaladas em ginásios. Esse tipo de boicote tornou-se evidente nos Jogos Olímpicos de 2008, não pelo histórico

da seleção brasileira de futsal ou pela rápida classificação, mas com muitos comentários sobre a típica finta de Falcão: “o jogo não tem graça, ele joga de um jeito exagerado”. A diferença clara tratava do favoritismo à medalha e ao pódio o futsal brasileiro diante do futebol de campo que até 2016 nunca havia conseguido uma medalha de ouro.

Dessa maneira, o *uncanny valley* de origem tanto humana quanto cibernética traria à tona outra percepção sobre imagens manipuladas pela Inteligência Artificial percebidas como impossíveis de ocorrer, em uma montagem malfeita, ou forçadamente manipulada: o *AI Slop*, com várias propostas de tradução livre, com uma ressalva de que *slop* se refere especificamente a lavagem usada como alimentação na criação de porcos. Para uma aproximação mais justa, a sugestão aqui utilizada aborda esse verbete com um tema análogo à percepção de atrações de baixa qualidade em canais por assinatura premium, descrito como *lixo da tv paga* – e nesse caso, *lixo da IA*.

Figura 1: Imagem viral de montagem por Inteligência Artificial do Papa Francisco.



Fonte: Booth (2023).

Essa primeira crise da IA contou com uma infame imagem viral com o Papa Francisco vestindo um paletó moldado pela alta costura, no início de 2023, percebida como um dos primeiros *AI Slop*. Esse fato desencadeou não apenas a percepção da montagem de péssima qualidade, mas o uso da IA para desvirtuar o real, o *deepfake*.

As ferramentas existentes já proporcionavam que um usuário comum sintetizasse a voz de uma pessoa real e inserisse uma fala contraditória, polêmica e enviesada com sincronismo labial manipulado por software de edição de vídeo, problematizada como preocupante e comprometedora de credibilidade por poucos jornalistas como estratégias de propaganda política de viés difamatório, considerando-se que futuros aprimoramentos poderiam reduzir a percepção da condição de *lixo da IA* como indução de opinião pública

a erro ou para Callum Both (2023), “do real para a hiper-realidade”. Com efeito, canais monetizados do YouTube costumam ser, majoritariamente de especulação e conspiração, inseridos sem vínculo com a busca de um vídeo com os títulos traduzidos para outros idiomas e o áudio dublado por Inteligência Artificial de acordo com a configuração de idioma do navegador. Ao configurar o idioma padrão do navegador para inglês, por exemplo tem uma detecção de acesso no Brasil como “recomendado” de títulos traduzidos e conteúdo impulsionado via monetização do YouTube. Vídeos sobre o campeonato brasileiro de futebol retornam títulos em inglês e ao acessar, tratava-se de material produzido por blogger brasileiro, dublado artificialmente com um timbre de voz masculina de GPS.

Outro problema decorrente do uso da IA perceptível em montagens como *lixo da internet* envolve o tabu da mimetização de produtos conhecidos em materiais quiméricos como a música gerada artificialmente para a patinação artística, modalidade mista, nos Jogos Olímpicos de Milão em 2026, com o casal de irmãos tchecos Katerina Mrazkova e Daniel Mrazek. De acordo com a reportagem de Nitish Pahwa na revista estadunidense Slate, com os seguintes detalhes da utilização de música para as performances dos irmãos: a partir de uma participação em uma competição, um artista canadense teria manifestado descontentamento do uso da sua música como trilha de uma apresentação culminada com a medalha de ouro da patinadora Amber Glenn, que acabou por processar aquele músico.

A história ganha ares de plausibilidade a partir de uma regra adotada pela União Internacional de Patinação que permite a utilização de música autoral. Não exatamente nos termos próprios para a satisfação dos irmãos patinadores que desejavam uma trilha musical da década de 1990. Para evitar situações de desagrado aos artistas daquela década, o caminho plenamente explorável seria criar com Inteligência Artificial uma música que tivesse a sonoridade desejada sem envolver os artistas. Apesar da inocente proposta, o resultado quimérico com o estilo musical pretendido não estaria longe de ser identificado com artistas a partir de uma instrução simples de treinamento generativo: a música deve parecer com canções famosas de bandas que fizeram sucesso naquela época. Como resultado, o repórter da NBC reconhece, em meio à performance, sincronia da dupla com trechos de Thunderstruck do AC/DC. Posteriormente à competição, a própria União Internacional de Patinação reconhece a outra porção como “One Two”, criada por IA para lembrar a banda Bon Jovi.

Figura 2: Apresentação de patinação artística dos irmãos Mrazek e Mrazkova com o crédito de IA para *One Two* e *Thunderstruck* do AC/DC



Fonte: Shana Bartels em Patreon<sup>iii</sup>

A alegoria do reconhecimento da montagem de “One Two” entre AC/DC, exibida na transmissão televisiva, incide também na percepção como *lixo da IA* com elementos identificados como plágio. Fãs da modalidade esportiva, como a YouTuber e Podcaster Shana Bartels, ao se manifestarem em páginas de patrocínio comunitário (*crowdfunding*), como Patreon, rompem a típica aura do influenciador digital como cronista para firmar um manifesto com denúncia ao risco da Inteligência Artificial criar possibilidades para o plágio, para a possibilidade do aparecimento de uma nova alucinação, induzida pelo próprio usuário, com montagens quiméricas relacionadas a artistas que nunca poderiam lançar novas músicas, identificadas como rótulo de *AI Slop*.

Esse exercício do exagero transformaria em realidade um pesadelo ao assombrar a artista plástica Yoko Ono, detentora dos últimos registros musicais inéditos de John Lennon com um gravador caseiro, cujo resultado autorizado por ela entre 1995 e 1996, resultou em dois sucessos repesados: em meio a uma geração que já nasceu após a morte de Lennon que nunca teriam vivenciado o lançamento de canções inéditas dos Beatles, com *Free As A Bird* e *Real Love*, com vocais de Lennon registrados na década de 1970 e outra parte musical acrescentada com os outros membros dos Beatles em estúdio, com a intervenção do maestro e arranjador original da banda na década de 1960, George Martin, revelava o desafio da produção das duas músicas inéditas de Lennon autorizadas por Ono: enquanto os vocais de fundo dos Beatles gravados em estúdio possuíam uma sonoridade mais nítida em comparação aos de Lennon, o uso de distorções sonoras compatíveis com a música psicodélica do fim da década de 1960 não estava suficiente disfarçar a impressão de ouvir Lennon cantar em um aposento distante ou num tipo de recipiente colocado em frente ao rosto, compatível com a associação ao exercício vocal mencionado em entrevistas da cantora Gal Costa ao lembrar-se da utilização de uma

vasilha na frente do rosto e, especialmente num banheiro, devido às condições acústicas da produção de eco por conta dos azulejos nas paredes.

Se, mesmo sem IA, a tentativa de restaurar uma gravação caseira gerava esse tipo de percepção sonora provocaria tal indução porque antes da distorção gerada nos vocais de Lennon, a sonoridade se mostrava diferente dos ex-colegas de banda. Com IA, o pesadelo pode se tornar realidade com o treinamento generativo de uma amostra vocal para se obter algo pretensamente “novo”. Seria ir além da ruptura da aura da criação do artista real, uma produção quimérica chegaria a violar regras da proposta estética da reciclagem musical como a utilização de *samplers* por artistas do *rap* e *hip hop*.

### Considerações finais

Como desfecho para os resultados registrados com o uso das ferramentas de Inteligência Artificial como ruído/enviesamento, alucinações, *uncanny valley* (estranhamento do não humano) e AI Slop (*lixo da IA*), propõe-se aqui um exercício de analogia com o livro Vida 3.0: o ser humano na era da inteligência artificial, do astrônomo Max Tegmark com uma releitura sobre “nosso investimento cósmico: os próximos bilhões de anos e além” para “universo da *web*: os próximos anos ao salto do software”. Enquanto Tegmark (2020, p. 339) mantém um viés otimista com relação a Inteligência Artificial, com uma expectativa de correção de erros com a mesma velocidade com que produtos de software surgem, contudo, outras expectativas emergem como consequência do estouro da bolha da IA, como a falha não solucionada que gera alucinações (Hatem et al, 2023), a resposta quase inconsciente à repulsa do artificial, o *uncanny valley* (Mori, 2012) e às montagens como *AI Slop*.

Todavia, indícios de surgimento de um novo nicho mostram uma condição surpreendentemente plausível: um segmento premium com *AI-Free*, evidenciado pela remoção dos complementos de chatbot incorporados ao código-fonte, como o navegador Vivaldi, desenvolvido por Jon Von Tetzchner (2025). O médio prazo indica que o uso de computadores trará ferramentas integradas e indissociáveis da IA, como Windows 11 (Copilot), Office 365 e Apple Tahoe 26 (*Apple Intelligence*). No outro extremo, distribuições *Linux* ofereceriam alternativas com a retirada de complementos de IA (um tipo de Ubuntu sem IA), com processadores de texto sem IA, além do próprio Vivaldi, algo compatível com o Devuan, que retira do código-fonte a rotina *systemd*.

## Referências

- ABREU, D. F. de. **O blefe bilionário da IA**: Microsoft vende revolução no trabalho, mas termo confessa que Copilot é só “entretenimento”. Revista Fórum. 5 de abril de 2026. Disponível em: <https://encurtador.com.br/SBnG> Acesso em: 5-abr-2026.
- AI Detector. Disponível em: <https://originality.ai/> . Acesso em 30-mar-2026.
- BARTELS, S. Follow-up: Mrázková and Mrázek's Newly Tweaked AI-Generated Rhythm Dance is Still Plagiarized Slop. **Patreon**. 18 de novembro de 2025.
- BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Teorias do Rádio**, textos e contextos, volume 2. Florianópolis: Insular, 2005.
- BOOTH, C. The AI pope coat is the shape of hyperreality to come: The real and artificial are merging. **The Next Web**. 29 de março de 2023. Disponível em: <https://encurtador.com.br/PfzL> Acesso em: 4-abr-2026.
- CANAVILHAS, J. Jornalismo sem Jornalistas. In: Camponez, Carlos; Oliveira, Madalena (Eds.). **Anuário Internacional de Comunicação Lusófona 2023/2024: Lusofonias e decolonialidade**. Braga: CECS/Lusocom/Sopcom, 2024.
- CLARIVATE. **Web of Science AI Research Assistant**. Disponível em: <https://encurtador.com.br/PDQJ> Acesso em: 6-abr-2026.
- DEL BIANCO, N.; BUFARAH, Á. (orgs.). **Jornalismo sonoro e inteligência artificial: inovação, impacto, riscos e dilemas éticos**. Cachoeirinha: Fi, 2026. DOI 10.22350/9786552722386.
- ENCYCLOPAEDIA Britannica. **Explore the fact-checked online** encyclopedia from Encyclopaedia Britannica with hundreds of thousands of objective articles. Disponível em: <https://www.britannica.com/>. Acesso em 3-abr-2026.
- GABRIEL, M. **Inteligência artificial: do zero a superpoderes**. 2 ed. São Paulo: Atlas, 2024.
- GOOGLE GEMINI. Why computers are made for. **Google.ai**. Disponível em: <https://encurtador.com.br/qVLh> Acesso em: 4-abr-2026.
- GROKIPEDIA. **Esporte Clube XV de Novembro (Piracicaba)**. Versão Janeiro de 2026. Disponível em: <https://encurtador.com.br/bFGH> . Acesso em 4-abr-2026.
- HALL, S. **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. Brasília: Editora UFMG, 2006.
- HATEM, R. et al. A Call to Address AI “Hallucinations” and How Healthcare Professionals Can Mitigate Their Risks. **Cureus**, v. 15, n. 9, 5 de setembro de 2023, p. e44720. doi:10.7759/cureus.44720. Acesso em: 2-abr-2026.
- MEDINA, C. **Notícia, um produto à venda: jornalismo na sociedade urbana e industrial**. 2 ed. São Paulo: Summus, 1988.

MICHAUD, F. Similarity check: what's new with iThenticate v2? **Crossref Blog**. Disponível em: <https://doi.org/10.64000/3rq0-xqq76>. Acesso em: 6-abr-2026.

MORI, M. The Uncanny Valley [From the Field]. **IEEE Robotics & Automation Magazine**. v.19, n. 2. Translated by MacDorman, K. F.; Kageki, Norri. New York City: Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2012. doi:10.1109/MRA.2012.2192811

PAWA, N. Welcome to the First Slolympics: An A.I.-generated Bon Jovi song on Olympic ice. **Slate Magazine**, 13 February 2026. Disponível em: <https://encurtador.com.br/AxPI> . Acesso em 4-abr-2026.

RONTANI JÚNIOR, E. As várias faces do Nhô Quim. **XV Piracicaba**. Disponível em: <https://xvpiracicaba.com.br/mascote> . Acesso em 4-abr-2026.

RPGNET Forums. **Uncanny Valley...I don't think I have one**. 12-14 de maio de 2008. Disponível em: <https://encurtador.com.br/gCBF> . Acesso em 5-abr-2026.

TEGMARK, M. **Vida 3.0: o ser humano na era da inteligência artificial**. São Paulo: Benvirá, 2020.

THE INTERCEPT. **AI's Imperial Agenda**. 2 de janeiro de 2026. Disponível em: <https://encurtador.com.br/zQRI> . Acesso em 5-abr-2026.

VON TETZCHNER, J. **Vivaldi takes a stand: keep browsing human**. Publicado em: 28 de agosto de 2025. Disponível em: <https://vivaldi.com/blog/keep-exploring/> . Acesso em 5-abr-2026.

---

<sup>i</sup> Disponível em: [https://gropedia.com/page/Esporte\\_Clube\\_XV\\_de\\_Novembro\\_\(Piracicaba\)](https://gropedia.com/page/Esporte_Clube_XV_de_Novembro_(Piracicaba)). Acesso em: 14-abr-2026.

<sup>ii</sup> FORUM.RPG.NET. **Uncanny Valley...I don't think I have one**. Disponível em: <https://forum.rpg.net/index.php?threads/uncanny-valley-i-dont-think-i-have-one.384021/>. Acesso em: 14 abr 2026.

<sup>iii</sup> Disponível em: <https://www.patreon.com/posts/follow-up-and-ai-143894585>