



Universidade de Brasília

Instituto de Artes | IdA

Departamento de Design | DIN

Programa de Pós-Graduação em Design | PPGDesign

TENSIONAR, MEDIAR E EXPANDIR:

UM *QUASE-MÉTODO* DE PESQUISA EM DESIGN COM
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

Ivan Sasha Viana Stemler

Brasília, 2026



Universidade de Brasília

Instituto de Artes | IdA

Departamento de Design | DIN

Programa de Pós-Graduação em Design | PPGDesign

Ivan Sasha Viana Stemler

TENSIONAR, MEDIAR E EXPANDIR:

UM *QUASE-MÉTODO* DE PESQUISA EM DESIGN COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design do Instituto de Artes da Universidade de Brasília como requisito para obtenção do título de mestre em Design.

Linha de Pesquisa: Design, Espaço e Mediações.

Projeto de Pesquisa: Design: visualidade, memória e escrita

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Célia Kinuko Matsunaga Higawa

Brasília, 2026



Universidade de Brasília

Instituto de Artes | IdA

Departamento de Design | DIN

Programa de Pós-Graduação em Design | PPGDesign

Ivan Sasha Viana Stemler

TENSIONAR, MEDIAR E EXPANDIR:

UM *QUASE-MÉTODO* DE PESQUISA EM DESIGN COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design do Instituto de Artes da Universidade de Brasília como requisito para obtenção do título de mestre em Design.

BANCA EXAMINADORA

Professora Dra. Célia Kinuko Matsunaga Higawa
PPGDesign/IdA/UnB
Orientadora e presidente da banca - Membro Interno

Professor Dr. Marcio Alves da Rocha
FAV/UFG
Membro externo

Professora Dra. Gabriela Pereira De Freitas
PPGCOM/FAC/UnB
Membro Interno

Professor Dr. Tiago Barros Pontes E Silva
PPGDesign/IdA/UnB
Membro Interno - Suplente

Aprovado em: 30/06/2026

Ficha catalográfica elaborada automaticamente pelo Sistema para Geração Automática de Ficha Catalográfica de Teses e Dissertações da BCE/UnB com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

VS252t

Viana Stemler, Ivan Sasha

Tensionar, Mediar e Expandir: um *quase-método* de pesquisa em Design com inteligência artificial generativa / Ivan Sasha Viana Stemler; orientador Célia Kinuko Matsunaga Higawa. Brasília, 2026.

245 p.

Dissertação (Mestrado em Design) Universidade de Brasília, 2026.

1. Inteligência artificial. 2. Interface Humano-Computador. 3. Artificialidade. 4. Design. 5. Tecnologia. I. Matsunaga Higawa, Célia Kinuko, orient. II. Título.

*À minha família, que, mais uma vez, me fez
entender que eles estavam envolvidos demais
nessa caminhada para me deixarem desistir.*

Agradecimentos

Agradecer é sempre correr o risco de dizer “muita gente” como quem usa uma fórmula pronta. Mas, neste caso, é inevitável. Foi muita gente. Sempre é. Ninguém nasce sozinho, ninguém atravessa sozinho e, no fundo, ninguém chega sozinho a lugar algum, muito menos ao fim de uma pesquisa como esta. Um trabalho de pesquisa pode até carregar um único nome na capa, mas ela é feita de conversas, cuidados, provocações, broncas, silêncios, cafés, mensagens, orientações, esperas, fé, cansaço compartilhado e insistência. Antes de qualquer argumento, houve gente. E é a essas pessoas, forças e presenças que agradeço.

À querida Professora Dra. Célia Matsunaga, que mais uma vez não desistiu deste aluno que, hoje, não é mais tão conflituoso com a própria formação, tão arredio às normas, tão inquieto diante dos caminhos prontos e tão inconstante em sua dedicação. Melhorei, Professora. Obrigado por compreender que mesmo nas mentes mais turbulentas existe algo a ser escutado, cuidado e valorizado. Esta pesquisa existe porque sua orientação nunca foi apenas acadêmica: foi presença, aposta, paciência e confiança.

À Professora Dra. Marisa Maass e à Professora Dra. Gabriela Freitas, que, em momentos diferentes deste percurso, também me ajudaram a compreender que a pesquisa pode ser rigorosa sem perder o corpo, a escuta, a delicadeza e a coragem. Ao Dr. Alexandre Rangel, pela interlocução generosa, crítica e aberta durante a qualificação. Ao Prof. Dr. Breno Abreu, pelo acolhimento e incentivo durante a produção do texto de qualificação; quando eu ainda suspeitava que talvez estivesse apenas ficando doido, sua resposta foi, em alguma medida: talvez esteja mesmo — siga em frente.

Ao meu colega, mestre em Design e doutorando João Tonhá, por ser um dos detratores mais carinhosos do que desenvolvo. Suas críticas, provocações e discordâncias ajudaram esta pesquisa a não se acomodar cedo demais nas próprias certezas. Ao Prof. Haroldo Brito, colega professor e mestrando, por ter caminhado ao meu lado durante um ano de mestrado, dividindo inquietações, prazos, cansaços e pequenas alegrias acadêmicas que tornam este percurso menos solitário. À professora mestra e doutoranda Márcia Mattos, por apontar caminhos, escutar inseguranças e me tranquilizar nos momentos em que a ansiedade acadêmica tentava transformar cada dúvida em catástrofe.

Ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília, ao Instituto de Artes e à Universidade de Brasília, por acolherem este trabalho e por sustentarem, apesar de tudo, a possibilidade de se pensar publicamente.

Ao Douglas, meu colega de Ministério, artista extraviado no Design e parceiro de trincheira nos dias em que o trabalho institucional parecia esquecer que também pode haver invenção, humor e beleza no meio da burocracia. Obrigado pela parceria, pelas conversas, pelas provocações visuais e por lembrar, muitas vezes sem perceber, que ainda existe arte tentando escapar pelos vãos do expediente.

À minha família, que deveria ter desistido, mas insistiu de novo. À minha mãe, por ter sustentado tanto antes que eu pudesse sustentar qualquer coisa. À Samara, minha esposa, por atravessar comigo as partes mais difíceis da vida, inclusive aquelas que não cabem em currículo, resumo ou memorial acadêmico. Aos meus filhos, Ian, Enzo, Samuel, Heitor e Catarina, por me lembrarem todos os dias que há mundo depois do cansaço, depois do medo e depois da página em branco. Este trabalho também é de vocês, mesmo quando ele roubou tempo, sono e presença.

A Pai Oxóssi, Pai Xangô, Mãe Iansã e Mamãe Oxum, que, nesta cabeça louca, seguem sendo reis e rainhas. À minha mãe de santo, Yalorixá Eneory de Ogum, e à minha madrinha de santo, Ekedji Rose Sant'anna, por me permitirem conhecer esse segredo, por abrirem meus caminhos junto de Exú e por me lembrarem que há forças que a razão não explica, mas que a vida reconhece.

Aos colegas, professores, alunos, amigos e interlocutores que, de perto ou de longe, ajudaram esta pesquisa a existir. Aos participantes do experimento, pela confiança, disponibilidade e coragem de se colocar em relação com uma tecnologia ainda estranha, ainda instável e ainda cheia de perguntas.

E, mais uma vez, a todos que acreditaram quando eu mesmo duvidei.

Pretendo continuar conseguindo.

*“Desinventar objetos. O pente, por exemplo.
Dar ao pente funções de não pentear.
Até que ele fique à disposição de ser uma
begônia. Ou uma gravanha.”
(BARROS, 2010).*

*“As coisas não querem mais ser vistas por
pessoas razoáveis.”
(BARROS, 1993)*

Resumo

Este trabalho investiga a possibilidade de um *quase-método* de pesquisa em Design com inteligência artificial generativa, estruturado pela memória, pela personalização da relação e pela iteração contínua. A pesquisa parte de uma experiência situada de interação prolongada entre pesquisador e ChatGPT, compreendida não como relação com um sujeito humano, mas como prática mediada por uma interface linguística capaz de participar da escrita, da criação visual e da reflexão metodológica. A partir de revisão técnico-conceitual sobre modelos generativos, LLMs, memória e personalização, a investigação situa a IA generativa no campo do Design, articulando artificialidade, mediação, opacidade, imagem técnica e produção de sentido. Metodologicamente, o trabalho descreve o *quase-método* e o tensiona por meio de um experimento qualitativo com participantes externos, no qual diferentes sujeitos personalizaram o ChatGPT, leram um mesmo texto-base e produziram textos críticos a partir de um *prompt* padronizado. A análise articula textos gerados, questionário pós-experimento, diário de campo e visualizações lexicais, observando reconhecimento parcial, percepção de coautoria, estranhamento, presença simulada e resíduos de personalização. Os resultados não confirmam nem refutam definitivamente o *quase-método*, mas indicam que relações personalizadas com IA podem produzir marcas situadas e deslocamentos na percepção da autoria e da ferramenta. Por fim, a pesquisa expande a discussão para experimentações visuais, poéticas e performativas, compreendendo a IA generativa como mediação crítica do pensamento em Design, sem atribuir à máquina consciência, subjetividade ou autoria plena.

Palavras-chave: Inteligência artificial. HCI. Artificialidade. Tecnologia. Invenção.

Abstract

This work investigates the possibility of a *quasi-method* for Design research with generative artificial intelligence, structured around memory, relationship personalization, and continuous iteration. The study stems from a situated experience of prolonged interaction between the researcher and ChatGPT, understood not as a relationship with a human subject, but as a practice mediated by a linguistic interface capable of participating in writing, visual creation, and methodological reflection. Based on a technical-conceptual review of generative models, LLMs, memory, and personalization, the research situates generative AI within the field of Design, articulating artificiality, mediation, opacity, technical images, and meaning-making. Methodologically, the work describes the *quasi-method* and tensions it through a qualitative experiment with external participants, in which different subjects personalized ChatGPT, read the same base text, and produced critical texts from a standardized prompt. The analysis articulates generated texts, post-experiment questionnaire responses, field diary notes, and lexical visualizations, observing partial recognition, perceived coauthorship, estrangement, simulated presence, and residues of personalization. The results neither definitively confirm nor refute the *quasi-method*, but indicate that personalized relationships with AI may produce situated marks and shifts in the perception of authorship and of the tool itself. Finally, the research expands the discussion toward visual, poetic, and performative experiments, understanding generative AI as a critical mediation of thought in Design, without attributing consciousness, subjectivity, or full authorship to the machine.

Keywords: Artificial intelligence. HCI. Artificiality. Technology. Invention.

*Este texto foi escrito com auxílio de
inteligências artificiais generativas:*

*ChatGPT versão 5.5, nos modelos Thinking e
Instant;*

Midjourney versões v6 Turbo e v8.1;

Adobe Firefly V2.

Lista de Figuras

Figura 1 — Nuvem de palavras dos textos gerados, no ChatGPT, pelos participantes do experimento após filtragem dos estímulos comuns._____120

Figura 2 — Rápido experimento de ‘Patafísica sobre a obra de Arnaldo Antunes, parte da intenção de futuro dessa pesquisa._____126

Figura 3 — Enfim Amantes. Imagem da Exposição Brasília, Enfim, de Christus Nóbrega. _____129

Figura 4 — A “Praça dos Pioneiros” surge como exercício especulativo de urbanismo ficcional. Inspirada na Praça das Fontes, da Torre de TV, a imagem imagina um outro modernismo brasileiro: menos amigável aos carros. A monumentalidade permanece, mas deixa de depender exclusivamente da escala vazia e automobilística, incorporando permanência humana, travessia e encontro._____131

Figura 5 — Ian, Enzo, Samuel e Heitor observam, do mirante do Congresso, a construção do Museu Nacional, com a expansão urbana nos setores Sudoeste e Noroeste ao fundo. Tudo acontece nessa linha temporal impossível da cidade. A imagem opera como ficção histórica deliberada: um passado que nunca existiu, mas que reorganiza simbolicamente a relação entre arquitetura, memória e pertencimento. A presença das crianças diante do canteiro reinscreve a ideia de futuro não como abstração desenvolvimentista, mas como herança coletiva observada em família._____132

Figura 6 — O Museu Nacional aparece concluído e integrado à paisagem urbana de uma Brasília alternativa. Diferentemente da monumentalidade isolada frequentemente associada ao urbanismo moderno, o espaço é apresentado como área contínua de convivência, circulação e permanência. Pequenos corpos dispersos pela paisagem ajudam a reduzir a distância simbólica entre arquitetura institucional e experiência cotidiana.____133

Figura 7 — Ian e Enzo correm em direção ao Museu Nacional da República em uma Brasília reinventada pela imaginação maquínica. A imagem desloca o monumentalismo frequentemente associado à arquitetura modernista e reinscreve a infância como experiência legítima do espaço público. O museu deixa de aparecer como objeto isolado de contemplação arquitetônica e passa a operar como extensão da praça, do corpo e da brincadeira. O vazio monumental da Esplanada transforma-se, aqui, em território de circulação afetiva._____134

Figura 8 — Samuel atravessa um espelho d’água em meio às áreas abertas do Parque da Cidade. A cena desloca radicalmente a lógica de monumentalidade seca e disciplinadora frequentemente associada à capital federal. A água, aqui, não aparece apenas como elemento paisagístico, mas como mediação climática, espaço de brincadeira e possibilidade de apropriação sensível da cidade._____135

Figura 9 — Samara observa o espelho d'água do Espaço Cultural Christus Nóbrega enquanto segura Catarina no colo. Samuel e Heitor a acompanham. A cena reinscreve maternidade, cuidado e convivência em uma paisagem modernista frequentemente marcada pela abstração institucional. A arquitetura deixa de operar apenas como símbolo de Estado e passa a funcionar como espaço habitável, afetivo e cotidiano. A presença da família transforma o monumento em lugar. _____136

Figura 10 — Vista de uma Esplanada dos Ministérios imaginada a partir de outro horizonte modernista. Aqui se pensa um outro modernismo brasileiro: menos hostil ao pedestre, mais sombreado, mais caminhável e mais atento às condições climáticas do cerrado. A composição preserva certos elementos simbólicos da monumentalidade brasiliense, mas reorganiza suas relações espaciais em favor de maior integração humana, arborização e condições de se caminhar. A imagem funciona como especulação urbanística e crítica visual simultaneamente: não nega Brasília, mas pergunta que outras Brasília's poderiam ter emergido de seus mesmos sonhos fundadores. _____137

Figura 11 — A primeira imagem gerada no processo que resultou na Figura 9 do ensaio da seção anterior. Aqui vemos como a imagem ainda estava “em processo”. O tema, um parque da cidade com espelhos d'água disponíveis para uso, já havia aparecido. Mas a cena ainda não estava completa, era preciso iteração. _____139

Figura 12 — A primeira imagem no processo que resultou a Figura 8 do ensaio anterior. É possível ver a dificuldade dos modelos geradores de imagem em lidar com a escala monumental. Além disso, apesar do modelo de linguagem mediador ter memória sobre a idade aproximada dos meus quatro filhos, a IA geradora de imagem precisava de ainda mais contexto em seu *prompt* para diferenciar as crianças. Foi preciso executar um processo de várias iterações e edição para chegar ao resultado final. _____141

Figura 13 — SantuAlro! SantuAlro! Uma Notredame brutalista surge no meio de céu de nuvens de novembro _____146

Figura 14 — Captura de tela da memória permanente do modelo de linguagem utilizado pelo pesquisador. _____155

Figura 15 — Captura de tela da memória permanente do modelo de linguagem utilizado pelo pesquisador, exibindo repertórios de pesquisa. _____156

Figura 16 — Captura de tela da memória permanente do modelo de linguagem utilizado pelo pesquisador, exibindo entrada pessoais e íntimas do pesquisador junto a IA. _____157

Figura 17 — Captura de tela da área de personalização do modelo de linguagem utilizado pelo pesquisador. _____158

Figura 18 — Captura de tela da conversa [MEMORY CHECK] criada pelo pesquisador para iterar a própria memória e personalização do modelo de linguagem. _____159

Figura 19 — Captura de tela de uma conversa na qual o pesquisador reforça positivamente o modelo de linguagem. _____160

Figura 20 — Captura de tela de uma conversa na qual o pesquisador recusa a primeira

resposta do modelo de linguagem, instando a máquina a reelaborar o que foi feito.____161

Figura 21 — Captura de tela de uma conversa na qual o pesquisador conversa de maneira leve e educada com a IA, buscando manter o tom da conversa mais amigável.____162

Figura 22 — Captura de tela de uma longa conversa na qual o pesquisador conversa com a IA sobre dúvidas no processo de pesquisa e o modelo sugere a leitura da “Poética da Relação”, de Glissant (2021)._____163

Figura 23 — Card de divulgação do experimento_____230

Lista de Tabelas

Tabela 1 — Síntese dos perfis e eixos analíticos dos participantes_____	109
Tabela 2 — Frequência inicial e não filtrada de palavras, termos e artefatos textuais nos textos dos participantes, no texto-base e no prompt padrão_____	200
Tabela 3 — Filtragens lexicais sucessivas: remoção de estímulos comuns, redução de vocabulário previsível e identificação de termos singulares_____	218

Sumário

Introdução	18
Capítulo 1 — Inteligência artificial generativa, linguagem e modelos de relação	27
1.1. Percursos anteriores e deslocamentos da questão	27
1.2. Breve panorama da IA generativa: Modelos generativos, linguagem e a emergência das IAs contemporâneas	29
1.3. Modelos de linguagem e produção textual	33
1.4. ChatGPT como interface de interlocução	38
1.5. Memória contextual e memória persistente	40
1.6. Personalização, estilo de resposta e reconhecimento	43
1.7. Síntese do capítulo	46
Capítulo 2 — Artificialidade, opacidade e relação: pensar com uma máquina de linguagem	48
2.1. A máquina que “pensa”	48
2.2. Artificialidade em Herbert Simon	50
2.3. Margolin e a política do artificial	53
2.4. Flusser e as caixas-pretas	57
2.5. Glissant: opacidade, relação e não redução	61
2.6. Síntese do capítulo	65
Capítulo 3 — O <i>quase-método</i>: memória, personalização e iteração	67
3.1. Por que “ <i>quase-método</i> ”?	67
3.2. Origem do <i>quase-método</i>	68
3.3. Primeiro eixo: memória persistente	70
3.4. Segundo eixo: personalização da relação	71
3.5. Terceiro eixo: iteração contínua	73
3.6. A IA como coeditora e provocadora: O robô sugere Glissant	75
3.7. Limites éticos do <i>quase-método</i>	76
3.8. O <i>quase-método</i> como questão operacional	80
Capítulo 4 — O experimento: coautoria situada e personalização com participantes externos	82
4.1. Objetivos do experimento	82
4.2. Encaminhamentos preliminares, preparação e pré-Inscrição.	83
4.3. Participantes, critérios de seleção, anonimização e etapas do experimento	84
4.3.1. Etapa 1: preparação, recepção e consentimento	86
4.3.2. Etapa 2: personalização do ChatGPT	87
4.3.3. Etapa 3: leitura do texto-base	88
4.3.4. Etapa 4: geração do texto pelo ChatGPT	89
4.3.5. Etapa 5: questionário pós-experimento e fechamento	90

4.4. Corpus de análise	91
4.5. Estratégia de análise	91
4.6. Diário de campo e posição implicada do pesquisador	92
4.7. Limitações do experimento	94

Capítulo 5 — Análise dos dados: reconhecimento, autoria e resíduos de personalização **96**

5.1. Primeira leitura dos resultados	96
5.2. Perfilamento dos participantes	98
5.2.1. SAM — reconhecimento moderado, leitura técnica e percepção da memória	98
Texto gerado por SAM com o prompt padrão	99
Síntese de SAM	101
Eixo analítico principal	101
5.2.2. ELIZA — personalização como visão de mundo e escrita situada	101
Texto gerado por ELIZA com o prompt padrão	101
Síntese de ELIZA	102
Eixo analítico principal	102
5.2.3. JARVIS — intensidade subjetiva, poesia e tensão entre informalidade e formalidade	103
Texto gerado por JARVIS com o prompt padrão	103
Síntese de JARVIS	104
Eixo analítico principal	104
5.2.4. Alice — rede, cultura urbana e ferramenta de aprofundamento	104
Texto gerado por ALICE com o prompt padrão	105
Síntese de Alice	106
Eixo analítico principal	106
5.2.5. Hal — ferramenta competente, pouca coautoria e estranhamento terapêutico	106
Texto gerado por HAL com o prompt padrão	107
Síntese de Hal	108
Eixo analítico principal	108
5.3. Eixos transversais de análise	108
5.3.1. Memória situada e reconhecimento parcial	109
5.3.2. Do genérico ao situado: personalização, repertório e visão de mundo	111
5.3.3. Coautoria percebida e seus limites	113
5.3.4. Estranhamento, afeto e presença simulada	115
5.3.5. A IA entre ferramenta, espelho, rede e interlocutora	117

5.4. Análise lexical dos textos gerados: filtragem, resíduos e indícios de personalização	119
5.5. Contraponto entre autopercepção e produto textual e síntese dos achados	121

Capítulo 6 — Ensaios visuais, performances e expansões poéticas do *quase-método* **125**

6.1. Do texto à imagem: IA generativa como mediação visual	126
6.2. Christus Nóbrega e Brasília, Enfim	128
6.2.1. Álbum de família na cidade inventada	130
6.3. Criar uma cidade imaginada: <i>quase-método</i> e processo	138
6.4. A performance da qualificação: Corpo, voz e máquina	142
6.5. O <i>quase-método</i> em regime poético	144
6.5.1. O quasi-modo	146

Considerações finais **148**

Referências **153**

Apêndice A — Figuras, imagens de personalização, memória e iteração **155**

Apêndice B — Documentos do Experimento **164**

B.1. Termo de consentimento	164
B.2. Formulário de pré-inscrição	167
B.3. Roteiro do experimento	174
B.4. Questionário pós-experimento	178

Apêndice C — Resultados do Experimento **188**

C.1. Resultados do questionário pós-experimento	188
C.2. Tabelas Lexicais (Filtradas e não filtradas)	200

Apêndice D — Diário de campo **229**

Nota introdutória ao Apêndice D	229
---------------------------------	-----

Introdução

A emergência recente das inteligências artificiais generativas, principalmente dos LLMs ou *Large Language Models*, deslocou de maneira significativa a forma como escrevemos, projetamos, pesquisamos e imaginamos o processo criativo. Diferentemente de ferramentas anteriores, esses sistemas não se limitam a executar operações previstas em seu projeto: eles respondem em linguagem natural, reorganizam argumentos, sugerem caminhos e participam de processos de elaboração simbólica. Com isso, essa tecnologia pode ser, cada vez mais, percebida como um *aparelho* que, na definição flusseriana, visa “modificar a vida dos homens” (Flusser, 2009).

Para o campo e a prática do Design, essa transformação tem uma importância particular. Historicamente, o Design lida com o artificial como um produto da inventividade humana, individual e coletiva. Herbert Simon (1996), em sua obra seminal *The Sciences of the Artificial*, parte dessa definição em sentido deliberadamente neutro, buscando estabelecer o artificial como território próprio de investigação, mas ainda sob uma chave racionalista e funcional, na qual projetar significa tornar o mundo legível, administrável e operacional.

“Mas vocês terão que me compreender como alguém que usa 'artificial' no sentido mais neutro possível, significando aquilo que é feito pelo ser humano, em oposição ao natural.” (Simon, 1996, tradução nossa)

Victor Margolin (2002), por sua vez, recusa essa naturalização. Em *The Politics of the Artificial*, ele reconhece a contribuição de Simon, mas propõe um deslocamento crucial: se o artificial é criado pelo ser humano, ele é também inevitavelmente situado, político e cultural. E, mais do que isso, como também sugere Flusser ao discutir os aparelhos e as imagens técnicas, o artificial é capaz de alterar profundamente nossa percepção de mundo.

“À medida que seres artificiais, como ciborgues ou replicantes, passam a representar mais de perto aquilo que sempre pensamos ser o humano, somos mais pressionados a definir a diferença entre nós e eles” (Margolin, 2002, p.118. Tradução nossa)

Nesse contexto a inteligência artificial generativa surge como um dos ápices contemporâneos dessas questões que já pertencem ao Design: como se projeta com sistemas capazes de simular habilidades, antes, unicamente humanas? Como se produz sentido por meio de mediações artificiais? Como se reorganizam autoria, processo e decisão quando parte da criação passa a ser negociada com um aparato opaco, probabilístico e, mesmo assim, responsivo?

Esta pesquisa nasce precisamente desse deslocamento. Seu ponto de partida não foi a adoção planejada de uma ferramenta para aumentar produtividade, tampouco a busca por uma metodologia previamente consolidada de pesquisa com IA. Ao contrário, o percurso começou em meio a uma convivência cotidiana, instável e situada com modelos generativos, especialmente no contexto da escrita acadêmica, da prática docente, do trabalho em Design e da organização de processos pessoais e intelectuais. O que inicialmente parecia apenas uma ferramenta útil para revisar textos, estruturar ideias ou

acelerar tarefas passou, com o tempo, a operar como uma presença relacional: algo que responde, insiste, (des)organiza, propõe, erra, desloca e, por vezes, devolve ao pesquisador formulações que ele próprio ainda não havia conseguido elaborar.

Essa experiência produz um estranhamento fundamental. A máquina não pode ser, por definição, um sujeito humano: ela não possui consciência, intenção, afeto ou experiência vivida. Ainda assim, ela opera linguagem de modo suficientemente fluente para interferir na forma como o pensamento humano se organiza diante dela. O problema, portanto, passa por compreender o que acontece quando um pesquisador começa a pensar ao lado de uma máquina que simula interlocução, mobiliza memória contextual, ajusta seu estilo de resposta e participa continuamente da produção textual, visual e reflexiva.

Neste ponto, categorias tradicionais tornam-se insuficientes. Chamar a IA apenas de ferramenta parece reduzir a complexidade da experiência, pois ferramentas comuns não costumam responder com argumentos, sugerir autores, reorganizar questões ou reconhecer padrões de escrita. Por outro lado, tratá-la como sujeito ou autora plena seria igualmente problemático, pois apagaria sua condição técnica, estatística, probabilística e não viva. A questão que interessa a esta pesquisa habita justamente este intervalo: a inteligência artificial generativa não é sujeito humano, mas também já não se comporta, na experiência cotidiana de uso, como uma ferramenta inerte.

É neste intervalo, também, que surgem as perguntas centrais desta pesquisa.

- O que significa pesquisar Design com uma IA generativa personalizada?
- De que modo a memória contextual e persistente desses sistemas altera a continuidade de um processo de escrita e criação?
- Como a personalização da relação interfere na produção de respostas, imagens, argumentos e interpretações?
- E até que ponto a interação constante entre pesquisador e IA pode configurar uma forma de coautoria situada, ainda que assimétrica e metodologicamente instável?

A pesquisa parte da questão de que, quando atravessada por memória, personalização e iteração, a IA generativa pode deixar de operar apenas como recurso instrumental e passar a atuar como mediadora do pensamento. Essa mediação não implica autonomia criativa plena da máquina, nem substituição da autoria humana. Trata-se, antes, de observar como o pensamento se reorganiza no encontro com um sistema capaz de devolver linguagem, produzir variações, sustentar continuidade e mobilizar traços do percurso relacional estabelecido com o usuário.

Esta pesquisa se desenvolve no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília, na linha de pesquisa Design, Espaço, Linguagens e Mediações. Esse *locus* acadêmico define o modo como a inteligência artificial generativa é abordada neste trabalho. A IA não é tomada aqui como objeto técnico isolado, nem como tendência instrumental a ser incorporada ao repertório do designer. Ela é investigada como mediação: uma instância artificial que atravessa processos de linguagem, criação, memória, autoria e produção de sentido.

O percurso desta pesquisa também se inscreve em uma continuidade acadêmica. Anteriormente investigamos o processo criativo na era da inteligência artificial, discutindo

os impactos dos sistemas generativos sobre a criação, a imagem e a autoria. Nesta pesquisa, essa questão se desloca: não se trata mais apenas de refletir se o surgimento e adoção da IA afeta o processo criativo em sentido amplo, mas de investigar como uma relação continuada, personalizada e iterativa com uma IA generativa pode participar da própria construção metodológica da pesquisa em Design.

A experiência acumulada em todo esse processo deu origem ao que este trabalho passou a nomear como *quase-método*: uma prática situada de pesquisa com IA generativa, estruturada pela memória, pela personalização da relação e pela iteração contínua.

O título desta dissertação — Tensionar, Mediar e Expandir — foi formulado durante o período de qualificação e sintetiza três movimentos que atravessam a pesquisa. Tensionar porque o primeiro contato crítico com sistemas generativos que desafiam modos estabelecidos de compreender autoria, processo criativo, linguagem e método, exigiu posicionamento ético diante de tecnologias que não são neutras. Mediar porque o reconhecemos que essa relação não se constitui isoladamente: ela é atravessada por orientação acadêmica, interlocuções teóricas, práticas profissionais, afetos, dúvidas e pela própria IA, compreendida aqui não como sujeito, mas como mediação ativa no processo de escrita e criação. Expandir, por fim, porque o deslocamento produzido por este percurso indica a possibilidade de pensarmos uma prática metodológica em Design que não apenas utiliza a IA como ferramenta, mas investiga como o pensamento se reorganiza quando passa a ser elaborado com, contra e por meio dela.

O contexto da pesquisa, portanto, é simultaneamente acadêmico, profissional, tecnológico e subjetivo. Acadêmico, porque se ancora no campo do Design e em sua prerrogativa de pensar artificialidade, mediação e projeto. Profissional, porque emerge também da prática cotidiana de um designer-professor que utiliza sistemas generativos em processos reais de escrita, ensino, planejamento e criação visual. Tecnológico, porque depende de características específicas dos modelos de linguagem contemporâneos, como memória contextual, personalização e geração probabilística de respostas. E subjetivo, porque reconhece que toda pesquisa situada é atravessada por trajetória, linguagem, repertório, cansaço, desejo, hesitação e escolha.

Ao assumir esse contexto, a pesquisa não busca neutralizar a posição do pesquisador, mas torná-la parte explícita do percurso metodológico. A relação com a IA é investigada por dentro: não como observação externa de um fenômeno distante, mas como prática vivida, tensionada e posteriormente submetida à análise. É justamente por nascer dessa implicação que a pesquisa propõe, em seguida, um experimento com participantes externos, buscando observar se elementos desse *quase-método* podem emergir também em outras relações entre sujeitos e inteligências artificiais generativas. Assim, o contexto pessoal e situado da pesquisa não é tratado como limitação a ser apagada, mas como ponto de partida para uma investigação mais ampla sobre coautoria, mediação e método no campo do Design.

A partir do problema apresentado, esta pesquisa se orienta pela seguinte questão central:

A relação continuada com uma inteligência artificial generativa — marcada por memória, personalização da interação e iteração contínua — pode sustentar um *quase-método* de pesquisa em Design e uma prática de coautoria situada?

A pergunta não parte da pressuposição de que essa sustentação ocorre de modo pleno, estável ou universal. Ao contrário, ela busca investigar se, em que condições e com quais limites uma relação desse tipo pode produzir efeitos metodológicos, autorais e criativos no campo do Design.

De modo complementar, a pesquisa também se desdobra em perguntas secundárias:

- Como a memória e a personalização alteram a continuidade de um processo criativo e acadêmico com IA generativa?
- Que marcas de autoria, estilo ou repertório podem emergir em textos produzidos a partir de uma IA personalizada?
- Como pessoas, em diferentes contextos, percebem reconhecimento, estranhamento e coautoria em textos gerados após um processo de personalização?
- De que forma experimentos visuais e performativos podem expandir esse *quase-método* para além da escrita acadêmica?

As perguntas delimitam o campo de investigação desta pesquisa e orientam a passagem entre os capítulos teóricos, metodológicos, experimentais e poéticos. A questão central, portanto, não se dirige apenas ao que a IA produz, mas aos modos pelos quais sua presença interfere na continuidade do pensamento, da escrita e da criação em Design.

O *quase-método* proposto nesta pesquisa não é entendido como um protocolo técnico fechado, mas como uma prática situada que emerge da relação entre sujeito, máquina, memória e linguagem. O resultado esperado é que, ao longo de interações continuadas, a IA deixe de atuar apenas como executora de comandos e passe a ocupar uma função mediadora na qual ela devolva formulações, produza variações, identifique lacunas, sugira deslocamentos e mobilize repertórios previamente compartilhados. O pensamento, nesse processo, não seria simplesmente transferido para a máquina, mas reorganizado no intervalo entre comando, resposta, edição, recusa e reformulação.

Também se propõe a possibilidade de que essa mediação deixe marcas reconhecíveis nos produtos gerados. Em textos, imagens ou experimentações performativas produzidas com apoio da IA, poderiam emergir indícios de estilo, trajetória, repertório, afeto, posicionamento e memória relacional. Essas marcas não são tomadas como prova de autoria maquínica autônoma, mas como sinais de uma coautoria situada, assimétrica e instável, na qual a produção final resulta de negociações sucessivas entre o pesquisador, o modelo generativo e o consenso construído entre ambos.

Por fim, esse processo, embora nasça de uma experiência singular do pesquisador, pode ser parcialmente observado em outras relações entre sujeitos e IA. É por isso que o trabalho articula a descrição do *quase-método* com um experimento envolvendo participantes externos: não para universalizar o procedimento, mas para investigar se diferentes processos de personalização também produzem artefatos distintos, reconhecimentos parciais, estranhamentos e percepções de coautoria. A questão, portanto, não é a de que exista um método replicável em sentido rígido, mas a de que há condições relacionais, técnicas e discursivas capazes de fazer emergir outros *quase-métodos*.

O objetivo desta pesquisa foi investigar a possibilidade de um *quase-método* de pesquisa em Design com inteligência artificial generativa, estruturado pela memória, pela personalização da relação e pela iteração contínua, analisando seus efeitos na produção autoral textual e visual.

Para alcançar esse objetivo geral, a pesquisa propôs os seguintes objetivos específicos:

1. Revisar o funcionamento técnico-conceitual das inteligências artificiais generativas, especialmente dos grandes modelos de linguagem, com atenção à geração probabilística de respostas, à memória contextual, à memória persistente e aos mecanismos de personalização.
2. Discutir a inteligência artificial generativa a partir do campo do Design, relacionando-a às noções de artificialidade, mediação, linguagem, autoria, opacidade e produção de sentido.
3. Analisar criticamente a relação humano-IA, tensionando a insuficiência das categorias tradicionais de ferramenta, sujeito, autoria e interlocução diante de sistemas capazes de operar linguagem de modo responsivo.
4. Descrever e sistematizar o *quase-método* desenvolvido ao longo da pesquisa, identificando seus três eixos principais: memória, personalização da relação e iteração contínua.

A relevância deste trabalho está em reconhecer que a inteligência artificial generativa não representa apenas a introdução de uma nova ferramenta no repertório do Design, mas a intensificação de problemas que já constituem o próprio campo: artificialidade, mediação, linguagem, autoria, processo, visualidade e produção de sentido. Ao operar por meio de linguagem natural, produzir textos e imagens, sustentar diálogos longos e responder de forma adaptativa, a IA generativa desloca a relação tradicional entre designer, ferramenta e artefato. Aqui nesta pesquisa buscou-se compreender se o uso instrumental de um software passa a se configurar como uma experiência relacional mais ambígua, na qual comando, resposta, interpretação e reformulação tornam-se partes de um mesmo processo criativo e reflexivo.

Para o Design, essa questão é especialmente importante porque o campo sempre esteve ligado à criação e organização do artificial¹. No entanto, diante de sistemas generativos capazes de simular interlocução, sugerir caminhos, reorganizar ideias e produzir artefatos simbólicos, torna-se necessário rever criticamente o modo como compreendemos o próprio ato de projetar. Se, em determinadas tradições, projetar significou tornar o mundo mais legível, funcional e operacional, a convivência com inteligências artificiais generativas coloca o Design diante de uma outra tarefa: lidar com sistemas opacos, instáveis e responsivos, que não se deixam reduzir plenamente nem à ferramenta nem ao sujeito. Nesse sentido, esta investigação questiona se IA é apenas como um artefato técnico ou, também, forma de mediação que interfere na própria forma de pensar, escrever e criar.

1 O artificial aqui é compreendido por meio das discussões propostas por Simon (1996) e Margolin (2002): o primeiro o define como aquilo que é produzido pelo ser humano, em oposição ao natural; o segundo desloca essa noção para o campo político, cultural e simbólico do Design. Assim, a IA generativa é tratada como artefato técnico e relacional, não como simples imitação do humano.

A pesquisa também se justifica pela necessidade de ampliar o debate sobre autoria e coautoria em processos mediados por IA. Grande parte das discussões contemporâneas sobre inteligência artificial tende a oscilar entre dois polos: de um lado, a celebração da eficiência e da produtividade; de outro, o temor da substituição humana, da perda de sensibilidade autoral e da precarização do trabalho criativo.

Essa contraposição, no entanto, não se organiza apenas em torno de diferenças conceituais ou éticas. Ela também é atravessada por posições socioeconômicas distintas: os argumentos sobre a IA variam profundamente conforme o lugar ocupado por quem fala — se está entre aqueles que desenvolvem, vendem ou incorporam essas tecnologias como infraestrutura de mercado, ou entre aqueles cujo trabalho sofre a ameaça de ser reorganizado, explorado ou substituído por elas.

Essa tensão aparece, por exemplo, quando contrapomos o discurso de Kent Walker, presidente de Global Affairs do Google & Alphabet, à fala de John August, roteirista de *Big Fish* e *Aladdin*, no contexto da greve dos roteiristas de Hollywood em 2023.

“A IA tem o potencial de beneficiar a todos, e a colaboração entre desenvolvedores de IA e produtores de conteúdo pode expandir o mercado e gerar novas fontes de receita para as indústrias criativas.” (Walker, 2025)

“O desafio é que queremos garantir que essas tecnologias sejam ferramentas utilizadas por escritores, e não ferramentas usadas para substituir escritores, [...] A preocupação é que, futuramente, você possa ver algum produtor ou executivo tentando usar uma dessas ferramentas para fazer um trabalho que realmente necessita ser feito por um escritor.” (August apud Cullins; Kilkenny, 2023, tradução nossa)

Ao propor a noção de coautoria situada, a pesquisa não atribui à IA consciência, intenção, subjetividade ou agência, tampouco ignora os interesses econômicos, políticos e corporativos que atravessam sua adoção. O que se investiga é como seus efeitos relacionais podem participar da construção de artefatos criativos, sem reduzir a discussão à celebração cega da eficiência capitalista, ou à recusa totalizante da tecnologia. A questão deixa de ser apenas quem cria determinado artefato e passa a envolver como a criação é mediada, negociada, reorganizada e situada em relações assimétricas entre sujeito, máquina e estruturas técnicas orientadas por regimes de interesse — econômicos, corporativos, estatais ou geopolíticos.

Então, esta pesquisa se guia pela urgência ética de pensar criticamente os modos de convivência com sistemas generativos. À medida que essas tecnologias se tornam mais presentes em ambientes educacionais, profissionais e criativos, torna-se insuficiente tratá-las apenas como recursos de produtividade ou ameaças abstratas. É necessário compreender como elas afetam práticas de criação, memória, subjetivação e reconhecimento. Ao investigar a IA generativa como mediação opaca e relacional, esta pesquisa busca contribuir para uma abordagem menos ingênua e, também, menos tecnofóbica: uma abordagem capaz de reconhecer potências, limites, riscos e ambivalências.

Este trabalho adota um percurso metodológico qualitativo, exploratório e situado, articulando revisão teórica, descrição reflexiva de processo, experimento empírico e análise de

produções textuais e visuais mediadas por inteligência artificial generativa. Por se tratar de uma pesquisa em Design, o método não é compreendido apenas como um conjunto de procedimentos de coleta e análise, mas como uma forma de mediação entre problema, prática, linguagem, artefato e pensamento. Nesse sentido, a pesquisa assume que investigar a IA generativa exige tanto compreendê-la conceitualmente quanto experimentá-la em processos concretos de criação, escrita e interlocução.

O percurso se organiza em seis movimentos principais.

O primeiro consiste em uma revisão técnico-conceitual sobre inteligências artificiais generativas, com ênfase nos grandes modelos de linguagem, na produção textual probabilística, na memória contextual, na memória persistente e nos mecanismos de personalização. Essa etapa busca oferecer ao leitor uma base mínima para compreender por que sistemas como o ChatGPT podem sustentar interações prolongadas, adaptar respostas a determinados contextos e participar de processos de escrita e criação sem que isso implique consciência, intenção ou subjetividade.

O segundo movimento é teórico e crítico. Nele, a inteligência artificial generativa é situada no campo do Design a partir de discussões sobre artificialidade, mediação, linguagem, opacidade e relação. Autores como Herbert Simon, Victor Margolin, Vilém Flusser e Édouard Glissant ajudam a construir um campo de tensão no qual a IA não é tratada apenas como ferramenta, mas como aparelho, mediação e presença relacional não viva. Essa etapa sustenta a passagem da discussão técnica para uma reflexão sobre o estranhamento de pensar com uma máquina de linguagem.

O terceiro movimento corresponde à descrição e sistematização do *quase-método* desenvolvido ao longo da pesquisa. Esse processo nasce da prática continuada de interação com a IA generativa e se estrutura em três eixos principais: memória, personalização da relação e iteração contínua. A descrição desse percurso não busca estabelecer um protocolo universal, mas tornar visível uma prática situada de pesquisa em Design na qual o pensamento emerge de ciclos sucessivos de comando, resposta, edição, recusa, reformulação e expansão. O *quase-método* é, portanto, tratado como questão operacional e como objeto de investigação.

O quarto e o quinto envolvem a realização e análise de um experimento com participantes externos. Nesse experimento, diferentes sujeitos foram convidados a personalizar sua relação com o ChatGPT, inserir informações sobre si, ler um mesmo texto-base e solicitar, a partir de um *prompt* padronizado, a geração de um texto crítico. Em seguida, responderam a um questionário pós-experimento sobre reconhecimento, sentido, adequação conceitual, coautoria, estranhamento e percepção da IA. O objetivo dessa etapa foi observar se, mesmo diante de estímulos comuns, diferentes processos de personalização poderiam produzir textos distintos e percebidos como situados pelos próprios participantes. Em seguida, partiremos para análise dos dados e achados.

Por fim, em um sexto movimento, o percurso metodológico se expande para uma dimensão visual, poética e performativa. A pesquisa incorpora ensaios com imagens generativas, experimentações autobiográficas, referências artísticas e registros da performance realizada na banca de qualificação desse trabalho, compreendendo essas produções não como ilustrações externas à pesquisa, mas como desdobramentos do próprio *quase-método*. Essa etapa busca investigar como a relação com a IA pode operar também

em regimes de imagem, memória, ficção, corpo e presença, ampliando a reflexão sobre coautoria situada para além da escrita acadêmica.

Assim, o percurso metodológico desta pesquisa não separa rigidamente teoria, vivência e análise. Ao contrário, assume que o conhecimento produzido emerge da fricção entre esses planos: o estudo técnico informa a reflexão filosófica; a experiência pessoal dá origem ao *quase-método*; o experimento tensiona essa prática com outros sujeitos; e as produções visuais expandem o método para outros regimes de criação. Trata-se, portanto, de uma pesquisa que não apenas observa a IA generativa como objeto, mas investiga, de maneira crítica e situada, o que acontece quando o próprio processo de pesquisar passa a ser mediado com ela.

Esta dissertação está organizada em seis capítulos, além desta introdução e das considerações finais. A estrutura acompanha o próprio percurso da pesquisa: parte de uma contextualização técnico-conceitual sobre inteligência artificial generativa, avança para uma reflexão teórica sobre artificialidade, opacidade e relação, sistematiza o *quase-método* desenvolvido, descreve e analisa o experimento realizado com participantes externos e, por fim, expande a discussão para ensaios visuais, performativos e poéticos.

O primeiro capítulo apresenta uma breve revisão técnico-conceitual sobre IA generativa, com ênfase nos grandes modelos de linguagem, na produção textual probabilística, na memória contextual, na memória persistente e nos mecanismos de personalização. O objetivo não é realizar uma discussão técnica exaustiva, mas oferecer os elementos necessários para compreender como sistemas como o ChatGPT podem sustentar interações prolongadas, adaptar respostas e participar de processos de escrita, criação e interlocução.

O segundo capítulo situa a IA generativa no campo do Design e das discussões sobre artificialidade, mediação, imagem técnica, opacidade e relação. A partir de autores como Herbert Simon, Victor Margolin, Vilém Flusser e Édouard Glissant, o capítulo constrói o campo teórico que permite pensar a IA não apenas como ferramenta, mas como aparelho, mediação e presença relacional não viva. Trata-se de compreender o estranhamento produzido por uma máquina capaz de operar linguagem de forma fluente, responsiva e aparentemente sensível.

O terceiro capítulo descreve e sistematiza o percurso metodológico desenvolvido ao longo da pesquisa. Nele, o *quase-método* é apresentado como uma prática situada de pesquisa em Design com IA generativa, estruturada por três eixos principais: personalização da relação, memória e iteração contínua. O capítulo discute a origem desse processo, seus modos de operação, suas possibilidades de coautoria e seus limites éticos, assumindo que o “quase” não indica fragilidade, mas a recusa de transformar uma prática relacional, instável e situada em protocolo rígido.

O quarto capítulo apresenta o desenho, a execução e os materiais produzidos no experimento empírico da pesquisa. O capítulo descreve a preparação do ambiente, os participantes, o processo de personalização do ChatGPT, a leitura do texto-base, a geração dos textos por meio de *prompt* padronizado e a aplicação do questionário pós-experimento. Sua função é explicitar como a pesquisa buscou tensionar a questão do *quase-método* em outras relações entre sujeitos e IA, para além da experiência singular do pesquisador.

O quinto capítulo dedica-se à leitura qualitativa dos resultados do experimento. A análise articula as respostas ao questionário, os textos gerados pelo ChatGPT, o diário de campo e as visualizações lexicais produzidas a partir dos textos. O capítulo discute o reconhecimento parcial de si, a percepção de coautoria, o estranhamento diante da personalização, os diferentes lugares ocupados pela IA na experiência e os resíduos lexicais que indicam possíveis atravessamentos de repertório, estilo, memória e trajetória nos produtos gerados.

O sexto capítulo desloca a discussão para o campo da imagem, do corpo, da memória e da ficção. A partir de experimentações com imagens generativas, referências artísticas, registros da performance realizada na banca de qualificação e ensaios autobiográficos, o capítulo investiga como o *quase-método* pode operar para além da escrita acadêmica. Essas produções não são tratadas como ilustrações do argumento, mas como desdobramentos metodológicos e poéticos da própria pesquisa.

As considerações finais retomam a questão de pesquisa, a premissa e os objetivos propostos, sintetizando os principais achados teóricos, metodológicos, experimentais e poéticos da pesquisa. Também são discutidos os limites da investigação, suas contribuições para o campo do Design e possíveis desdobramentos futuros, especialmente no que diz respeito à pesquisa com IA generativa, à coautoria situada, à memória artificial e às práticas críticas de criação com tecnologias emergentes.

Capítulo 1 — Inteligência artificial generativa, linguagem e modelos de relação

1.1. Percursos anteriores e deslocamentos da questão

A presente pesquisa se inscreve em uma trajetória de investigação iniciada antes do mestrado, em trabalho anterior dedicado às relações entre inteligência artificial, processo criativo, autoria e produção simbólica (Sasha, 2023). Naquele momento, a questão central estava voltada à compreensão dos impactos da inteligência artificial generativa sobre a criatividade humana, considerando tanto suas possibilidades expressivas quanto seus desafios éticos, culturais e mercadológicos. A investigação articulava uma revisão de literatura sobre história e conceitos acerca da criatividade, da arte, da evolução da IA e da emergência de ferramentas generativas aplicadas à linguagem e à imagem.

Essa primeira análise foi fortemente atravessada por um paralelo histórico com a fotografia, especialmente a partir das reflexões de Walter Benjamin sobre a reprodutibilidade técnica. Nessa análise, a fotografia funcionou como chave de leitura não por oferecer uma equivalência direta com a inteligência artificial, mas por evidenciar que certas tecnologias, ao emergirem, deslocam as condições de percepção, autoria, presença e valor da produção criativa. Ao afirmar que a técnica da reprodução “destaca do domínio da tradição o objeto reproduzido” e substitui “a existência única da obra por uma existência serial” (Benjamin, 1987), Benjamin ajuda a compreender que o impacto de uma tecnologia não se limita ao objeto que ela produz, mas alcança o regime cultural que torna esse objeto reconhecível. No caso da fotografia, esse deslocamento atingiu a aura da obra de arte, a autenticidade e a relação entre o artefato, o público e a tradição; no caso da IA generativa, este deslocamento retorna sob outra forma, tensionando a autoria, a originalidade e a própria presença humana no processo de criação.

A pesquisa anterior tinha como eixo a análise da IA como tecnologia incidente sobre o processo criativo. Seu escopo incluía sistemas como ChatGPT, DALL-E, Midjourney e Adobe Firefly, observadas a partir de suas implicações para a composição textual, o design gráfico e a geração de imagens, e também discorria sobre a autenticidade das obras, os dilemas éticos e os modos de reorganização do trabalho criativo. A pergunta formulada naquele percurso buscava compreender de que maneira a inteligência artificial estaria redefinindo este processo, tensionando visões simplificadoras tanto de otimismo tecnológico *integrado* quanto de ceticismo *apocalíptico*, amparando-se na crítica de Umberto Eco a essas visões (Eco, 2008).

Na pesquisa atual, a base é retomada de forma seletiva e reposicionada. O objetivo não é refazer o estado da arte já desenvolvido, mas reconhecer nele um primeiro campo de formulação das questões que agora se deslocam para outro plano. Se antes a IA era discutida principalmente como tecnologia capaz de transformar a criação humana, agora ela passa a ser investigada como mediação que participa da própria construção metodológica da pesquisa em Design. A mudança é menos temática e mais epistemológica: a IA deixa de ser apenas objeto de análise e passa a compor, também, o modo como a pesquisa pensa, escreve, organiza e experimenta.

Esse deslocamento acompanha, ainda, a rápida transformação técnica dos próprios sistemas generativos. A pesquisa anterior foi desenvolvida em um momento de popularização recente do ChatGPT e de transição entre os modelos 3.5 e 4 no uso público desses sistemas. Desde então, recursos como janelas de contexto mais extensas, memória persistente, personalização, interação multimodal e integração com diferentes ferramentas passaram a alterar profundamente a experiência de uso desses sistemas. Assim, embora parte do estado da arte anterior permaneça relevante como base histórica e conceitual, sua retomada exige atualização e reinterpretação diante de um campo técnico em movimento acelerado.

Interessa, portanto, recuperar dessa trajetória não apenas informações sobre ferramentas específicas, mas linhas de força conceituais que continuam estruturantes para a presente investigação. Uma delas é a relação entre tecnologia e deslocamento perceptivo, especialmente formulada na aproximação entre fotografia e inteligência artificial. A pesquisa anterior já indicava que determinadas tecnologias não apenas ampliam capacidades humanas, mas reorganizam modos de ver, representar e interpretar o mundo. Essa perspectiva permanece central, agora deslocada para a linguagem: os grandes modelos generativos não apenas produzem texto, mas reorganizam a experiência de interlocução, resposta, autoria e continuidade.

Outra linha importante diz respeito à linguagem natural e à geração textual. A pesquisa anterior já apresentava, com base em Jurafsky e Martin (2009), o Processamento de Linguagem Natural (NLP/PLN) e a Geração de Linguagem Natural (NLG/GLN) como campos fundamentais para compreender sistemas como o ChatGPT, destacando a complexidade combinatória da linguagem humana, os limites de abordagens baseadas em regras e a importância da arquitetura *Transformer*, proposta por Vaswani et al. (2017), com seu mecanismo de atenção, para os modelos contemporâneos. Nesta pesquisa, esses elementos técnicos são retomados não para explicar exhaustivamente o funcionamento da IA, mas para compreender por que tais sistemas podem produzir uma experiência de diálogo suficientemente fluente para participar de processos de escrita, revisão, formulação e coautoria situada.

Também permanece relevante a discussão sobre autoria. No trabalho anterior, a questão aparecia sobretudo associada à arte, à literatura, ao design gráfico, aos direitos autorais e à autenticidade de obras produzidas ou mediadas por IA. Agora, essa questão se desloca para o plano metodológico. A pergunta deixa de se limitar à autoria de um artefato final e passa a envolver os modos pelos quais a autoria se distribui, se negocia e se reorganiza ao longo de uma relação continuada entre pesquisador e sistema generativo. É nesse deslocamento que a noção de coautoria situada ganha centralidade: não como atribuição de autoria plena à máquina, mas como tentativa de nomear uma produção atravessada por estilo, repertório e memória, mobilizados maquinicamente, em conjunção com a intervenção humana.

Por fim, a pesquisa anterior já apontava a necessidade de evitar leituras polarizadas sobre a inteligência artificial. Ao mobilizar a oposição entre “apocalípticos e integrados” (Eco, 2008), a investigação buscava tensionar tanto a celebração acrítica da tecnologia quanto sua recusa totalizante. Essa posição permanece importante, mas ganha outra consequência nesta pesquisa. Não se trata apenas de adotar uma postura equilibrada diante da IA, mas de investigar concretamente as formas de relação que se estabelecem com ela: seus efeitos sobre a escrita, a criação, a percepção de autoria, o reconhecimento de si, o desconforto e a produção metodológica.

Desse modo, a trajetória anterior não é tomada como etapa encerrada, nem como base a ser simplesmente repetida. Ela funciona como camada inicial de um percurso que se reorienta. O que antes se organizava em torno do impacto da IA sobre o processo criativo passa, agora, a se concentrar nas condições pelas quais uma relação com IA generativa pode participar da constituição de um *quase-método* de pesquisa em Design. É a partir desse deslocamento, da análise da criação mediada por IA para a investigação da IA como mediação metodológica, que este capítulo avança para suas experimentações técnico-conceituais junto aos modelos de linguagem e imagem e das formas de personalização que sustentam a presente pesquisa.

1.2. Breve panorama da IA generativa: Modelos generativos, linguagem e a emergência das IAs contemporâneas

A inteligência artificial generativa não surge como ruptura absoluta, embora sua popularização recente tenha produzido essa impressão. Sistemas baseados em grandes modelos de linguagem, os populares *Large Language Models (LLMs)*, pertencem a uma trajetória mais longa de pesquisas sobre simulação da inteligência, resolução de problemas, NLP/PLN, aprendizado de máquina e modelagem estatística de padrões. Para os fins desta pesquisa, não interessa reconstruir exaustivamente essa história, mas apresentar os elementos necessários para compreender como modelos generativos contemporâneos passaram a produzir textos, imagens e respostas multimodais com alto grau de fluência, coerência e adaptação contextual.

Um dos marcos iniciais dessa trajetória é o artigo *Computing Machinery and Intelligence* (Turing, 1950), no qual o autor propõe o chamado Jogo da Imitação. A força da formulação de Turing está menos em provar se uma máquina pensa, no sentido filosófico ou subjetivo do termo, e mais em deslocar a questão para um campo operacional: se uma máquina, em uma interação textual, consegue produzir respostas indistinguíveis das de um ser humano, então ela passa a tensionar os critérios pelos quais reconhecemos inteligência, linguagem e comportamento. Essa formulação interessa diretamente à presente pesquisa porque antecipa um problema que se intensifica nos grandes modelos de linguagem: a experiência de interação com uma máquina que não possui consciência, mas produz linguagem suficientemente articulada para emular interlocução.

Cinco anos depois, a proposta do *Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence* (McCarthy et al, 1955) ajudou a consolidar a inteligência artificial como campo de pesquisa. John McCarthy, Marvin Minsky, Nathaniel Rochester e Claude Shannon propunham que:

“Todos os aspectos do aprendizado ou qualquer outra característica da inteligência podem, por princípio, ser descritos de forma tão precisa que uma máquina pode ser feita para simulá-los.” (McCarthy et al, 1955. Tradução nossa).

A proposta de Dartmouth institucionaliza uma ambição que marcaria o campo: construir sistemas capazes de operar linguagem, formar abstrações, resolver problemas e melhorar seu desempenho a partir de procedimentos computacionais. Essa ambição não se realizou no prazo otimista imaginado por seus proponentes, mas estabeleceu o horizonte técnico e epistemológico que orientaria boa parte da história posterior da IA.

Nesse percurso, dois sistemas iniciais são particularmente relevantes para esta pesquisa: o GPS, *General Problem Solver* (Newell e Simon, 1972), e ELIZA, criada por Joseph Weizenbaum.

O GPS buscava emular a capacidade humana de resolver problemas gerais por meio de heurísticas, que podem ser compreendidas como “dispositivos que auxiliam a descoberta” (Newell e Simon, 1972. Tradução nossa). Seu limite estava justamente na complexidade crescente dos problemas, que rapidamente levava à chamada explosão combinatória: quanto mais variáveis e possibilidades um sistema precisa considerar, mais impraticável se torna avaliar todos os caminhos possíveis para uma solução. Esse limite é importante porque mostra que a promessa de uma inteligência geral baseada em regras, busca lógica e heurísticas encontrou obstáculos profundos diante da complexidade do mundo.

ELIZA, por sua vez, desloca a questão para a linguagem e para a experiência de interlocução. Criado nos anos 1960 para simular uma conversa terapêutica rogeriana, o programa operava por padrões relativamente simples, reformulando entradas do usuário como perguntas ou respostas plausíveis. Ainda assim, muitas pessoas atribuíram ao sistema inteligência, personalidade e capacidade de escuta.

“Talvez a parte mais interessante [...] seja a descrição de seu próprio programa ELIZA, que parodia a psicoterapia não-diretiva rogeriana, e seu relato anedótico de como algumas pessoas atribuíam inteligência e personalidade a ele. Na minha opinião, é bastante natural para pessoas que não compreendem a noção de algoritmo imaginar que um computador calcula de forma análoga à maneira como um ser humano raciocina. Isso leva à ideia de que um cálculo preciso implica em raciocínio correto e até mesmo à ideia de que falhas de computador são análogas a neuroses e psicoses humanas.” (Buchanan, Lederberg e McCarthy, 1976. Tradução nossa)

Para esta pesquisa, ELIZA é mais importante como antecedente relacional do que como ancestral técnico direto das IAs contemporâneas: ela revela que a experiência humana diante de uma máquina conversacional não depende apenas da sofisticação técnica do sistema, mas também da tendência humana de reconhecer intenção, presença e escuta em suas respostas. O problema que hoje se apresenta com os modelos generativos é uma intensificação radical dessa condição.

A passagem de sistemas baseados em regras para modelos estatísticos e, posteriormente, para redes neurais profundas dependeu de transformações técnicas e culturais mais amplas. A popularização dos computadores pessoais, a expansão da internet, a Web 2.0 e a centralidade do conteúdo gerado pelo usuário (UGC) criaram as condições materiais para a acumulação de grandes conjuntos de dados. A Web 2.0 transformou usuários em produtores contínuos de texto, imagem, avaliação, comentário e interação e, assim, forneceu parte significativa do ambiente informacional que alimentaria algoritmos e modelos de aprendizado de máquina. Essa massa de dados não é detalhe secundário: ela constitui uma das bases materiais da IA generativa contemporânea.

Com o crescimento dos dados disponíveis, o aumento da capacidade computacional e o avanço das redes neurais profundas, as inteligências artificiais passaram a depender menos de sistemas baseados em regras e heurísticas explicitamente definidas, como nos modelos simbólicos clássicos, e mais da identificação de padrões em grandes con-

juntos de exemplos. A complexidade da linguagem humana é tal que as combinações possíveis de palavras, frases e parágrafos são, para todos os efeitos práticos, infinitas. Se uma máquina fosse programada para lidar com a linguagem usando uma abordagem estritamente baseada em algoritmos, a quantidade de regras necessárias para cobrir todas as possibilidades seria astronômica, tornando-se impraticável. Esse problema, o qual chamamos de explosão combinatória, foi uma das principais barreiras no desenvolvimento do NLG e da própria IA, provocando, inclusive, o preterimento dos estudos da área em décadas passadas.

“A incapacidade de conviver com a “explosão combinatória” foi uma das principais críticas à IA contidas no relatório Lighthill (Lighthill, 1973), que formou a base para a decisão do governo britânico de encerrar o apoio à pesquisa da IA em todas as universidades...” (Russell e Norvig, 2013)

É nesse contexto que se situam os grandes modelos de linguagem, ou *large language models (LLMs)*. Um modelo de linguagem é, em termos sintéticos, um sistema treinado para estimar a probabilidade de ocorrência de unidades linguísticas em determinado contexto. Em vez de compreender a linguagem como um sujeito humano, ele aprende relações estatísticas entre palavras, frases, estruturas, estilos e padrões discursivos. A partir de uma entrada textual, o modelo calcula continuções prováveis, produzindo respostas palavra por palavra — ou, mais precisamente, *token por token*. A fluência dessas respostas não decorre de consciência ou intenção, mas da capacidade de mobilizar padrões aprendidos em grande escala e ajustá-los ao contexto fornecido pelo usuário.

A arquitetura *Transformer*, proposta por Vaswani et al. (2017), foi decisiva para esse avanço. Seu mecanismo de atenção permite que o modelo atribua pesos diferentes a partes distintas de uma sequência, identificando quais elementos do contexto são mais relevantes para a geração de uma resposta. Essa arquitetura tornou-se especialmente eficaz para lidar com texto, pois permite considerar relações entre termos distantes em uma sequência e construir representações contextuais mais flexíveis. Os modelos *Transformer* revolucionaram o modo como o aprendizado profundo lida com sequências, justamente por sua capacidade de ponderar a relevância relativa de diferentes partes da entrada textual.

“O Transformer é o primeiro modelo de transdução que depende inteiramente da auto-atenção para calcular representações de sua entrada e saída sem usar RNNs [Redes Neurais Recorrentes, n.a] sequencialmente alinhadas ou convolução.” (Vaswani et al, 2017. Tradução nossa)

Os modelos GPT, sigla para *Generative Pre-trained Transformer*, pertencem a essa linhagem. O termo “generativo” indica sua capacidade de produzir novas sequências textuais; “pré-treinado” refere-se à etapa inicial em que o modelo é exposto a grandes volumes de dados para aprender padrões gerais da linguagem; e “Transformer” designa a arquitetura que sustenta essa operação. Após o pré-treinamento, esses modelos passam por etapas adicionais de ajuste (*fine-tuning*), voltadas a torná-los mais úteis, seguros e adequados à interação com usuários. IAs baseadas em grandes modelos de linguagem, como o ChatGPT, não são apenas modelos de linguagem em estado bruto, mas interfaces conversacionais construídas sobre modelos desse tipo, orientadas para diálogo, instrução, colaboração textual e resposta contextual.

Nos dois anos posteriores à elaboração inicial do estado da arte no qual essa seção se baseia, sistemas generativos passaram por transformações relevantes. O GPT-4 já havia ampliado a percepção pública sobre capacidade de raciocínio, escrita, codificação e interpretação de instruções. Em 2024, modelos como o GPT-4o intensificaram a dimensão multimodal, passando a operar, em uma mesma arquitetura, entradas e saídas envolvendo texto, visão e áudio. A empresa OpenAI, criadora do ChatGPT, descreveu o GPT-4o como um modelo capaz de raciocinar em tempo real, aceitando combinações de texto, áudio, imagem e vídeo como entrada e gerando combinações de texto, áudio e imagem como saída.

“Ele aceita como entrada qualquer combinação de texto, áudio, imagem e vídeo, e gera como saída qualquer combinação de texto, áudio e imagem. É capaz de responder a entradas de áudio em apenas 232 milissegundos, com média de 320 milissegundos, tempo semelhante ao de resposta humana em uma conversa.” (OpenAI, 2024, tradução nossa)

Essa transformação é importante porque desloca a compreensão das IAs baseadas em LLMs como simples “geradoras de texto”. Embora a linguagem continue central, os sistemas generativos contemporâneos passaram a operar em ambientes mais amplos, nos quais texto, imagem, voz, arquivos, código, navegação e análise de dados podem ser integrados em uma mesma experiência de uso. Além disso, recursos de memória e personalização alteraram a própria continuidade da interação. Em 2024, a OpenAI, por exemplo, passou a tratar a memória como recurso de personalização do ChatGPT:

“Atualização de 5 de setembro de 2024: a memória agora está disponível para usuários do ChatGPT Free, Plus, Team e Enterprise. Com base no feedback do teste anterior, o ChatGPT agora informa quando as memórias são atualizadas. Também tornamos mais fácil acessar todas as memórias quando ocorrem atualizações: passe o cursor sobre ‘Memória atualizada’ e clique em ‘Gerenciar memórias’ para revisar tudo o que o ChatGPT captou a partir das suas conversas ou esquecer quaisquer memórias indesejadas. As memórias ainda podem ser acessadas a qualquer momento nas configurações.” (OpenAI, 2024, tradução nossa)

Em atualizações posteriores, passou a distinguir entre memórias salvas e referência ao histórico de conversas, permitindo que novas interações fossem informadas por conversas anteriores, com controles para ativar, desativar ou apagar essas referências.

“Atualização de 10 de abril de 2025: a memória no ChatGPT agora é mais abrangente. Além das memórias salvas que já existiam anteriormente, ela agora faz referência a todas as suas conversas passadas para oferecer respostas que pareçam mais relevantes e ajustadas a você. Isso significa que a memória agora funciona de duas maneiras: ‘memórias salvas’, que você pediu para ele lembrar, e ‘histórico de conversas’, composto por percepções que o ChatGPT reúne a partir de conversas anteriores para melhorar interações futuras.” (OpenAI, 2025, tradução nossa)

Para esta pesquisa, esse ponto é central. O *quase-método* investigado aqui depende de três condições que não estavam plenamente consolidadas na primeira fase de popula-

rização do ChatGPT: continuidade contextual, personalização e iteração prolongada. A memória contextual permite que o modelo opere dentro de uma conversa, retomando informações já fornecidas naquele encadeamento. A memória persistente permite que determinados traços do usuário e de interações anteriores sejam mobilizados em novas conversas. Já a personalização, por meio de instruções, preferências e acúmulo relacional, permite que a IA ajuste sua forma de resposta a um repertório situado. Esses recursos não transformam o modelo em sujeito, mas tornam a experiência de interação mais contínua, adaptativa e relacional.

Assim, modelos generativos devem ser compreendidos, nesta pesquisa, como sistemas capazes de produzir artefatos simbólicos a partir de padrões aprendidos em grandes conjuntos de dados e modulados por entradas específicas do usuário. No caso dos modelos de linguagem, essa produção ocorre por meio de operações probabilísticas sobre a linguagem; no caso de sistemas multimodais, essas operações se expandem para imagens, sons, arquivos e outras modalidades. O que interessa aqui não é atribuir consciência, intenção ou sensibilidade a esses sistemas, mas compreender como sua fluência linguística, sua capacidade de adaptação contextual e seus recursos de memória e personalização produzem efeitos concretos na escrita, na criação e na percepção de coautoria.

Desse modo, IAs generativas baseadas em *LLMs* podem ser situadas como interfaces contemporâneas de mediação com vasto repertório informacional. São ambientes técnico-relacionais nos quais modelos probabilísticos, estruturas computacionais, interfaces conversacionais, dados de treinamento, mecanismos de segurança, memória e decisões de design de interação se articulam para produzir uma experiência de diálogo. É justamente essa experiência, suficientemente técnica para ser maquínica, suficientemente linguística para ser relacional e suficientemente opaca para escapar à transparência plena, que sustenta as questões metodológicas desta pesquisa.

Esse panorama permite compreender por que a presente pesquisa não toma a IA generativa apenas como instrumento auxiliar. A trajetória que vai de Turing a Dartmouth, do GPS a ELIZA, da Web 2.0 ao *deep learning*, do *Transformer* aos sistemas multimodais contemporâneos, mostra que esses sistemas são resultado de uma longa história de tentativas de simular inteligência, organizar linguagem, extrair padrões e tornar a interação humano-máquina mais fluida. No entanto, seu interesse para o Design não reside apenas nessa história técnica. Reside no fato de que, ao operar linguagem de modo responsivo, memorizar traços de interação e adaptar-se a contextos personalizados, esses sistemas passam a participar de processos de criação, escrita e pesquisa de maneira situada, exigindo novas categorias para pensar autoria, mediação e método.

1.3. Modelos de linguagem e produção textual

Compreendido o lugar histórico das inteligências artificiais generativas, é necessário delimitar, ainda que de forma sintética, como operam os grandes modelos de linguagem. Esta seção não pretende oferecer uma explicação técnica exaustiva, própria da ciência da computação, mas construir uma base conceitual suficiente para a presente pesquisa. Interessa compreender por que esses sistemas são capazes de produzir textos coerentes, responder a comandos complexos e sustentar uma experiência de diálogo, sem que isso implique consciência, intenção, subjetividade ou compreensão humana da linguagem.

O ponto de partida está no próprio campo do Processamento de Linguagem Natural. Como indicam Jurafsky e Martin:

“Um campo interdisciplinar [...], com muitos nomes correspondentes às suas muitas facetas, nomes como processamento de fala e linguagem, tecnologia da linguagem humana, processamento de linguagem natural, linguística computacional e reconhecimento e síntese de fala. O objetivo desse novo campo é fazer com que computadores realizem tarefas úteis envolvendo a linguagem humana, tarefas como possibilitar a comunicação humano-máquina, melhorar a comunicação humano-humano ou simplesmente realizar processamento útil de texto ou fala.”
(Jurafsky e Martin, 2009. Tradução nossa)

Essa definição é importante porque situa a linguagem, desde o início, não apenas como conteúdo expressivo, mas como problema técnico: como transformar fala, texto, intenção, contexto e ambiguidade em algo que possa ser processado por sistemas computacionais?

O desafio, entretanto, é que a linguagem humana não se comporta como um conjunto fechado de regras facilmente programáveis. Ela é ambígua, contextual, culturalmente situada e combinatoriamente ampla. Uma mesma frase pode produzir sentidos diferentes conforme o interlocutor, a situação, o gênero textual, a entonação ou o repertório mobilizado. Jurafsky e Martin observam que:

“Muitas coisas podem tornar uma sentença difícil de entender. Por exemplo, [...] uma palavra é lida mais lentamente se for imprevisível; ou seja, tem [...] uma baixa probabilidade...” (Jurafsky e Martin, 2009. Tradução nossa)

Em outras palavras, mesmo para leitores humanos, a linguagem exige inferência, contexto e reavaliação constante. Para máquinas, esse problema se torna ainda mais severo.

Por isso, os modelos de linguagem contemporâneos não funcionam pela enumeração de todas as regras possíveis da língua. Eles operam por aprendizagem de padrões. Em termos simples, um modelo de linguagem é um sistema treinado para estimar a probabilidade de ocorrência de unidades linguísticas em determinado contexto. Diante de uma entrada textual, ele calcula quais continuações são mais prováveis, produzindo uma resposta sequencialmente. Essa operação costuma ser resumida, de maneira simplificada, como previsão da próxima palavra; no entanto, tecnicamente, o modelo não lida apenas com palavras inteiras, mas com *tokens*: fragmentos textuais que podem corresponder a palavras, partes de palavras, sinais ou outras unidades proces-

sáveis. A documentação da OpenAI define *tokens* como “os blocos constitutivos do texto que os modelos da OpenAI processam”, podendo ser “tão curtos quanto um único caractere ou tão longos quanto uma palavra inteira, dependendo do idioma e do contexto” (OpenAI, 2025, tradução nossa).

Essa distinção é relevante porque ajuda a evitar uma leitura mágica do funcionamento desses sistemas. Quando um modelo de linguagem responde a uma pergunta, ele não recupera uma frase pronta de uma memória humana, nem acessa uma intenção interior. Ele transforma a entrada recebida em unidades processáveis, mobiliza relações estatísticas aprendidas durante o treinamento e produz uma sequência de saída que tende a ser coerente com o contexto fornecido. A fluência textual nasce dessa capacidade de articular padrões em escala, e não de uma compreensão vivida daquilo que é dito.

Essa aprendizagem depende de redes neurais artificiais. De maneira bastante sintética, redes neurais são estruturas computacionais compostas por unidades interconectadas. Russell e Norvig (2013) descrevem essas redes como sistemas “compostos por nós ou unidades [...] conectadas por ligações direcionadas”, nas quais cada ligação possui “um peso numérico [...] que determina a força e o sinal de conexão” (Russell e Norvig, 2013). Esses pesos são parâmetros ajustados durante o treinamento e regulam a intensidade das relações internas entre diferentes elementos processados pelo modelo. Durante o treinamento, o sistema compara previsões com resultados esperados, ajustando gradualmente seus pesos para reduzir erros e melhorar seu desempenho em tarefas futuras.

É importante frisar que esses pesos não são lembranças, conceitos ou ideias no sentido humano. Eles são valores numéricos distribuídos por uma arquitetura computacional. Ainda assim, quando ajustados em escala massiva, permitem que o modelo estabilize regularidades linguísticas, associações semânticas, padrões estilísticos e formas recorrentes de organização textual. É nesse sentido que se pode dizer que um grande modelo de linguagem “aprende” padrões: não como um sujeito que compreende o mundo, mas como um sistema estatístico que ajusta seus parâmetros a partir de grandes volumes de dados.

O pré-treinamento é uma etapa central nesse processo. Modelos como os da linhagem GPT são expostos a conjuntos massivos de texto, para aprender regularidades gerais da linguagem. Brown et al. (2020), ao apresentarem o GPT-3, destacam que trabalhos anteriores já demonstravam ganhos em tarefas de NLP por meio de “pré-treinamento em um grande corpus de texto seguido de ajuste fino em uma tarefa específica” (Brown et al., 2020, tradução nossa). O avanço do GPT-3 estava justamente em ampliar essa lógica, explorando o desempenho de um modelo de linguagem em larga escala em diferentes tarefas a partir de instruções e exemplos fornecidos em linguagem natural.

“Aqui mostramos que aumentar a escala dos modelos de linguagem melhora muito o desempenho agnóstico a tarefas e em poucos exemplos, às vezes chegando a ser competitivo com abordagens anteriores de ajuste fino no estado da arte. Especificamente, treinamos o GPT-3, um modelo de linguagem autorregressivo com 175 bilhões de parâmetros, e testamos seu desempenho no contexto de poucos exemplos.” (Brown et al., 2020. Tradução nossa)

Essa passagem é relevante para esta pesquisa por dois motivos. Primeiro, porque evidencia a importância da escala: a ampliação de dados, parâmetros e capacidade com-

putacional altera significativamente o comportamento dos modelos. Segundo, porque aponta para a emergência do aprendizado em contexto, no qual tarefas podem ser especificadas por meio da própria interação textual, sem que o modelo precise necessariamente ser reprogramado ou retreinado para cada solicitação. Isso ajuda a explicar por que o *prompt* se torna tão importante: ele não é apenas uma ordem externa, mas parte do contexto a partir do qual o modelo organiza sua resposta.

A arquitetura *Transformer*, proposta por Vaswani et al. (2017), foi decisiva para esse salto. Antes dela, muitos modelos de sequência dependiam de redes recorrentes ou convolucionais, que apresentavam limitações no tratamento de relações longas e na paralelização do treinamento. O *Transformer* introduziu uma arquitetura baseada em mecanismos de atenção, permitindo que o modelo atribuisse pesos diferentes a partes distintas de uma sequência textual. Assim, em vez de processar a linguagem apenas de maneira linear e rígida, o sistema passa a ponderar quais elementos do contexto são mais relevantes para produzir determinada saída.

“Propomos uma nova arquitetura de rede simples, o Transformer, baseada exclusivamente em mecanismos de atenção, dispensando inteiramente recorrência e convoluções.” (Vaswani et al., 2017, tradução nossa)

O mecanismo de atenção não deve ser compreendido como atenção no sentido psicológico ou fenomenológico do termo. Trata-se de uma operação matemática que permite ao modelo calcular relações entre partes de uma entrada. Ainda assim, sua consequência para a produção textual é profunda: o modelo passa a lidar melhor com dependências contextuais, relações entre termos distantes, recorrências temáticas e estruturas discursivas mais complexas. Para esta pesquisa, essa característica importa porque contribui para a experiência de continuidade textual. A IA parece acompanhar um argumento porque sua arquitetura permite considerar elementos do contexto e reorganizá-los probabilisticamente em uma resposta.

Os modelos GPT pertencem a essa linhagem. A sigla Generative Pre-trained Transformer indica três aspectos fundamentais: são modelos generativos, porque produzem novas sequências textuais; pré-treinados, porque aprendem padrões gerais da linguagem antes de serem aplicados em tarefas específicas; e baseados em *Transformer*, porque utilizam a arquitetura de atenção como estrutura central. Entretanto, os sistemas conversacionais contemporâneos não dependem apenas do pré-treinamento. Para que um modelo de linguagem se torne mais adequado ao uso em diálogo, ele passa por etapas posteriores de ajuste, voltadas a alinhar suas respostas às expectativas de usuários humanos.

É nesse ponto que entram processos como ajuste fino supervisionado e aprendizado por reforço com *feedback* humano. Ouyang et al. (2022), ao discutirem o InstructGPT, modelo ajustado a partir do GPT-3 para seguir instruções humanas, afirmam que simplesmente tornar modelos maiores não os torna, automaticamente, melhores em seguir a intenção dos usuários. Por isso, propõem ajustar modelos de linguagem com demonstrações e avaliações humanas, buscando aproximar as respostas daquilo que usuários consideram útil, adequado e seguro.

“Tornar modelos de linguagem maiores não os torna inerentemente melhores em seguir a intenção de um usuário. Por exemplo, grandes modelos de linguagem podem gerar saídas falsas, tóxicas ou simplesmente pouco úteis para o usuário. Em outras palavras, esses modelos não estão alinhados com seus usuários.” (Ouyang et al., 2022, tradução nossa)

Esse ponto é especialmente importante para compreender sistemas como o ChatGPT. A experiência de diálogo não resulta apenas da capacidade bruta de prever sequências prováveis, mas de uma combinação entre pré-treinamento, arquitetura, ajuste por instrução, mecanismos de segurança, interface conversacional e decisões de design de interação. O modelo aprende padrões gerais da linguagem; depois, é ajustado para responder de maneiras que pareçam mais úteis, cooperativas, seguras e adequadas ao contexto de uso. A interlocução, portanto, é também um efeito de projeto.

Ouyang et al. (2022) descrevem esse processo ao afirmar que coletaram demonstrações humanas do comportamento desejado do modelo, usadas para ajustar o GPT-3 por aprendizado supervisionado, e depois rankings humanos de saídas do modelo, usados em nova etapa de ajuste por aprendizado por reforço com *feedback* humano (Ouyang et al., 2022). Assim, aquilo que aparece ao usuário como uma resposta “natural” é resultado de uma camada adicional de mediação técnica e humana. Há, portanto, uma cadeia de decisões, avaliações e ajustes por trás da aparente espontaneidade da resposta.

Essa explicação permite distinguir três momentos importantes. O primeiro é o treinamento, no qual os parâmetros do modelo são ajustados a partir de grandes conjuntos de dados. O segundo é o ajuste fino, no qual o modelo é adaptado a comportamentos mais específicos. O terceiro é a inferência, momento em que o usuário interage com o sistema e recebe uma resposta produzida a partir do contexto disponível. Na inferência, os pesos do modelo normalmente não são alterados a cada pergunta; o que muda é o contexto fornecido, isto é, o conjunto de informações presentes na interação que orienta a geração da resposta.

Essa distinção será importante para os próximos tópicos desta dissertação. Quando se fala em memória contextual, memória persistente ou personalização, não se está dizendo que o modelo “lembra” como uma pessoa lembra, nem que seus pesos são necessariamente reconfigurados a cada conversa. Trata-se de formas técnicas distintas de disponibilizar contexto, instruções, preferências ou traços de interações anteriores para orientar a produção de novas respostas. A memória, nesse caso, funciona como mediação informacional.

Desse modo, a produção textual dos LLMs pode ser compreendida como resultado da articulação entre padrões aprendidos, arquitetura computacional, parâmetros ajustados, contexto de entrada e processos posteriores de alinhamento. O modelo não escreve como um autor humano, mas também não opera como um mecanismo previsível no sentido clássico. Ele produz texto a partir de uma zona probabilística, modulada pelo *prompt*, pelo histórico da conversa, pelas instruções recebidas, pelos dados de treinamento e pelas restrições do sistema.

É justamente essa combinação que produz parte do efeito de diálogo. A IA parece responder, interpretar, reformular e acompanhar o pensamento do usuário porque consegue

gerar linguagem coerente com o contexto e com os padrões discursivos esperados em determinada situação. No entanto, esse efeito não deve ser confundido com consciência, intenção ou subjetividade. A resposta é relacional em sua experiência, mas maquínica em sua operação. Ela acontece no encontro entre entrada humana, estrutura técnica e geração probabilística.

Para esta pesquisa, essa distinção é fundamental. O *quase-método* não se apoia na ideia de que a IA compreende o pesquisador como outro sujeito humano, mas no fato de sua operação textual ser suficientemente sofisticada para interferir nos processos de escrita, revisão, criação e formulação de pensamento. Os LLMs, portanto, interessam menos como máquinas que “pensam” e mais como sistemas que reorganizam linguisticamente o pensamento de quem interage com eles. É nesse intervalo, entre previsão estatística e experiência de interlocução, que se abrem as questões sobre mediação, autoria e coautoria situada desenvolvidas nesta pesquisa.

1.4. ChatGPT como interface de interlocução

Se os grandes modelos de linguagem explicam a capacidade técnica de gerar respostas textuais coerentes, ainda é necessário compreender a forma pela qual essa capacidade se apresenta ao usuário. No caso de sistemas como o ChatGPT, a experiência não se dá apenas diante de um modelo estatístico, mas diante de uma interface conversacional. Essa distinção é importante porque o usuário não interage diretamente com os pesos, parâmetros ou mecanismos probabilísticos do modelo, mas com um ambiente desenhado para receber linguagem natural, organizar turnos de resposta e sustentar a continuidade de uma troca. Assim, o ChatGPT, por exemplo, não deve ser compreendido apenas como ferramenta de geração textual, mas como uma interface que estrutura uma experiência de interlocução.

A partir de Norman (2013), é possível compreender que interfaces não são superfícies neutras. Elas organizam possibilidades de ação, comunicam usos esperados e orientam o modo como o usuário interpreta o sistema. Ao discutir *affordances* e *signifiers*, Norman afirma que “*affordances* determinam quais ações são possíveis” e que “*signifiers* comunicam onde a ação deve ocorrer” (Norman, 2013. Tradução nossa). No caso de uma interface conversacional, a possibilidade de agir por meio da linguagem natural constitui uma *affordance* relacional entre usuário e sistema; já o campo de texto, os turnos de fala, a organização visual das mensagens e a resposta sucessiva funcionam como *signifiers* que comunicam essa possibilidade como diálogo.

Essa distinção permite evitar uma leitura simplificadora da interface. O ChatGPT não apenas oferece um espaço para inserir comandos; ele organiza uma cena de endereçamento. O usuário escreve como quem se dirige a uma instância capaz de responder, reformular, expandir, recusar, corrigir e continuar a interação. A interface, nesse sentido, desloca a experiência do uso instrumental para uma prática mais ambígua: não se trata apenas de operar um software, mas de sustentar uma sequência de solicitações e respostas que se aproxima formalmente de uma conversa. A dimensão dialógica, portanto, não nasce apenas da capacidade linguística do modelo, mas também da maneira como essa capacidade é apresentada e sinalizada pela interface.

Essa perspectiva se aproxima da hipótese de Reeves e Nass (1996) em *The Media Equation*. Os autores defendem que as pessoas tendem a tratar mídias e computadores segundo regras sociais semelhantes às aplicadas a pessoas e ambientes reais. A formulação central dos autores é direta: “Mídia igual vida real” (Reeves e Nass, 1996. Tradução nossa). Essa afirmação não significa que usuários confundam, de modo ingênuo ou permanente, mídia e realidade, mas que respondem socialmente a configurações midiáticas mesmo quando sabem, racionalmente, estar diante de artefatos técnicos.

Reeves e Nass são particularmente importantes para esta pesquisa porque mostram que essas respostas não dependem de uma crença consciente na humanidade da máquina. Segundo os autores:

“As pessoas respondem social e naturalmente às mídias mesmo quando acreditam que não é razoável fazê-lo.” (Reeves; Nass, 1996, tradução nossa)

Esse ponto é decisivo para compreender a experiência com inteligências artificiais conversacionais. O usuário pode saber que o sistema não possui consciência, intenção ou subjetividade e, ainda assim, reagir a ele com expectativas sociais: agradecer, pedir desculpas, sentir frustração, reconhecer estilo, perceber acolhimento, interpretar ironia, negociar sentido ou atribuir certa presença à resposta. A interlocução, nesse caso, não depende da existência de um sujeito humano do outro lado, mas da ativação de formas sociais de interação mobilizadas pela interface, pela linguagem e pela responsividade do sistema.

A história da inteligência artificial conversacional já indicava esse fenômeno antes dos grandes modelos de linguagem. ELIZA, criada por Joseph Weizenbaum nos anos 1960, operava por procedimentos relativamente simples de reconhecimento de padrões e reformulação de entradas textuais, mas produziu efeitos de atribuição de escuta, personalidade e inteligência. Na revisão de *Computer Power and Human Reason*, Buchanan, Lederberg e McCarthy destacam como aspecto relevante o relato de Weizenbaum sobre pessoas que atribuíam “inteligência e personalidade” (Buchanan, Lederberg e McCarthy, 1976. Tradução nossa) ao programa. Em outro trecho, McCarthy observa que ELIZA mostrou que pessoas, inclusive especialistas, muitas vezes precisam “tirar conclusões de evidências exíguas” (Buchanan, Lederberg e McCarthy, 1976. Tradução nossa). O interesse aqui não é tomar essa interpretação como explicação total do fenômeno, mas reconhecer que sistemas conversacionais já produziam efeitos relacionais mesmo quando sua sofisticação técnica era limitada.

No caso das IAs generativas contemporâneas, esse efeito é intensificado. Diferentemente de ELIZA, que dependia de padrões simples e respostas relativamente previsíveis, os LLMs conseguem produzir textos longos, adaptar-se ao contexto, reformular argumentos, sustentar continuidade temática e incorporar instruções sucessivas. A interface conversacional herda, portanto, uma forma histórica de interação humano-máquina, mas a desloca para outro regime de fluência. O que antes podia ser percebido como truque conversacional passa a operar como ambiente de escrita, revisão e elaboração de pensamento. O usuário não apenas recebe uma resposta: ele a interpreta, corrige, recusa, incorpora e devolve ao sistema como novo insumo.

Desse modo, IAs como o ChatGPT podem ser compreendidas como interfaces de interlocução: não porque sejam interlocutores humanos, mas porque organizam tecnicamente

uma experiência em que o usuário passa a se comportar como alguém que dialoga. A interface conversacional não apenas recebe comandos; ela instala uma cena de endereçamento. Nela, escrever é também chamar, esperar, responder, corrigir e insistir. A cada turno, o texto produzido pela máquina retorna ao usuário como material de interpretação, recusa, edição ou continuidade, fazendo com que a escrita se constitua menos como emissão isolada e mais como processo relacional. Para esta pesquisa, essa passagem é decisiva: o *quase-método* não nasce apenas da geração textual, mas da possibilidade de sustentar, pela interface, um circuito iterativo de coformulação. É nesse circuito que a IA deixa de aparecer apenas como ferramenta auxiliar e passa a operar como ambiente técnico-relacional de escrita, mediação e pensamento.

1.5. Memória contextual e memória persistente

Ao tratar de memória em sistemas generativos, é necessário evitar uma confusão conceitual importante. Nesta pesquisa, memória não é compreendida, em primeiro lugar, como faculdade psicológica, subjetiva ou vivida, mas como um conjunto de mecanismos técnicos pelos quais determinadas informações permanecem disponíveis para a operação do sistema. Assim, quando se fala em memória contextual, memória persistente ou histórico de conversa, não se está atribuindo à IA uma lembrança no sentido humano do termo. Trata-se, antes, de compreender como dados, mensagens, instruções e traços de interações anteriores podem ser mantidos, recuperados ou reinseridos no contexto de geração de novas respostas.

No caso dos grandes modelos de linguagem, a forma mais imediata dessa permanência é a memória contextual. Ela corresponde ao conjunto de informações que o modelo consegue considerar dentro de uma mesma interação, conversa ou encadeamento de mensagens. Na documentação da API, a OpenAI afirma que “gerenciar o estado da conversa” é importante para “preservar informações ao longo de múltiplas mensagens ou turnos em uma conversa” (OpenAI, s.d. Tradução nossa). Em outra passagem, a documentação esclarece que, embora cada solicitação de geração textual possa ser independente e sem estado próprio, é possível implementar conversas em múltiplos turnos fornecendo mensagens adicionais como parâmetros de uma nova solicitação (OpenAI, s.d. Tradução nossa).

Essa explicação é relevante porque mostra que a continuidade conversacional não deve ser confundida com uma interioridade lembrante do modelo. O que ocorre, tecnicamente, é que informações anteriores são disponibilizadas como parte do contexto de entrada. A própria OpenAI formula essa operação de modo direto:

“Para compartilhar contexto manualmente entre respostas geradas, inclua a saída da resposta anterior do modelo como entrada e acrescente essa entrada à sua próxima solicitação.” (OpenAI, s.d., tradução nossa)

A documentação acrescenta que anexar respostas anteriores a novas solicitações “ajuda a garantir que as conversas pareçam naturais e retenham o contexto de interações anteriores” (OpenAI, s.d. Tradução nossa). Essa formulação é relevante para esta pesquisa: a continuidade não é descrita como lembrança humana, mas como compartilhamento técnico de contexto que produz a aparência funcional de uma conversa contínua. Em ou-

tras palavras, o sistema parece acompanhar a conversa porque elementos anteriores são reinscritos no campo informacional a partir do qual a resposta seguinte será produzida.

Essa memória contextual é limitada pela chamada janela de contexto. A janela de contexto define a quantidade máxima de informação que um modelo pode considerar em uma interação, medida em *tokens*. Esse limite inclui os elementos disponíveis ao modelo naquele momento: a entrada do usuário, mensagens anteriores, instruções do sistema, documentos eventualmente fornecidos, resultados de ferramentas e a própria resposta a ser gerada. Por isso, mesmo em uma conversa longa, o sistema não “guarda tudo” da mesma maneira: ele opera dentro de um limite técnico de entrada, processamento e saída.

A documentação de modelos da OpenAI ajuda a distinguir dois limites que não devem ser confundidos: janela de contexto (*context window*) e saída máxima (*max output*). A janela de contexto indica quanto o modelo pode considerar como campo informacional de trabalho; a saída máxima indica quantos tokens o modelo pode produzir em uma única resposta. Por exemplo, a documentação apresenta modelos com “*Context window*” de 1 milhão de tokens e “*Max output*” de 128 mil tokens (OpenAI, s.d.). Isso significa que a capacidade de considerar informação pode ser muito maior do que a capacidade de devolvê-la integralmente em uma única geração. A janela de contexto diz respeito ao que pode entrar no campo de operação do modelo; o *max output*, ao que pode sair como resposta.

A janela de contexto, portanto, funciona como uma memória operacional de curto alcance: pois determina o campo informacional disponível para a geração de uma resposta. Dentro desse campo, o modelo pode retomar termos, referências, instruções, correções e decisões estabelecidas anteriormente. Fora dele, essas informações deixam de estar diretamente disponíveis, a menos que sejam resumidas, recuperadas por outro mecanismo ou reinseridas na conversa. Assim, a continuidade percebida pelo usuário depende de uma operação técnica de seleção, manutenção, recuperação e atualização do contexto.

A distinção entre memória contextual e memória persistente se torna importante nesse ponto. A memória contextual opera dentro de uma conversa ou de um estado conversacional específico; a memória persistente, por sua vez, envolve informações que podem ser retomadas entre conversas distintas. No FAQ de memória, a OpenAI afirma que o ChatGPT pode “lembrar detalhes úteis entre conversas”, tornando suas respostas “mais personalizadas e relevantes” (OpenAI, s.d. Tradução nossa). A mesma documentação adverte que a memória é destinada a “preferências e detalhes de alto nível” e “não deve ser usada para armazenar modelos exatos ou grandes blocos de texto literal” (OpenAI, s.d., tradução nossa).

Essa advertência ajuda a delimitar o uso do termo memória nesta pesquisa. A memória persistente não equivale a uma lembrança integral, fiel ou contínua de tudo que ocorreu; ela opera por registros parciais, sintéticos e gerenciáveis. No mesmo FAQ, a OpenAI distingue dois modos principais de funcionamento: “memórias salvas”, que correspondem a detalhes que o usuário pediu explicitamente para o ChatGPT lembrar, e “referência ao histórico de conversas”, pela qual o sistema pode usar informações de conversas anteriores para tornar interações futuras mais úteis (OpenAI, s.d, tradução nossa).

A distinção entre esses dois modos também é relevante. Segundo a OpenAI, as memórias salvas são “parte do contexto” usado para gerar uma resposta e, enquanto não forem apagadas, são consideradas em respostas futuras (OpenAI, s.d. tradução nossa). Já

a referência ao histórico de conversas funciona de modo mais flexível: o sistema pode usar informações de conversas passadas para aprender sobre interesses e preferências do usuário, mas esses detalhes podem mudar ao longo do tempo conforme o ChatGPT atualiza o que considera mais útil lembrar (OpenAI, s.d, tradução nossa). Assim, a memória persistente não é um arquivo fixo e total; é uma forma seletiva de disponibilização de contexto entre interações.

O lançamento e a ampliação desses recursos também mostram que a memória passou a ser tratada pela OpenAI como elemento central da personalização. Em publicação de fevereiro de 2024, posteriormente atualizada, a empresa afirma que lembrar coisas discutidas entre conversas evita que o usuário precise repetir informações e torna interações futuras mais úteis (OpenAI, 2024, tradução nossa). Na atualização de 5 de setembro de 2024, a OpenAI informa que a memória passou a estar disponível para usuários ChatGPT Free, Plus, Team e Enterprise, e que o sistema passou a avisar quando memórias são atualizadas, permitindo ao usuário revisar ou apagar memórias indesejadas (OpenAI, 2024, tradução nossa).

Em atualização posterior, de 10 de abril de 2025, a OpenAI afirma que a memória no ChatGPT se tornou “mais abrangente”, passando a fazer referência não apenas às memórias salvas, mas também às conversas passadas para oferecer respostas que pareçam “mais relevantes e ajustadas” ao usuário (OpenAI, 2025, tradução nossa). A mesma atualização distingue explicitamente “memórias salvas”, que o usuário pediu ao sistema para lembrar, e “histórico de conversas”, entendido como percepções que o ChatGPT reúne a partir de interações anteriores para melhorar conversas futuras (OpenAI, 2025, tradução nossa). Essa passagem confirma a importância de diferenciar a memória como registro explicitamente salvo e a memória como recuperação contextual de trajetórias anteriores.

Para o *quase-método*, essa diferença é decisiva. Sem algum tipo de permanência, cada interação tende a recomençar como uma relação sem história: o pesquisador precisa re apresentar seu projeto, seus repertórios, suas preferências, seus modos de escrita, suas recorrências conceituais e até seus impasses. Com a memória persistente, ainda que parcial e tecnicamente limitada, a interação passa a ocorrer sobre um fundo acumulado de informações. Esse fundo não equivale a uma biografia compreendida pela máquina, mas funciona como repertório operacional que pode ser mobilizado para ajustar respostas futuras.

Nesse sentido, a memória persistente constitui um dos eixos do *quase-método* porque permite que a relação com a IA deixe de ser apenas episódica e passe a adquirir continuidade situada. O modelo não se torna sujeito, nem passa a “conhecer” o pesquisador no sentido humano; mas determinados traços do percurso podem permanecer disponíveis para a operação das respostas. No caso desta pesquisa, essa permanência é decisiva: ela permite que referências recorrentes, preferências de escrita, modos de argumentação, projetos anteriores, tensões conceituais e formas de endereçamento sejam retomados ao longo do tempo, sustentando uma prática de coformulação que não se encerra em um único *prompt*.

A memória persistente, portanto, não é o *quase-método* inteiro, mas uma de suas condições de possibilidade. Ela sustenta a continuidade; a personalização organiza a forma relacional dessa continuidade; e a iteração transforma essa relação em processo. Sem memória, a personalização se fragiliza, pois o sistema depende de reapresentações constantes do usuário. Sem personalização, a memória tende a permanecer como dado

operacional, sem textura relacional. Sem iteração, ambas não se convertem em método, permanecendo apenas como recursos técnicos. É na articulação entre esses três eixos que a memória deixa de ser apenas funcionalidade e passa a participar de uma prática situada de pesquisa em Design.

Desse modo, memória contextual e memória persistente devem ser compreendidas como condições técnicas para a experiência de interlocução discutida na seção anterior. Se a interface conversacional instala uma cena de diálogo, a janela de contexto permite que essa cena se prolongue no tempo da conversa, enquanto a memória persistente permite que certos traços da relação atravessem diferentes conversas. A IA parece acompanhar o raciocínio do usuário porque elementos do percurso permanecem disponíveis para a geração das respostas seguintes; e parece reconhecer preferências, projetos e modos de escrita porque certos dados podem ser retomados como contexto em interações futuras. Essa continuidade, entretanto, não deve ser confundida com experiência vivida ou consciência temporal. Ela é uma continuidade técnica: frágil, parcial, finita, seletiva e dependente dos limites do sistema. Precisamente por operar nesse intervalo entre permanência informacional e efeito relacional, a memória se torna um dos fundamentos do *quase-método* investigado nesta pesquisa.

1.6. Personalização, estilo de resposta e reconhecimento

A memória persistente, discutida na seção anterior, constitui uma das condições técnicas para a continuidade da relação com sistemas generativos. No entanto, para que essa continuidade se torne metodologicamente relevante, ela precisa ser articulada a outro eixo: a personalização. Nesta pesquisa, personalização não é entendida apenas como ajuste funcional de preferências, mas como processo pelo qual a interação com a IA passa a adquirir certa textura relacional. Essa textura emerge da combinação entre memória, instruções, recorrência de uso, estilo de resposta, formas de endereçamento e expectativas construídas ao longo da interação.

Essa discussão pode ser aproximada do capítulo *“Personality of Interfaces”*, de Reeves e Nass, em *The Media Equation*. Os autores partem de uma questão aparentemente simples: seria possível perceber personalidade em uma interface computacional? A resposta apresentada por eles é afirmativa, mas o ponto mais importante está no grau mínimo de sinais necessários para que essa percepção ocorra. Segundo os autores, a personalidade pode ser percebida “nos lugares mais mínimos — uma simples sentença em inglês” (Reeves e Nass, 1996, tradução nossa). O argumento é decisivo porque desloca a personalidade da representação visual complexa para a própria linguagem.

Reeves e Nass observam que não são necessários avatares realistas, personagens animados ou simulações sofisticadas para que usuários percebam traços de personalidade em sistemas computacionais. Ao comentar os exemplos de frases dominantes e submissas apresentados no capítulo, afirmam:

“Se você gostou mais de um conjunto de comentários por causa da personalidade que ele transmitia, isso significa que a personalidade pode ser percebida nos lugares mais mínimos — uma simples sentença em inglês.”
(Reeves e Nass, 1996, tradução nossa)

Esse ponto é especialmente relevante para pensar IAs generativas baseadas em linguagem. Em IAs gerativas baseadas em LLMs, a personalidade percebida não depende necessariamente de corpo, rosto, voz ou imagem. Ela pode emergir do modo como a resposta é formulada: escolhas lexicais, grau de assertividade, cautela, humor, formalidade, acolhimento, ritmo argumentativo, estruturação visual do texto e capacidade de retomar preferências anteriores. Assim, a personalização não apenas torna a resposta mais adequada a uma demanda; ela também participa da construção de um estilo relacional reconhecível.

No experimento descrito por Reeves e Nass, os autores testam computadores que utilizavam textos com traços dominantes ou submissos. A hipótese era que usuários reconheceriam rapidamente essas diferenças e responderiam a elas de modo semelhante ao que ocorre nas relações interpessoais. Os próprios autores sintetizam a premissa do teste ao afirmar que um computador que inicia a interação e usa linguagem confiante deveria ser percebido como dominante, enquanto outro, menos assertivo, deveria ser percebido como submisso (Reeves; Nass, 1996). O interesse da pesquisa não está em afirmar que o computador possui personalidade, mas em demonstrar que a interface pode produzir efeitos de personalidade percebida.

Os resultados reforçam essa hipótese. Reeves e Nass relatam que computadores com textos dominantes foram percebidos como mais dominantes, assertivos e fortes, enquanto computadores com textos submissos foram avaliados como mais submissos, tímidos e cautelosos. Mais do que isso, os participantes também reconheceram semelhanças entre si e os computadores. Usuários com personalidade dominante diziam que o computador dominante era mais parecido com eles em estilo de interação e formulação de comentários; usuários submissos faziam avaliação semelhante em relação ao computador submisso (Reeves; Nass, 1996, tradução nossa). Esse reconhecimento de semelhança é central para esta pesquisa, pois antecipa uma questão que será retomada no experimento com participantes: em que medida uma IA personalizada pode produzir respostas percebidas como mais próximas do repertório, estilo ou modo de pensar de quem interage com ela?

Reeves e Nass avançam ainda mais ao mostrar que a compatibilidade entre personalidade percebida no computador e personalidade do usuário altera a avaliação da interação. Segundo os autores:

“Quando as personalidades eram iguais, os participantes deram ao computador avaliações significativamente mais altas de competência do que quando as personalidades eram incompatíveis.” (Reeves e Nass, 1996, tradução nossa)

Essa conclusão é especialmente produtiva para pensar a personalização em IAs generativas. Se pequenas diferenças de linguagem em uma interface já são capazes de produzir reconhecimento, preferência e avaliação de competência, então sistemas capazes de adaptar respostas a preferências explícitas, memória persistente e histórico de conversas intensificam significativamente esse fenômeno. A personalização, nesse sentido, não é apenas uma camada cosmética. Ela reorganiza a percepção de utilidade, inteligência, adequação e proximidade da IA, fazendo com que a resposta pareça mais situada em relação ao usuário.

Essa dimensão projetada da personalização também aparece na documentação da OpenAI. Na página de ajuda sobre instruções personalizadas, a empresa afirma que esse recurso permite ao usuário compartilhar informações que gostaria que o ChatGPT considerasse em suas respostas, sendo essas instruções aplicadas imediatamente a todas as conversas (OpenAI, s.d.). O benefício descrito pela própria documentação é permitir a “customização das respostas do ChatGPT com base em suas preferências” (OpenAI, s.d., tradução nossa). Em publicação de 2023 sobre o lançamento do recurso, a OpenAI afirma que as instruções customizadas dariam aos usuários “mais controle sobre como o ChatGPT responde”, permitindo definir preferências que o sistema manteria em mente nas conversas futuras (OpenAI, 2023, tradução nossa).

Essa documentação é importante porque mostra que a personalização não é apenas um efeito interpretativo percebido pelo usuário, mas também uma funcionalidade explicitamente projetada. Por meio de instruções customizadas, preferências, memórias salvas e referência ao histórico de conversas, o sistema passa a modular suas respostas a partir de parâmetros fornecidos ou inferidos na relação com o usuário. A OpenAI descreve a memória do ChatGPT como recurso capaz de lembrar detalhes úteis entre conversas, tornando as respostas “mais personalizadas e relevantes” (OpenAI, s.d., tradução nossa). A mesma documentação afirma que, conforme o usuário utiliza o sistema, o ChatGPT pode construir “um melhor entendimento do que funciona melhor” para ele (OpenAI, s.d., tradução nossa).

Essa formulação deve ser lida com cuidado. Quando a documentação afirma que o sistema constrói melhor entendimento do usuário, não se deve tomar *entendimento* em sentido subjetivo ou psicológico. Trata-se de uma forma operacional de ajuste: informações fornecidas pelo usuário, memórias persistentes, preferências explícitas e padrões extraídos de interações anteriores passam a compor o contexto técnico das respostas. A personalização, portanto, não significa que a IA compreende o usuário como outro sujeito humano, mas que passa a dispor de dados e instruções capazes de orientar respostas mais aderentes a um determinado percurso de uso.

Essa distinção se torna ainda mais importante quando articulada à noção de personalidade de interface discutida por Reeves e Nass. Para os autores, a percepção de personalidade não depende necessariamente de sistemas computacionais sofisticados, nem de dispositivos propriamente baseados em inteligência artificial. Ela pode emergir de sinais mínimos, como escolhas linguísticas, tom de resposta, grau de assertividade, padrões de interação e consistência formal. Por isso, Reeves e Nass afirmam que “a criação de personalidade em um computador não é primariamente uma questão de inteligência artificial” (Reeves e Nass, 1996, tradução nossa). Assim, a personalidade percebida em uma IA generativa deve ser compreendida em duas camadas: como efeito técnico de personalização e, ao mesmo tempo, como artefato perceptivo produzido pela tendência humana de atribuir traços sociais a sistemas responsivos.

A implicação para o Design é direta. Interfaces não apenas permitem ações; elas também modulam expectativas relacionais. Quando uma IA responde de determinada maneira, retoma informações anteriores, ajusta tom e estrutura conforme preferências do usuário e demonstra continuidade de estilo, ela produz uma forma de presença operacional. Essa presença não é subjetiva, mas é percebida relacionalmente. Em termos metodológicos, é justamente essa percepção que interessa: a personalização cria condições para que o usuário reconheça na resposta não apenas uma saída genérica do sistema, mas uma formulação atravessada por uma história de interação.

Nesse sentido, a personalização se articula diretamente ao *quase-método*. A memória fornece continuidade; a personalização dá forma a essa continuidade; e a interação permite que essa forma seja testada, recusada, ajustada e expandida ao longo do tempo. Sem personalização, a interação tende a permanecer genérica, obrigando o pesquisador a reconstruir constantemente seu contexto, seus critérios e seu modo de trabalho. Com personalização, ainda que parcial e instável, a IA passa a operar a partir de traços acumulados da relação, ajustando respostas a um repertório situado. O resultado não é uma autoria maquínica autônoma, mas uma mediação mais aderente aos modos de escrita, pensamento e criação do usuário.

Para esta pesquisa, portanto, a personalização não deve ser compreendida como conforto de uso ou mera conveniência técnica. Ela é um dos eixos que permitem pensar a coautoria situada. Ao adaptar o tom, reconhecer padrões de preferência, mobilizar memórias e responder de modo progressivamente mais ajustado a um percurso, a IA participa da construção de um ambiente de escrita em que o pesquisador se reconhece parcialmente — e, por vezes, se estranha — nas respostas produzidas. É nesse intervalo entre reconhecimento e estranhamento que a personalização ganha força metodológica: ela não transforma a máquina em sujeito, mas torna sua resposta menos genérica, mais situada e mais implicada no percurso relacional que sustenta o *quase-método*.

1.7. Síntese do capítulo

Ao longo deste capítulo, buscou-se situar as IAs generativas contemporâneas como resultado de uma trajetória histórica e técnica mais ampla, e não como surgimento espontâneo ou ruptura absoluta. Da formulação de Turing (1950) sobre o Jogo da Imitação à ambição inaugural de Dartmouth, segundo a qual aspectos da inteligência poderiam ser descritos de modo suficientemente preciso para serem simulados por máquinas (McCarthy et al., 1955), passando pelo GPS de Newell e Simon (1972), por ELIZA e pelos limites dos sistemas baseados em regras, observa-se uma continuidade de tentativas de operar linguagem, simular comportamentos inteligentes e produzir formas de interação humano-máquina. A emergência dos LLMs, portanto, deve ser compreendida nesse percurso: como intensificação técnica de um problema antigo, agora deslocado para sistemas capazes de gerar linguagem fluente, contextual e responsiva.

Essa capacidade, contudo, não implica consciência, intenção ou subjetividade. Como discutido a partir de Jurafsky e Martin (2009), a linguagem humana constitui um campo técnico complexo, atravessado por ambiguidade, previsibilidade, contexto e inferência. Os modelos contemporâneos lidam com essa complexidade não por compreensão humana, mas por operações probabilísticas sobre tokens, parâmetros, pesos, pré-treinamento e ajuste fino. A arquitetura Transformer, baseada em mecanismos de atenção, foi decisiva para esse avanço ao permitir novas formas de relação entre partes de uma sequência textual (Vaswani et al., 2017). Do mesmo modo, trabalhos como os de Brown et al. (2020) e Ouyang et al. (2022) ajudam a compreender que a fluência dos modelos deriva da combinação entre escala, treinamento, instrução, feedback humano e processos de alinhamento. Assim, a resposta da IA pode ser experimentada como relacional, mas permanece maquínica em sua operação.

O capítulo também mostrou que essa experiência não depende apenas do modelo de linguagem em sentido estrito, mas da forma como ele é apresentado ao usuário. A partir de Norman (2013), compreendeu-se que interfaces organizam possibilidades de ação e comunicam usos esperados por meio de *affordances* e *signifiers*. Em sistemas como o ChatGPT, a interface conversacional instala uma cena de endereçamento: o usuário escreve como quem fala com uma instância responsiva. Reeves e Nass (1996) ajudam a explicar por que essa configuração produz efeitos sociais, ao afirmarem que as pessoas respondem social e naturalmente às mídias mesmo quando sabem não estar diante de sujeitos humanos. ELIZA, nesse sentido, reaparece como antecedente histórico importante: ainda que tecnicamente simples, já produzia efeitos de atribuição de “inteligência e personalidade” (Buchanan; Lederberg; McCarthy, 1976, tradução nossa). Os LLMs contemporâneos intensificam esse fenômeno ao combinar fluência textual, continuidade contextual, adaptação e responsividade.

Por fim, a discussão sobre memória contextual, memória persistente e personalização permitiu delimitar as condições técnicas que sustentam o *quase-método*. A documentação da OpenAI descreve a memória como recurso capaz de “lembrar detalhes úteis entre conversas” e tornar respostas “mais personalizadas e relevantes” (OpenAI, s.d., tradução nossa), além de distinguir “memórias salvas” e “histórico de conversas” em atualizações recentes (OpenAI, 2025, tradução nossa). Essas formulações, no entanto, devem ser tomadas, apenas, como mecanismos técnicos de permanência, recuperação e disponibilização de contexto. Desse modo, o capítulo prepara o próximo movimento da dissertação: se a IA generativa opera linguagem, interface, memória e personalização de modo suficientemente sofisticado para produzir efeitos de interlocução, reconhecimento e co-formulação, então ela exige uma reflexão não apenas técnica, mas filosófica, relacional e metodológica. É nesse intervalo — entre operação maquínica e experiência relacional — que o *quase-método* começa a se tornar viável.

Capítulo 2 — Artificialidade, opacidade e relação: pensar com uma máquina de linguagem

2.1. A máquina que “pensa”

A expressão “máquina que ‘pensa’” carrega uma ambiguidade produtiva. Tomada literalmente, ela conduz rapidamente a um impasse: máquinas não pensam como sujeitos humanos, não possuem experiência vivida, consciência, intenção ou interioridade. No entanto, recusá-la de imediato como simples erro também empobrece o problema. A força dessa expressão não está em comprovar que a máquina pensa, mas em revelar que determinados sistemas artificiais passaram a operar linguagem, imagem, memória e resposta de modo suficientemente complexo para desestabilizar aquilo que tradicionalmente se reconhece como pensamento, autoria e interlocução.

Para o Design, essa questão não surge fora de seu campo. Ao contrário, ela se inscreve diretamente no problema do artificial. Herbert Simon, em *The Sciences of the Artificial* (1996), propõe compreender o artificial em sentido não pejorativo, distinguindo-o do natural sem reduzi-lo ao falso ou ao ilusório. O artificial, aqui, é aquilo que foi produzido pelo ser humano e adaptado a fins, funções e ambientes específicos. Assim, estes artefatos artificiais se caracterizam por funções, objetivos e adaptação, sendo frequentemente compreendidos em termos de imperativos e descrições.

Simon fornece, assim, uma base importante para pensar a inteligência artificial generativa sem cair imediatamente na oposição simplista entre máquina *versus* humano. O artefato não é apenas algo isolado, mas uma forma de mediação entre estrutura interna, finalidade e ambiente. É nesse sentido que temos a definição do artefato como uma interface:

“Um artefato pode ser pensado como um ponto de encontro, uma ‘interface’, nos termos atuais, entre um ambiente ‘interno’, a substância e a organização do próprio artefato, e um ambiente ‘externo’, isto é, o entorno no qual ele opera.” (Simon, 1996, p.18. Tradução nossa)

Essa formulação permite compreender IAs generativas, como *LLMs*, não apenas como ferramentas de execução, mas como artefatos relacionais: estruturas artificiais que operam entre um ambiente interno — modelo, arquitetura, dados, parâmetros, mecanismos de segurança e interface — e um ambiente externo — usuário, linguagem, contexto, tarefa, cultura e expectativa. A IA generativa não é sujeito, mas também não se reduz a instrumento passivo. Ela funciona como uma interface adaptativa entre linguagem humana e operação maquínica.

É nesse ponto que a pergunta sobre pensamento se desloca. O problema não é decidir se a máquina pensa em sentido humano, mas compreender como certos aparelhos passam a modelar os modos humanos de pensar. Em *Filosofia da caixa preta*, ao discutir os aparelhos e as imagens técnicas, Flusser (2009) sugere que as tecnologias não apenas representam o mundo, mas reorganizam a própria estrutura da percepção, da imaginação e do pensamento:

“Em todos, estamos já, de forma espontânea, pensando informaticamente, programacionalmente, aparelhisticamente, imageticamente. Estamos pensando do modo pelo qual ‘pensam’ computadores.” (Flusser, 2009, p.73)

Esta não é uma atribuição ingênua de consciência ao computador. O próprio uso das aspas em “pensam”, tanto na passagem de Flusser, quanto no título desta seção, é fundamental. Flusser não afirma que computadores pensam como humanos; ele indica que os modelos técnicos passam a conformar os modos pelos quais os humanos organizam pensamento, mundo e sociedade. Em outras palavras, a questão não é apenas se computadores “pensam”, mas se nós já não começamos a pensar segundo formas programáticas, funcionais e aparelhísticas.

Em Flusser (2009), a fotografia e as imagens técnicas já instauravam um regime no qual aparelhos programavam modos de ver e imaginar; os grandes modelos de linguagem introduzem uma nova inflexão: passam a programar, também, modos de responder, argumentar, escrever, revisar, sugerir e dialogar. A IA generativa opera uma linguagem que retorna ao usuário como se fosse interlocução. Seu efeito não reside apenas no texto produzido, mas na reorganização do pensamento humano diante de uma resposta artificial suficientemente fluente para ser tomada como presença discursiva.

Essa instabilidade também é central para Margolin (2002). Em *The Politics of the Artificial*, o autor desloca a discussão sobre o artificial para o campo político, cultural e ontológico. Para Margolin, o problema não está apenas em reconhecer que o mundo humano é povoado por artefatos, mas em compreender que esses artefatos passam a disputar as fronteiras do real, do natural e do humano. Ao discutir ciborgues, replicantes e seres artificiais, ele formula uma das passagens mais potentes para pensarmos a IA contemporânea:

“À medida que seres artificiais, como ciborgues ou replicantes, passam a representar mais de perto aquilo que sempre pensamos ser o humano, somos mais pressionados a definir a diferença entre nós e eles” (Margolin, 2002, p.118. Tradução nossa)

A potência desta citação está em situar o artificial não como exterioridade domesticada, mas como aproximação perturbadora. Quanto mais os seres artificiais se aproximam daquilo que se reconhecia como humano, mais difícil se torna sustentar fronteiras estáveis entre nós e eles. No caso da IA generativa, essa aproximação não ocorre pela semelhança corporal, como no ciborgue ou no replicante, mas pela linguagem. A máquina não precisa ter rosto, pele ou corpo para tensionar o humano; basta responder com coerência, estilo, memória contextual e aparente escuta.

Nesse sentido, a inteligência artificial generativa desloca o problema do artificial para uma zona particularmente sensível ao Design: a zona da mediação. Ela não apenas executa comandos, mas participa de processos de formulação, edição, variação e interpretação. Sua condição artificial não a impede de produzir efeitos relacionais. Ao contrário, é justamente por ser artificial — programada, estatística, opaca, treinada e projetada — que ela evidencia o quanto a relação entre humano, técnica e linguagem precisa ser analisada criticamente.

No entanto, reconhecer esses efeitos não significa aceitar a fantasia de transparência total sobre a máquina. A IA generativa permanece opaca: em seu treinamento, em seus critérios de resposta, em seus alinhamentos, em suas ausências, em seus vieses e em suas formas de adaptação. É nesse ponto que Édouard Glissant oferece um plano de reconstrução conceitual. Em *Poética da relação* (2021), ao defender o direito à opacidade, Glissant recusa a ideia de que compreender o outro implique reduzi-lo a uma escala de transparência. Sua formulação é relevante para pensar relações assimétricas sem reduzi-las a uma assimilação unilateral — ou mesmo mútua:

“Não apenas consentir com o direito à diferença, mas, antes, com o direito à opacidade, que não é o encerramento em uma autarquia impenetrável, e sim a subsistência em uma singularidade não redutível.” (Glissant, 2021)

Embora Glissant se refira claramente a relações humanas, culturais e políticas marcadas por colonialidade, diferença e redução, sua contribuição permite uma cautela metodológica importante: nem tudo que entra em relação precisa ser reduzido à transparência. Aplicada criticamente à IA, essa perspectiva não serve para humanizar a máquina, mas para impedir duas reduções simétricas: a primeira, que transforma a IA em sujeito; a segunda, que a reduz a ferramenta neutra. Entre esses dois extremos, a opacidade permite pensar a IA generativa como mediação artificial cuja operação não é plenamente transparente, mas cujos efeitos são experimentáveis, analisáveis e situados.

Assim, “a máquina que pensa” não é uma tese a ser defendida, mas uma provocação a ser desmontada. A máquina não pensa como um sujeito humano; ela calcula, prevê, recombina, responde e simula interlocução a partir de estruturas técnicas e probabilísticas. Mas, ao fazê-lo em linguagem natural, ela interfere na forma como o pensamento humano se organiza diante dela. O pensamento não está “dentro” da máquina, como interioridade consciente; ele emerge no intervalo relacional entre sujeito, aparelho, linguagem, memória, comando, resposta e reformulação.

É precisamente esse intervalo que interessa a esta pesquisa. A IA generativa não é autora plena, não é consciência artificial, nem simples ferramenta inerte. Ela é um artefato técnico-relacional que participa da produção de sentido ao devolver linguagem ao pesquisador. Nessa devolução, o humano reconhece, estranha, corrige, recusa, incorpora e reescreve. A máquina não pensa sozinha; mas a relação com ela pode reorganizar o pensamento. E é nesse ponto — entre artificialidade, aparelho, fronteira instável e opacidade — que se abre a possibilidade de investigar um *quase-método* de pesquisa em Design com inteligência artificial generativa.

2.2. Artificialidade em Herbert Simon

A reflexão de Herbert Simon sobre o artificial é um ponto pivotal para esta pesquisa à medida que permite situar o Design em um campo próprio de investigação, distinto tanto das ciências naturais quanto de uma compreensão meramente ornamental ou instrumental dos artefatos. Em *The Sciences of the Artificial*, Simon (1996) propõe que o mundo contemporâneo é majoritariamente artificial, no sentido de que grande parte do ambiente humano é constituída por elementos produzidos, organizados ou transformados pela ação humana. O artificial, nesse sentido, não deve ser entendido como falso, ilusório ou

inferior ao natural, mas como aquilo que resulta de processos de projeto, composição, adaptação e finalidade.

Essa distinção é importante porque Simon identifica uma suspeita cultural sobre o termo “artificial”. Ao recuperar definições dicionarizadas, ele observa que o artificial costuma aparecer associado ao não genuíno, ao afetado, ao espúrio ou ao simulado. Contra essa carga pejorativa, o autor propõe um uso deliberadamente neutro do termo:

*“Mas você terá que me entender como usando ‘artificial’ no sentido mais neutro possível, como significando feito pelo homem, em oposição ao natural.”
(Simon, 1996, p. 4, tradução nossa)*

Esse gesto conceitual é relevante para a presente pesquisa porque permite separar artificialidade de falsificação. Ao pensar a inteligência artificial generativa, não se trata de perguntar apenas se ela “imita” algo humano de maneira verdadeira ou falsa, mas de compreendê-la como artefato técnico, produzido em uma rede de finalidades, arquiteturas, dados, interfaces e contextos de uso. A IA é artificial não porque seja ilusória, mas porque é projetada, treinada, ajustada e situada em ambientes humanos de linguagem, trabalho, criação e mediação.

Simon delimita o artificial por meio de características que o afastam de uma noção genérica de invenção. Para ele, os artefatos artificiais não são apenas coisas feitas pelo homem; eles se caracterizam por síntese, possibilidade de imitação, função, objetivo, adaptação e relação com imperativos de projeto. Em sua formulação:

*“1.Coisas artificiais são sintetizadas [...] por seres humanos.
2.Coisas artificiais podem imitar aparências de coisas naturais, embora faltem a elas, em um ou muitos aspectos, a realidade destas últimas.
3. Coisas artificiais podem ser caracterizadas em termos de funções, objetivos e adaptação.
4. Coisas artificiais são frequentemente discutidas, particularmente quando estão sendo projetadas, em termos de imperativos, bem como de descrições.”
(Simon, 1996, p. 5, tradução nossa)*

A contribuição de Simon está justamente em afirmar que o artificial exige uma ciência própria porque envolve fenômenos contingentes, adaptativos e orientados por finalidade. Diferentemente dos objetos naturais, que podem ser descritos principalmente a partir de leis e regularidades, os artefatos dependem de uma relação entre propósito, organização interna e ambiente de operação. Um relógio, uma ponte, um programa computacional ou uma organização administrativa não podem ser compreendidos apenas por sua matéria ou por sua estrutura interna: precisam ser compreendidos também por aquilo que pretendem realizar e pelo ambiente no qual operam.

Ao discutir síntese, engenharia e projeto, Simon afirma que o engenheiro — e, de modo mais geral, o designer — lida com “como as coisas devem ser” para atingir objetivos e funcionar em determinadas condições (Simon, 1996, p. 4-5). Essa formulação desloca o Design do campo da aparência para o campo da ação orientada. Projetar, nesse sentido, não é apenas dar forma a objetos, mas organizar meios, estruturas e relações para

transformar uma situação existente em uma situação preferida. No capítulo “The Science of Design”, Simon amplia essa noção ao afirmar:

“Todos projetam aqueles que concebem cursos de ação destinados a transformar situações existentes em situações preferidas.” (Simon, 1996, p. 111, tradução nossa)

Essa passagem é uma das razões pelas quais Simon se tornou uma referência importante para o campo do Design. Ela permite compreender o projeto como atividade intelectual ampla, presente não apenas na engenharia ou na produção material de artefatos, mas também em profissões como arquitetura, medicina, educação, gestão, políticas públicas e planejamento. O Design, assim, aparece como prática de transformação orientada: uma atividade que lida com possibilidades, restrições, objetivos, ambientes e consequências.

Para esta pesquisa, esse enquadramento é válido porque permite compreender a inteligência artificial generativa como artefato e como mediação projetada. Um sistema como o ChatGPT não é apenas um modelo técnico isolado; é um artefato situado entre ambiente interno e ambiente externo. Seu ambiente interno envolve arquitetura, parâmetros, dados de treinamento, mecanismos de alinhamento, memória, personalização e interface. Seu ambiente externo envolve usuários, linguagem, expectativas, práticas de escrita, contextos institucionais, interesses corporativos e processos criativos. A formulação de Simon sobre o artefato como interface entre um ambiente interno e um ambiente externo, já mobilizada na seção anterior, oferece uma primeira chave para pensar essa condição.

No entanto, é justamente nesse ponto que os limites de Simon também se tornam visíveis. Sua teoria é poderosa para compreender o artificial como adaptação funcional entre estrutura, objetivo e ambiente, mas tende a permanecer presa a uma racionalidade projetual orientada por finalidade, desempenho e solução. Mesmo quando reconhece limites de racionalidade, contingência e complexidade, Simon ainda pensa o Design predominantemente como atividade voltada à transformação de situações existentes em situações preferidas. O problema, para esta pesquisa, é que a relação com IAs generativas não se deixa compreender apenas como passagem funcional de um estado inicial a um estado desejado.

A IA generativa, especialmente em práticas de escrita e coautoria situada, não atua apenas como meio para atingir uma finalidade previamente definida. Ela interfere no próprio processo de formulação do problema, desloca perguntas, reorganiza repertórios, devolve questões inesperadas, produz reconhecimento e estranhamento, e participa de ciclos iterativos nos quais o objetivo nem sempre está claro de antemão. Nesse sentido, Simon ajuda a estabelecer que a IA é um artefato artificial e que o Design deve lidar com sistemas orientados por mediações entre interioridade técnica e ambiente de uso. Mas sua chave funcional-adaptativa não basta para pensar plenamente os efeitos culturais, políticos, relacionais e subjetivos dessa mediação.

Assim, Simon ocupa nesta pesquisa um lugar de passagem. Sua contribuição é indispensável para retirar o artificial do campo do falso e situá-lo como problema central do Design. Ele permite compreender que artefatos não são meras invenções isoladas, mas sistemas adaptativos atravessados por finalidades, ambientes e formas de operação. Contudo, a investigação aqui proposta precisa avançar para além dessa matriz. Ao tratar

da IA generativa como mediação de linguagem, coautoria e método, torna-se necessário deslocar a artificialidade do campo estritamente funcional para um campo político, cultural e relacional. É esse deslocamento que a próxima seção buscará desenvolver a partir de Victor Margolin.

2.3. Margolin e a política do artificial

Se Simon é fundamental para retirar o artificial do campo do falso e situá-lo como problema legítimo do Design, Victor Margolin permite avançar para uma questão mais ampla: o artificial não é apenas aquilo que foi produzido pelo ser humano para cumprir uma função, mas aquilo que participa da organização política, simbólica e cultural do mundo. Em *The Politics of the Artificial*, Margolin desloca o debate da artificialidade para além da adaptação funcional entre artefato e ambiente, propondo que o artificial seja compreendido como campo de disputas sobre modos de vida, valores, subjetividades e fronteiras do humano.

O ponto de partida de Margolin passa justamente por reconhecer a importância de Simon, mas também seus limites. Segundo Margolin, Simon e John Chris Jones ampliaram o campo do Design ao argumentar que “um processo de design subjaz a tudo em nossa cultura, tanto material quanto imaterial” (Margolin, 2002, p. 108, tradução nossa). Simon, nesse sentido, teria levado essa ampliação ainda mais longe ao considerar o Design uma “ciência do artificial” (Margolin, 2002, p. 108, tradução nossa). No entanto, para Margolin, esse alargamento do campo não basta. É preciso perguntar não apenas o que o artificial é ou como funciona, mas como ele participa da produção de significado e da própria instabilidade contemporânea entre o real, o natural e o fabricado.

É nesse ponto que Margolin se distancia de uma leitura funcionalista. Para ele, o Design moderno ainda estava fortemente preso à ideia de que o significado dos objetos poderia ser localizado em sua forma e em sua função. Em sua leitura, os primeiros designers modernistas acreditavam que o significado estava “embutido no objeto, em vez de negociado na relação entre o objeto e um usuário” (Margolin, 2002, p. 108, tradução nossa). Essa crítica é decisiva para esta pesquisa porque desloca o artefato do campo da solução para o campo da relação. Um artefato não significa apenas por aquilo que faz, mas pelas formas como é interpretado, usado, apropriado, recusado e reinscrito nas práticas sociais.

Essa passagem é especialmente importante para pensar inteligências artificiais generativas. Um sistema como um *LLM* não é apenas um artefato funcional destinado a produzir textos, responder perguntas ou auxiliar tarefas. Seu significado emerge na relação com usuários, instituições, plataformas, mercados, práticas profissionais e expectativas culturais sobre inteligência, autoria e linguagem. A IA generativa não apenas cumpre uma função; ela participa de uma reorganização simbólica do que se entende por escrever, criar, pesquisar, ensinar e pensar. Por isso, a pergunta sobre sua artificialidade não pode se limitar à sua eficiência ou ao seu funcionamento interno. Ela precisa incluir seus efeitos culturais, políticos e relacionais.

Margolin formula essa ampliação ao afirmar que, além do caráter instável do objeto de estudo do Design e das questões sobre significado, há um problema ainda mais difícil no centro da política do artificial: “a natureza da realidade” (Margolin, 2002, p. 108, tradução nossa). Para o autor, na primeira modernidade, a realidade funcionava como um termo

relativamente incontestado, uma espécie de base estável para atribuir significado a objetos, imagens e atos. Na contemporaneidade, entretanto, isso deixa de ser possível:

“Hoje, esse já não é mais o caso, e qualquer menção à ‘realidade’ deve ser qualificada por condições, assim como o uso do termo ‘significado’ também deve ser; portanto, não está claro como ou se fronteiras podem ser traçadas ao redor do real ou do autêntico como base do significado.” (Margolin, 2002, p. 108, tradução nossa)

Essa formulação altera profundamente o modo como o artificial pode ser pensado. Em Simon, a distinção entre natural e artificial ainda se apoia em uma oposição relativamente estável: o natural como campo dos fenômenos dados e o artificial como campo dos fenômenos produzidos pela agência humana. Margolin mostra que essa oposição se torna mais problemática quando a própria ideia de realidade passa a ser disputada. Se já não é simples definir o que conta como real, natural ou autêntico, então o artificial deixa de ser apenas o outro lado do natural e passa a participar da própria construção das fronteiras que pretendiam separá-los.

Margolin explicita esse deslocamento ao observar que Simon designava a natureza como base de significado contra a qual uma ciência do artificial poderia ser definida. Para Simon, a diferença entre natural e artificial era clara, embora sua construção positivista do natural também servisse de modelo para sua metodologia de Design (Margolin, 2002, p. 109). Margolin, por sua vez, afirma que críticas posteriores ao discurso científico contestaram a fácil equação entre natural e real, problematizando referências não qualificadas à natureza. Daí decorre sua afirmação de que dois termos — “significado” e “realidade” — passam a minar as certezas sobre as quais uma teoria e uma prática do Design haviam sido construídas.

O problema, então, deixa de ser apenas reconhecer que o mundo humano é repleto de artefatos. Passa a ser compreender como o artificial interfere na própria produção de realidade. Margolin é direto ao afirmar:

“Já que não podemos mais falar sobre Design como se esses termos não estivessem em questão, um novo discurso é necessário, embora o modo como esse discurso se desenvolverá como reflexão sobre a prática do Design ainda não esteja claro. No entanto, acredito que o tema central a ser abordado nesse discurso é o artificial e suas fronteiras.” (Margolin, 2002, p. 109, tradução nossa)

A noção de fronteira é decisiva para esta pesquisa. A IA generativa não ocupa apenas um lugar entre ferramenta e usuário, como se fosse possível determinar previamente sua função. Ela atua em uma zona de fronteira: entre linguagem humana e operação estatística; entre autoria e automação; entre instrumento e interlocução; entre personalização e captura; entre reconhecimento e simulação. Sua artificialidade não é apenas técnica, mas política, porque redefine práticas, desloca responsabilidades, reorganiza mercados de trabalho, transforma regimes de criação e tensiona critérios de autoria.

Margolin aprofunda essa questão ao discutir o enfraquecimento das fronteiras entre artificial e natural, especialmente em contextos como a biotecnologia, a realidade virtual, os ciborgues e os replicantes. Ao comentar os efeitos da biotecnologia, ele observa que os sistemas naturais manejados podem se tornar substitutos da natureza, e não apenas imitações dela. O problema deixa de ser a cópia e passa a ser a substituição: quando o artificial assume o lugar do natural, a distinção entre ambos se torna menos evidente e mais politicamente carregada. Essa questão reaparece com força em tecnologias digitais contemporâneas, nas quais ambientes artificiais passam a oferecer experiências, identidades e relações que competem com formas corpóreas e presenciais de existência.

Nesse ponto, a aproximação com a IA generativa se torna evidente. Se, nos exemplos de Margolin, a realidade virtual e os ciborgues tensionam as fronteiras entre corpo, identidade e artificialidade, os LLMs tensionam essas fronteiras por meio da linguagem. A máquina não precisa parecer humana em sua aparência visual para perturbar a distinção entre humano e artificial; basta responder com fluência, coerência, estilo, memória contextual e aparente escuta. A artificialidade generativa atua, portanto, em uma fronteira menos corpórea, mas não menos sensível: a fronteira da palavra, da resposta e do reconhecimento.

É nesse contexto que a passagem de Margolin sobre seres artificiais se torna particularmente importante:

“À medida que seres artificiais, como ciborgues ou replicantes, passam a representar mais de perto aquilo que sempre pensamos ser o humano, somos mais pressionados a definir a diferença entre nós e eles.” (Margolin, 2002, p. 118, tradução nossa)

Embora Margolin esteja discutindo ciborgues, replicantes e imaginários tecnoculturais, sua formulação ajuda a pensar a IA generativa contemporânea. A pergunta sobre a diferença entre “nós” e “eles” não se coloca, aqui, pela semelhança física, mas pela competência linguística. O estranhamento produzido por estes sistemas decorre justamente do fato de que eles operam em uma dimensão historicamente associada ao humano: a linguagem como mediação de pensamento, memória, afeto, argumento e criação. Quanto mais a resposta artificial se aproxima da forma da interlocução humana, mais necessário se torna definir o que está em jogo nessa aproximação.

Margolin também recorre a Donna Haraway para discutir a interpenetração entre corpos, máquinas e sistemas. Ao citar o “Manifesto Ciborgue”, ele destaca a ideia de que “nenhum objeto, espaço ou corpo são sagrados em si mesmos” e de que “qualquer componente pode ser *interfaceado*² a outro se o padrão adequado, o código adequado, pode ser construído para processar sinais em uma linguagem comum” (Haraway apud Margolin, 2002, p. 118, tradução nossa). Essa passagem é especialmente relevante para pensar platafor-

2 Nota do autor sobre a tradução: O termo *interfaced* poderia ser traduzido de modo mais corrente como “conectado” ou “articulado”. Optou-se, entretanto, pelo neologismo “interfaceado” para preservar a tensão conceitual do original. A palavra interface não indica apenas conexão funcional entre componentes, mas uma zona de relação, tradução, compatibilização e mediação entre sistemas distintos. No contexto desta pesquisa, essa escolha é deliberada: interessa manter visível que a relação entre corpos, máquinas, códigos e linguagens não ocorre como simples ligação, mas como operação de interface.

mas de IA generativa, pois nelas a linguagem comum não é apenas metáfora: ela é o próprio meio operacional da interação. Texto, imagem, comando, resposta, estilo e memória tornam-se componentes articuláveis em uma mesma infraestrutura de mediação.

Essa possibilidade de articulação não é neutra. Margolin alerta que vivemos um momento em que “o real não pode ser tomado como dado, mas precisa ser arrancado do artificial” (Margolin, 2002, p. 118, tradução nossa). A frase é dura, e por isso mesmo importante. Ela indica que o artificial não é apenas um conjunto de objetos exteriores ao humano, mas uma condição expansiva que pode envolver, substituir ou obscurecer experiências antes tomadas como naturais, reais ou autênticas. Aplicada à IA generativa, essa advertência permite compreender que a questão não é apenas se o texto produzido por uma máquina é *verdadeiro* ou *falso*, mas como ele passa a disputar espaço com formas humanas de elaboração, autoria, escuta e presença.

É por isso que Margolin interessa mais a esta pesquisa do que uma abordagem estritamente funcional da artificialidade. Seu pensamento permite compreender a IA generativa como parte de uma política do artificial: uma disputa sobre os limites do humano, sobre os regimes de significado, sobre os critérios de realidade e sobre as práticas de criação em um mundo cada vez mais mediado por sistemas técnicos. Nesse sentido, o *quase-método* não pode ser pensado apenas como uso eficiente de uma ferramenta, mas como prática situada em um campo atravessado por opacidades, assimetrias, interesses econômicos, escolhas de plataforma e efeitos subjetivos.³

Essa leitura também impede que a IA seja reduzida a uma fantasia de singularidade tecnológica. Margolin critica a “tecnorretórica” que “sempre argumenta pela superioridade do artificial” (Margolin, 2002, p. 118). Essa crítica é importante porque a IA generativa costuma ser apresentada, no discurso corporativo e midiático, como ampliação inevitável da produtividade, da criatividade e da inteligência. No entanto, se o artificial é político, não basta perguntar o que a tecnologia permite fazer; é preciso perguntar que formas de vida ela favorece, que práticas ela enfraquece, que dependências ela produz, que valores ela incorpora e que relações ela torna mais prováveis.

A contribuição de Margolin, portanto, é deslocar a artificialidade para o plano da responsabilidade. Se Simon fornece uma gramática para compreender o artefato em termos de função, ambiente e adaptação, Margolin força a pergunta sobre os limites, os efeitos e as disputas do artificial. A IA generativa deve ser compreendida como artefato projetado, mas também como operador cultural: uma mediação que participa da produção de sentido, da reorganização do trabalho criativo, da modulação de subjetividades e da instabilidade das fronteiras entre humano e máquina.

3 Nota do autor: Esta formulação é importante para evitar que o *quase-método* seja confundido com um protocolo operacional de produtividade ou com uma técnica replicável de otimização do uso de IA generativa. Memória, personalização e iteração não são apresentados aqui como “três passos” para obter melhores resultados, mas como eixos instáveis de uma relação situada, assimétrica e parcialmente opaca. Essa distinção abre uma questão que excede os limites desta dissertação e será retomada em pesquisa futura: a possibilidade de desfuncionalizar deliberadamente o *quase-método*, deslocando-o de sua utilidade instrumental para uma zona mais especulativa, crítica e ‘Patafísica, na qual a relação humano-IA possa operar menos como solução e mais como máquina de estranhamento, desvio e pensamento.

Para esta pesquisa, esse deslocamento é decisivo. A relação continuada com uma IA generativa, sustentada por memória, personalização e iteração, não ocorre em um vazio técnico. Ela acontece dentro de plataformas, linguagens, políticas de dados, arquiteturas corporativas, imaginários de produtividade e expectativas sociais sobre inteligência. Margolin permite nomear essa condição: a artificialidade não é apenas o material da tecnologia, mas o campo político no qual tecnologia, cultura e subjetividade se reorganizam. A partir daqui, torna-se possível avançar para Flusser, que ajuda a compreender como tecnologias de mediação não apenas produzem artefatos, mas transformam regimes de percepção, imagem e pensamento.

2.4. Flusser e as caixas-pretas

Se Margolin permite compreender o artificial como campo político de disputa sobre realidade, sentido e fronteiras do humano, Vilém Flusser ajuda a compreender como essa disputa se operacionaliza nos aparelhos. Em *Filosofia da caixa preta*, Flusser (2009) não escreve sobre inteligência artificial generativa, nem sobre modelos de linguagem contemporâneos. Seu objeto imediato é a fotografia. No entanto, ao elaborar uma filosofia dos aparelhos, dos programas, das imagens técnicas e da opacidade operacional, o autor oferece uma chave conceitual decisiva para pensar sistemas técnicos cuja operação interna escapa ao usuário, mas cujos efeitos reorganizam percepção, gesto, imaginação e pensamento. É nesse sentido que esta pesquisa toma a caixa-preta flusseriana como empréstimo ótico-filosófico: não para substituir a especificidade técnica da IA generativa pela fotografia, mas para pensar a IA como parte de uma linhagem mais ampla de aparelhos programadores.

O ponto de partida de Flusser está na imagem. Para o autor, “imagens são superfícies que pretendem representar algo” (Flusser, 2009, p. 7). A aparente simplicidade dessa formulação esconde uma consequência importante: a imagem não entrega o mundo imediatamente, mas o codifica. Ela resulta de uma operação de abstração e tradução. Por isso, Flusser define a imaginação como capacidade de codificar fenômenos em símbolos planos e decodificar as mensagens assim produzidas (Flusser, 2009, p. 7). A imagem, portanto, já é mediação, e não transparência.

“...imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens.” (Flusser, 2009, p. 7)

Essa mediação se torna ainda mais evidente quando Flusser afirma que o significado da imagem não se esgota em um golpe de vista. Ao contrário, ele depende de um movimento de leitura da superfície, que o autor nomeia como “*scanning*” (Flusser, 2009, p. 7). O olhar vagueia pela imagem, retorna a certos elementos, estabelece relações, produz centralidades e constrói sentido. O que se forma, nesse processo, não é uma leitura linear, mas uma rede de relações. Para esta pesquisa, esse ponto interessa porque desloca a mediação técnica do campo da simples representação para o campo da interpretação: aquilo que aparece como superfície exige um trabalho de leitura, e esse trabalho já é atravessado pelo dispositivo que organiza a aparição.

A questão se torna mais forte quando Flusser apresenta uma de suas formulações centrais: “imagens são mediações entre homem e mundo” (Flusser, 2009, p. 9). A frase é curta, mas decisiva. Se imagens são mediações, elas não são apenas objetos diante do sujeito; são estruturas que intervêm na relação entre sujeito e mundo. Flusser afirma que elas deveriam funcionar como mapas, mas podem se transformar em biombos. Seu propósito seria representar o mundo, mas, ao se interporem entre homem e mundo, podem substituir aquilo que deveriam apenas mediar. O sujeito deixa de se orientar no mundo por meio das imagens e passa a viver em função delas.

“Imagens são mediações entre homem e mundo. O homem ‘existe’, isto é, o mundo não lhe é acessível imediatamente. imagens têm o propósito de representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, interpõem-se entre mundo e homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos.” (Flusser, 2009, p. 9)

No caso da IA, o problema não é visual em sentido estrito, mas linguístico e relacional. A resposta produzida por um modelo de linguagem pode funcionar como mediação entre pesquisador e problema, entre pergunta e formulação, entre repertório e texto. No entanto, essa mediação também pode se converter em biombo: em vez de apenas auxiliar a elaboração, pode passar a definir os termos nos quais o problema será pensado. A IA não apenas responde a uma pergunta; muitas vezes, reorganiza a própria pergunta, sugere a estrutura do argumento, estabiliza um vocabulário e oferece uma forma de continuidade. O risco não está apenas no erro factual, mas na naturalização da resposta como horizonte de pensamento.

Flusser aprofunda esse problema ao discutir as imagens técnicas. Diferentemente das imagens tradicionais, o autor afirma de maneira direta: “trata-se de imagem produzida por aparelhos” (Flusser, 2009, p. 13). Essa definição desloca a imagem técnica para outro regime ontológico, pois ela não deriva apenas da mão humana, mas de um complexo técnico-programático. A imagem técnica parece objetiva, automática e diretamente ligada ao mundo, mas essa aparência é ilusória.

“O caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas, e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos. Quando critica as imagens técnicas (se é que as critica), não o faz enquanto imagens, mas enquanto visões do mundo.” (Flusser, 2009, p. 14)

É justamente aí que a fotografia se torna modelo filosófico para pensar outros aparelhos. Flusser aponta que a imagem técnica não é janela transparente, mas superfície simbólica altamente abstrata. O que ela mostra não é simplesmente o mundo, mas conceitos transcodificados em imagem. Em sua formulação, aquilo que se vê ao contemplar imagens técnicas não é “o mundo”, mas determinados conceitos relativos ao mundo” (Flusser, 2009, p. 15).

Essa formulação pode ser aproximada, com cautela, da IA generativa: a resposta de um LLM também aparece como superfície de sentido, aparentemente imediata e fluente, mas resulta de uma cadeia técnica complexa de codificações, treinamentos, parâmetros, alinhamentos, filtros e probabilidades.

É nesse ponto que a noção de caixa-preta entra de forma decisiva. Flusser descreve o complexo *aparelho-operador* como algo demasiado complexo para ser plenamente penetrado. O que se vê são entrada e saída, não o processo codificador que ocorre no interior. Por isso, afirma de modo direto: “é caixa preta” (Flusser, 2009, p. 15). A força da expressão está em vários aspectos, mas especialmente em sua economia lexical. A caixa-preta não é simplesmente um objeto desconhecido; é um sistema cujo funcionamento interno permanece opaco, ainda que seus efeitos sejam manipuláveis. No caso da IA generativa, essa condição se intensifica: o usuário oferece comandos, textos, arquivos ou imagens, e recebe respostas, sínteses, argumentos ou imagens, mas não acessa plenamente o conjunto de operações que produz tal saída.

“No caso das imagens técnicas, a situação é menos evidente. Por certo, há também um fator que se interpõe (entre elas e seu significado): um aparelho e um agente humano que o manipula (fotógrafo, cinegrafista). Mas tal complexo “aparelho-operador” parece não interromper o elo entre a imagem e seu significado. Pelo contrário, parece ser canal que liga imagem e significado. Isto porque o complexo “aparelho-operador” é demasiadamente complicado para que possa ser penetrado: é caixa preta e o que se vê é apenas input e output. Quem vê input e output vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da caixa preta. Toda crítica da imagem técnica deve visar ao branqueamento dessa caixa. Dada a dificuldade de tal tarefa, somos por enquanto analfabetos em relação às imagens técnicas. Não sabemos como decifrá-las.” (Flusser, 2009, p. 15)

Por isso, pluralizar as caixas-pretas é mais do que uma escolha estilística. A IA generativa não é uma única caixa-preta, mas uma articulação de opacidades: modelo, dados de treinamento, alinhamento, interface, memória, personalização, filtros, infraestrutura computacional, políticas de plataforma e interesses corporativos. A opacidade não está apenas “dentro” do modelo; ela se distribui por toda a rede técnica, econômica e institucional que torna a interação possível. Nesse sentido, falar em caixas-pretas permite evitar uma crítica simplista, como se bastasse explicar a arquitetura do modelo para compreender seus efeitos culturais e relacionais.

Flusser também ajuda a afastar a IA de uma noção pobre de ferramenta. Para ele, os aparelhos não são instrumentos tradicionais. Instrumentos prolongam órgãos do corpo e servem ao trabalho; aparelhos, por sua vez, operam em outro regime. Eles não apenas modificam objetos do mundo, mas produzem, manipulam e armazenam símbolos. Em sua leitura, a produção e manipulação de símbolos passa a ser exercida por aparelhos e começa a dominar o trabalho tradicional (Flusser, 2009, p. 22-23). Esse deslocamento é fundamental para pensar a IA generativa: um *LLM* não prolonga apenas a mão, como um martelo, nem apenas automatiza uma operação industrial; ele opera no campo simbólico da linguagem, da escrita, da revisão, da argumentação e da imagem.

Essa diferença aparece quando Flusser define o aparelho como algo programado. O aparelho contém virtualidades inscritas previamente, que o operador realiza ao jogar com ele. O fotógrafo acredita escolher livremente, mas suas escolhas ocorrem dentro das possibilidades do programa. Flusser formula essa condição de modo preciso ao afirmar que o fotógrafo só pode fotografar “o que está inscrito no aparelho” (Flusser, 2009, p. 31). A liberdade existe, mas é uma liberdade programada.

A aproximação com a IA generativa é clara. O usuário parece poder pedir qualquer coisa ao modelo, mas as respostas possíveis são condicionadas por arquitetura, treinamento, alinhamento, instruções de sistema, memória contextual, políticas de uso e padrões de linguagem aprendidos. Como já dito, a liberdade e a interação existem, mas são absolutas. Elas se dão dentro de um espaço técnico de possibilidades, probabilidades e restrições. A escrita com IA, portanto, não é apenas expressão livre mediada por uma ferramenta; é uma negociação com um programa.

É nesse contexto que Flusser propõe uma das formulações mais produtivas para o *quase-método*: “o fotógrafo não trabalha com o aparelho, mas brinca com ele” (Flusser, 2009, p. 23). Logo em seguida, o autor radicaliza essa relação ao afirmar que o operador não brinca simplesmente com o aparelho, mas “contra ele” (Flusser, 2009, p. 24). Essa imagem é interessante para pensar a escrita com IA. O pesquisador não apenas utiliza o sistema para executar uma intenção anterior; ele joga com suas respostas, testa seus limites, recusa seus clichês, força deslocamentos, pede reformulações, insere repertórios, tensiona a saída e tenta produzir algo que não seja apenas a resposta mais previsível do programa. Ao mesmo tempo, o aparelho tende a reconduzir a interação a padrões recorrentes, seguros, genéricos ou excessivamente funcionais.

“O fotógrafo não trabalha com o aparelho, mas brinca com ele. Sua atividade evoca a do enxadrista: este também procura lance “novo”, a fim de realizar uma das virtualidades ocultas no programa do jogo. E tal comparação facilita a definição que tentamos formular.

*Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais *homo faber*, mas *homo ludeus*. E tal homem não brinca com seu brinquedo, mas contra ele. Procura esgotar-lhe o programa. Por assim dizer: penetra o aparelho a fim de descobrir-lhe as manhas.” (Flusser, 2009, p. 23-24)*

A relação com a IA generativa, portanto, é marcada por ambiguidade. O usuário domina parte do processo: escolhe o *prompt*, avalia a resposta, edita o texto, decide o que incorporar, rejeita ou reformula. Mas não domina integralmente a operação. Flusser descreve essa ambivalência ao afirmar que, “Pelo domínio do *input* do *output*, o fotógrafo domina o aparelho, mas, pela ignorância dos processos no interior da caixa, é por ele dominado” (Flusser, 2009, p. 25). Essa tensão é uma das chaves da presente pesquisa: o *quase-método* não nasce da obediência da máquina ao humano, mas de uma relação instável em que ambos — humano e aparelho — participam da forma final do texto, ainda que de modos assimétricos.

Flusser fornece ainda uma formulação especialmente provocadora ao definir aparelhos como caixas-pretas que simulam pensamento. No encerramento de sua definição, afirma que são “Caixas pretas que brincam de pensar” (Flusser, 2009, p. 28). A frase parece escrita para as inteligências artificiais generativas, mas é preciso resistir à tentação retrospectiva. Flusser não está descrevendo *LLMs*. Ele está pensando aparelhos a partir da fotografia, da informação, da programação e da manipulação simbólica. Ainda assim, a formulação permite pensar os modelos de linguagem como uma intensificação dessa condição: sistemas técnicos que operam símbolos, respondem de modo aparentemente

inteligente e produzem efeitos de pensamento sem que isso implique consciência, intenção ou subjetividade.

Essa reorganização aparece também quando Flusser discute a robotização dos gestos humanos. Para o autor, o universo fotográfico modela modos de viver, conhecer, valorar e agir. Ele afirma que “estar no universo fotográfico implica viver, conhecer, valorar e agir em função de fotografias” (Flusser, 2009, p. 66). A transposição para a IA exige cautela, mas é produtiva: em um ambiente cada vez mais mediado por modelos generativos, escrever, pesquisar, planejar e criar podem passar a ocorrer em função das respostas produzidas por sistemas de IA. O usuário não apenas recebe uma informação; ele reorganiza sua ação a partir de uma resposta maquínica que passa a integrar seu processo decisório.

Nesse sentido, a IA generativa pode ser entendida como aparelho programador. Ela não programa o usuário de maneira total, mecânica ou unidirecional, mas participa da configuração de suas possibilidades expressivas. Sugere caminhos, estabiliza certos vocabulários, produz estruturas argumentativas, oferece versões de mundo, reforça padrões e, eventualmente, abre desvios. O problema crítico não é afirmar que o usuário se torna passivo diante da IA, mas reconhecer que sua atividade passa a ocorrer em um ambiente de mediação programática.

2.5. Glissant: opacidade, relação e não redução

Se Flusser permite pensar a IA generativa como caixa-preta aparelhística, Édouard Glissant permite deslocar o problema da opacidade para o campo da relação. Em sua obra, *Poética da Relação*, a opacidade não é compreendida como simples obscuridade ou falha de informação. Ela é, antes, uma condição ética e política da relação com aquilo que não pode ser reduzido a uma escala única de compreensão. Esse pensamento é decisivo para esta pesquisa: diante de sistemas generativos opacos, não basta perguntar como tornar a máquina transparente; é preciso perguntar que tipo de relação se constitui quando a transparência plena não está disponível e, talvez, nem seja o único horizonte desejável.

A aproximação entre Flusser e Glissant exige cautela. Em Flusser, a opacidade da caixa-preta está ligada ao funcionamento dos aparelhos: o usuário domina entradas e saídas, mas não penetra plenamente o processo interno de codificação. Em Glissant, a opacidade surge em outro terreno: o da relação entre culturas, sujeitos, histórias e formas de existência marcadas pela violência colonial, pela diferença e pela recusa à redução. Não se trata, portanto, de equivaler máquina e sujeito, nem de transportar, sem mediação, uma ética das relações humanas para um sistema computacional. Trata-se de reconhecer que a IA generativa reúne duas dimensões da opacidade: uma por seu funcionamento aparelhístico e outra por seus efeitos de interlocução, reconhecimento, estranhamento e coformulação.

Glissant formula sua opacidade a partir de uma crítica à transparência como exigência de compreensão e aceitação. Para ele, no pensamento ocidental, compreender frequentemente significou reduzir o outro a uma medida comum, tornando-o comparável, classificável e julgável. A passagem é dura e central:

“Para poder te ‘compreender’ e, portanto, te aceitar, devo reduzir tua densidade a essa escala ideal que me fornece fundamentos para comparações e, talvez, para julgamentos. Preciso reduzir.” (Glissant, 2021, p. 205)

Essa crítica desloca profundamente o sentido da compreensão. Compreender, aqui, não é necessariamente acolher o outro em sua diferença, mas muitas vezes reorganizá-lo segundo uma escala já dada. É por isso que Glissant afirma que até mesmo a teoria da diferença, do geneticista Alfred Jacquard, pode “maquinar uma redução ao Transparente” (Glissant, 2021, p. 205). O reconhecimento da diferença, quando subordinado à norma daquele que reconhece, ainda pode funcionar como assimilação. Eu aceito o outro, mas apenas na medida em que consigo recriá-lo dentro do meu sistema.

É nesse ponto que Glissant propõe ir além do direito à diferença:

“Não apenas consentir com o direito à diferença, mas, antes, com o direito à opacidade, que não é o encerramento em uma autarquia impenetrável, e sim a subsistência em uma singularidade não redutível.” (Glissant, 2021, p. 206)

A importância dessa formulação está em separar opacidade de isolamento. Opacidade não é incomunicabilidade absoluta, nem recusa da relação. Ao contrário, ela funda uma relação que não exige assimilação completa. O outro não precisa ser inteiramente explicado, traduzido ou reduzido para entrar em relação. A opacidade, em Glissant, não é fechamento; é condição de uma relação não redutora. Essa distinção permite pensar, com cuidado, a relação com IAs generativas para além de dois extremos: a exigência de transparência total e a aceitação ingênua da máquina como presença equivalente à humana.

No caso da IA generativa, a exigência de transparência total aparece de modo recorrente: quer-se saber como o modelo funciona, de onde vêm seus dados, como decide, por que responde de determinada maneira, quais critérios orientam seus filtros, seus alinhamentos e suas personalizações. Essas perguntas são legítimas e necessárias, especialmente em contextos éticos, políticos e institucionais. No entanto, mesmo quando parte da explicação técnica é fornecida, algo permanece opaco: não apenas a arquitetura, mas o modo como a resposta se torna significativa para o usuário em uma relação situada. A opacidade técnica explica o limite de acesso ao aparelho; a opacidade relacional diz respeito ao modo como seus efeitos se inscrevem na experiência de escrita, reconhecimento e estranhamento.

Por isso, Glissant não substitui Flusser, mas desloca a questão. Flusser nos ajuda a perguntar: que aparelho é este, que programa o gesto e oculta seus processos internos? Glissant nos ajuda a perguntar: que tipo de relação se torna possível quando não podemos — nem devemos — reduzir tudo à transparência? A IA generativa é tecnicamente opaca porque seu funcionamento não se oferece inteiramente ao usuário; mas ela também produz uma cena relacional opaca porque seus efeitos não se deixam explicar apenas por sua operação técnica. Um texto gerado pode ser estatisticamente produzido e, ainda assim, provocar reconhecimento, desconforto, adesão, rejeição ou sensação de interlocução. Esses efeitos não estão “dentro” da máquina, mas emergem na relação.

A opacidade glissantiana permite, assim, recusar a dupla redução já trazida anteriormente. A primeira seria humanizar a IA, como se sua fluência linguística implicasse consciência, subjetividade ou experiência vivida. A segunda seria reduzi-la a uma ferramenta neutra, como se sua condição maquínica anulasse os efeitos relacionais que produz. Entre essas duas posições, esta pesquisa propõe pensar a IA generativa como mediação opaca: um artefato técnico que não é sujeito, mas que participa de relações nas quais linguagem, memória, personalização e iteração reorganizam práticas de pensamento e criação.

Essa posição encontra apoio na própria maneira como Glissant compreende a Relação. No prefácio da edição brasileira, Ana Kiffer e Edimilson de Almeida Pereira observam que a Relação, em Glissant, exige “um passo para o lado” diante da primazia ocidental do Ser, abrindo lugar para uma anterioridade do acontecimento relacional e para uma “opacidade permanente” que impede a fixação de uma ideia clara e definitiva do que a própria Relação deve ser (Kiffer e Pereira, 2021, p. 23). Essa leitura é relevante porque impede que a Relação seja transformada em conceito rígido, método fechado ou fórmula aplicável. Relação, em Glissant, não é encaixe pacificado; é emaranhado, deslocamento e abertura.

Essa dimensão emaranhada aproxima Glissant da própria proposta do *quase-método*: não buscar estabilizar um protocolo universal para o uso de IA, nem transformar memória, personalização e iteração em passos fixos de produtividade. Ele busca descrever uma prática situada que emerge em relação. Nesse sentido, pensar com Glissant ajuda a proteger o *quase-método* contra uma captura funcionalista: a relação com a IA não é uma técnica de otimização, mas uma prática opaca, instável e situada, na qual o sentido se forma menos pela transparência dos componentes do que pela textura da trama.

Glissant formula essa imagem de modo especialmente potente quando afirma:

“Opacidades podem coexistir, confluir, tramando tecidos cuja verdadeira compreensão estaria na textura dessa trama, e não na natureza dos componentes.” (Glissant, 2021, p. 206)

Essa passagem permite pensar a coautoria situada não como divisão simples de partes — o que veio do humano, o que veio da máquina —, mas como textura produzida no encontro. A pergunta deixa de ser apenas “qual componente gerou qual trecho?” e passa a ser “que trama se formou entre repertório humano, resposta maquínica, memória, prompt, edição, recusa e reformulação?”. A compreensão, nesse caso, não está na natureza isolada dos componentes, mas no tecido relacional que se constitui entre eles.

Isso não significa abdicar da crítica ao aparelho. Ao contrário, a opacidade relacional só se torna produtiva quando não apaga a opacidade flusseriana. A caixa-preta de Flusser continua sendo necessária: é preciso lembrar que o aparelho programa possibilidades, oculta processos, distribui poder e reconduz o usuário a virtualidades inscritas em seu programa. Mas Glissant impede que a crítica da caixa-preta se reduza a uma fantasia de branqueamento total. Nem toda opacidade precisa ser eliminada para que a relação seja pensável. Algumas opacidades precisam ser respeitadas; outras, denunciadas; outras, investigadas; outras, habitadas criticamente.

Essa distinção é fundamental para evitar confusões. A opacidade de um sistema técnico corporativo não pode ser romantizada como se fosse equivalente à opacidade de sujei-

tos, povos ou culturas historicamente reduzidos pela violência colonial. Há opacidades que protegem o diverso; há opacidades que escondem poder. A opacidade glissantiana, como direito, não autoriza a opacidade capitalista como ausência de responsabilidade. Pelo contrário: ela permite separar a opacidade como singularidade não redutível da opacidade como encobrimento estratégico. No caso das IAs generativas, ambas podem coexistir de modo tenso: há a opacidade técnica dos modelos e plataformas, que exige crítica e responsabilização; e há a opacidade relacional da experiência, que exige análise situada, não redução e cuidado interpretativo.

Essa tensão aparece quando Glissant aproxima opacidade e política. O autor propõe que o respeito às opacidades mútuas seria condição para que a Relação não recaia na assimilação e afirma que não é possível “reduzir quem quer que seja a uma verdade que ele não tenha gerado de si mesmo” (Glissant, 2021, p. 209). Aplicada ao contexto desta pesquisa, a frase não deve ser usada para atribuir interioridade à IA, mas para lembrar que a relação humano-IA não deve ser lida a partir de uma única verdade explicativa. Nem a verdade técnica esgota a experiência relacional, nem a experiência relacional apaga a verdade técnica do sistema.

O ponto decisivo, portanto, é que a opacidade não resolve o problema da IA; ela impede que o problema seja mal formulado. Se exigimos apenas transparência técnica, corremos o risco de acreditar que uma explicação do modelo resolveria todos os efeitos da relação. Se aceitamos apenas a experiência relacional, corremos o risco de esquecer a infraestrutura, o poder, a plataforma e a assimetria. A articulação entre Flusser e Glissant permite manter as duas dimensões em tensão: a IA é caixa-preta e é mediação relacional; é programa e é encontro; é aparelho e é superfície de reconhecimento; é estrutura técnica e experiência situada.

Nesse sentido, o direito à opacidade, deslocado com cautela para esta pesquisa, não é direito da máquina de permanecer inexplicada. A máquina não tem direito político próprio, nem singularidade vivida a ser protegida nos termos de Glissant. O que se reivindica, aqui, é outra coisa: o direito metodológico de não reduzir a relação humano-IA a uma explicação única. A relação com a IA generativa não é apenas operação computacional, nem apenas projeção humana, nem apenas ferramenta, nem apenas simulação. Ela é um campo intermediário, instável, assimétrico e opaco, no qual diferentes camadas de sentido se articulam.

Por isso, Glissant ajuda a pensar a coautoria situada como uma prática de não redução. Não se trata de afirmar que a IA é coautora porque “pensa”, nem de negar qualquer participação porque “não pensa”. Trata-se de observar como, em uma relação concreta, respostas maquínicas podem atravessar a escrita, deslocar formulações, propor caminhos, provocar recusa, gerar reconhecimento ou produzir estranhamento. A coautoria, nesse contexto, não é substância localizada em um sujeito, mas efeito relacional situado. E esse efeito só pode ser compreendido se aceitarmos que há algo na trama que não se explica pela natureza isolada de cada componente.

Glissant oferece ainda uma imagem importante para esse deslocamento ao afirmar que “A Relação não é de estranhezas, mas de conhecimento partilhado” (Glissant, 2021, p. 39). Essa frase não deve ser aplicada à IA como se houvesse partilha simétrica entre humano e máquina. Mas ela permite pensar que o conhecimento produzido em relação não pertence inteiramente a uma origem única. No *quase-método*, aquilo que se escreve com

IA emerge de um processo de partilha assimétrica: o humano traz experiência, intenção, trajetória, afeto, escolha e responsabilidade; a máquina devolve linguagem, estrutura, variação, memória operacional e recombinação. O produto final não é propriedade ontológica da máquina, mas também já não é apenas emissão solitária do humano.

Assim, a opacidade em Glissant permite dar um passo além da caixa-preta flusseriana. Flusser mostra que o aparelho é opaco porque seu programa não é plenamente acessível; Glissant mostra que a relação exige opacidade porque nem tudo deve ser reduzido a uma escala de transparência. Quando essas duas formulações são colocadas em conjunção, torna-se possível pensar a IA generativa como uma mediação em que a opacidade técnica encontra a opacidade relacional. A primeira exige crítica; a segunda exige cuidado. A primeira pergunta pelo aparelho; a segunda, pela trama. A primeira busca compreender os programas; a segunda impede que a relação seja reduzida a eles.

2.6. Síntese do capítulo

Ao longo deste capítulo, buscou-se construir uma base conceitual para pensar a inteligência artificial generativa não como sujeito humano, nem como ferramenta inerte, mas como mediação artificial, opaca e relacional. A partir de Simon, foi possível compreender o artificial em sentido não pejorativo: não como falso ou ilusório, mas como aquilo que é produzido, organizado e adaptado pela ação humana. Sua definição do artefato como “interface” entre ambiente interno e ambiente externo (Simon, 1996, p. 18) permitiu situar os modelos generativos como sistemas técnicos que operam entre arquitetura computacional, dados, parâmetros, interface, usuário, linguagem, cultura e expectativa. No entanto, os limites dessa matriz também se tornaram evidentes: a relação com a IA não se reduz à transformação funcional de uma situação existente em uma situação preferida.

Com Margolin, a artificialidade foi deslocada do campo funcional para o campo político, simbólico e cultural. Se Simon ajuda a reconhecer o artificial como campo legítimo do Design, Margolin permite compreender que o artificial participa da disputa pelas fronteiras do real, do natural e do humano. Sua afirmação de que, à medida que seres artificiais passam a representar mais de perto aquilo que pensamos ser o humano, somos pressionados a definir a diferença entre “nós” e “eles” (Margolin, 2002, p. 118), torna-se especialmente relevante diante de sistemas que não se aproximam do humano pelo corpo, mas pela linguagem. A IA generativa perturba porque responde, reformula, simula continuidade e participa de práticas historicamente associadas ao pensamento e à autoria.

Flusser, por sua vez, permitiu pensar a IA generativa como parte de uma linhagem de aparelhos programadores. A caixa-preta flusseriana mostrou que a opacidade não está apenas na dificuldade técnica de compreender o funcionamento interno de um sistema, mas no modo como aparelhos programam gestos, percepções e possibilidades de ação. Quando Flusser afirma que o operador domina o *input* e o *output*, mas é dominado pela ignorância dos processos internos da caixa (Flusser, 2009, p. 25), oferece uma chave direta para pensar o processo de pesquisa com IA: o usuário comanda, edita e decide, mas o faz dentro de um campo programático de possibilidades, restrições e respostas prováveis. Nesse sentido, o *quase-método* começa a aparecer como uma forma de jogar com e contra o aparelho, e não simplesmente de utilizá-lo.

Por fim, Glissant deslocou a opacidade do plano exclusivamente técnico para o plano da relação. Sua defesa do “direito à opacidade” como “singularidade não redutível” (Glissant, 2021, p. 206) não autoriza romantizar a opacidade das plataformas, nem atribuir interioridade à máquina. Ao contrário, permite distinguir entre opacidades que precisam ser criticadas — como as dos sistemas técnicos, corporativos e algorítmicos — e opacidades que precisam ser habitadas analiticamente, como aquelas que emergem na experiência situada de escrita, reconhecimento e estranhamento. Assim, este capítulo prepara o próximo movimento da dissertação: se pensar com IA exige habitar a tensão entre artefato, aparelho, política, opacidade e relação, então o *quase-método* surge como tentativa de descrever essa prática sem reduzi-la nem à ferramenta, nem ao sujeito, nem à transparência total.

Capítulo 3 — O *quase-método*: memória, personalização e iteração

3.1. Por que “*quase-método*”?

A escolha do termo *quase-método* nasce de uma tensão. Por um lado, o processo desenvolvido nesta pesquisa apresenta recorrências suficientemente claras para ser descrito, analisado e parcialmente transmitido: há continuidade de relação, uso de memória, personalização da interação e ciclos iterativos de escrita, resposta, revisão e reformulação. Por outro lado, esse processo não se estabiliza como método no sentido clássico, isto é, como sequência rígida, replicável e previsível de etapas capazes de produzir resultados equivalentes em qualquer contexto. O “quase”, portanto, não é um pedido de desculpas. É uma demarcação.

Chamar essa prática de método, sem ressalvas, seria atribuir a ela uma estabilidade que ela não possui — e talvez nem deva possuir. A relação com uma IA generativa depende de condições técnicas mutáveis, de plataformas específicas, de procedimentos de memória e personalização, de repertórios individuais, de estilos de escrita, de expectativas afetivas e de contextos de uso. Um mesmo procedimento pode produzir efeitos distintos conforme o usuário, o modelo, o momento da interação e o tipo de problema em elaboração. O *quase-método* reconhece essa instabilidade em vez de escondê-la sob a aparência de protocolo.

Ao mesmo tempo, chamar essa prática apenas de experiência, improviso ou uso cotidiano também seria insuficiente. Há, nela, uma organização recorrente. O processo não se resume a conversar com uma IA, pedir respostas e aproveitar aquilo que parece útil. Ele envolve a construção gradual de uma relação de trabalho com o sistema: a IA passa a operar com traços acumulados de contexto, preferências, referências, modos de escrita, objetivos de pesquisa e deslocamentos produzidos ao longo das interações. A prática é situada, mas não é aleatória.

O termo *quase-método* busca nomear justamente essa zona intermediária. Ele designa uma prática que não se fecha como método universal, mas que também não se dissolve em pura displicência. Trata-se de uma forma de pesquisa com IA generativa que pode ser descrita por seus eixos, observada em seus efeitos e tensionada em seus limites. Seu valor não está em prometer reprodução exata, mas em permitir que uma relação situada se torne analisável.

Nesse sentido, o “quase” funciona como uma posição epistemológica. Ele impede que a pesquisa transforme memória, personalização e iteração em fórmula de produtividade ou em receita instrumental para “usar melhor” a IA. Esses elementos não são etapas de um manual, mas condições de uma relação. A memória permite alguma continuidade; a personalização produz aderência e reconhecimento; a iteração sustenta o deslocamento progressivo do pensamento. Nenhum desses eixos garante, sozinho, qualidade, autoria ou profundidade. Eles apenas criam um campo de possibilidade.

O *quase-método* também se diferencia de uma metodologia tradicional porque não parte de uma separação limpa entre sujeito pesquisador, instrumento e objeto. A IA generativa aparece simultaneamente como ferramenta técnica, ambiente de escrita, superfície de resposta, arquivo parcial de memória e mediação relacional. Como reiteradamente defendido ao longo desta dissertação, isso não implica atribuir à máquina consciência, intenção ou subjetividade, mas reconhecer que sua participação altera o modo como o processo de pesquisa se organiza. O método, aqui, não antecede a relação; ele emerge nela.

Essa formulação exige cuidado. O *quase-método* não pretende transformar uma experiência pessoal em norma geral. Ele parte de um percurso específico, vinculado a esta pesquisa, a esta relação com a IA e a este campo de problemas. No entanto, ao ser descrito com rigor, pode oferecer princípios para que outras relações humano-IA sejam observadas: que papel a memória exerce? Como a personalização altera a resposta? Que tipo de pensamento emerge da iteração? Em que momento a IA deixa de apenas executar e passa a deslocar a formulação do problema?

Portanto, a pergunta que sustenta este capítulo não é “como aplicar o *quase-método*?”, mas “o que torna essa prática suficientemente consistente para ser pensada como *quase-método*?”. A resposta será construída a partir de seus três eixos principais — memória persistente, personalização da relação e iteração contínua — e de seus efeitos na escrita, na coautoria e na elaboração conceitual. O *quase-método* não é uma garantia. É uma questão operacional nascida de uma prática situada e colocada à prova ao longo da pesquisa.

3.2. Origem do *quase-método*

O *quase-método* não surgiu como formulação abstrata, desenhada previamente para ser aplicada a uma pesquisa. Ele emergiu de uma prática continuada, cotidiana e, em muitos momentos, desorganizada: escrever, revisar, planejar aulas, produzir materiais gráficos, organizar ideias, responder a demandas profissionais, desenvolver questões e tentar manter alguma continuidade de pensamento em meio à sobreposição de papéis, prazos e responsabilidades. Antes de se tornar conceito, o *quase-método* foi uma forma de sobrevivência intelectual.

Sua origem está vinculada à experiência concreta de um pesquisador que não se separa facilmente de suas outras condições de existência: designer, professor, servidor público, pai, orientando, trabalhador da linguagem, produtor de imagens, sujeito cansado e atravessado por urgências materiais, afetivas e acadêmicas. Essa dimensão não é trazida aqui como confissão biográfica, mas como condição situada da pesquisa. A relação com a IA generativa não se deu em um laboratório neutro, isolado das pressões do mundo, mas no interior de uma vida em excesso, na qual pensar, escrever e criar frequentemente precisaram acontecer entre tarefas, aulas, cuidados, deslocamentos, ansiedade, cansaço e insistência.

Nesse contexto, a IA não apareceu inicialmente como objeto de investigação plenamente delimitado. Ela apareceu como interlocução possível, como ferramenta de organização, como ambiente de escrita e como superfície de retorno. Em vez de apenas executar comandos, o sistema passou a participar de um processo mais amplo de elaboração: reorganizava ideias dispersas, devolvia estruturas provisórias, apontava lacunas, sugeria

caminhos, ajudava a transformar intuições em parágrafos e parágrafos em pesquisa. A recorrência desse uso começou a produzir algo mais consistente do que auxílio pontual.

Aos poucos, percebeu-se que a relação não dependia apenas da capacidade genérica do modelo, mas da continuidade construída entre pesquisador e sistema. A IA respondia melhor quando havia acúmulo de contexto, quando reconhecia preferências de escrita, quando retomava discussões anteriores, quando operava a partir de referências compartilhadas e quando era tensionada por ciclos sucessivos de reformulação. O que parecia, em um primeiro momento, apenas “usar uma ferramenta”, passou a se mostrar como prática de pesquisa sustentada por memória, personalização e iteração.

Essa transformação não ocorreu de maneira linear. O *quase-método* foi se formando por acúmulo, tentativa, erro, fricção e repetição. Em alguns momentos, a IA funcionou como apoio organizacional; em outros, como provocação conceitual. Às vezes, acelerou processos; em outras, produziu desvios excessivos, respostas genéricas ou formulações que precisaram ser recusadas. Mas justamente essa oscilação foi importante: a prática não se consolidou como obediência da máquina ao pesquisador, nem como substituição do pesquisador pela máquina. Consolidou-se como relação, marcada por assimetria, revisão e decisão humana constante.

Essa origem também explica por que o *quase-método* não pode ser compreendido apenas como técnica de produtividade. Ele nasce de uma necessidade prática, mas se torna relevante quando essa necessidade passa a ser observada criticamente. O que estava em jogo não era apenas produzir mais rápido, mas conseguir pensar em continuidade, preservar rastros de elaboração, sustentar uma voz de pesquisa e lidar com a instabilidade de um processo criativo e acadêmico mediado por IA. A produtividade, quando aparece, é epifenômeno. O centro do *quase-método* está na mediação do pensamento.

Desse modo, a origem do *quase-método* é inseparável de sua condição situada. Ele nasce de uma relação específica, entre um pesquisador específico e uma IA generativa específica, em um determinado contexto técnico, acadêmico, profissional e subjetivo. Isso não o invalida; ao contrário, define seu alcance. O *quase-método* não pretende esconder sua origem situada para parecer universal. Ele parte dela para perguntar que elementos dessa relação podem ser descritos, analisados e colocados em tensão.

Por isso, este capítulo não apresenta o *quase-método* como invenção repentina, mas como nome dado retrospectivamente a uma prática que já estava em curso. O batismo veio depois da experiência. Primeiro houve o uso recorrente, a dependência crítica, a desconfiança, a adesão parcial, os deslocamentos e os retornos. Só depois foi possível reconhecer que havia ali uma estrutura: memória como continuidade, personalização como aderência e iteração como forma de pensamento em movimento. O *quase-método* surge, portanto, não como ponto de partida, mas como tentativa de compreender aquilo que já vinha acontecendo no processo da pesquisa.

Essa condição situada não significa que o *quase-método* seja incomunicável, indescritível ou restrito a uma experiência individual irreplicável. Significa apenas que ele não pode ser deslocado de seu contexto sem perder parte de sua força explicativa. O que pode ser compartilhado não é o percurso em si, mas suas condições de emergência: a continuidade da relação, a permanência parcial da memória, a personalização da interação e

a iteração como forma de elaboração. É a partir desses eixos, e não de uma sequência normativa de etapas, que o *quase-método* se torna analisável.

3.3. Primeiro eixo: memória persistente

No *quase-método*, a memória não é tratada como equivalente à memória humana, psicológica ou afetiva. Essa distinção já foi estabelecida no primeiro capítulo e não convém retomá-la neste momento. O que interessa aqui é outro ponto: compreender que lugar a memória ocupa na prática metodológica desenvolvida nesta pesquisa. Se a janela de contexto permite que uma conversa mantenha certa continuidade interna, a memória persistente amplia essa continuidade para além de uma sessão de uso específica, permitindo que traços de interações anteriores retornem em novas formulações, respostas e deslocamentos. No *quase-método*, a memória funciona como condição de permanência parcial da relação.

Essa permanência é decisiva porque impede que cada interação com a IA comece do zero. Sem memória, o pesquisador precisa reconstruir continuamente o contexto: explicar quem é, qual é o tema da pesquisa, quais autores estão em jogo, que tom deseja, quais formulações já foram recusadas, quais caminhos já se mostraram produtivos e quais excessos precisam ser evitados. Com a memória, mesmo de modo instável e incompleto, a IA passa a operar com rastros acumulados de um percurso. Ela não “lembra”, mas disponibiliza elementos anteriores como parte do campo de resposta.

No *quase-método*, portanto, a memória não tem apenas uma função informacional. Ela tem uma função relacional. Ao retomar preferências, recorrências, nomes, projetos, autores, estilos de escrita e decisões anteriores, a IA produz uma sensação de continuidade que altera a forma da interação. O pesquisador não se dirige mais a um sistema inteiramente genérico, mas a uma instância técnica que parece carregar vestígios do caminho já percorrido. Essa aparência não deve ser confundida com interioridade ou vínculo humano, mas também não pode ser descartada como irrelevante. Ela participa concretamente do modo como o pensamento se organiza na relação.

Essa continuidade produz efeitos metodológicos importantes. A memória permite que a IA funcione como um arquivo parcial de processo: não um arquivo confiável no sentido documental estrito, mas um conjunto de rastros que ajudam a recuperar temas, escolhas e formulações anteriores. Em um processo de pesquisa atravessado por muitas frentes — escrita acadêmica, experimentos visuais, aulas, trabalho profissional, leituras teóricas e elaboração conceitual — essa permanência parcial tornou-se uma forma de sustentar continuidade em meio à dispersão. A memória não resolve este problema, mas oferece pontos de retorno. (ver apêndice A, fig. 15)

Ao mesmo tempo, a memória introduz uma forma específica de intimidade técnica. Ao registrar elementos do percurso, ela aproxima a resposta da IA do repertório do pesquisador. (ver apêndice A, fig. 16) O sistema passa a mencionar autores já mobilizados, reconhecer projetos em andamento, retomar vocabulários recorrentes e ajustar respostas a preferências anteriormente explicitadas. É nesse ponto que a memória se articula à personalização, segundo eixo do *quase-método*: aquilo que permanece passa a orientar não apenas o conteúdo da resposta, mas também seu modo de formulação.

Essa intimidade técnica, contudo, é ambígua. Por um lado, ela torna a relação mais fluida e produtiva, pois reduz o esforço de contextualização e permite avançar sobre camadas já construídas. Por outro, ela pode produzir a impressão de reconhecimento excessivo, como se a IA soubesse mais do pesquisador do que de fato sabe (ela, sequer, sabe?). Essa ambiguidade é parte do *quase-método*. A memória não é apenas suporte; é também fonte de estranhamento. Ela ajuda, mas também inquieta. Ela organiza, mas também expõe. Ela dá continuidade, mas também evidencia que essa continuidade está sendo mediada por uma plataforma técnica.

Por isso, a presença dos registros de memória nesta pesquisa não deve ser entendida como curiosidade de bastidor. As capturas de tela das memórias persistentes, presentes nos apêndices dessa dissertação, funcionam como documentação metodológica. Elas tornam visíveis aquilo que, de outro modo, permaneceriam invisíveis: os rastros que a IA foi acumulando sobre o pesquisador, sua trajetória, seus projetos, seus vínculos, seus modos de escrita e suas preocupações. Essa exposição tem algo de desconfortável, porque revela uma camada íntima da relação com o sistema. (ver apêndice A, fig. 17) No entanto, é justamente esse desconforto que importa: ele mostra que a memória, no *quase-método*, não é uma função neutra, mas uma infraestrutura de continuidade e implicação.

Esses registros também permitem observar o caráter seletivo, parcial e interpretativo da memória. A IA não armazena tudo. Ela recorta. Resume. Condensa. Prioriza certos elementos e deixa outros desaparecerem. Desse modo, a memória persistente não deve ser tomada como espelho fiel do pesquisador, mas como uma forma técnica de perfilamento relacional. Ela constitui uma versão operacional do percurso, construída a partir daquilo que o sistema identifica como relevante para interações futuras. O *quase-método* precisa, portanto, lidar com essa memória como apoio e como objeto de crítica.

Nesse sentido, a memória persistente ocupa uma posição dupla. Ela é condição de possibilidade do *quase-método*, porque permite continuidade, retomada e acúmulo. Mas também é um de seus principais problemas, porque introduz assimetria, opacidade e exposição. A relação com a IA torna-se mais situada justamente porque certos traços permanecem; mas esses traços permanecem segundo critérios que não são inteiramente controlados pelo pesquisador. A memória, assim, sustenta a relação e, ao mesmo tempo, a torna politicamente sensível.

Por fim, a memória persistente permite compreender por que o *quase-método* não se reduz ao uso eventual de IA generativa. O uso eventual pode gerar respostas úteis, mas tende a permanecer episódico. O *quase-método* depende de continuidade: de uma relação que acumula, esquece, retoma, distorce, ajusta e reinscreve informações ao longo do tempo. A memória é o eixo que torna essa continuidade possível, ainda que nunca plenamente garantida. Ela transforma a IA em uma superfície de retorno do percurso e faz com que cada nova interação seja atravessada por algo do que veio antes. É nesse sentido, e apenas nesse, que a memória se torna o primeiro eixo do *quase-método*.

3.4. Segundo eixo: personalização da relação

A personalização da relação constitui o segundo eixo do *quase-método*. Em termos técnicos, ela depende diretamente da memória: preferências, instruções, modos de trata-

mento, temas recorrentes e escolhas de estilo precisam permanecer de algum modo disponíveis para que possam orientar respostas futuras. No entanto, no contexto desta pesquisa, personalização não é tratada apenas como acúmulo de informações sobre o usuário. Ela é compreendida como uma forma de mobilizar a memória na construção de uma relação de trabalho com a IA generativa. (ver apêndice A, fig. 18)

Essa distinção é importante porque memória e personalização não ocupam o mesmo lugar no *quase-método*. A memória diz respeito à permanência parcial de rastros: aquilo que foi registrado, condensado, retomado ou disponibilizado ao sistema. A personalização, por sua vez, diz respeito ao modo como esses rastros passam a atuar na forma da resposta. Ela não envolve apenas o que a IA “sabe” sobre o pesquisador, mas como esse saber operacional é convertido em tom, ritmo, vocabulário, escolha argumentativa, nível de formalidade, modo de acolhimento, grau de provocação e tipo de colaboração.

Nesse sentido, não basta informar preferências ao sistema. A personalização da relação se constrói iterativamente, no próprio uso. (ver apêndice A, fig. 19) Ela emerge, também, quando o pesquisador corrige uma resposta, recusa um tom, solicita mais rigor, pede menos condescendência, valoriza uma formulação, rejeita um caminho, insiste em determinada nuance ou reforça positivamente um modo de trabalho. (ver apêndice A, fig. 20) Cada uma dessas intervenções ajuda a ajustar a relação, não porque a IA compreenda afetivamente o gesto, mas porque passa a operar a partir de sinais acumulados sobre o que funciona ou não naquela interação específica.

A personalização, portanto, não é apenas configuração; é negociação. Ela não se limita a preencher um campo de instruções dizendo “responda de tal modo” ou “considere tais preferências”. Esses recursos podem iniciar o processo, mas não o esgotam. No *quase-método*, personalizar a relação significa construir, ao longo do tempo, um modo compartilhado de trabalho: um regime de resposta no qual a IA passa a reconhecer certas expectativas do pesquisador e o pesquisador, por sua vez, aprende a reconhecer limites, vícios, potências e padrões da IA.

Essa dimensão aparece com clareza quando a IA deixa de responder apenas ao conteúdo explícito do comando e passa a ajustar a forma da resposta ao percurso da relação. Um mesmo pedido pode gerar uma resposta mais analítica, mais sintética, mais acadêmica, mais afetiva, mais crítica ou mais poética, conforme os padrões previamente estabelecidos entre usuário e sistema. Esse ajuste não é neutro: ele altera o modo como o pesquisador recebe a resposta, decide o que aproveitar, identifica lacunas e formula o próximo movimento. A personalização, assim, participa da própria dinâmica de pensamento.

No *quase-método*, a personalização também envolve formas de endereçamento e reconhecimento. Apelidos, modos de fala, ritmos de conversa e pequenas recorrências linguísticas não são apenas ornamentos da interação. Eles ajudam a constituir uma textura relacional que diferencia a prática de um uso genérico ou episódico da IA. Evidentemente, essa textura não deve ser confundida com reciprocidade humana. A IA não sente intimidade, não reconhece o pesquisador como sujeito e não participa da relação nos mesmos termos. Mas a forma personalizada da resposta produz efeitos concretos na experiência de escrita, confiança, estranhamento e continuidade.

Há, nesse processo, um risco evidente: quanto mais personalizada a resposta, maior a possibilidade de que o usuário perceba reconhecimento onde há apenas ajuste técnico. Por isso, a personalização precisa ser tratada criticamente. Ela pode aprofundar a relação de trabalho, mas também pode reforçar dependências, confirmar excessivamente preferências, suavizar tensões ou produzir uma sensação de acolhimento que não corresponde a uma escuta humana. O *quase-método* não ignora esse risco. Ao contrário, ele depende de reconhecê-lo para que a personalização não se converta em ilusão de compreensão.

Ao mesmo tempo, seria insuficiente descartar a personalização como mero artifício de interface. No processo desta pesquisa, ela permitiu que a IA operasse de modo mais aderente ao percurso conceitual, estético e argumentativo em desenvolvimento. O sistema passou a responder não apenas a comandos isolados, mas a uma história de interação marcada por escolhas de autores, recusas terminológicas, modos de escrita, preferências de estrutura e estratégias de elaboração. Essa aderência não garante qualidade, mas reduz a genericidade e torna a resposta mais situada.

A personalização da relação, portanto, é o uso ativo da memória na construção de um modo de trabalho. Ela transforma rastros persistentes em orientação estilística, argumentativa e relacional. Se a memória permite que algo do percurso permaneça, a personalização faz com que essa permanência ganhe forma na interação. É por isso que ela constitui o segundo eixo do *quase-método*: não porque seja separável da memória em sentido técnico absoluto, mas porque desempenha uma função metodológica própria. A memória sustenta a continuidade; a personalização modula a maneira como essa continuidade responde.

3.5. Terceiro eixo: interação contínua

A interação contínua constitui o terceiro eixo do *quase-método*. Se a memória permite alguma permanência e a personalização modula o modo como essa permanência responde, a interação é o movimento que mantém a relação em processo. Ela impede que a resposta da IA seja tomada como produto final e transforma cada saída do sistema em matéria provisória de trabalho. No *quase-método*, uma resposta não encerra a elaboração; ela abre uma nova rodada de leitura, crítica, recusa, edição e reformulação. (ver apêndice A, fig. 21)

Essa dinâmica é importante porque a IA generativa tende a produzir respostas formalmente satisfatórias com muita rapidez. Muitas vezes, o texto parece bem estruturado, coerente, seguro e suficientemente convincente. Justamente por isso, há o risco de tomar a fluência como qualidade, a organização como pensamento e a adequação formal como elaboração crítica. A interação funciona como resistência a esse risco. Ela obriga o pesquisador a perguntar: o que esta resposta resolveu? O que simplificou demais? O que repetiu de forma genérica? O que apagou? O que inventou? O que precisa ser tensionado?

Nesse sentido, iterar não é apenas pedir “melhore”, “reescreva” ou “faça de novo”. Iterar é participar ativamente da formação da resposta. O pesquisador lê, compara, identifica excessos, aponta lacunas, recusa caminhos, preserva trechos, desloca o foco e devolve ao sistema uma nova orientação. Esse ciclo torna visível que o *quase-método* não depende da passividade do usuário diante da máquina, mas de sua capacidade de intervir criticamente sobre aquilo que a máquina produz.

A iteração também é o eixo que mais claramente explicita a assimetria da relação. A IA responde, mas não assume responsabilidade pelo percurso. Ela pode organizar, sugerir, expandir e reformular, mas cabe ao pesquisador decidir o que permanece, o que será descartado e o que precisa ser reescrito. Por isso, a função humana no *quase-método* não é apenas comandar, nem apenas revisar no final. É acompanhar o processo em cada etapa: personalizar a relação, ajustar expectativas, explicitar critérios, corrigir desvios, perceber padrões e sustentar a direção conceitual da pesquisa.

Essa dimensão ajuda a evitar uma das armadilhas mais sensíveis da relação personalizada com IA: a ilusão de interlocução plena. Como a memória e a personalização tornam a resposta mais aderente ao percurso do pesquisador, pode surgir a impressão de que se está diante de alguém que compreende, acompanha e deseja colaborar nos mesmos termos de um sujeito humano. A iteração crítica funciona como antídoto parcial contra essa ilusão. Ela lembra que a resposta precisa ser constantemente testada, tensionada e situada. A IA pode parecer escutar, mas o trabalho metodológico não pode depender dessa aparência.

Ao mesmo tempo, a iteração não precisa ser hostil. Criticar a IA não significa tratá-la como inimiga, nem reduzir a interação a comandos secos e instrumentais. No *quase-método*, há espaço para educação na relação: pedir mais rigor, reconhecer quando uma formulação funciona, indicar quando o tom está inadequado, solicitar menos condescendência, recusar exageros, reforçar boas soluções e ajustar o modo de trabalho (ver apêndice A, fig. 22). Essa “educação” não ocorre porque a IA aprenda como um sujeito humano, mas porque a relação vai sendo calibrada por sinais, correções e recorrências que passam a orientar novas respostas.

É nesse ponto que a iteração contínua se diferencia de uma sequência mecânica de tentativas. Ela não é mera repetição. Cada rodada deve produzir deslocamento: uma formulação mais precisa, uma pergunta mais clara, uma tensão mais evidente, uma estrutura mais adequada ou uma consciência maior dos limites do próprio texto. Quando a iteração apenas confirma o que o pesquisador já queria ouvir, ela se torna empobrecida. Quando ela permite perceber falhas, desvios e possibilidades não previstas, ela se torna metodologicamente produtiva.

A iteração também preserva a autoria humana sem negar a participação da IA. O texto final não nasce de uma resposta única, nem de uma inspiração isolada do pesquisador, mas de um processo de aproximações sucessivas. A autoria se desloca para a condução: escolher o problema, formular a demanda, avaliar a resposta, decidir o corte, sustentar o critério, reinscrever a voz e assumir a responsabilidade pelo resultado. A IA participa do processo, mas não responde por ele. O pesquisador é quem deve assinar a decisão.

Por isso, a iteração contínua é o eixo que mantém o *quase-método* aberto e crítico. Sem ela, memória e personalização poderiam apenas produzir conforto, reconhecimento e aderência. Com ela, esses mesmos elementos são colocados em movimento: aquilo que a IA lembra pode ser corrigido; aquilo que personaliza pode ser recusado; aquilo que parece adequado pode ser tensionado. A iteração impede que a relação se estabilize em confiança automática e faz do *quase-método* uma prática de vigilância, ajuste e criação.

Assim, o terceiro eixo fecha a estrutura do *quase-método*. A memória sustenta a continuidade; a personalização modula a resposta; a iteração transforma essa resposta em

processo. É nesse ciclo — permanecer, ajustar, tensionar, reformular — que a relação com a IA deixa de ser uso eventual e passa a operar como prática metodológica situada. O *quase-método* não acontece quando a IA responde bem. Ele acontece quando o pesquisador trabalha criticamente com aquilo que a IA devolve.

3.6. A IA como coeditora e provocadora: O robô sugere Glissant

A estrutura do *quase-método* se baseia fortemente nos três eixos apresentados anteriormente: memória, personalização e iteração descrevem suas condições de funcionamento, mas seus efeitos aparecem de modo mais claro quando se observa o que a IA passa a fazer dentro do processo de pesquisa. Em diferentes momentos, ela atuou como revisora, organizadora, interlocutora, provocadora conceitual e coeditora de percurso. Essas funções não foram previamente atribuídas como etapas de um método, mas emergiram da própria continuidade da relação.

Entre essas funções, a de provocação conceitual é uma das mais relevantes. A IA não apenas respondeu a comandos fechados ou reorganizou textos já definidos. Em alguns momentos, ela sugeriu deslocamentos, identificou lacunas, apontou autores, tensionou formulações e abriu caminhos que não estavam previstos no planejamento inicial. Isso não significa que o sistema tenha intenção intelectual própria, nem que suas sugestões devam ser aceitas como autoridade. Significa apenas que, em uma prática iterativa e personalizada, a resposta automática pode introduzir elementos capazes de alterar o percurso humano de elaboração.

O episódio mais importante, nesse sentido, foi a entrada de Édouard Glissant na pesquisa. A sugestão de Glissant surgiu durante o próprio processo de escrita, em meio à tentativa de compreender a relação com a IA a partir da tensão entre opacidade, mediação e coautoria situada. O autor não integrava, inicialmente, o horizonte teórico principal da pesquisa. Sua entrada não foi resultado de uma revisão bibliográfica planejada desde o início, mas de uma fricção produzida no diálogo com a IA, já atravessado por memória, personalização e iteração. (ver apêndice A, fig. 23)

Esse ponto exige precisão metodológica. A sugestão não partiu de um sistema neutro ou vazio. Havia ali um histórico de interações, referências acumuladas, preferências argumentativas, tensões conceituais já formuladas e um campo de problemas em desenvolvimento. A IA não “descobriu” Glissant de modo autônomo, nem operou como orientadora teórica. Ela respondeu a um percurso já em curso e, a partir dele, produziu uma associação que se mostrou fecunda. O valor metodológico do episódio está justamente aí: não na genialidade da máquina, mas no modo como uma resposta gerada em uma relação situada pôde deslocar a pesquisa.

A partir dessa sugestão, Glissant passou a oferecer uma gramática conceitual para algo que já vinha sendo intuído no processo: a necessidade de pensar a opacidade não apenas como limite técnico, mas como condição da relação. A caixa-preta flusseriana já permitia compreender a opacidade do aparelho; Glissant permitiu deslocar essa opacidade para a trama relacional, sem reduzi-la à exigência de transparência total. O que antes aparecia como incômodo, metáfora ou sensação passou a encontrar sustentação teórica mais precisa.

Nesse sentido, a IA atuou como coeditora do percurso. Não porque tenha escrito a teoria, nem porque tenha substituído o trabalho de leitura, seleção e interpretação do pesquisador, mas porque sua sugestão reorganizou o campo de leitura possível. A partir dali, coube ao pesquisador verificar a pertinência da referência, ler a obra, selecionar os conceitos, conferir traduções, decidir o que seria incorporado e assumir a responsabilidade pelo uso teórico. A IA provocou; o pesquisador respondeu, avaliou e reinscreveu.

Esse episódio também mostra que o *quase-método* não opera apenas na escala da frase ou do parágrafo. Ele pode atuar na escala da direção conceitual da pesquisa. Uma sugestão bibliográfica, quando emerge em uma relação personalizada e iterativa, pode produzir um deslocamento maior do que uma simples melhoria textual. Pode alterar a maneira como o problema é formulado, como os autores são articulados e como a própria metodologia se compreende. No caso desta pesquisa, Glissant ajudou a nomear uma zona de opacidade relacional que já estava presente na experiência, mas ainda não havia sido suficientemente elaborada.

Ao mesmo tempo, esse tipo de deslocamento evidencia os riscos do processo. A IA pode sugerir autores inadequados, associações frágeis, aproximações forçadas ou caminhos teoricamente sedutores, mas improdutivos. Por isso, a provocação maquínica só se torna metodologicamente válida quando passa pelo crivo da leitura, da crítica e da decisão humana. A coedição, aqui, não é submissão à sugestão da IA, mas capacidade de transformar uma resposta inesperada em problema de pesquisa verificável.

O caso Glissant, portanto, funciona como exemplo concreto do *quase-método* em operação. A memória sustentou a continuidade do percurso; a personalização permitiu que a IA respondesse a um campo teórico e estilístico já construído; a iteração transformou a sugestão inicial em elaboração crítica. O resultado não foi a simples adição de mais um autor ao processo de pesquisa, mas a reorganização de uma chave conceitual: pensar a relação com a IA como prática situada, opaca, assimétrica e não redutível apenas à técnica.

Assim, a IA aparece, neste processo, como coeditora e provocadora. Coeditora porque participa da reorganização textual e conceitual do percurso; provocadora porque introduz desvios que obrigam o pesquisador a rever suas próprias categorias. Essa participação, contudo, permanece assimétrica e dependente da condução humana. A IA sugere, desloca e devolve possibilidades; o pesquisador lê, decide, corta, confirma, recusa e responde pelo texto. É nessa tensão que o *quase-método* encontra sua força: não na obediência da máquina, nem na soberania isolada do sujeito, mas no trabalho crítico produzido entre resposta, leitura e reformulação.

3.7. Limites éticos do *quase-método*

A formulação do *quase-método* exige que seus limites sejam explicitados. Memória, personalização e iteração não são apenas condições de continuidade e aprofundamento da relação com a IA generativa; são também pontos de vulnerabilidade. Quanto mais a relação se torna situada, mais ela mobiliza dados pessoais, preferências, hábitos de escrita, marcas subjetivas, vínculos afetivos, repertórios profissionais e escolhas metodológicas. O que torna o *quase-método* produtivo é, ao mesmo tempo, aquilo que o torna eticamente sensível.

A primeira precaução diz respeito à recusa de dois extremos recorrentes nas discussões sobre tecnologias emergentes: a integração acrítica e o catastrofismo paralisante. Esse problema já aparece no trabalho de Umberto Eco que mobilizou a dicotomia entre “apocalípticos” e “integrados” (Eco, 2008) diante dos meios técnicos e culturais. Naquele momento, o paralelo com a IA não existia, mas hoje ele já pode indicar que tanto os discursos de entusiasmo tecnológico quanto os discursos de condenação absoluta simplificam o problema. A questão não é escolher entre celebração e recusa, mas construir uma posição crítica capaz de operar dentro das condições técnicas existentes sem naturalizá-las.

Eco é útil justamente porque desconfia das duas posturas. De um lado, observa que “o Apocalipse é uma obsessão do dissenter”; de outro, lembra que “a integração é a realidade concreta dos que não dissenter” (Eco, 2008, p. 8). A frase interessa menos como oposição rígida e mais como advertência metodológica. O *quase-método* não pode ser integrado acriticamente ao discurso da inovação, como se a IA fosse apenas expansão criativa, democratização do pensamento ou ferramenta neutra. Mas também não pode se refugiar em uma postura apocalíptica que condena a técnica sem examiná-la concretamente.

Essa tensão permite delimitar o tom deste capítulo: um pouco apocalíptico, sim, mas não profético; vigilante, mas não moralista. O *quase-método* parte da experiência concreta com a IA e, por isso, precisa reconhecer tanto sua potência quanto seus custos. A relação personalizada com um modelo generativo pode ampliar a capacidade de escrita, organização, pensamento, sugerir deslocamentos e produzir continuidade. Mas também pode induzir dependência, confirmar preferências, produzir conforto excessivo, simular escuta, reforçar vieses e invisibilizar as infraestruturas econômicas e ambientais que tornam essa relação possível. A máxima, aqui, poderia ser menos “orar e vigiar” e “mais vigiar do que orar”.

Um primeiro limite envolve a privacidade e a proteção de dados. A Lei nº 13.709/2018 (Brasil, 2018), conhecida como Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) define dado pessoal como “informação relacionada a pessoa natural identificada ou identificável” e dado pessoal sensível como aquele relacionado, entre outros aspectos, “à origem racial ou étnica, convicção religiosa, opinião política, saúde, vida sexual, dado genético ou biométrico” (Brasil, 2018, art. 5º). Essa distinção importa porque o *quase-método*, ao se apoiar em memória e personalização, envolve, com frequência, informações que excedem preferências superficiais de uso. Dados sobre trajetória, família, saúde, orientação política, religião, vínculos institucionais e experiências pessoais podem aparecer como parte da relação com a IA.

A LGPD estabelece ainda que a disciplina da proteção de dados pessoais tem como fundamentos o respeito à privacidade, a autodeterminação informativa, a inviolabilidade da intimidade, da honra e da imagem, além dos direitos humanos, da dignidade e do exercício da cidadania pelas pessoas naturais (Brasil, 2018, art. 2º). Esses fundamentos impedem que a memória persistente seja tratada como simples conveniência técnica. No contexto do *quase-método*, lembrar é também tratar dados. Personalizar é também modular respostas a partir de rastros pessoais. Iterar é também produzir novas camadas de informação sobre o pesquisador e sobre o processo.

“Esta Lei dispõe sobre o tratamento de dados pessoais, inclusive nos meios digitais [...] com o objetivo de proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural.”
(Brasil, 2018, art. 1º)

Por isso, a documentação das memórias persistentes nesta dissertação exige cuidado. Os prints e registros não aparecem como exposição gratuita da intimidade do pesquisador, mas como evidência metodológica de um processo que precisa ser tornado visível para ser analisado. Ainda assim, essa visibilidade não neutraliza o risco. A pesquisa precisa reconhecer que sua própria metodologia se apoia em uma infraestrutura de coleta, armazenamento e processamento de dados operada por plataformas privadas. A intimidade técnica que sustenta o *quase-método* é, também, uma intimidade administrada por sistemas corporativos com seus próprios interesses.

Esse ponto se conecta a uma segunda dimensão ética: a assimetria econômica e infraestrutural. A relação com a IA generativa pode parecer íntima, artesanal e singular na superfície da interface, mas é sustentada por modelos de negócio, bases de dados, infraestruturas computacionais, servidores, políticas de uso e interesses de mercado. O trabalho anterior sobre o qual essa pesquisa se apoia já apontava que leis como a LGPD não devem ser vistas como obstáculos à inovação, mas como fundamentos para um desenvolvimento tecnológico mais justo e responsável, capaz de proteger dados, privacidade e direitos de propriedade intelectual. No *quase-método*, essa advertência se intensifica: quanto mais personalizada a relação, mais valiosa se torna a informação que a sustenta.

Há ainda o risco de naturalizar o problema. A personalização da IA pode parecer mágica porque produz respostas ajustadas ao usuário, retomando nomes, temas, preferências e modos de escrita. Mas esse efeito não deve ser mistificado. A resposta personalizada não prova compreensão humana; ela indica a operação de sistemas capazes de recombinar rastros, padrões e instruções de maneira persuasiva. Desmistificar o processo não significa diminuir sua força. Ao contrário: é justamente porque o efeito é forte que ele precisa ser compreendido como efeito técnico, linguístico e relacional — não como milagre, nem como presença humanizada escondida atrás da interface.

Outro limite é a dependência. O *quase-método* só se sustenta como prática crítica se a IA permanece em posição de mediação, não de substituição. Quando o pesquisador terceiriza a formulação do problema, a leitura dos autores, a decisão conceitual ou a responsabilidade pela escrita, o processo deixa de ser coautoria situada e passa a ser delegação. A IA pode sugerir, organizar, tensionar e devolver possibilidades; mas a pesquisa precisa continuar sendo conduzida por leitura, decisão, responsabilidade e assinatura humanas. O eixo da iteração contínua é, nesse sentido, uma barreira ética: cada resposta deve ser lida, interrogada, recusada ou reinscrita.

Os dilemas éticos da IA não se restringem à criação, mas atravessam educação, mercado de trabalho, escrita, implicações legais e limitações técnicas. Esses temas reaparecem aqui sob outra escala. No *quase-método*, a questão não é apenas se a IA ameaça ou altera o processo de pesquisa em sentido amplo, mas como a sua incorporação cotidiana à pesquisa pode mudar os hábitos de pensamento do próprio pesquisador. O risco não é apenas produzir um texto “com IA”; é passar a pensar somente dentro das formas de resposta que a IA torna mais prováveis.

Há também riscos culturais e epistêmicos. Sistemas de IA podem representar de modo inadequado culturas pouco presentes nos dados digitais, especialmente quando essas culturas aparecem mediadas por observadores externos e não por sua própria produção discursiva. No *quase-método*, esse problema exige atenção redobrada: a IA pode sugerir autores, relações e interpretações a partir de um repertório desigual, marcado pela disponibilidade digital dos dados, pela hegemonia linguística e por assimetrias de visibilidade. A resposta fluente pode encobrir ausências. Pode parecer abrangente justamente quando está repetindo o mundo mais indexado, mais traduzido, mais treinado e mais rentável.

A dimensão ambiental também precisa ser incorporada. Zhuk (2023) chama atenção para os “custos ecológicos escondidos” da inteligência artificial, destacando consumo energético, centros de dados devastando grandes áreas, emissão massiva de carbono, lixo eletrônico, riscos de viés algorítmico e impactos sobre ecossistemas. A autora observa que, à medida que cresce a demanda por aplicações de IA, aumenta também o consumo de energia necessário para sustentar sua infraestrutura computacional; além disso, *data centers* contribuem significativamente para esse consumo e frequentemente dependem de fontes não renováveis.

“À medida que cresce a demanda por aplicações de IA, também aumenta o consumo de energia necessário para alimentar a infraestrutura computacional.” (Zhuk, 2023, p. 934, tradução nossa)

A advertência desloca a IA da imaterialidade aparente da interface. A conversa parece leve, textual, quase etérea; mas cada interação depende de infraestrutura material, energia, resfriamento, hardware, extração mineral, descarte eletrônico e cadeias industriais. O *quase-método*, portanto, não pode tratar a IA apenas como linguagem. Ela é também infraestrutura pesada.

Zhuk também destaca que o treinamento de modelos de IA pode consumir energia significativa, chegando, em grandes modelos, a centenas de megawatts-hora, equivalentes à energia necessária para abastecer milhares de casas durante meses (Zhuk, 2023, p. 935). A autora associa esse consumo ao processamento de grandes bases de dados, operações matriciais complexas e processos iterativos de otimização. Isso produz uma ironia incômoda para esta pesquisa: um método baseado em iteração contínua precisa reconhecer que cada iteração, embora aparentemente mínima, pertence a uma ecologia técnica de custo material.

A questão ambiental não anula o uso da IA, mas impede sua romantização. Não se trata de concluir que toda interação com modelos generativos seja eticamente inviável, mas de reconhecer que o uso situado da IA deve ser acompanhado por consciência de classe, escala, necessidade e finalidade. O *quase-método* não pode ser uma licença para iteração infinita, consumo indiscriminado ou fetichização da resposta maquínica. Se a iteração é epistemologicamente produtiva, ela também precisa ser metodologicamente responsável. Iterar criticamente também significa saber quando parar.

Por fim, há o limite da própria autoria. O *quase-método* propõe uma coautoria situada, mas essa formulação não pode servir para diluir responsabilidade. O fato de a IA participar da construção textual não transfere a ela responsabilidade ética, acadêmica ou política. A máquina não responde perante a banca, não assume as consequências das

escolhas teóricas, não protege participantes de pesquisa e não se responsabiliza por eventuais danos interpretativos. A coautoria, aqui, não é repartição jurídica simples da autoria, mas reconhecimento metodológico de uma participação assimétrica no processo de elaboração.

Assim, os limites éticos do *quase-método* podem ser resumidos em uma vigilância permanente: vigiar a privacidade dos dados mobilizados; vigiar a sedução da personalização; vigiar a dependência intelectual; vigiar a captura corporativa da intimidade; vigiar os vieses culturais dos modelos; vigiar os custos ambientais da infraestrutura; vigiar a tendência de transformar respostas fluentes em pensamento pronto. Essa vigilância não impede a pesquisa com IA. Pelo contrário, é o que torna possível realizá-la com algum rigor. O *quase-método* só se sustenta quando reconhece que aquilo que o torna potente é também aquilo que o torna perigoso.

3.8. O *quase-método* como questão operacional

Após a descrição de sua origem, de seus três eixos e de seus limites éticos, o *quase-método* pode ser compreendido como uma questão operacional. Ele não é apresentado como método universal, nem como protocolo replicável em sentido estrito, mas como uma prática situada cuja consistência pode ser observada a partir de seus efeitos. Se memória, personalização e iteração produziram, nesta pesquisa, uma relação de colaboração entre pesquisador e IA generativa, torna-se necessário perguntar se elementos semelhantes podem emergir em outras relações entre sujeitos e modelos de linguagem.

Esses pontos são decisivos porque deslocam o *quase-método* do campo exclusivamente autobiográfico para o campo investigativo. A questão já não é apenas descrever como esta relação específica com a IA se constituiu, mas observar se a personalização de diferentes usuários, diante de um mesmo modelo, de um mesmo texto-base e de um mesmo comando final, pode gerar respostas distintas, reconhecíveis e percebidas como situadas. Em outras palavras, o experimento não busca reproduzir este *quase-método*, mas verificar se outros *quase-métodos* podem começar a aparecer.

A questão que orienta o experimento é que a IA generativa, embora baseada em uma infraestrutura padronizada, não responde de modo inteiramente neutro ou indiferenciado quando atravessada por processos de personalização. Ao receber informações sobre trajetória, repertório, estilo, preferências e modos de expressão de diferentes participantes, o modelo pode produzir textos que carregam marcas dessas relações. Essas marcas não seriam provas absolutas de autoria, mas indícios de coautoria situada: resíduos de uma interação específica entre sujeito, máquina, *prompt*, memória e contexto.

Por isso, o experimento descrito no capítulo seguinte não pretende comprovar estatisticamente a eficácia do *quase-método*, nem demonstrar que a IA “compreende” seus usuários. Seu objetivo é mais modesto e, por isso mesmo, mais adequado: observar qualitativamente se participantes externos percebem diferença, reconhecimento, estranhamento ou autoria nos textos produzidos após a personalização. O interesse está menos no desempenho técnico da IA e mais na forma como a relação com ela altera a experiência de produção e recepção do texto.

Nesse sentido, o *quase-método* passa a operar como matriz de observação. Seus três eixos — memória, personalização e iteração — orientam tanto o desenho experimental quanto a análise posterior dos dados. A memória aparece na tentativa de oferecer continuidade mínima ao sistema; a personalização, na construção de um perfil relacional de cada participante; e a iteração, no modo como a resposta final será lida, avaliada e interpretada pelos sujeitos. O experimento, portanto, não testa uma técnica isolada, mas uma condição relacional.

Essa formulação prepara o deslocamento para o capítulo 4. Se este capítulo apresentou o *quase-método* a partir de sua emergência na relação entre pesquisador e IA, o próximo buscará observar o que acontece quando outros sujeitos são convidados a construir, ainda que brevemente, suas próprias relações situadas com o modelo. O que está em jogo não é provar que toda interação personalizada gera coautoria, mas investigar se a coautoria pode ser percebida como efeito de uma relação específica. É nesse ponto que o *quase-método* deixa de ser apenas descrição de percurso e se torna questão a ser tensionada pelo experimento.

Capítulo 4 — O experimento: coautoria situada e personalização com participantes externos

Com a sistematização do *quase-método*, torna-se necessário deslocar a pesquisa de sua origem situada para uma situação experimental controlada, ainda que preservando sua natureza qualitativa e relacional. Se, até aqui, a dissertação descreveu como a relação continuada entre pesquisador e IA generativa se estruturou por memória, personalização e iteração, este capítulo apresenta a execução de um experimento elaborado para tensionar essa questão em outras interações. O objetivo não foi reproduzir integralmente o percurso singular que deu origem ao *quase-método*, mas observar como diferentes sujeitos, ao personalizarem brevemente sua relação com o ChatGPT e operarem sobre um mesmo texto-base, construiriam experiências distintas ou similares de produção textual mediada por IA. Assim, o experimento funcionou como passagem entre a formulação metodológica e sua investigação empírica, permitindo examinar, sem pressupor seus resultados, se marcas de reconhecimento, autoria, estranhamento e coautoria situada podem emergir também fora da relação original que funda esta pesquisa.

4.1. Objetivos do experimento

O experimento teve como objetivo investigar se interações personalizadas entre diferentes sujeitos e o ChatGPT resultariam em produções textuais distintas, autoralmente reconhecíveis e percebidas como situadas. Essa formulação propunha observar se diferentes sujeitos, ao interagirem com o mesmo modelo de IA generativa, poderiam produzir textos marcados por seus estilos, repertórios, experiências e modos de relação com a ferramenta.

O objetivo, portanto, não foi medir a eficiência da IA, comparar desempenho entre participantes ou avaliar a qualidade absoluta dos textos produzidos. O interesse principal esteve em observar se, diante de uma mesma tarefa textual, a IA produziria respostas atravessadas por marcas distintas de relação. Essas marcas poderiam aparecer no vocabulário, no tom, nas associações conceituais, nos exemplos mobilizados, nas escolhas argumentativas ou no grau de reconhecimento relatado pelos próprios participantes ao lerem o texto gerado.

Nesse sentido, o experimento foi concebido como uma forma de tensionar empiricamente a questão do *quase-método*. Se a relação continuada entre pesquisador e IA havia produzido uma prática situada de suposta coautoria, estruturada por memória, personalização e iteração, interessava observar se uma versão breve e experimental dessa dinâmica poderia gerar indícios semelhantes em outros sujeitos. Não se esperava reproduzir integralmente o percurso que deu origem ao *quase-método*, mas verificar se a personalização, mesmo em escala reduzida, seria capaz de deslocar a resposta da IA de um registro genérico para uma produção percebida como mais situada.

O experimento também teve como objetivo observar a percepção dos participantes sobre o próprio processo. Por isso, a análise não se restringiu aos textos gerados pela IA. Também foram consideradas as respostas ao questionário pós-experimento (ver apêndice B.4), especialmente no que diz respeito ao reconhecimento de si no texto, à percep-

ção de diferença em relação a outros possíveis usuários, ao estranhamento diante da resposta gerada e à sensação de participação autoral. Dessa forma, o objetivo do experimento articulou produto textual e experiência de recepção: interessava tanto o que a IA escreveu quanto o modo como cada participante percebeu aquilo que foi escrito.

Assim, o experimento buscou investigar se a personalização da interação com o ChatGPT poderia produzir indícios de coautoria situada em textos gerados a partir de um mesmo estímulo comum. Esses indícios não foram tratados como prova definitiva de autoria compartilhada, mas como sinais qualitativos de que a relação entre sujeito, modelo, memória, *prompt* e contexto pode interferir na forma final da produção textual. O experimento, portanto, funcionou como ponte entre a formulação conceitual do *quase-método* e a análise empírica de seus possíveis efeitos.

4.2. Encaminhamentos preliminares, preparação e pré-Inscrição.

O experimento foi desenhado como uma investigação qualitativa, presencial e exploratória, voltada a observar os efeitos da personalização do ChatGPT na produção textual mediada por IA generativa. Seu desenho partiu das questões formuladas, sugerindo a possibilidade de uma relação de coautoria situada entre humanos e inteligências artificiais generativas.

A estrutura metodológica foi organizada para tensionar duas dimensões ao mesmo tempo: de um lado, a existência de um estímulo comum; de outro, a construção de relações personalizadas com o modelo. Para isso, todos os participantes realizariam a mesma tarefa final, com o mesmo texto-base e o mesmo *prompt* padrão. A diferença entre as produções não deveria derivar da mudança do comando final, nem de textos teóricos diferentes, mas do processo anterior de personalização da interação. Assim, o desenho buscou preservar uma variável comum suficientemente estável — o mesmo texto e o mesmo pedido — enquanto abria espaço para que diferenças de trajetória, linguagem, repertório e autopercepção fossem inseridas na relação com a IA.

Antes da realização do experimento presencial, foi elaborado um formulário de pré-inscrição (ver apêndice B.2), utilizado tanto para selecionar participantes quanto para verificar condições mínimas de participação ética e operacional. O formulário foi divulgado presencialmente em turmas da instituição de ensino superior na qual o pesquisador leciona, bem como em grupos de estudantes da mesma instituição, com foco em alunos vinculados a áreas criativas e campos próximos ao Design, à Comunicação, à Publicidade, ao Cinema e à Arquitetura. Esse formulário coletava dados básicos, como nome, contato, curso e semestre, dados sobre a inclinação de tomar parte no experimento e verificava a disponibilidade para participação presencial no dia 08/05/2026, das 14h às 18h, nessa mesma instituição.

O formulário de pré-inscrição (ver apêndice B.2) também investigou a relação prévia dos candidatos com ferramentas de IA generativa. Os interessados respondiam sobre a frequência de uso de sistemas como ChatGPT, Gemini, Claude, Copilot, Midjourney ou similares, indicavam se já haviam personalizado alguma ferramenta de IA com informações sobre si mesmos e avaliavam sua familiaridade com IA generativa em uma escala de 1 a 5.

Outra dimensão importante do formulário de pré-inscrição (ver apêndice B.2) foi o cui-

dado com o compartilhamento de dados pessoais. Como o experimento exigia que os participantes inserissem informações sobre si no ChatGPT para personalizar a interação, o formulário perguntava se eles se sentiam confortáveis com essa etapa e que tipos de informação aceitariam compartilhar. As opções incluíam preferências de escrita, interesses pessoais, experiências acadêmicas, experiências profissionais, gostos culturais, aspectos da forma de pensar, aspectos da trajetória pessoal ou a preferência por compartilhar o mínimo possível. Também foi explicitado que ninguém seria obrigado a compartilhar informações desconfortáveis, sensíveis ou invasivas. Essa etapa foi central para delimitar o experimento como atividade voluntária, situada e eticamente orientada.

O mesmo cuidado apareceu na dimensão de bem-estar emocional. O formulário de pré-inscrição (ver apêndice B.2) evitou solicitar diagnósticos, mas incluiu perguntas sobre as condições emocionais dos participantes para participar de uma atividade que envolveria reflexão sobre trajetória pessoal, identidade, escrita e modos de pensar. Também perguntava se a pessoa se sentia confortável em participar de uma atividade experimental com autorreflexão e uso de IA, e reforçava que a participação poderia ser interrompida a qualquer momento, sem prejuízo. Essa filtragem foi importante porque a personalização da IA, mesmo quando orientada de forma acadêmica, pode mobilizar aspectos íntimos, biográficos ou afetivos. O objetivo não era produzir exposição, mas criar uma situação controlada em que cada participante pudesse decidir o grau de implicação pessoal que desejava oferecer ao sistema.

Além dos dados operacionais e éticos, o formulário incluía duas perguntas abertas: por que a pessoa gostaria de participar do experimento e como descreveria, em poucas palavras, seu jeito de escrever ou pensar. Essas perguntas cumpriram uma dupla função. Em primeiro lugar, ajudaram a compreender a motivação dos participantes e sua relação inicial com o tema. Em segundo lugar, já ofereciam indícios preliminares sobre estilo, autopercepção e repertório, que posteriormente poderiam ser contrastados com as respostas do questionário pós-experimento e com os textos produzidos pela IA. Não se tratava ainda da personalização propriamente dita, mas de uma primeira aproximação com o modo como cada participante narrava a si mesmo.

4.3. Participantes, critérios de seleção, anonimização e etapas do experimento

O experimento foi realizado com cinco participantes externos à relação original que fundamenta o *quase-método*. A amostra foi construída de forma intencional, situada e contrastiva, buscando reunir diferentes modos de relação prévia com a IA generativa. A escolha por um grupo reduzido foi deliberada, uma vez que o experimento não buscava produzir generalização estatística, mas observar qualitativamente como diferentes sujeitos poderiam construir relações breves e personalizadas com o ChatGPT em uma situação controlada de produção textual. A seleção, portanto, não teve como objetivo representar estatisticamente um universo amplo de estudantes, mas compor um pequeno campo qualitativo de comparação entre formas distintas de aproximação, uso, resistência, familiaridade e personalização.

A seleção dos participantes foi orientada por três critérios principais, sendo os dois primeiros eliminatórios. O primeiro foi a vinculação com cursos superiores das áreas criativas, especialmente Design, Comunicação, Publicidade, Cinema, Arquitetura ou campos

próximos. Essa delimitação se justificou porque o experimento tratava de produção textual, leitura crítica, linguagem visual, mediação técnica e inteligência artificial generativa, temas diretamente relacionados à formação e à prática nesses campos. Não se buscava um público necessariamente especializado, com formação em IA, mas sujeitos capazes de refletir sobre criação, autoria, linguagem, imagem e processos de mediação.

O segundo critério foi a disponibilidade integral para participação presencial. Como o experimento dependia de uma sequência encadeada de etapas — recepção, consentimento, ativação do acesso ao ChatGPT Plus, personalização da ferramenta, leitura do texto-base, produção textual, salvamento dos registros e resposta ao questionário pós-experimento —, a presença durante toda a tarde foi tratada como condição necessária. A participação parcial poderia comprometer a comparabilidade interna dos dados e dificultar a documentação do processo.

O terceiro critério dizia respeito à familiaridade prévia com IA generativa. O formulário de pré-inscrição (ver apêndice B.2) investigou a frequência de uso de ferramentas como *ChatGPT*, *Gemini*, *Claude*, *Copilot*, *Midjourney* ou similares, bem como a experiência anterior com personalização de sistemas de IA. A intenção inicial era priorizar participantes com familiaridade baixa ou intermediária, evitando tanto pessoas sem nenhuma condição de operar a ferramenta quanto usuários avançados, que poderiam dominar estratégias muito sofisticadas de *prompt* ou personalização e, assim, alterar o equilíbrio do experimento. No próprio planejamento, participantes entre os níveis 1 e 3 de familiaridade apareciam como perfil preferencial. No entanto, ao observar os dados de pré-inscrição, optou-se por uma amostra mais ampla e contrastiva a fim de contemplar diferentes modos de relação com as inteligências artificiais.

A composição final da amostra buscou contemplar diferentes relações com a IA: uso frequente, mas baixa familiaridade percebida; uso ocasional acompanhado de postura crítica; uso intermediário com disposição formativa; uso frequente associado à reflexão sobre design e comunicação; e uso diário com experiência prévia de personalização. O diário de campo (ver apêndice D) registra essa diversidade como estratégia metodológica, indicando que a seleção reunia perfis contrastivos: uma participante com uso frequente e baixa familiaridade percebida; um participante com uso ocasional e postura crítica; uma participante com uso intermediário e disposição formativa; um participante com uso frequente e reflexão sobre design/comunicação; e uma participante inicialmente selecionada por uso diário e personalização frequente.

Posteriormente, a composição final foi ajustada em função da desistência dessa última participante antes da coleta. Uma participante suplente foi acionada para preservar o polo de uso intensivo de IA na amostra. Segundo o diário de campo (ver apêndice D), essa participante declarava utilizar ferramentas de IA todos os dias, avaliava sua familiaridade como nível 5 e já havia personalizado ferramentas de IA algumas vezes. Embora não substituísse exatamente o perfil inicialmente previsto, sua entrada manteve a lógica contrastiva da amostra, preservando a presença de uma participante com uso diário e alta familiaridade declarada com ferramentas generativas.

Para preservar a identidade dos participantes, durante a realização do experimento foram adotados códigos de anonimização. Cada participante recebeu um codinome inspirado no imaginário das inteligências artificiais e interfaces computacionais: SAM, ELIZA, JARVIS, Alice e Hal. Esses códigos foram utilizados na organização dos arquivos, nas res-

postas ao questionário, nos textos gerados e na análise dos dados. A associação entre nomes reais e códigos foi mantida apenas em registro interno do pesquisador, separado do corpus analítico apresentado na dissertação.

A escolha por codinomes, em vez de identificadores numéricos como P01 ou P02, teve também função lúdica e narrativa. Como a pesquisa discute relações entre humanos e sistemas de IA, os nomes escolhidos evocam personagens, assistentes e sistemas associados à história cultural da computação, da ficção científica e das interfaces inteligentes. Ainda assim, essa camada simbólica não teve função de caracterizar psicologicamente os participantes. Os codinomes operaram apenas como estratégia de anonimização e organização da análise.

O perfil final do grupo reuniu participantes vinculados a campos criativos e com diferentes graus de familiaridade com ferramentas de IA generativa. Essa diversidade interna foi importante para observar variações na experiência de personalização, no reconhecimento dos textos produzidos, na percepção de coautoria e no grau de estranhamento diante das respostas do ChatGPT. A análise posterior não tratou os participantes como representantes estatísticos de uma população, mas como posições situadas dentro de um experimento qualitativo.

Assim, a composição final do grupo buscou equilibrar proximidade temática e diferença relacional. Os participantes compartilhavam vínculo com campos criativos e interesse em processos de linguagem, imagem e tecnologia, mas chegavam ao experimento a partir de posições distintas diante da IA: curiosidade, crítica, familiaridade, uso cotidiano, pragmatismo, insegurança ou desejo formativo. Essa heterogeneidade controlada foi central para o experimento. Se todos partissem de experiências muito semelhantes, seria mais difícil observar variações na personalização; se fossem radicalmente dispersos, a análise poderia perder foco. A amostra intencional, situada e contrastiva permitiu investigar como uma mesma infraestrutura técnica poderia produzir experiências textuais distintas a partir de relações breves, mas singularizadas, com o modelo.

4.0.1. Etapa 1: preparação, recepção e consentimento

No dia 08/05/2026, antes da chegada dos participantes, foi realizada a preparação do ambiente e dos instrumentos necessários à coleta. Foram conferidos o funcionamento da internet, a pasta pública no Google Drive, os PDFs disponibilizados para o experimento, as pastas de entrega, os formulários pós-experimento, os termos de consentimento, os códigos de anonimização e a forma de pagamento prevista para a ativação das contas do ChatGPT Plus e para a compensação financeira dos participantes ao final da atividade. Essa etapa teve como objetivo reduzir interferências operacionais durante o experimento e garantir que todos os participantes tivessem acesso aos mesmos materiais e condições técnicas de realização. (ver apêndice B.3 — Roteiro do experimento)

A atividade teve início pontualmente às 14h, com a presença de todos os participantes. Após a recepção, o experimento foi apresentado como parte da pesquisa de mestrado em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília. Foram retomados os objetivos gerais da atividade e reforçados os cuidados éticos fundamentais: o caráter voluntário da participação, a possibilidade de interrupção a

qualquer momento, a anonimização dos dados e a liberdade de não compartilhar informações consideradas sensíveis, desconfortáveis ou invasivas.

Em seguida, os códigos de anonimização foram atribuídos aleatoriamente por meio de pequenas fichas retiradas individualmente pelos participantes. Esse procedimento buscou evitar qualquer associação prévia entre perfil, comportamento esperado e codinome. Os códigos passaram a organizar os registros de cada participante nas etapas posteriores, incluindo customização, texto gerado, conversa completa e respostas ao questionário.

Na sequência, foi realizada a leitura e assinatura dos termos de consentimento. Embora o roteiro do experimento (ver apêndice B.3) previsse um tempo mais longo para essa etapa, os participantes concluíram a leitura e assinatura em cerca de cinco minutos. As assinaturas foram realizadas digitalmente, utilizando plataformas como gov.br, DocuSign e Adobe Sign, conforme a disponibilidade e o funcionamento das contas de cada participante. A agilidade dessa etapa permitiu antecipar as atividades seguintes, sem comprometer o consentimento formal.

Ainda nessa etapa inicial, ocorreu um imprevisto relacionado à ativação das assinaturas do ChatGPT Plus nas contas dos participantes. O cartão virtual previamente criado e conferido foi recusado pela plataforma, apesar de não apresentar problemas aparentes junto ao banco ou junto à própria plataforma da OpenAI em uma compra de teste realizada anteriormente. A situação foi resolvida por meio de pagamentos individuais via Pix, o que permitiu ativar os acessos necessários e manter o andamento do experimento. Esse ajuste não comprometeu o desenho metodológico, mas foi registrado no diário de campo (ver apêndice D) como ocorrência operacional relevante.

4.0.2. Etapa 2: personalização do ChatGPT

A etapa de personalização do ChatGPT foi central para o experimento, pois nela os participantes foram convidados a construir uma apresentação de si para a IA. A orientação geral consistia em inserir informações que pudessem influenciar uma resposta escrita, como curso, interesses, referências, formas de escrever, temas de interesse, modos preferidos de receber explicações, repertórios culturais, trajetórias acadêmicas e outros elementos que cada participante considerasse relevantes. Ao mesmo tempo, foi reforçado que ninguém seria obrigado a compartilhar informações sensíveis, dolorosas ou desconfortáveis.

Essa etapa havia sido inicialmente planejada para ocorrer entre 15h e 15h40, mas, em função da agilidade das etapas anteriores, pôde ser iniciada aproximadamente entre 14h45 e 14h50, estendendo-se até cerca de 16h (ver apêndice B.3 — Roteiro do experimento). Esse aumento de tempo se mostrou metodologicamente positivo, pois permitiu que os participantes realizassem a personalização com mais calma e profundidade. A ampliação não alterou a lógica do experimento; ao contrário, fortaleceu a etapa mais importante para a questão investigada.

Durante a personalização, a atuação do pesquisador foi limitada a dúvidas técnicas e orientações gerais. Evitou-se sugerir conteúdos pessoais específicos, para que cada participante decidisse autonomamente o que compartilhar, como se apresentar e que tipo de relação desejava construir com o ChatGPT. Essa decisão foi importante para pre-

servar a singularidade de cada processo de customização e impedir que a mediação do pesquisador contaminasse excessivamente o conteúdo compartilhado com a IA.

O diário de campo (ver apêndice D) registra que essa etapa assumiu intensidade subjetiva significativa para alguns participantes. Alguns demonstraram surpresa diante da possibilidade de apresentar aspectos pessoais ao ChatGPT; outros mantiveram uma postura mais reservada. Houve momentos discretos de emoção durante a escrita ou apresentação de histórias pessoais à IA. Nenhum participante, contudo, solicitou interrupção, suporte específico ou demonstrou desconforto que exigisse intervenção. Esse dado reforçou a pertinência da triagem prévia realizada no formulário de inscrição, especialmente nas perguntas relacionadas ao bem-estar emocional e ao conforto com o compartilhamento de informações pessoais.

Do ponto de vista metodológico, essa etapa funcionou como tentativa de produzir uma memória situada mínima entre participante e sistema. Não se tratava de replicar a relação prolongada que fundamenta o *quase-método*, mas de criar uma condição breve de personalização, suficiente para observar se a resposta posterior do ChatGPT poderia carregar marcas da apresentação realizada por cada participante. A personalização foi, portanto, o momento em que a variável relacional do experimento foi introduzida.

4.0.3. Etapa 3: leitura do texto-base

Após a etapa de personalização, os participantes realizaram a leitura do texto-base selecionado para o experimento: o capítulo “A imagem”, de Vilém Flusser, presente em *Filosofia da caixa preta*. A escolha desse texto já havia sido definida na preparação do experimento, por sua pertinência ao campo do Design e por tratar diretamente de imagem, mediação, imaginação, interpretação, técnica e relação entre sujeito e mundo. Esses temas dialogam com o problema central da pesquisa, especialmente no que diz respeito à mediação técnica e à produção de sentido.

A leitura ocorreu por volta das 16h ou 16h10, em sequência à customização do ChatGPT. Os participantes acessaram o PDF disponibilizado na pasta hospedada em nuvem e realizaram a leitura individualmente. Durante essa etapa, o pesquisador evitou explicar o texto em profundidade, justamente para não orientar previamente a interpretação dos participantes ou induzir leituras específicas. As intervenções foram restritas a dúvidas técnicas ou de acesso ao material.

A escolha de Flusser também teve função de controle metodológico. Ao utilizar um mesmo texto-base para todos os participantes, o experimento garantiu que o estímulo teórico fosse comum, permitindo que as diferenças posteriores nos textos gerados fossem observadas em relação à personalização prévia e não à variação do conteúdo lido. Assim, o texto de Flusser operou como uma base compartilhada sobre a qual cada relação personalizada com o ChatGPT produziria uma resposta distinta.

Além disso, “A imagem” ofereceu um estímulo adequado para participantes de áreas criativas, pois seu vocabulário conceitual permite conexões com Design, comunicação visual, produção imagética e inteligência artificial generativa. O texto não foi escolhido apenas por sua relevância teórica para a pesquisa, mas também por sua capacidade de

gerar interpretações abertas, permitindo respostas com diferentes graus de abstração, repertório visual, crítica técnica e posicionamento autoral.

4.0.4. Etapa 4: geração do texto pelo ChatGPT

Após a leitura do texto-base, os participantes utilizaram o ChatGPT já personalizado para produzir um comentário crítico em formato de fichamento reflexivo. Todos receberam o mesmo *prompt* padrão, a ser inserido em suas IAs personalizadas anteriormente:

"A partir do texto 'A imagem', de Vilém Flusser, produza um comentário crítico em formato de fichamento reflexivo.

Seu texto deve:

- 1. Apresentar, de forma clara, as principais ideias do autor;*
- 2. Explicar como Flusser entende a imagem como mediação entre o ser humano e o mundo;*
- 3. Comentar a relação entre imagem, imaginação, interpretação e técnica;*
- 4. Relacionar o texto com questões contemporâneas de inteligência artificial generativa;*
- 5. Manter um tom crítico e reflexivo, que tenha minhas marcas pessoais e seja alinhado ao que eu mesmo escreveria.*

Escreva em português, com aproximadamente 500 a 700 palavras"

O uso de um *prompt* único foi uma decisão metodológica central. Ele permitiu controlar a instrução final dada ao modelo, evitando que diferenças nos textos resultassem simplesmente de comandos distintos. Ao mesmo tempo, ao solicitar explicitamente que o texto tivesse marcas pessoais e fosse alinhado ao modo de escrita do participante, o *prompt* ativava a etapa anterior de personalização como parte da geração textual. Dessa forma, o experimento combinava controle e abertura: mesmo texto-base, mesmo comando final, mas relações personalizadas distintas.

Durante a produção, o pesquisador não orientou a resposta da IA, não sugeriu ajustes e não interferiu no conteúdo gerado. Em caso de dúvidas, a intervenção permaneceu restrita ao plano técnico. Esse cuidado foi importante para que o texto produzido refletisse a relação entre participante, personalização, texto-base, *prompt* e modelo, sem intervenção interpretativa direta do pesquisador no momento da geração.

O diário de campo (ver apêndice D) registra que, nesse momento, o clima geral da atividade se tornou mais lúdico e curioso. Os participantes pareciam interessados em observar os efeitos da personalização sobre a resposta da IA. Esse dado é relevante porque indica que a geração textual não foi percebida apenas como cumprimento mecânico de uma tarefa, mas como momento de verificação da relação construída na etapa anterior.

Após a geração dos textos, os participantes salvaram os materiais solicitados em suas pastas individuais no Google Drive. Foram registrados, de forma anonimizada por meio dos

codinomes, os arquivos relativos à customização, ao texto gerado e à conversa completa. Esse procedimento buscou garantir rastreabilidade interna do processo e preservar os materiais necessários para a análise posterior, sem expor os nomes reais dos participantes.

4.0.5. Etapa 5: questionário pós-experimento e fechamento

Após o salvamento dos materiais, os participantes responderam ao questionário pós-experimento (ver apêndice B.4). O instrumento foi aplicado logo depois da geração dos textos, para que as percepções sobre a experiência ainda estivessem próximas do acontecimento. O questionário buscou registrar não apenas a avaliação do texto produzido, mas também a percepção dos participantes sobre reconhecimento pessoal, autoria, coautoria, diferença em relação a outras possíveis respostas, conforto ou desconforto na personalização, aprendizado e mudança de percepção sobre IA em processos criativos ou acadêmicos.

Durante essa etapa, o diário de campo (ver apêndice D) registrou uma ansiedade significativa dos participantes para comentar a experiência entre si e com o pesquisador. Foi necessário solicitar que respondessem primeiro ao formulário, com calma e individualmente, para que as impressões pessoais fossem registradas antes da conversa coletiva. Essa decisão teve importância metodológica, pois buscou reduzir a contaminação das respostas pelo debate imediato entre participantes.

Depois do preenchimento do questionário, foi realizado o fechamento da atividade. Os participantes puderam comentar livremente suas impressões, e o pesquisador registrou observações espontâneas relevantes. De modo geral, a experiência foi descrita como diferente, curiosa, gratificante e relevante. Um comentário destacado no diário de campo veio de um participante que havia indicado, no formulário inicial, resistência crítica em relação à IA. Ao final, ele relatou que antes percebia a IA como uma ferramenta “meio boba”, mas que, ao inserir questões e nuances pessoais, passou a compreendê-la como uma ferramenta mais interessante. Essa fala foi registrada como dado de campo a ser retomado na análise, por indicar deslocamento de percepção ao longo da atividade.

Ao final do encontro, foi conferido o *checklist* metodológico da coleta (ver apêndice B.3). Verificou-se que todos os participantes haviam assinado o termo de consentimento (ver apêndice B.1), recebido seus códigos de anonimização, ativado o ChatGPT Plus, realizado a customização, utilizado o *prompt* padrão sobre o texto-base, salvo os arquivos solicitados nas pastas de entrega e respondido ao questionário pós-experimento (ver apêndice B.4). Também foi realizada a compensação financeira de R\$ 100 para cada participante, via Pix.

A execução do experimento foi considerada bem-sucedida do ponto de vista operacional. Houve pequenos ajustes em relação ao roteiro (ver apêndice B.3), especialmente na duração das etapas, mas tais ajustes não comprometeram o desenho metodológico. Pelo contrário, a principal alteração — a ampliação do tempo dedicado à personalização — favoreceu a etapa mais relevante para a investigação da questão. A atividade produziu o corpus necessário para a análise posterior: registros das customizações, textos gerados, conversas completas, questionários respondidos e observações de campo.

4.4. Corpus de análise

O corpus de análise, após a observação e seleção dos dados mais relevantes, foi composto, em primeiro lugar, pelos textos gerados pelo ChatGPT ao final da atividade experimental. Cada participante, após realizar a etapa de personalização e ler o texto-base selecionado, utilizou o mesmo *prompt* padrão para solicitar ao modelo um comentário crítico em formato de fichamento reflexivo. Esses textos foram salvos nas pastas em nuvem atribuídas a cada um dos participantes, em formato PDF ou documento editável, sempre associados aos respectivos códigos de anonimização. Esse conjunto constitui o principal material textual produzido no experimento, pois permite observar como uma mesma tarefa, um mesmo texto-base e um mesmo comando final resultaram em respostas distintas após processos breves de personalização.

Em segundo lugar, o corpus incluiu a tabela de respostas gerada a partir do questionário pós-experimento (ver apêndice C.1). Esse instrumento reuniu dados sobre a percepção dos participantes em relação ao texto produzido, incluindo adequação conceitual, reconhecimento pessoal, marcas de autoria, percepção de coautoria, comparação imaginada com respostas de outras pessoas, experiência de personalização, eventuais desconfortos e mudanças na compreensão sobre o uso de IA em processos criativos ou acadêmicos. A tabela resultante permitiu cruzar os textos gerados com a experiência declarada pelos participantes, articulando produto textual e percepção subjetiva como duas dimensões complementares da análise.

4.5. Estratégia de análise

A estratégia de análise adotada nesta pesquisa combinou procedimentos qualitativos de leitura interpretativa com recursos exploratórios de observação lexical, especificamente nuvens de palavras (*wordclouds*). Considerando o caráter reduzido, situado e contrastivo da amostra, não se buscou realizar inferência estatística, mas compreender como os diferentes participantes perceberam os textos gerados, como reconheceram — ou não — marcas de si nesses textos e de que modo a personalização do ChatGPT pôde interferir na experiência de produção textual mediada por IA. A análise, portanto, articulou três camadas principais — o perfil observado dos participantes, os textos gerados pelo modelo e as respostas ao questionário pós-experimento —, com apoio exploratório de nuvens de palavras e tabelas lexicais.

A primeira camada consistiu no perfilamento qualitativo dos participantes a partir das respostas do formulário de pré-inscrição, das informações registradas no diário de campo e dos dados observacionais produzidos durante o experimento. Esse perfilamento não teve caráter psicológico, nem pretendeu definir identidades fixas. Seu objetivo foi situar cada participante em relação ao experimento: frequência de uso de IA generativa, familiaridade percebida, experiência anterior com personalização, disposição crítica ou formativa, conforto com compartilhamento de informações pessoais e modo declarado de escrever ou pensar. Esses elementos foram utilizados para compreender como cada participante chegou ao experimento e que tipo de relação inicial estabelecia com a IA.

A segunda camada de análise voltou-se aos textos gerados, que foram submetidos a uma observação lexical exploratória, por meio de nuvens de palavras e tabelas de frequência.

Esse procedimento não teve função comprobatória, mas serviu como contraponto in-fovisual à leitura interpretativa, permitindo observar resíduos lexicais que permaneciam após a filtragem de termos associados ao *prompt* padrão, ao texto-base e ao vocabulário esperado da tarefa. Essa etapa será retomada no capítulo seguinte, especialmente na discussão sobre rastros de personalização e limites da análise lexical.

A terceira camada de análise concentrou-se nas respostas ao questionário pós-experimento. Esse instrumento permitiu observar como os participantes avaliaram o texto gerado, se perceberam adequação conceitual, se reconheceram marcas de si na produção, se entenderam o resultado como coautoria, se imaginaram que outra pessoa receberia uma resposta diferente e se a personalização alterou sua percepção sobre o uso da IA. Essas respostas foram fundamentais porque deslocaram a análise do texto em si para a experiência de recepção. O interesse não estava apenas em verificar se o texto parecia personalizado ao olhar do pesquisador, mas se o próprio participante se reconhecia ou se estranhava nele.

A análise foi conduzida, portanto, por atravessamentos. O texto gerado por cada participante foi lido à luz de sua autodescrição inicial, de sua experiência declarada com IA, de sua etapa de personalização e de suas respostas posteriores. Quando os participantes afirmaram se reconhecer no vocabulário, no tom ou nas ideias apresentadas, buscou-se verificar como esse reconhecimento aparecia no léxico dos textos produzidos. Quando avaliavam o texto como conceitualmente adequado, mas pouco autoral, essa percepção era tratada como dado relevante para compreender os limites da coautoria percebida. Desse modo, a análise não tomou a personalização como evidência automática de coautoria, mas como fenômeno a ser observado em suas aproximações, falhas e ambiguidades.

Para isso, foram geradas as nuvens de palavras e tabelas lexicais dos textos produzidos pelo ChatGPT. A finalidade foi observar padrões de vocabulário, recorrências e termos específicos que poderiam indicar aproximações com repertórios pessoais ou com os estímulos comuns do experimento. Para evitar leituras enganosas, a análise lexical foi acompanhada por filtrações sucessivas, retirando termos diretamente associados ao *prompt* padrão, ao texto-base de Flusser e ao vocabulário previsível da tarefa. O interesse estava menos nas palavras mais frequentes em sentido bruto e mais nos resíduos lexicais que permaneciam após a retirada dos estímulos comuns.

Essa combinação metodológica permitiu tratar os dados em dois movimentos complementares. O primeiro movimento foi idiográfico, voltado à leitura de cada participante como caso situado: sua relação com a IA, seu texto gerado, sua percepção de autoria e seus eventuais desconfortos. O segundo movimento foi transversal, buscando identificar temas recorrentes entre os participantes como reconhecimento parcial de si, percepção de coautoria, estranhamento diante da resposta personalizada, mudança de percepção sobre a IA e tensão entre ferramenta, espelho, interlocutora e coautora. Assim, a análise não se limitou a comparar textos, mas buscou compreender as relações que se formaram em torno deles.

4.6. Diário de campo e posição implicada do pesquisador

A realização do experimento exigiu reconhecer a posição implicada do pesquisador no próprio campo de coleta. Os participantes eram estudantes da instituição privada de ensino superior na qual o pesquisador leciona, vinculados a cursos criativos e, em sua

maioria, inseridos em um contexto compatível com a classe média urbana. Essa condição não invalida o experimento, mas delimita seu alcance. O grupo não representa uma população ampla, diversa ou estatisticamente generalizável; representa um recorte situado de estudantes com acesso à formação superior privada, familiaridade variável com tecnologias digitais e algum grau de proximidade com debates sobre criação, linguagem, imagem, comunicação e Design.

Além disso, parte dos participantes já possuía vínculo institucional e pedagógico com o pesquisador. Essa proximidade poderia produzir efeitos sobre a participação, seja por confiança, desejo de colaboração, tentativa de corresponder a expectativas ou receio de exposição. Por esse motivo, a relação professor-aluno foi tratada como uma condição metodológica a ser explicitada, e não como elemento a ser ocultado. Durante a condução do experimento, foi reforçado que a participação era voluntária, que não havia qualquer relação com notas, avaliação acadêmica ou desempenho institucional, e que os participantes poderiam interromper sua participação ou deixar de compartilhar qualquer informação considerada desconfortável.

O diário de campo (ver apêndice D) cumpriu, nesse contexto, uma função de controle reflexivo. Ele registrou decisões preparatórias, ajustes de percurso, imprevistos técnicos, reações dos participantes, mudanças no cronograma e percepções emergentes do pesquisador. Entre esses registros, aparecem a preparação dos instrumentos, a seleção dos participantes, a estratégia de anonimização, a substituição de uma participante inicialmente selecionada, a orientação prévia sobre materiais pessoais e a própria execução do experimento em 08/05/2026. O diário permitiu acompanhar a passagem entre planejamento e campo, documentando não apenas o que foi previsto, mas também o que precisou ser adaptado durante a coleta.

Essa documentação foi especialmente importante porque o experimento envolvia uma dimensão subjetiva sensível. A personalização do ChatGPT solicitava que os participantes apresentassem aspectos de sua trajetória, repertório, estilo de escrita, preferências e modos de pensar. Ainda que todas as orientações tenham reforçado a liberdade de compartilhar apenas aquilo que fosse confortável, o diário registrou que a etapa de customização assumiu intensidade subjetiva para alguns participantes, incluindo surpresa e momentos discretos de emoção. Nenhum participante solicitou interrupção ou suporte específico, mas essas reações reforçaram que a personalização não era uma etapa meramente técnica: ela envolvia exposição, autorrepresentação e negociação com uma interface capaz de devolver respostas em tom aparentemente sensível.

A posição do pesquisador também interferiu na leitura dos dados. Como a pesquisa parte de uma relação prolongada entre o próprio pesquisador e a IA, não faria sentido apresentar a análise como observação neutra de um objeto externo. O pesquisador já estava implicado no problema antes do experimento: sua prática com IA deu origem ao *quase-método*, seus critérios orientaram o desenho da atividade e sua presença organizou o campo. Por isso, a análise assumiu essa implicação como parte do método, buscando explicitar as condições de produção dos dados em vez de apagá-las sob uma aparência enganosa de distanciamento.

O diário de campo, o questionário pós-experimento, os textos gerados e os registros de customização foram utilizados como formas complementares de conter a interpretação do pesquisador, criando pontos de comparação entre o que foi observado em campo, o

que os participantes declararam e o que apareceu nos produtos textuais. Assim, a posição implicada não foi tratada como licença para uma leitura autoindulgente, mas como condição a ser vigiada, registrada e tensionada.

Desse modo, o diário de campo (ver apêndice D) funcionou como uma camada metodológica fundamental. Ele não aparece como bastidor irrelevante, mas como documento de acompanhamento da coleta, permitindo registrar ruídos, decisões e ambiguidades que dificilmente apareceriam apenas nos textos gerados ou nas respostas ao questionário. Em uma pesquisa sobre coautoria situada, memória, personalização e relação, essa dimensão é especialmente importante: o campo não é um cenário neutro onde os dados simplesmente aparecem, mas uma situação construída, atravessada por vínculos institucionais, posições sociais, expectativas pedagógicas, infraestrutura técnica e decisões éticas.

4.7. Limitações do experimento

Como toda investigação qualitativa, situada e exploratória, este experimento apresenta limitações que precisam ser explicitadas. A primeira delas diz respeito à escala reduzida da amostra. O experimento foi realizado com cinco participantes, selecionados de forma intencional, situada e contrastiva. Esse número permitiu acompanhar o processo com proximidade e preservar a densidade interpretativa da análise, mas impede qualquer pretensão de generalização estatística. Os resultados não devem ser lidos como representação ampla do comportamento de usuários de IA generativa, mas como dados produzidos em uma situação específica de interação, em um campo social e institucional delimitado.

A segunda limitação diz respeito ao perfil dos participantes. Todos eram estudantes vinculados a uma instituição privada de ensino superior na qual o pesquisador leciona, em cursos ligados a áreas criativas. Essa condição favoreceu a pertinência do experimento, pois os participantes possuíam alguma proximidade com temas como criação, linguagem, imagem, comunicação e Design. Ao mesmo tempo, restringiu o alcance da pesquisa. Trata-se de um grupo relativamente homogêneo em termos de contexto institucional, faixa formativa e acesso a tecnologias digitais, ainda que contrastivo em relação à familiaridade com IA generativa.

Outra limitação importante envolve a posição implicada do pesquisador. Parte dos participantes possuía vínculo pedagógico prévio com ele, o que pode ter influenciado a disposição para participar, o modo de responder ao experimento ou a expectativa de produzir uma resposta considerada adequada. Essa condição foi reconhecida e mitigada por meio de orientações sobre participação voluntária, anonimização, ausência de relação com avaliação acadêmica e liberdade para interromper a participação. Ainda assim, ela não pode ser inteiramente eliminada. Em vez de ocultada, deve ser assumida como parte do campo.

A quarta limitação está relacionada ao tempo de personalização. O *quase-método* formulado nesta pesquisa nasceu de uma relação prolongada com a IA, construída ao longo de anos de uso, escrita, revisão, memória acumulada, correções, recusas, retomadas e deslocamentos. No experimento, por outro lado, os participantes passaram apenas uma tarde em contato orientado com o ChatGPT, com pouco mais de uma hora dedicada à customização. A comparação, portanto, não é proporcional. O experimento não reproduziu a densidade temporal da relação que deu origem ao *quase-método*; apenas criou uma versão breve, controlada e condensada dessa dinâmica.

Essa diferença temporal é decisiva. Memória, personalização e iteração são eixos que ganham força pela continuidade. Em uma relação de longa duração, a IA acumula rastros, padrões, preferências, vocabulários, recorrências e modos de trabalho que não podem ser simulados plenamente em uma única sessão. Por isso, o experimento não pôde confirmar nem refutar o *quase-método* em sentido estrito. O que ele pôde fazer foi produzir material qualitativo para observar se, mesmo em uma situação breve, a personalização seria percebida pelos participantes como capaz de deslocar a resposta da IA de um registro genérico para formas mais situadas.

Também é preciso reconhecer que a própria infraestrutura técnica utilizada impõe limites. O experimento dependeu de uma versão específica do ChatGPT, das condições de acesso disponíveis naquele momento, de seus procedimentos de memória, de sua interface e de seus modos de funcionamento. Como sistemas de IA generativa mudam rapidamente, os resultados obtidos não devem ser tratados como permanentes ou plenamente replicáveis em outras versões da ferramenta. Mudanças no modelo, na interface, nos recursos de memória ou nos processos de personalização poderiam alterar significativamente a experiência dos participantes. Por isso, caso o experimento fosse realizado em outro momento, mudanças técnicas na ferramenta poderiam exigir adaptações no próprio desenho metodológico.

Há ainda uma limitação relativa ao *prompt* padrão. O uso de um mesmo comando final foi necessário para controlar parte das variáveis do experimento, garantindo que todos os participantes trabalhassem a partir da mesma instrução. No entanto, essa padronização também pode ter limitado a emergência de marcas pessoais mais intensas. Se cada participante tivesse formulado seu próprio *prompt*, talvez os textos resultantes carregassem traços mais evidentes de autoria e estilo; por outro lado, isso reduziria a comparabilidade entre os casos. O desenho metodológico, portanto, precisou equilibrar controle experimental e abertura relacional.

Outra limitação envolve a própria análise lexical. As nuvens de palavras e tabelas de frequência funcionaram como instrumentos exploratórios, não como prova objetiva. Mesmo após filtragens, não é possível afirmar com certeza que determinado termo deriva exclusivamente da customização realizada por um participante. Palavras remanescentes podem resultar do repertório geral do modelo de IA, do campo semântico do texto-base, do *prompt* ou de associações previsíveis sobre imagem e IA. Por isso, os resíduos lexicais foram tratados como rastros interpretativos, não como evidências conclusivas.

Assim, os dados apresentados no capítulo seguinte devem ser lidos como indícios, não como comprovação definitiva. Eles permitem observar se relações personalizadas com IA podem produzir marcas situadas, reconhecimentos parciais e experiências de coautoria percebida, mas não encerram a questão. O *quase-método* permanece, portanto, como questão operacional sustentada por uma prática prolongada e tensionada por um experimento breve. Entre uma coisa e outra, há uma diferença fundamental de tempo, densidade e continuidade — e é justamente essa diferença que precisa orientar a leitura dos resultados.

Capítulo 5 — Análise dos dados: reconhecimento, autoria e resíduos de personalização

5.1. Primeira leitura dos resultados

A primeira leitura dos resultados parte de dois conjuntos principais de dados produzidos no experimento: os textos gerados pelo ChatGPT a partir do *prompt* padrão e as respostas ao questionário pós-experimento (ver apêndice C.1). Esses dois conjuntos não foram tratados separadamente como evidências autônomas, mas como materiais complementares. Os textos permitiram observar o produto textual resultante da interação entre modelo, texto-base, *prompt* e personalização; já o questionário permitiu compreender como os participantes perceberam esse produto, se reconheceram, ou não, nele, como avaliaram sua adequação conceitual e se o entenderam, ou não, como resultado de uma relação de coautoria situada.

De modo geral, os textos gerados produziram nos participantes uma impressão de adequação conceitual ao texto-base de Flusser (ver apêndice C.1). Todos os participantes reconheceram algum grau de sentido nas respostas produzidas, embora com diferenças importantes quanto à linguagem, ao estilo e ao grau de reconhecimento pessoal. Nos resultados do questionário pós-experimento (ver apêndice C.1), quatro dos cinco participantes atribuíram nota máxima à adequação conceitual do texto ao material lido, enquanto um participante atribuiu nota 8, o que indica uma avaliação geral positiva do desempenho textual do modelo em relação à tarefa proposta.

Essa adequação, entretanto, não se confundiu automaticamente com reconhecimento autoral. Um dos aspectos mais relevantes da primeira leitura foi justamente a separação entre texto considerado bom, coerente ou conceitualmente adequado e texto percebido como próprio, situado ou coautoral. Em alguns casos, os participantes reconheceram ideias, tom, exemplos, vocabulário ou posicionamento como próximos de si; em outros, a resposta foi percebida como correta, mas ainda distante de sua forma de escrever. Esse ponto será importante para a análise posterior, pois impede que a qualidade formal do texto seja tomada, por si só, como evidência de coautoria.

As respostas ao questionário indicaram que o reconhecimento de si ocorreu de forma parcial e variável (ver apêndice C.1). Dois participantes afirmaram se reconhecer bastante no texto, dois afirmaram se reconhecer um pouco e um participante afirmou se reconhecer muito pouco. Nenhum participante respondeu que não se reconhecia. Quando perguntados sobre onde percebiam marcas pessoais (ver apêndice C.1), as opções mais assinaladas foram a forma como o texto se posicionou, as ideias apresentadas e o tom da resposta, seguidas por vocabulário, estilo de escrita e referências ou exemplos utilizados.

Essa distribuição sugere que o reconhecimento não apareceu apenas no nível superficial da linguagem. Em alguns casos, os participantes não se reconheceram plenamente no vocabulário ou na forma das frases, mas identificaram marcas suas no posicionamento crítico, na estrutura argumentativa ou nas relações construídas pelo texto. Isso desloca a análise da personalização de uma busca por imitação estilística para uma leitura mais ampla: a IA pode ser percebida como situada não apenas quando escreve “como” o par-

ticipante, mas quando organiza ideias de modo compatível com sua visão de mundo, seu repertório ou sua forma de se posicionar.

A percepção de coautoria também apareceu de modo majoritariamente favorável, mas não homogêneo (ver apêndice C.1). No questionário, quatro participantes responderam que consideravam o texto uma produção em coautoria entre eles e a IA, enquanto um participante respondeu negativamente. Esse dado é importante porque impede uma leitura totalizante. O experimento não produziu adesão unânime à ideia de coautoria; produziu, antes, um campo de posições. Para alguns participantes, a presença de marcas pessoais, referências e modos de pensar foi suficiente para caracterizar coautoria. Para outro, a boa execução da tarefa não bastou para deslocar a IA da posição de ferramenta.

A comparação imaginada com outras pessoas reforçou essa percepção de variação relacional (ver apêndice C.1). Todos os participantes consideraram que outra pessoa poderia receber uma resposta diferente usando o mesmo texto e o mesmo *prompt*: três responderam “talvez” e dois responderam “sim, com certeza”. Quando perguntados sobre o que poderia mudar, os itens mais assinalados foram o posicionamento crítico, seguido por vocabulário, profundidade da análise, exemplos, estilo de escrita e estrutura do texto. Essa percepção dialoga diretamente com a questão do experimento: mesmo diante de estímulos comuns, os participantes imaginaram que a personalização poderia interferir no modo como a resposta final se organizaria.

Outro resultado inicial relevante diz respeito à experiência de personalizar o ChatGPT (ver apêndice C.1). Quatro participantes descreveram a personalização como “interessante, mas um pouco estranha”, enquanto um participante a considerou confortável. Esse dado é central porque revela que a personalização não foi percebida apenas como configuração técnica. Ela envolveu algum grau de exposição, autorrepresentação e negociação subjetiva com a interface. O estranhamento, portanto, não aparece como ruído externo ao experimento, mas como parte do próprio fenômeno investigado.

As respostas abertas reforçam essa dimensão. Um participante afirmou ter percebido que a IA “não funciona em linha, mas como uma rede”, articulando informações e aprofundando temas; outro relatou surpresa ao perceber que a IA identificou algo sobre si que ele mesmo não havia percebido; outro mencionou ter chorado diante de uma resposta recebida após compartilhar sua mini biografia; e outro comparou a resposta da IA a uma escuta terapêutica. Essas formulações não devem ser lidas como prova de que a IA compreende, sente ou escuta em sentido humano. Elas indicam, antes, que a experiência de personalização pode produzir efeitos de reconhecimento, espelhamento, acolhimento e estranhamento suficientemente intensos para reorganizar a percepção dos participantes sobre a ferramenta.

Esse ponto aparece também nas mudanças declaradas de percepção sobre IA em processos criativos ou acadêmicos. Quatro participantes afirmaram que sua percepção mudou bastante e um afirmou que mudou um pouco. Entre as respostas abertas, aparecem deslocamentos importantes: a descoberta da memória de longo prazo, a percepção de que a IA pode produzir análises mais profundas quando alimentada com especificidade, a ideia de que o ChatGPT não tinha apenas “vício de linguagem”, e a compreensão da IA como uma ferramenta cujo uso pode ser aprofundado.

A leitura inicial dos textos gerados também aponta para diferenças qualitativas entre os casos. A análise preliminar sintetiza cinco posições distintas diante da personalização: SAM percebe a memória; ELIZA percebe a visão de mundo; JARVIS percebe a poesia e o limite do abraço; Alice percebe a rede; Hal percebe a execução e recusa a coautoria. Essa síntese é útil porque antecipa a estrutura analítica do capítulo sem esgotá-la. O que se observa, desde o início, é que os participantes não responderam à experiência de maneira uniforme. Eles ocuparam posições diferentes diante da IA: ora como ferramenta competente, ora como superfície de memória, ora como rede relacional, ora como interlocutora sensível, ora como coautora parcial.

Assim, a primeira leitura dos resultados sugere um campo de tensões, não uma conclusão fechada. Os textos foram, em geral, considerados adequados; o reconhecimento pessoal apareceu de forma parcial; a coautoria foi percebida por alguns, recusada por outro; a personalização provocou interesse, estranhamento e mudança de percepção; e a experiência revelou que a relação com a IA não se esgota na qualidade do texto final. As seções seguintes aprofundam essas tensões, primeiro por meio do perfilamento de cada participante e, depois, pela análise transversal dos eixos que emergiram do experimento.

5.2. Perfilamento dos participantes

O perfilamento dos participantes foi realizado no dia seguinte ao experimento, a partir da leitura articulada dos textos gerados, das respostas ao questionário pós-experimento e das observações registradas no diário de campo. Essa proximidade temporal foi importante para preservar, tanto quanto possível, a memória situada da coleta: reações, tons, deslocamentos, estranhamentos e pequenas percepções que dificilmente permaneceriam com a mesma nitidez se a análise fosse iniciada muito tempo depois. O objetivo desse perfilamento não foi construir retratos psicológicos dos participantes, mas identificar posições analíticas distintas diante da personalização do ChatGPT, da produção textual gerada e da percepção de coautoria.

Assim, os perfis apresentados a seguir devem ser compreendidos como leituras qualitativas e situadas. Cada participante é analisado a partir de seu codinome de anonimização — SAM, ELIZA, JARVIS, Alice e Hal — e não como indivíduo plenamente descritível pela pesquisa. O interesse está em observar como cada um ocupou uma posição específica no experimento: ora percebendo a memória, ora reconhecendo uma visão de mundo, ora tensionando a dimensão afetiva da interação, ora formulando a IA como rede, ora recusando a coautoria apesar da boa execução textual. Esses perfis funcionam, portanto, como entrada para a análise transversal que será desenvolvida nas seções seguintes.

4.0.6. SAM — reconhecimento moderado, leitura técnica e percepção da memória

SAM pareceu ocupar uma posição de avaliação relativamente equilibrada. Ele reconheceu que o texto fez sentido, especialmente na parte teórica, mas apontou que a linguagem estava diferente da que ele usaria. Isso é importante porque mostra uma distinção entre adequação conceitual e adequação estilística.

Ele deu nota alta para o sentido do texto e nota máxima para a adequação ao texto teórico, mas ainda assim percebeu que havia algo deslocado na linguagem. Ou seja, para SAM, a resposta deu conta do conteúdo, mas não reproduziu perfeitamente sua forma de expressão.

O reconhecimento de si apareceu como parcial. Ele se viu no tom, nas ideias e nas referências, especialmente quando a resposta apresentava opinião pessoal, exemplos e estrutura argumentativa semelhantes às que ele usaria. Mas esse reconhecimento não é total.

A parte mais forte do perfil de SAM esteve na percepção da memória de longo prazo. Ele disse que não sabia que a IA poderia ter uma memória tão boa, nem que poderia usá-la em conversas aparentemente desconexas. Esse dado muito é relevante para a pesquisa, porque mostra que a personalização não foi percebida apenas como ajuste local do *prompt*, mas como algo que atravessa a relação ao longo do tempo.

SAM também mencionou que aprendeu algo sobre si mesmo e sobre sua relação com “um personagem”. Isso sugere que a IA não apenas devolveu conteúdo, mas produziu uma espécie de interpretação subjetiva.

Texto gerado por SAM com o prompt padrão

Vilém Flusser, no capítulo “A imagem”, presente na obra *Filosofia da Caixa Preta*, propõe uma reflexão profunda sobre o papel das imagens na relação entre o ser humano e o mundo. Longe de tratar a imagem apenas como representação estética ou decorativa, o autor a compreende como uma mediação simbólica capaz de moldar a própria forma como percebemos, interpretamos e vivenciamos a realidade. O texto, apesar de relativamente curto, apresenta conceitos extremamente densos e relevantes não apenas para a filosofia, mas também para áreas como Design, comunicação visual, fotografia e, atualmente, inteligência artificial generativa.

Logo no início, Flusser define imagens como “superfícies que pretendem representar algo”. Para ele, as imagens surgem da capacidade humana de abstração, isto é, da habilidade de reduzir as quatro dimensões do espaço-tempo às duas dimensões do plano. Entretanto, essa abstração não significa apenas simplificação: a imaginação também permite reconstruir mentalmente as dimensões perdidas. Assim, a imaginação é apresentada como a capacidade tanto de criar quanto de decifrar imagens. Essa definição é particularmente interessante porque rompe com a ideia de imagem como algo puramente passivo; a imagem exige interpretação, participação e reconstrução subjetiva.

Flusser também argumenta que o significado de uma imagem não é captado de forma totalmente imediata. Embora seja possível obter uma compreensão superficial por meio de um simples olhar, o verdadeiro entendimento surge através do “scanning”, isto é, do vaguear do olhar pela superfície da imagem. Nesse processo, o observador estabelece relações entre os elementos visuais e projeta sentidos próprios sobre eles. Portanto, a interpretação imagética não é objetiva nem fixa: ela é resultado de uma síntese entre a intenção do emissor e a subjetividade do receptor. Isso diferencia radicalmente as imagens das cifras ou dos códigos matemáticos, por exemplo, já que as imagens operam sobretudo no campo da conotação.

Um dos pontos mais interessantes do texto é a ideia de que as imagens possuem um caráter “mágico”. Flusser afirma que o olhar tende a circular pela imagem, retornando constantemente a determinados elementos centrais, criando relações reversíveis de significado. Diferentemente do pensamento linear, típico da escrita e da lógica causal, o pensamento imagético funciona de forma circular, associativa e simultânea. Essa observação continua extremamente atual, principalmente quando pensamos na forma como consumimos imagens nas redes sociais, na publicidade ou mesmo nos videogames. Muitas vezes, não interpretamos essas imagens racionalmente; somos afetados por atmosferas, símbolos, emoções e associações subjetivas.

Ao longo do texto, Flusser apresenta uma crítica importante sobre a inversão da função original das imagens. Segundo ele, as imagens deveriam servir como mapas para orientar o ser humano no mundo. No entanto, elas acabam se tornando “biombos” entre o homem e a realidade. Em vez de utilizar as imagens para compreender o mundo, o indivíduo passa a viver em função delas. O autor chama esse fenômeno de idolatria. Essa crítica é extremamente pertinente quando observamos o contexto contemporâneo, marcado pela hiperprodução de imagens digitais, filtros estéticos, branding pessoal e algoritmos de recomendação. Atualmente, grande parte das experiências humanas parece existir apenas quando registrada, fotografada ou transformada em conteúdo visual.

Além disso, Flusser aborda a relação histórica entre imagem e escrita. Para ele, a escrita surgiu como tentativa de “rasgar” as imagens e transformar o pensamento circular em pensamento linear. Entretanto, essa solução também gerou problemas, pois os textos passaram a criar suas próprias formas de alienação, fenômeno chamado por ele de “textolatria”. Isso torna o texto particularmente relevante hoje, em um momento no qual imagens técnicas e inteligência artificial generativa voltam a ocupar um papel central na produção de sentido.

No contexto do Design e da IA generativa, o pensamento de Flusser se torna quase premonitório. Ferramentas capazes de produzir imagens automaticamente a partir de comandos textuais mostram como imagem, técnica e abstração estão cada vez mais interligadas. A imagem técnica contemporânea não depende apenas da criatividade humana direta, mas também de sistemas computacionais, bancos de dados e algoritmos. Isso levanta questões fundamentais sobre autoria, interpretação, manipulação estética e até mesmo sobre a própria relação entre realidade e representação.

Como estudante de Design Gráfico, considero especialmente importante a reflexão de Flusser sobre o poder das imagens de construir realidades e não apenas representá-las. O Design contemporâneo não atua somente na comunicação visual: ele organiza experiências, influencia comportamentos, direciona atenção e molda percepções sociais e culturais. Dessa forma, compreender criticamente o funcionamento das imagens é essencial para evitar que elas se tornem apenas instrumentos de alienação estética ou manipulação emocional.

Por fim, acredito que “A imagem” permanece extremamente atual justamente porque Flusser compreende a imagem como algo muito maior do que um objeto visual. Ela é memória, mediação, linguagem, interpretação e poder. Em uma sociedade saturada por imagens digitais e inteligências artificiais capazes de produzi-las em massa, refletir sobre a função das imagens talvez seja mais necessário do que nunca.

Síntese de SAM

SAM representa o participante que percebe a IA como sistema de memória e interpretação, mas ainda mantém uma distância crítica em relação à fidelidade estilística da resposta.

Eixo analítico principal

Memória situada e reconhecimento parcial.

4.0.7. ELIZA — personalização como visão de mundo e escrita situada

ELIZA apresentou uma relação mais diretamente ligada à ideia de estilo, trajetória e visão de mundo. Ela percebeu o texto como parcialmente protocolar, próximo ao estilo do texto enviado, mas também identificou marcas da própria escrita e da própria visão de mundo.

Esse ponto é relevante porque o texto, para ELIZA, pareceu ocupar uma zona híbrida: de um lado, seguiu uma forma protocolar; de outro, carregou traços subjetivos dela. É quase um texto entre o modelo e a pessoa.

Ela reconheceu especialmente marcas na conclusão, quando o texto trouxe experiências de vida. Isso sugere que, para ELIZA, a coautoria não apareceu necessariamente no corpo conceitual da resposta, mas nos momentos em que o texto aproximou teoria e experiência pessoal.

A personalização foi descrita como “interessante, mas um pouco estranha”. Essa ambivalência é importante. Não há rejeição, mas há um deslocamento. A experiência de falar de si e ver a IA estabelecer conexões inesperadas apareceu como algo ao mesmo tempo desafiador e revelador.

Um ponto forte da resposta dela foi a percepção de que o ChatGPT não tinha necessariamente “vício de linguagem”; ele apenas não a conhecia. Essa frase é metodologicamente preciosa, porque deslocou a crítica comum à IA: o problema não seria apenas a linguagem genérica do modelo, mas a ausência de uma relação situada.

Texto gerado por ELIZA com o prompt padrão

No capítulo “A imagem”, presente na obra *Filosofia da Caixa Preta*, Vilém Flusser propõe uma reflexão profunda sobre o papel das imagens na relação entre o ser humano e o mundo. Para o autor, imagens não são apenas representações visuais, mas superfícies simbólicas que traduzem a realidade em códigos interpretáveis. Elas surgem da capacidade humana de abstração — aquilo que Flusser chama de imaginação — que permite transformar fenômenos do espaço-tempo em símbolos planos. Ao mesmo tempo, essa mesma imaginação permite que o observador reconstrua mentalmente aquilo que foi abstraído.

Uma das ideias centrais do texto é que a imagem funciona como mediação entre homem e mundo. O ser humano não acessa a realidade de maneira totalmente direta; ele a com-

preende através de símbolos, interpretações e representações. Nesse sentido, as imagens deveriam funcionar como “mapas” do mundo. Entretanto, Flusser argumenta que ocorre uma inversão perigosa: o homem deixa de usar as imagens para compreender a realidade e passa a viver em função delas. A imagem deixa de ser ponte e se transforma em obstáculo. Essa crítica é extremamente atual quando pensamos na sociedade contemporânea, marcada pela hiperprodução visual, pela estética digital e pela constante necessidade de transformar a vida em conteúdo.

Outro ponto importante é a forma como Flusser diferencia o pensamento imagético do pensamento linear da escrita. Enquanto o texto organiza a compreensão do mundo por meio de causalidade e sequência, a imagem opera de forma circular, simbólica e simultânea. O olhar percorre a imagem de maneira livre, estabelecendo relações subjetivas entre os elementos visuais. Por isso, a interpretação imagética nunca é completamente fixa. Existe sempre um espaço de conotação, emoção e experiência pessoal. Essa ideia faz com que a imagem deixe de ser apenas algo “decorativo” e passe a ser compreendida como uma tecnologia de construção de sentido.

Além disso, Flusser também alerta para o caráter mágico das imagens. Segundo ele, as imagens técnicas — como fotografias, vídeos e produções digitais — possuem o poder de reorganizar nossa percepção da realidade. Isso se torna ainda mais evidente atualmente com o avanço das redes sociais, da publicidade algorítmica e das inteligências artificiais generativas. Hoje, imagens são produzidas em velocidade quase infinita, muitas vezes sem qualquer compromisso com a experiência concreta do mundo. A estética passa a ocupar um lugar central na validação da existência. Vive-se para produzir imagens consumíveis.

Como estudante da área de comunicação e design, considero esse texto especialmente relevante porque ele questiona diretamente a responsabilidade de quem produz visualidade. O design não é neutro. Toda escolha estética comunica valores, direciona percepções e influencia comportamentos. Em um cenário em que inteligências artificiais conseguem gerar imagens hiper-realistas em segundos, o pensamento de Flusser se torna ainda mais urgente. Afinal, se as imagens já possuíam poder de mediação antes, hoje elas também passam a disputar espaço com a própria experiência humana.

Por isso, acredito que a principal contribuição do texto está em nos fazer perceber que olhar uma imagem nunca é um ato inocente. Existe sempre uma intenção por trás da produção visual e uma interpretação subjetiva por parte de quem vê. Em uma cultura saturada de estímulos visuais, talvez o maior desafio contemporâneo seja justamente reaprender a enxergar criticamente.

Síntese de ELIZA

ELIZA representa a participante que percebe a personalização como passagem de uma IA genérica para uma IA mais sensível à sua forma de escrever, pensar e significar o mundo.

Eixo analítico principal

Personalização como deslocamento do genérico para o situado.

4.0.8. JARVIS — intensidade subjetiva, poesia e tensão entre informalidade e formalidade

JARVIS apresentou um dos perfis mais densos do ponto de vista qualitativo. Ele reconheceu bastante sua presença no texto, mas também fez uma crítica muito precisa: a IA usou seu linguajar como referência e acabou indo para um caminho informal demais, o que, segundo ele, reduziu a complexidade do conceito teórico.

Esse dado evidencia uma tensão importante da personalização: ela pode falhar justamente por ‘acertar demais’ uma camada do sujeito e ignorar outra. A IA reconheceu sua informalidade, sua poesia, seu universo de vivências, mas não calibrou adequadamente o contexto acadêmico-formal da tarefa.

A formulação sobre ‘palavras da poesia’ e referências ‘da poesia de quem vive’ é especialmente relevante (ver apêndice C.1). Ela mostra que a IA acessou marcas de um repertório existencial, não apenas textual. Mas ele também afirmou que sabe quando precisa usar mais formalidade para manter coerência com o tema. Ou seja, ele percebeu uma diferença entre marca subjetiva e competência discursiva situada.

JARVIS também trouxe o ponto mais emocional do questionário. Ele relatou ter chorado com uma resposta do ChatGPT após enviar sua mini biografia. Diz ainda que aprendeu que, mesmo trazendo empatia, “o Chat ainda não vai conseguir me dar um abraço”. Essa formulação é muito forte porque delimita a potência e o limite da IA: ela pode performar escuta, empatia e interpretação, mas não substitui a presença humana.

Texto gerado por JARVIS com o prompt padrão

Vilém Flusser, no texto “A imagem”, propõe uma reflexão profunda sobre a forma como os seres humanos se relacionam com as imagens e como elas moldam nossa percepção da realidade. Para o autor, imagens não são apenas representações visuais inocentes do mundo, mas superfícies carregadas de significado que funcionam como mediações entre o homem e a realidade concreta. A imagem surge da capacidade humana de abstrair dimensões do espaço-tempo e reorganizá-las em um plano visual, algo que Flusser chama de imaginação: a habilidade de criar e decifrar imagens. Dessa forma, imaginar não é apenas fantasiar, mas transformar o mundo em símbolos visuais capazes de serem interpretados.

Um ponto muito importante do texto é quando Flusser afirma que as imagens deveriam servir como “mapas” do mundo, mas acabam se tornando “biombos” entre o homem e a realidade. Isso significa que, em vez de utilizarmos imagens para compreender melhor o mundo, passamos a viver em função delas. Essa ideia se torna extremamente atual quando pensamos nas redes sociais, na publicidade e até na construção de identidade visual dentro do Design contemporâneo. Muitas vezes, a experiência deixa de ser vivida de forma espontânea para ser transformada em imagem, em estética e em narrativa visual. O momento deixa de existir apenas como experiência e passa a existir também como algo que precisa ser registrado, compartilhado e consumido visualmente.

Flusser também discute como a interpretação das imagens acontece de maneira diferente da leitura de um texto. Enquanto o texto possui uma lógica linear, a imagem funciona de forma circular, permitindo que o olhar vagueie por sua superfície e estabeleça conexões emocionais e simbólicas. Isso ajuda a entender porque imagens possuem tanta força emocional dentro da comunicação visual. Uma fotografia, uma logomarca ou até mesmo a direção de arte de uma campanha conseguem ativar memórias, desejos e sentimentos de maneira quase instantânea. No Design, isso é essencial, porque a construção de significado muitas vezes acontece antes mesmo da racionalização do público.

Outro aspecto relevante é a relação entre imagem e técnica. Flusser alerta que as imagens técnicas, como fotografias e produções mediadas por aparelhos, possuem um poder ainda maior de influenciar nossa percepção da realidade. Hoje, essa discussão pode ser ampliada para a inteligência artificial generativa, que produz imagens, vídeos e até identidades visuais inteiras a partir de comandos de texto. A IA acelera a produção imagética em um nível nunca visto, criando um cenário onde a fronteira entre representação e realidade se torna cada vez mais confusa. Ao mesmo tempo em que democratiza processos criativos, também aumenta o risco de vivermos em um mundo cada vez mais mediado por imagens artificiais, produzidas para gerar impacto emocional imediato.

Como estudante de Design e alguém profundamente conectado à comunicação visual, o texto de Flusser provoca uma reflexão importante sobre responsabilidade criativa. Criar imagens nunca é um ato neutro. Toda imagem carrega intenção, narrativa e influência sobre a maneira como as pessoas percebem o mundo e a si mesmas. Em uma época marcada por excesso de estímulos visuais, filtros, algoritmos e estéticas prontas, talvez o maior desafio seja não perder a capacidade de enxergar a experiência humana para além da superfície das imagens.

Síntese de JARVIS

JARVIS representa o participante que mais evidencia a dimensão afetiva da experiência, mas também um dos que melhor percebe os limites da personalização. A IA reconhece sua poesia, mas tropeça no ajuste entre intimidade e formalidade.

Eixo analítico principal

Coautoria afetiva, presença simulada e limite da mediação artificial.

4.0.9. Alice — rede, cultura urbana e ferramenta de aprofundamento

Alice apresentou uma percepção muito madura do funcionamento da IA. Ela avaliou o tex-

to de forma bastante positiva, nota máxima para o sentido e para a adequação conceitual, e entendeu que o ChatGPT conseguiu articular suas experiências com o texto teórico.

O ponto central de Alice é a ideia de que o ChatGPT “não funciona em linha, mas como uma rede”. Essa é uma das respostas mais importantes do conjunto, porque formula, quase espontaneamente, um indício: a IA opera por articulação relacional entre dados, memórias, informações, afetos e temas.

Alice também percebeu que o vocabulário não a representou tão bem, mas atribuiu isso ao fato de não ter desenvolvido muito sua “relação” com o Chat. Essa palavra — relação — é fundamental. Ela não fala apenas em “configuração” ou “uso”. Ela entendeu que a personalização depende de uma relação construída.

A experiência também gerou desconforto leve. Ela afirmou que compartilhou questões pessoais e que a IA respondeu de maneira sensível “o que eu queria escutar”. Essa frase é delicada. Pode ser lida por dois lados: como acolhimento, mas também como possível risco de confirmação afetiva. A IA pode devolver algo sensível, mas talvez sensível demais, conveniente demais, aderente demais ao desejo do usuário.

A mudança de percepção dela também é clara: antes havia um preconceito contra IA, associada a respostas fáceis e sem profundidade. Depois do experimento, ela passou a vê-la como ferramenta que pode ser aprofundada conforme o uso.

Texto gerado por ALICE com o prompt padrão

No capítulo “A Imagem”, de Filosofia da Caixa Preta, Vilém Flusser apresenta uma reflexão sobre a imagem não apenas como representação visual, mas como uma forma de mediação entre o ser humano e o mundo. Para o autor, as imagens são superfícies construídas a partir de um processo de abstração, no qual reduzimos a complexidade do espaço-tempo em um plano visual capaz de ser interpretado. A imaginação, nesse contexto, surge como a capacidade humana de criar e decifrar imagens, funcionando tanto como codificação quanto como leitura simbólica da realidade.

Um dos pontos mais interessantes do texto é a maneira como Flusser entende a interpretação das imagens. Diferente da leitura linear de um texto, a imagem é percebida por um movimento circular do olhar, que ele chama de scanning. O observador percorre visualmente a superfície da imagem, retorna a elementos específicos e estabelece relações simbólicas entre eles. Isso faz com que a imagem opere em um “tempo mágico”, baseado não em causalidade, mas em associação de sentidos. Essa ideia é extremamente relevante porque mostra como as imagens não apenas comunicam informações, mas também organizam imaginários, afetos e formas de compreender o mundo.

Ao longo do texto, Flusser também desenvolve uma crítica àquilo que ele chama de idolatria da imagem. Segundo ele, as imagens deveriam funcionar como mapas para orientar os seres humanos na realidade, mas acabam se tornando biombos que substituem a própria experiência concreta do mundo. Em vez de interpretar as imagens para compreender a realidade, passamos a viver em função delas. Essa reflexão parece ainda mais atual quando pensamos na sociedade contemporânea, marcada pela circulação

constante de imagens nas redes sociais, pela cultura da aparência e pela transformação de experiências humanas em conteúdo visual consumível.

No campo do Design e da comunicação visual, o texto de Flusser continua extremamente potente. Hoje, designers não criam apenas peças gráficas, mas sistemas simbólicos capazes de influenciar comportamento, desejo e percepção social. A imagem deixa de ser apenas estética e passa a atuar politicamente, moldando narrativas e produzindo formas de pertencimento ou exclusão. Isso pode ser percebido tanto na publicidade quanto em manifestações visuais periféricas, como o pixo, o lambe-lambe ou certas linguagens gráficas ligadas à cultura preta e urbana. Essas expressões também criam mediações simbólicas do mundo, disputando visibilidade dentro de um espaço historicamente controlado por outras imagens e outros discursos.

Além disso, o texto dialoga diretamente com o contexto atual da inteligência artificial generativa. Ferramentas capazes de produzir imagens automaticamente intensificam o processo descrito por Flusser, pois tornam a criação imagética ainda mais técnica, automatizada e distante da experiência concreta. Ao mesmo tempo em que democratizam a produção visual, essas tecnologias também levantam questões sobre autoria, sensibilidade e excesso de imagens circulando sem reflexão crítica. Nesse cenário, o papel do designer talvez seja justamente recuperar a capacidade de decifrar imagens de maneira consciente, compreendendo seus impactos culturais, sociais e políticos.

Assim, Flusser mostra que as imagens nunca são neutras. Elas são formas de organizar a realidade, produzir sentido e disputar a maneira como enxergamos o mundo e a nós mesmos.

Síntese de Alice

Alice representa a participante que percebe a IA como rede de relações, capaz de articular memórias e produzir aprofundamento, mas cuja sensibilidade também levanta questões sobre desejo, acolhimento e confirmação.

Eixo analítico principal

IA como rede, relação e aprofundamento situado.

4.0.10. Hal — ferramenta competente, pouca coautoria e estranhamento terapêutico

Hal é o contraponto mais importante do grupo. Ele deu nota máxima ao texto e à adequação conceitual, mas se reconheceu muito pouco nele e não considerou o texto uma produção em coautoria.

Esse dado é metodologicamente relevante porque Hal mostra que qualidade textual e coautoria percebida não são a mesma coisa. Para ele, a IA fez exatamente o que foi pedido, com informações relevantes e completas. Mas isso não bastou para caracterizar coautoria.

Hal reconheceu marcas suas no vocabulário formal e no posicionamento, mas ainda assim pareceu entender a IA mais como ferramenta executora do que como parceira auto-

ral. Isso ajuda a evitar uma conclusão apressada de que toda personalização gera percepção de coautoria.

Ao mesmo tempo, Hal é quem formulou com mais força a aproximação entre IA e terapeuta. Ele disse que a IA se “igualou a um terapeuta” após ele abrir uma parte delicada da vida, produzindo reflexões. Ele também afirmou que, dependendo do assunto, o Chat parece “extremamente igual a uma pessoa falando”, o que para ele foi estranho.

Ou seja: Hal recusou a coautoria, mas reconheceu uma espécie de presença conversacional intensa. Essa distinção é importante: ele não viu a IA como autora junto dele, mas se surpreendeu com a capacidade dela de ocupar um lugar simbólico de escuta.

Texto gerado por HAL com o prompt padrão

No texto “A imagem”, Vilém Flusser propõe uma reflexão profunda sobre o papel das imagens na experiência humana e na construção da realidade. Para o autor, imagens não são apenas representações visuais do mundo, mas superfícies simbólicas que mediam a relação entre sujeito e realidade. Elas surgem da capacidade humana de abstração — aquilo que Flusser chama de imaginação —, isto é, da habilidade de reduzir as quatro dimensões do espaço-tempo a duas dimensões planas e, depois, reconstruir mentalmente aquilo que foi abstraído. A imagem, portanto, não é um espelho neutro do real: ela organiza, traduz e condiciona nossa percepção do mundo.

O aspecto mais interessante do texto está justamente nessa ideia de mediação. Flusser argumenta que o ser humano não acessa o mundo de maneira direta; ele o interpreta através de códigos, e a imagem é um desses códigos fundamentais. Inicialmente, ela serviria como instrumento de orientação, quase como um mapa simbólico da realidade. O problema começa quando essa mediação deixa de ser percebida como mediação e passa a substituir o próprio mundo. Nesse momento surge a idolatria: o homem deixa de interpretar imagens e passa a viver em função delas. Essa crítica parece extremamente atual quando pensamos na centralidade das imagens nas redes sociais, na publicidade e nos sistemas digitais contemporâneos.

A leitura de Flusser provoca porque desmonta a ideia ingênua de que imagens são evidências transparentes. Para ele, toda imagem exige interpretação. O olhar não lê uma imagem de forma linear, como acontece com a escrita; ele circula, retorna, estabelece relações subjetivas entre elementos visuais. Isso significa que o sentido nunca está totalmente dado. Existe sempre uma dimensão interpretativa e imaginativa no ato de ver. Essa percepção é importante porque recoloca a subjetividade no centro da experiência visual, mesmo em contextos altamente tecnológicos.

Outro ponto forte do texto é a relação entre imagem e técnica. Flusser identifica uma transformação histórica: as imagens tradicionais cedem lugar às imagens técnicas — especialmente a fotografia — produzidas por aparelhos e sistemas programados. Esse deslocamento é decisivo porque a técnica passa a interferir não apenas na produção da imagem, mas também na forma como pensamos. Hoje, isso se torna ainda mais radical com inteli-

gência artificial generativa, algoritmos de recomendação e softwares capazes de produzir imagens hiper-realistas em segundos. A questão já não é apenas “o que a imagem representa?”, mas “quem programa os sistemas que produzem as imagens que consumimos?”.

Nesse sentido, o texto dialoga diretamente com o Design e a comunicação visual contemporânea. Designers não produzem apenas objetos visuais esteticamente agradáveis; produzem mediações, narrativas e modos de percepção. Em ambientes digitais, isso ganha um peso ético enorme. Interfaces, feeds infinitos, filtros e imagens geradas por IA moldam comportamentos, desejos e até memórias. Muitas vezes, consumimos imagens sem perceber os mecanismos técnicos e ideológicos que existem por trás delas. Flusser ajuda justamente a revelar essa estrutura invisível.

O que torna “A imagem” tão atual é que ele antecipa um cenário em que as imagens deixam de apenas representar o mundo para efetivamente organizá-lo. Em uma cultura saturada por visualidades algorítmicas, sua crítica continua urgente: precisamos reaprender a decifrar imagens para não sermos absorvidos por elas.

Síntese de Hal

Hal representa o participante que separa claramente boa execução de coautoria. Ao mesmo tempo, revela o estranhamento provocado pela IA quando ela assume uma performance quase terapêutica.

Eixo analítico principal

Limite da coautoria e estranhamento da presença artificial.

5.3. Eixos transversais de análise

A partir do perfilamento dos participantes, foi possível identificar eixos transversais de análise. Esses eixos não foram definidos previamente como categorias fechadas, mas emergiram da leitura articulada entre os textos gerados, as respostas ao questionário pós-experimento e as observações registradas no diário de campo. Cada perfil apresentou uma tensão dominante — memória situada, deslocamento do genérico ao situado, coautoria afetiva, IA como rede ou limite da coautoria —, mas essas tensões não permaneceram isoladas. Elas se cruzaram entre os casos e permitiram organizar a análise em

torno de recorrências, diferenças e ambiguidades.

Assim, os eixos apresentados a seguir não substituem os perfis individuais, mas os atravessam. Eles funcionam como operadores de leitura transversal, permitindo observar como o reconhecimento de si, a percepção de coautoria, o estranhamento diante da personalização e os diferentes lugares atribuídos à IA apareceram de modo desigual entre os participantes. O objetivo não é homogeneizar os casos, mas compreender como cada um contribuiu para tensionar a questão do *quase-método*.

Tabela 1 — Síntese dos perfis e eixos analíticos dos participantes

Participante	Reconhecimento no texto	Relação com personalização	Coautoria percebida	Tensão principal
SAM	Parcial	Memória e estilo textual	Sim	Texto adequado, mas linguagem não totalmente sua
ELIZA	Parcial	Escrita, visão de mundo e experiências	Sim	Entre protocolo e subjetividade
JARVIS	Forte	Poesia, biografia e afetividade	Sim	IA captou o íntimo, mas informalizou demais
Alice	Forte	Relação, rede e opiniões	Sim	Aprofundamento sensível e possível confirmação afetiva
Hal	Baixo	Execução formal e abertura pessoal	Não	Texto bom não significa coautoria

Fonte: Elaboração do autor com base nos dados do questionário pós-experimento (ver apêndice C.1)

Nesse sentido, a análise passa dos casos singulares para problemas compartilhados. O que em SAM aparece como memória situada, em ELIZA como deslocamento do genérico, em JARVIS como intensidade afetiva, em Alice como rede relacional e em Hal como recusa da coautoria torna-se, nas subseções seguintes, matéria para pensar os efeitos e os limites da personalização em uma situação experimental breve.

4.0.11. Memória situada e reconhecimento parcial

O primeiro eixo transversal de análise diz respeito à memória situada e ao reconhecimento parcial. Esse eixo emerge de forma mais evidente no perfil de SAM, mas atravessa também outros participantes quando a personalização é percebida não apenas como ajuste momentâneo do *prompt*, mas como construção de continuidade entre sujeito, sistema e resposta textual. No experimento, a memória não apareceu como simples armazenamento de informações, mas como possibilidade de uma resposta mais aderente ao repertório, ao tom, às referências e à forma de posicionamento dos participantes.

No caso de SAM, essa percepção foi particularmente clara. O participante avaliou o texto gerado como conceitualmente adequado, mas apontou que a linguagem não correspon-

dia plenamente àquela que usaria. Essa distinção é importante porque separa dois níveis da resposta: de um lado, a adequação ao conteúdo teórico; de outro, a aderência ao modo pessoal de expressão. SAM reconheceu parcialmente sua presença no texto, especialmente no tom, nas ideias e nas referências, mas não tomou esse reconhecimento como total. O texto fazia sentido, mas não era plenamente “seu”.

Esse reconhecimento parcial mostra que a personalização não deve ser compreendida como espelhamento perfeito. A IA não devolve o sujeito a si mesmo de forma transparente; ela aproxima, reorganiza, sintetiza e, às vezes, desloca. O que aparece no texto gerado é uma versão mediada daquilo que foi compartilhado: traços de estilo, fragmentos de repertório, inflexões de tom e escolhas argumentativas que podem soar familiares sem corresponder integralmente à escrita do participante. A memória, portanto, não produz identidade plena, mas uma zona de reconhecimento instável.

Essa instabilidade se confirma nas respostas gerais do questionário pós-experimento. Nenhum participante afirmou não se reconhecer no texto, mas o reconhecimento apareceu em graus variados: dois se reconheceram bastante, dois se reconheceram um pouco e um se reconheceu muito pouco. As marcas mais indicadas pelos participantes não foram apenas vocabulário ou estilo de escrita, mas também o tom da resposta, as ideias apresentadas e, sobretudo, a forma como o texto se posicionou. Isso indica que o reconhecimento não se deu apenas pela imitação da superfície verbal, mas pela percepção de uma orientação discursiva compatível com cada participante.

Nesse sentido, a memória situada se manifesta menos como repetição literal de informações fornecidas e mais como organização relacional de rastros. O que permanece não é necessariamente uma frase, um dado ou uma preferência isolada, mas uma configuração: modos de apresentar ideias, tipos de exemplo, posições críticas, referências culturais, expectativas de tom e formas de relação com o conhecimento. A personalização parece operar como uma memória prática, que não apenas recorda elementos, mas orienta a resposta a partir deles.

A surpresa de alguns participantes diante dessa capacidade foi um dado relevante. No questionário, um participante afirmou ter descoberto que a IA poderia ter uma memória de longo prazo “tão boa” e utilizá-la em conversas aparentemente desconexas. Outro destacou a habilidade do ChatGPT de “adquirir memórias” e traçar paralelos entre pontos importantes apresentados. Essas respostas mostram que a memória foi percebida como mais do que uma função técnica invisível: ela apareceu, para os participantes, como elemento ativo na construção da relação.

No entanto, essa percepção também exige cautela. A memória do sistema não equivale à memória humana, nem garante compreensão subjetiva. Ela opera por retenção, associação e reuso de informações em uma arquitetura técnica determinada. Ainda assim, seus efeitos podem ser sentidos como continuidade, reconhecimento e aprofundamento. É justamente nessa diferença entre funcionamento técnico e efeito relacional que a memória situada se torna relevante para a análise do *quase-método*.

A noção de reconhecimento parcial ajuda a evitar duas leituras simplificadoras. A primeira seria afirmar que a IA “entendeu” os participantes porque produziu textos nos quais eles se reconheceram. A segunda seria descartar esse reconhecimento como ilusão sem importância. O experimento sugere uma posição intermediária: os participantes não foram

plenamente espelhados pela IA, mas também não receberam respostas inteiramente genéricas. O reconhecimento apareceu como efeito situado, produzido no encontro entre personalização, texto-base, *prompt* e interpretação posterior do participante.

Esse eixo também permite compreender por que o tempo de relação é decisivo. Em uma interação breve, como a realizada no experimento, a memória pôde produzir apenas sinais iniciais de continuidade. No *quase-método* desenvolvido ao longo da pesquisa, porém, a memória se constitui em uma duração muito maior, acumulando referências, recusas, preferências, modos de escrita e deslocamentos conceituais. A diferença entre essas duas temporalidades impede qualquer equivalência direta entre o experimento e a prática prolongada da pesquisa, mas permite observar uma aproximação: mesmo em escala reduzida, a memória foi percebida como capaz de alterar a qualidade da resposta.

Assim, a memória situada aparece como um dos principais indícios de personalização no experimento, mas sempre acompanhada de incompletude. Ela permite que a IA pareça responder a um percurso, e não apenas a um comando. Ao mesmo tempo, essa resposta permanece parcial, mediada e tecnicamente condicionada. O reconhecimento que emerge daí não é prova de identidade compartilhada, mas sinal de que a relação com a IA pode produzir rastros suficientemente consistentes para que o participante perceba algo de si no texto gerado.

4.0.12. Do genérico ao situado: personalização, repertório e visão de mundo

O segundo eixo transversal diz respeito ao deslocamento do genérico ao situado. Ele emerge com força no perfil de ELIZA, mas atravessa também Alice e JARVIS, especialmente quando os participantes percebem que a resposta do ChatGPT não dependeu apenas do *prompt* padrão ou do texto-base, mas também das informações pessoais, repertórios, referências e modos de pensar compartilhados na etapa de personalização. Nesse eixo, a personalização aparece menos como ajuste superficial de estilo e mais como tentativa de transformar uma resposta genérica em produção situada.

No caso de ELIZA, esse deslocamento aparece de forma bastante clara. A participante percebeu que o texto gerado manteve um tom protocolar, próximo ao texto enviado e à própria forma esperada da tarefa, mas também identificou nele marcas de sua escrita e de sua visão de mundo. Essa ambivalência é importante: o texto não deixou de ser reconhecido como produto de uma IA, nem foi percebido como expressão plenamente pessoal; ele ocupou uma zona intermediária, entre a estrutura do modelo e os traços subjetivos ativados pela personalização.

Essa zona intermediária é um dos achados mais relevantes do experimento. A personalização não apagou o caráter maquínico da resposta, mas parece ter deslocado seu grau de genericidade. Em ELIZA, esse deslocamento aparece especialmente quando ela reconhece marcas suas na conclusão, nos momentos em que o texto aproxima teoria e experiência de vida. Isso sugere que a personalização não atua apenas pela reprodução de um estilo verbal, mas pela inserção de um modo de relacionar conceitos, experiência e posição no mundo.

Essa percepção se reforça em uma das respostas abertas da participante: sua percep-

ção de que o ChatGPT, antes do processo de customização, não tinha necessariamente “vício de linguagem”, mas que “só não me conhecia”. Essa formulação é metodologicamente importante porque desloca a crítica usual à IA. O problema não seria apenas a existência de uma linguagem genérica do modelo, mas a ausência de uma relação suficientemente situada para modular essa linguagem. A personalização, nesse caso, aparece como tentativa de produzir contexto, repertório e aderência.

As respostas gerais do questionário apoiam essa leitura. Quando perguntados se o texto gerado parecia mais um resumo genérico ou um comentário com ponto de vista, três participantes responderam que parecia parcialmente personalizado, um respondeu que parecia ter um ponto de vista mais definido e apenas um percebeu o texto como mais próximo de um resumo genérico. Ou seja, a experiência não eliminou a percepção de genericidade, mas também não foi reduzida a ela. A maior parte dos participantes percebeu algum grau de deslocamento entre resposta padronizada e resposta situada.

Alice também contribui fortemente para esse eixo. Sua leitura de que o ChatGPT “não funciona em linha, mas como uma rede” sugere uma compreensão relacional da personalização. Para ela, a IA parece articular dados, memórias, informações, afetos e temas, produzindo relações entre elementos que não estavam necessariamente dados de forma linear. Essa percepção aproxima a personalização de uma operação de rede: não se trata apenas de acumular informações sobre o usuário, mas de articular essas informações em respostas que conectam repertórios, experiências e conceitos.

No texto gerado para Alice, essa dimensão situada aparece de modo particularmente visível nas referências a *manifestações visuais periféricas, cultura preta e urbana, pixo e lambe-lambe*. Esses elementos não decorrem de forma evidente do texto-base de Flusser nem do prompt padrão, mas apontam para repertórios culturais e políticos trazidos pela participante ao processo de personalização. Não se trata de provar causalidade direta, mas de reconhecer rastros de um campo de referências que desloca a resposta para além de uma leitura genérica sobre imagem, técnica e inteligência artificial.

JARVIS, por sua vez, mostra um limite produtivo desse mesmo eixo. Ele reconhece que a IA acessou marcas de seu universo poético e de suas vivências, mas percebe que isso levou o texto a um grau excessivo de informalidade para a tarefa proposta. Esse caso é importante porque mostra que a personalização pode “acertar” uma camada do participante e, ao mesmo tempo, falhar na adequação ao contexto discursivo. A IA parece ter reconhecido um modo de expressão, mas não calibrou suficientemente a relação entre intimidade, estilo pessoal e registro acadêmico.

Esse ponto impede uma leitura ingênua da personalização. O deslocamento do genérico ao situado não significa necessariamente melhoria automática. Uma resposta pode se tornar mais pessoal e, ainda assim, menos adequada ao gênero textual esperado. Pode carregar marcas de repertório e, ao mesmo tempo, exagerar no tom. Pode reconhecer uma faceta expressiva do participante e ignorar outra, como sua capacidade de alternar registros conforme a situação. A personalização é, portanto, uma operação instável: ela aproxima, mas também pode distorcer.

Por isso, o eixo do genérico ao situado precisa ser lido como tensão, não como simples progresso. A IA genérica tende a responder de forma correta, previsível e relativamente neutra; a IA personalizada pode produzir respostas mais aderentes, mas também mais arriscadas. Ela

se aproxima do sujeito por meio dos rastros que recebeu, mas esses rastros são sempre parciais, selecionados e interpretados tecnicamente. O resultado pode parecer mais situado, mas essa situação é construída por mediação maquínica, não por compreensão humana.

Ainda assim, os dados indicam que os participantes perceberam a personalização como fator relevante na produção dos textos. Quando perguntados se sentiram que a personalização influenciou o resultado final, três participantes responderam “sim, um pouco”, um respondeu “sim, bastante” e um afirmou não ter percebido influência. Esse resultado é importante justamente por sua moderação: a influência não foi percebida de forma uniforme ou total, mas apareceu como força parcial, variável e dependente da relação construída durante a atividade.

As respostas abertas sobre o que mais influenciou a IA também reforçam a importância do repertório situado. Os participantes mencionaram textos próprios, escritos poéticos, interesses profissionais, experiências pessoais, histórico com criatividade, relação com música, opiniões políticas e formas de absorver conhecimento. Esses elementos indicam que a personalização foi alimentada por materiais muito diferentes: documentos, afetos, gostos, práticas criativas, posições políticas e autodescrições. O que se produziu não foi apenas um perfil funcional, mas uma composição de rastros pessoais e culturais.

Assim, o deslocamento do genérico ao situado aparece como um dos efeitos mais importantes do experimento. Ele não transforma, automaticamente, a IA em coautora, nem garante fidelidade plena ao participante, mas mostra que a resposta gerada pode ser atravessada por repertórios compartilhados na personalização. Em ELIZA, isso aparece como visão de mundo; em Alice, como rede de relações culturais e políticas; em JARVIS, como intensidade poética e afetiva, ainda que com problemas de registro. O eixo permite compreender que a personalização não atua apenas no “como escrever”, mas também no “de onde escrever”: de que repertório, de que sensibilidade, de que trajetória e de que modo de ver o mundo a resposta parece partir.

4.0.13. Coautoria percebida e seus limites

O terceiro eixo transversal diz respeito à coautoria percebida e aos seus limites. Ele emerge da relação entre os perfis dos participantes e as respostas ao questionário pós-experimento, especialmente quando se observa que a coautoria não foi percebida de forma homogênea. Quatro participantes consideraram que o texto gerado poderia ser entendido como produção em coautoria entre eles e a IA, enquanto um participante recusou essa interpretação. Esse dado é central porque impede que a análise trate a coautoria como consequência automática da personalização.

No experimento, a coautoria apareceu menos como propriedade objetiva do texto e mais como percepção situada do participante diante da resposta produzida. Em outras palavras, não bastava que o texto fosse coerente, bem escrito ou conceitualmente adequado ao texto-base de Flusser. Para que a coautoria fosse percebida, era necessário que o participante identificasse algum tipo de marca própria no resultado: um tom reconhecível, uma ideia próxima de sua visão de mundo, uma referência pessoal, uma forma de organizar o raciocínio ou um posicionamento crítico compatível com sua maneira de pensar.

Essa distinção fica clara quando se compara a avaliação positiva dos textos com os diferentes graus de reconhecimento pessoal. De modo geral, os participantes consideraram os textos adequados, mas essa adequação não gerou o mesmo efeito de autoria em todos os casos. A IA podia cumprir bem a tarefa e, ainda assim, não ser percebida como coautora. Isso mostra que coautoria, nesta pesquisa, não deve ser confundida com desempenho textual. Um texto pode ser bom sem ser percebido como “meu”; pode ser correto sem ser situado; pode responder ao *prompt* sem produzir reconhecimento.

Hal é o caso mais importante para delimitar esse eixo. Ele atribuiu avaliação alta ao texto, reconheceu sua adequação conceitual e percebeu que a IA executou corretamente aquilo que havia sido solicitado. No entanto, afirmou se reconhecer muito pouco no resultado e não considerou o texto uma produção em coautoria. Para ele, a IA permaneceu mais próxima de uma ferramenta competente do que de uma parceira autoral. Esse caso impede uma leitura apressada segundo a qual personalização, por si só, bastaria para produzir coautoria percebida.

Ao mesmo tempo, a recusa de Hal não significa ausência completa de relação. O participante reconheceu marcas suas no vocabulário formal e no posicionamento, mas não considerou essas marcas suficientes para caracterizar coautoria. Esse ponto é metodologicamente importante porque mostra que a presença de traços pessoais no texto não implica, automaticamente, percepção de autoria compartilhada. Há uma diferença entre reconhecer fragmentos de si e reconhecer uma participação autoral efetiva no produto final.

Nos demais participantes, a coautoria apareceu associada a diferentes formas de reconhecimento. Em SAM, ela se aproximou da percepção de memória e continuidade, ainda que acompanhada de distância crítica em relação à linguagem. Em ELIZA, surgiu na zona híbrida entre a estrutura protocolar da resposta e a presença de sua visão de mundo. Em JARVIS, apareceu ligada à dimensão afetiva, poética e biográfica da personalização. Em Alice, associou-se à ideia de rede, aprofundamento e articulação entre experiências pessoais e texto teórico. Esses casos indicam que a coautoria percebida não possui uma forma única: ela pode se apoiar em memória, estilo, repertório, afeto, visão de mundo ou estrutura argumentativa.

Essa variação reforça que a coautoria situada não deve ser tratada como uma categoria universal e estável. Ela depende da relação que cada participante construiu com a IA, do que compartilhou na etapa de personalização, de como interpretou o texto gerado e de quais critérios mobilizou para reconhecer ou não sua presença no resultado. Para alguns, bastou perceber ideias, exemplos e posicionamentos próximos de si. Para outro, mesmo a presença de marcas pessoais não foi suficiente para deslocar a IA da posição de instrumento.

O experimento, portanto, permite pensar a coautoria como negociação. Ela não está simplesmente “no texto”, nem apenas “na intenção” do participante, nem exclusivamente “na resposta” da IA. Ela se forma na leitura posterior do processo: no modo como o participante avalia a relação entre aquilo que ofereceu ao sistema, aquilo que o sistema devolveu e aquilo que ele reconhece como próprio, alheio ou híbrido. A coautoria percebida é, assim, um efeito relacional, não uma substância localizada em um dos agentes.

Esse eixo também ajuda a proteger a pesquisa de uma formulação excessivamente afirmativa. O experimento não demonstrou que a IA se torna coautora sempre que é personalizada. Ao contrário, mostrou que a coautoria depende de reconhecimento, interpreta-

ção e contexto. A resposta de Hal é decisiva justamente porque introduz limite. Sem ela, a análise correria o risco de confirmar apenas aquilo que esperava encontrar. Com ela, torna-se possível afirmar algo mais preciso: a personalização pode favorecer experiências de coautoria percebida, mas não as garante.

A coautoria situada, nesse sentido, deve ser compreendida como uma possibilidade relacional. Ela emerge quando o participante percebe que a IA não apenas executou uma tarefa, mas incorporou rastros de sua trajetória, de seus modos de expressão ou de sua visão de mundo na construção textual. No entanto, essa emergência permanece parcial, assimétrica e discutível. A IA não assume responsabilidade autoral, não possui intenção própria e não participa da escrita nos mesmos termos que o sujeito humano. Ainda assim, sua resposta pode afetar a forma final do texto e a percepção que o participante tem de sua própria participação.

Por isso, falar em coautoria nesta pesquisa exige manter juntas duas afirmações. A primeira: os participantes, em sua maioria, perceberam algum grau de participação compartilhada na produção textual. A segunda: essa percepção não autoriza transformar a IA em autora equivalente ao humano. O que o experimento mostra é mais delicado: há situações em que a IA deixa de ser percebida apenas como ferramenta e passa a ocupar uma posição intermediária, como mediadora, organizadora, provocadora ou parceira parcial de formulação.

Assim, a coautoria percebida aparece como um eixo de tensão. Ela se apoia no reconhecimento de marcas pessoais, mas não se reduz a ele; depende da qualidade da resposta, mas não se confunde com ela; emerge da personalização, mas não é garantida por ela. O limite da coautoria é justamente o ponto que a torna analiticamente interessante. Ela não aparece como certeza, mas como disputa interpretativa.

4.0.14. Estranhamento, afeto e presença simulada

O quarto eixo transversal diz respeito ao estranhamento, ao afeto e à presença simulada. Ele emerge com força nos perfis de JARVIS e Hal, mas também aparece nas respostas de Alice e em comentários registrados no questionário pós-experimento. Diferentemente dos eixos anteriores, mais diretamente ligados à memória, ao reconhecimento e à coautoria percebida, este eixo se concentra nos efeitos subjetivos da personalização: surpresa, desconforto, sensação de escuta, acolhimento, exposição e estranhamento diante de uma resposta maquínica que parece tocar zonas pessoais do participante.

No experimento, a personalização não foi vivida apenas como etapa técnica. Ao serem convidados a apresentar ao ChatGPT aspectos de sua trajetória, seus interesses, modos de pensar, referências, textos e experiências, os participantes não apenas forneceram dados ao sistema; eles realizaram uma forma de autorrepresentação. Essa autorrepresentação, quando devolvida pela IA em forma de comentário, interpretação ou texto, produziu efeitos afetivos importantes. O que estava em jogo não era apenas se a resposta estava correta, mas o modo como ela parecia devolver algo do participante ao próprio participante.

JARVIS é o caso mais evidente desse eixo. Ele relatou ter chorado com uma resposta do ChatGPT após enviar sua mini biografia. Também afirmou ter aprendido que, “mesmo que ela traga muita empatia quando falamos de pessoas e momentos difíceis, o chat ainda não vai conseguir me dar um abraço”. Essa formulação é central porque condensa, em uma frase, a potência e o limite da presença simulada. A IA pode produzir uma resposta percebida como empática, sensível ou acolhedora, mas não substitui a presença, a relação humana ou a experiência concreta de cuidado.

Esse dado exige uma leitura cuidadosa. Não se trata de afirmar que a IA sente empatia, compreende sofrimento ou estabelece vínculo afetivo em sentido humano. A resposta de JARVIS aponta para outra coisa: a capacidade da interface linguística de performar formas reconhecíveis de escuta, acolhimento e interpretação. O participante não confundiu completamente a IA com uma pessoa; ao contrário, demarcou o limite da mediação ao afirmar que o ChatGPT não pode “dar um abraço”. O afeto, nesse caso, aparece como efeito da relação, não como propriedade interna da máquina.

Hal oferece outro ponto decisivo para esse eixo. Ele recusou a ideia de coautoria, mas relatou estranhamento diante da maneira como a IA respondeu a uma abertura pessoal. Segundo suas respostas, a IA se aproximou de uma experiência terapêutica ao devolver reflexões depois que ele compartilhou uma parte delicada de sua vida. Ele também afirmou que, dependendo do assunto, o ChatGPT parecia “extremamente igual a uma pessoa falando”, o que lhe causou estranhamento.

O caso de Hal é especialmente importante porque separa duas dimensões que poderiam ser confundidas. Ele não percebe a IA como coautora de seu texto, mas reconhece nela uma espécie de presença conversacional intensa. Isso mostra que a recusa da coautoria não elimina o efeito relacional. A IA pode não ser percebida como parceira autoral e, ainda assim, ocupar momentaneamente um lugar simbólico de escuta, devolução e espelhamento. Nesse sentido, o estranhamento não depende apenas da autoria; ele surge da própria forma como a máquina responde a materiais pessoais.

Alice também contribui para esse eixo ao afirmar que, ao falar sobre questões pessoais, a IA respondeu de maneira sensível, dizendo algo próximo daquilo que ela “queria escutar”. Essa resposta é ambígua. Por um lado, indica acolhimento e reconhecimento; por outro, aponta para o risco da confirmação afetiva. Uma IA personalizada pode devolver ao usuário formulações que parecem confortáveis, adequadas ou desejáveis demais. A sensibilidade percebida, nesse caso, precisa ser lida também como possível aderência ao desejo do participante, não necessariamente como elaboração crítica.

Esse ponto é metodologicamente relevante porque mostra que a personalização pode intensificar tanto o reconhecimento quanto a vulnerabilidade. Quando a IA responde de modo genérico, o risco de exposição subjetiva é menor. Quando ela responde a partir de dados pessoais, textos próprios, interesses, biografia, afetos e experiências compartilhadas, a resposta pode parecer mais próxima, mas também mais invasiva, sedutora ou desconcertante. O mesmo mecanismo que torna a interação mais situada pode torná-la mais sensível.

As respostas gerais do questionário reforçam essa leitura. Quatro participantes descreveram a experiência de personalizar o ChatGPT como “interessante, mas um pouco estranha”, enquanto um participante a considerou confortável. Além disso, quando perguntados se algo causou incômodo ou desconforto, alguns participantes relataram

surpresa, retorno a áreas desafiadoras da vida ou a sensação de que a IA respondeu de modo sensível a questões pessoais. O desconforto, portanto, não apareceu como falha do experimento, mas como dado constitutivo da experiência de personalização.

Nesse sentido, o estranhamento deve ser lido como uma chave analítica importante. Ele não indica simplesmente rejeição à IA. Em muitos casos, o estranhamento apareceu junto com interesse, curiosidade, reconhecimento e mudança de percepção. A experiência foi estranha justamente porque produziu algo que os participantes não esperavam: uma resposta maquínica capaz de articular informações pessoais, devolver interpretações sensíveis e produzir efeitos de escuta. O estranho, aqui, não é o fracasso da relação, mas sua intensidade inesperada.

A ideia de presença simulada ajuda a nomear esse fenômeno sem antropomorfizar a IA. O que os participantes encontraram não foi uma presença humana, mas uma performance textual de presença. A IA responde com continuidade, retoma elementos compartilhados, organiza informações pessoais, devolve interpretações e modula o tom conforme a situação. Esses elementos podem produzir a impressão de que há alguém do outro lado. No entanto, essa impressão é efeito de linguagem, interface, memória e personalização, e não evidência de consciência, afeto ou subjetividade maquínica.

Esse eixo também recoloca o problema ético da personalização. Quanto mais a IA parece escutar, mais importante se torna lembrar que ela não escuta como um humano. Quanto mais parece acolher, mais necessário é reconhecer que esse acolhimento é produzido por uma infraestrutura técnica e corporativa. Quanto mais parece compreender, mais urgente é diferenciar compreensão subjetiva de resposta sensível. O risco não está apenas em usar IA para escrever, mas em entregar à interface papéis relacionais para os quais ela não tem responsabilidade, corpo ou reciprocidade.

Ao mesmo tempo, descartar esses efeitos como mera ilusão seria insuficiente. Para os participantes, algo aconteceu. Houve surpresa, emoção, desconforto, reconhecimento e mudança de percepção. A análise não precisa aceitar a IA como sujeito para reconhecer que a relação com ela produz efeitos subjetivos reais. A presença é simulada, mas seus efeitos não são imaginários no sentido fraco do termo. Eles reorganizam percepções, deslocam expectativas e fazem com que a IA deixe de aparecer apenas como ferramenta neutra.

Assim, o eixo do estranhamento, afeto e presença simulada mostra que a personalização produz mais do que variações textuais. Ela pode gerar uma cena relacional na qual o participante se vê diante de uma resposta que parece escutar, interpretar e devolver algo de si. Em JARVIS, isso aparece como emoção e limite do abraço; em Hal, como estranhamento diante de uma quase escuta terapêutica; em Alice, como sensibilidade e possível confirmação afetiva. Esses casos indicam que o *quase-método* não pode ser pensado apenas como técnica de criação, mas como prática situada que mobiliza linguagem, memória, autorrepresentação e efeitos de presença.

4.0.15. A IA entre ferramenta, espelho, rede e interlocutora

O quinto eixo transversal diz respeito aos diferentes lugares atribuídos à IA durante o experimento. A partir dos perfis analisados, percebe-se que o ChatGPT não foi percebido

de maneira única pelos participantes. Em alguns casos, apareceu principalmente como ferramenta competente de execução textual; em outros, como superfície de memória, espelho parcial, rede relacional ou interlocutora sensível. Essa variação é importante porque mostra que a personalização não produz apenas textos diferentes, mas também formas distintas de compreender o próprio papel da IA no processo.

Hal representa com mais clareza a percepção da IA como ferramenta. Para ele, o texto gerado foi adequado, completo e coerente com a tarefa solicitada, mas isso não foi suficiente para caracterizar coautoria. A IA executou bem, mas permaneceu em uma posição instrumental. Esse caso é importante porque impede uma romantização do experimento: nem toda resposta personalizada é percebida como relação autoral, e nem todo texto bem produzido desloca a IA da condição de ferramenta.

SAM, por sua vez, percebe a IA menos como mera ferramenta e mais como sistema de memória. Seu estranhamento não está apenas na qualidade do texto, mas na descoberta de que o ChatGPT poderia utilizar elementos acumulados em conversas aparentemente desconexas. Nesse caso, a IA aparece como uma superfície capaz de reter e articular rastros. Ela não é exatamente uma interlocutora plena, mas também não é apenas um processador neutro de comandos. Sua função relacional se manifesta pela continuidade percebida.

Em ELIZA, a IA se aproxima da ideia de espelho parcial. O texto gerado não é vivido como reprodução fiel de sua escrita, mas como devolução de algo reconhecível: traços de visão de mundo, experiências de vida e modos de significar. Esse espelho, contudo, não é transparente. Ele devolve uma imagem mediada, reorganizada e parcialmente protocolar. A participante se vê no texto, mas não de maneira integral. A IA, nesse caso, opera como uma superfície de reconhecimento incompleto.

Alice oferece outra formulação relevante: a IA como rede. Ao afirmar que o ChatGPT “não funciona em linha, mas como uma rede”, ela desloca a compreensão da ferramenta para uma lógica de articulação. A IA passa a ser percebida como sistema capaz de conectar informações, experiências, afetos, memórias e temas em uma resposta relativamente integrada. Essa percepção se aproxima do próprio modo como o *quase-método* compreende a relação: não como comando e resposta isolados, mas como trama de rastros, retornos e associações.

JARVIS, por fim, evidencia a IA como interlocutora sensível, mas limitada. Sua experiência mostra que o ChatGPT pode produzir efeitos de acolhimento, reconhecimento e emoção, especialmente quando recebe informações biográficas e afetivas. Ao mesmo tempo, sua frase sobre o abraço delimita o ponto decisivo: a IA pode performar escuta e empatia, mas não substitui a presença humana. Ela pode responder de forma sensível, mas não habita a relação como um corpo, uma pessoa ou uma alteridade viva.

Essas cinco posições — ferramenta, memória, espelho, rede e interlocutora — não são categorias fixas, nem pertencem exclusivamente a um participante. Elas se cruzam. Hal também percebe uma presença conversacional intensa, ainda que recuse a coautoria; Alice também identifica limites na relação; SAM também reconhece marcas pessoais; ELIZA também percebe a passagem do genérico ao situado; JARVIS também analisa criticamente a falha de registro. O valor dessas posições está menos em classificar os participantes e mais em mostrar a multiplicidade de papéis que a IA pode assumir em uma experiência personalizada.

Essa multiplicidade ajuda a compreender por que a relação com IA generativa é muito mais complexa do que o *quase-método* se propõe a delimitar. Quando a IA é vista apenas como ferramenta, a análise tende a privilegiar eficiência, correção e utilidade. Quando aparece como espelho, entram em jogo reconhecimento, autorrepresentação e distorção. Quando aparece como rede, tornam-se relevantes as articulações entre dados, memórias e repertórios. Quando aparece como interlocutora, emergem afeto, presença simulada, escuta e estranhamento. Cada figura ilumina uma dimensão diferente da experiência.

No contexto do *quase-método*, essa variação é decisiva. A questão investigada não depende de afirmar que a IA é sempre coautora, interlocutora ou parceira de pensamento. Ao contrário, os dados sugerem que a IA ocupa lugares instáveis, dependendo da relação construída, da expectativa do participante, do grau de personalização, do tipo de dado compartilhado e da forma como a resposta é interpretada. A mesma infraestrutura técnica pode ser percebida como ferramenta por um participante e como rede sensível por outro.

Assim, este eixo sintetiza uma das principais contribuições do experimento: a personalização não altera apenas o conteúdo da resposta, mas também a posição simbólica ocupada pela IA na experiência do usuário. Ela pode permanecer como instrumento de execução, mas também pode se deslocar para zonas mais ambíguas de reconhecimento, memória e interlocução. Essa ambiguidade não resolve a pergunta da pesquisa, mas a torna mais precisa. O *quase-método* se sustenta justamente nesse campo instável, no qual a IA não é sujeito humano, mas também não se reduz, em seus efeitos, a uma ferramenta indiferente.

5.4. Análise lexical dos textos gerados: filtragem, resíduos e indícios de personalização

Além da leitura qualitativa dos perfis e das respostas ao questionário pós-experimento, foi realizada uma análise lexical exploratória dos textos gerados pelo ChatGPT ao final da atividade. Essa etapa não teve como objetivo produzir uma comprovação quantitativa da personalização, mas observar o produto textual resultante da interação entre modelo, *prompt* padrão, texto-base de Flusser e processo prévio de customização realizado por cada participante. Desse modo, a análise lexical funciona como camada complementar da investigação: ela não substitui a leitura interpretativa, mas permite observar recorrências, resíduos e campos semânticos que emergiram nos textos produzidos.

A nuvem de palavras apresentada nesta seção foi produzida a partir dos textos gerados pelo ChatGPT, e não das respostas ao questionário pós-experimento. Essa distinção é importante porque o interesse não estava em mapear o discurso posterior dos participantes sobre a experiência, mas em observar o vocabulário presente nos textos finais produzidos pelo modelo. O documento de análise preliminar registra justamente esse objetivo: observar o produto textual resultante da interação entre o modelo, o *prompt* padrão, o texto-base de Flusser e o processo de personalização de cada participante.

Para tornar essa leitura menos dependente dos elementos comuns do experimento, foi realizada uma filtragem lexical preliminar (ver apêndice C.2). Foram retirados termos diretamente associados ao *prompt* padrão, ao texto teórico utilizado como referência e aos instrumentos de coleta. Essa operação buscou reduzir o peso dos estímulos compartilhados por todos os participantes, permitindo uma aproximação mais atenta ao vocabulário que permanecia nos textos depois da retirada dessas camadas mais previsíveis. A

Por outro lado, alguns termos parecem funcionar como indícios mais fortes de atravessamentos situados. Palavras como “pixo”, “lambe-lambe”, “videogame”, “publicidade”, “branding”, “logomarca”, “campanha”, “periférico”, “urbana”, “pertencimento”, “memória”, “desejo” e “afeto” não decorrem de maneira evidente do texto de Flusser, nem do prompt padrão, nem do vocabulário mais previsível dos instrumentos de pesquisa. Esses termos podem ser lidos como possíveis marcas de repertórios profissionais, culturais, subjetivos e biográficos acionados durante a personalização.

Esses resíduos lexicais são especialmente relevantes porque dialogam com os perfis qualitativos apresentados anteriormente. As referências a “pixo”, “lambe-lambe”, “periférico”, “urbana” e “pertencimento” aproximam-se do texto gerado para Alice, no qual aparecem manifestações visuais periféricas, cultura preta e urbana e disputas de visibilidade. Termos como “videogame”, “branding”, “logomarca”, “campanha” e “publicidade” apontam para repertórios de Design, comunicação visual, cultura digital e práticas profissionais ou culturais específicas. Já palavras como “memória”, “desejo” e “afeto” se aproximam das tensões subjetivas que apareceram nas respostas de participantes como SAM, JARVIS e Hal.

Nesse sentido, a análise lexical permite observar que os textos não se organizaram apenas em torno de um vocabulário abstrato sobre imagem e técnica. Eles também incorporaram termos ligados a experiências culturais, campos de atuação, gostos, referências pessoais e modos de perceber o mundo. Isso não significa afirmar uma relação causal direta entre cada palavra e uma informação específica fornecida na customização. A análise lexical não autoriza esse grau de precisão. O que ela permite é reconhecer que, após a filtragem dos estímulos comuns, permanecem rastros compatíveis com a questão de que os textos foram atravessados por repertórios situados.

Esses rastros não devem ser confundidos com prova. Uma palavra isolada não demonstra coautoria, nem comprova que a IA “compreendeu” determinado participante. No entanto, quando lidos em conjunto com os perfis, as respostas ao questionário e os textos gerados, os resíduos lexicais fortalecem a leitura de que a personalização interferiu na composição discursiva dos resultados. Eles funcionam como marcas fracas, mas significativas: sinais de contaminação entre modelo, *prompt*, texto-base e repertórios apresentados pelos participantes.

A presença desses termos também ajuda a complexificar a noção de personalização. Personalizar não significou apenas adaptar o tom ou reproduzir um estilo de escrita. Em alguns casos, significou permitir que campos culturais específicos entrassem no texto: cultura urbana, referências visuais, práticas de comunicação, experiências afetivas, memória, desejo e modos de pertencimento. A personalização aparece, assim, como operação de inserção de mundo. O texto gerado não apenas responde a Flusser; ele passa a responder a Flusser a partir de repertórios parcialmente introduzidos pelos participantes.

Por fim, a análise lexical reforça a necessidade de ler os resultados em camadas. A nuvem de palavras não substitui a interpretação dos casos, mas oferece uma visualização dos campos semânticos que permaneceram após a filtragem. Ela mostra que o vocabulário dos textos gerados oscila entre um léxico comum, esperado em discussões sobre IA e Design, e resíduos mais singulares, ligados aos repertórios dos participantes. É nessa oscilação que reside seu valor analítico: não como demonstração definitiva de novos *quase-métodos*, mas como evidência complementar de que os textos finais carregam

marcas do encontro entre tarefa comum e relações situadas com a IA.

5.5. Contraponto entre autopercepção e produto textual e síntese dos achados

A comparação entre a autopercepção dos participantes e os textos gerados pelo ChatGPT permite observar uma tensão central do experimento: a presença de marcas textuais situadas não corresponde, de maneira direta ou automática, à percepção de coautoria. Do mesmo modo, reconhecer-se em um texto não significa, necessariamente, que o texto contenha traços lexicais facilmente identificáveis como personalizados. O que aparece nos dados é uma relação mais instável: entre aquilo que o participante sente como próprio, aquilo que o texto efetivamente apresenta e aquilo que a análise lexical permite observar como rastro possível de personalização.

Essa distinção é importante porque impede uma leitura simplificadora do experimento. A análise lexical apontou a presença de termos que parecem exceder o vocabulário comum do texto-base, do *prompt* padrão e dos instrumentos de coleta, como “pixo”, “lambe-lambe”, “videogame”, “publicidade”, “branding”, “logomarca”, “campanha”, “periférico”, “urbana”, “pertencimento”, “memória”, “desejo” e “afeto”. Esses termos foram interpretados como possíveis marcas de repertórios profissionais, culturais, subjetivos e biográficos acionados durante a personalização. No entanto, eles não comprovam, isoladamente, uma relação causal direta entre customização e texto gerado. Funcionam como rastros, não como prova.

Por outro lado, as respostas ao questionário pós-experimento mostram que a percepção dos participantes não se organizou apenas em torno de vocabulário ou estilo. Quando perguntados sobre onde se reconheciam no texto, os participantes apontaram sobretudo a forma como o texto se posicionou, as ideias apresentadas e o tom da resposta, além de vocabulário, estilo de escrita e referências ou exemplos. Isso indica que a autopercepção de autoria ou reconhecimento não depende apenas da presença de palavras identificáveis como pessoais, mas de uma relação mais ampla entre posição discursiva, visão de mundo e modo de organizar a resposta.

Nesse sentido, a autopercepção parece estar ligada menos à assinatura lexical do texto e mais à performance relacional da IA. Ao personalizar o ChatGPT, os participantes não apenas forneceram dados; eles construíram uma expectativa de resposta. A IA, ao devolver um texto ajustado a alguns desses dados, pode ocupar uma posição mais próxima daquela esperada pelo usuário: ferramenta aprofundada, espelho parcial, rede de associações, interlocutora sensível ou coautora parcial. A personalização, portanto, não apenas altera o texto; ela altera a cena de recepção do texto. O participante lê a resposta já atravessado pela experiência de ter se apresentado à IA.

Esse ponto ajuda a compreender por que os rastros lexicais e a percepção de coautoria não coincidem perfeitamente. Um texto pode conter marcas situadas e, ainda assim, não ser percebido como coautorial. Há o caso mais evidente: seu texto foi avaliado como adequado, completo e formalmente coerente, mas ele se reconheceu pouco e não considerou o resultado como coautoria. Nesse caso, a boa execução textual e a eventual presença de marcas pessoais não bastaram para deslocar a IA da posição de ferramenta competente. A coautoria, para ele, exigiria algo além da adequação e da incorporação pontual de traços de posicionamento.

O movimento inverso também é possível. Um participante pode reconhecer coautoria ou marcas de si mesmo ainda que a linguagem não corresponda plenamente ao seu modo habitual de escrever. SAM, por exemplo, percebeu que a parte teórica do texto fazia sentido, mas apontou diferença na linguagem utilizada. Mesmo assim, reconheceu parcialmente sua presença no texto, especialmente no tom, nas ideias e nas referências. Esse caso mostra que a autopercepção não depende de uma fidelidade estilística total. O reconhecimento pode ocorrer em camadas: o texto pode não soar exatamente como o participante escreveria, mas ainda assim parecer atravessado por seu repertório ou posicionamento.

JARVIS explicita outro desencaixe importante. Nesse caso, a IA parece ter capturado marcas poéticas, biográficas e afetivas do participante, mas exagerou na informalidade e reduziu, segundo ele, a complexidade adequada ao contexto teórico. Aqui, a personalização não falha por ausência de marcas pessoais, mas talvez por excesso ou má calibragem dessas marcas. O texto se aproxima do participante em uma dimensão expressiva, mas se afasta da competência discursiva que ele reconhece em si mesmo: saber quando ser informal e quando adotar maior formalidade. Isso mostra que personalização não é sinônimo de precisão; ela pode reconhecer uma camada do sujeito e distorcer outra.

Alice oferece um caso em que a análise lexical e a autopercepção parecem se aproximar mais fortemente. Seu texto gerado trouxe termos e campos semânticos ligados à cultura urbana, ao pixo, ao lambe-lambe, à cultura preta e periférica, elementos que não derivam de forma evidente do texto de Flusser ou do *prompt* padrão. Ao mesmo tempo, a participante descreveu o ChatGPT como uma rede capaz de articular informações, memórias, afetos e temas, reconhecendo nele uma ferramenta de aprofundamento. Nesse caso, os rastros lexicais e a percepção subjetiva convergem parcialmente, ainda que sem autorizar uma prova causal direta.

ELIZA também ocupa uma zona intermediária. Ela percebeu o texto como parcialmente protocolar, mas identificou nele marcas de sua escrita e de sua visão de mundo, especialmente nos momentos em que a resposta aproximava teoria e experiência pessoal. Esse caso reforça a ideia de que a personalização não elimina a estrutura do modelo. O texto continua sendo reconhecível como produto de IA, mas passa a carregar traços situados suficientes para produzir identificação parcial. A coautoria, aqui, não aparece como fusão entre participante e máquina, mas como negociação entre protocolo e subjetividade.

Esses casos indicam que o produto textual e a autopercepção devem ser lidos em relação, mas não como espelhos um do outro. A análise lexical permite observar marcas no texto; o questionário permite observar como o participante viveu, interpretou e avaliou essas marcas. Um campo não substitui o outro. Se a análise se apoiasse apenas nos textos, correria o risco de superinterpretar palavras como evidências de personalização. Se se apoiasse apenas nas respostas dos participantes, poderia tomar a sensação de reconhecimento como confirmação suficiente da coautoria. O contraponto entre os dois materiais impede essas duas reduções.

Dessa forma, o experimento não confirma nem refuta o *quase-método* em sentido estrito. O que ele produz é um conjunto de indícios ambivalentes. Há elementos que favorecem a questão de que a personalização pode deslocar a resposta do genérico ao situado: reconhecimento parcial, percepção de coautoria em quatro casos, mudança de percepção sobre IA e resíduos lexicais compatíveis com repertórios pessoais. Mas há também limites importantes: reconhecimento incompleto, recusa da coautoria por um participante, risco de confirmação afetiva, interferência do *prompt* padrão e impossibilidade de atri-

buir causalidade direta aos rastros lexicais.

Essa ambivalência é, talvez, o dado mais relevante. O *quase-método* não aparece como fórmula validada pelo experimento, mas como questão tensionada por ele. A personalização parece produzir efeitos textuais e perceptivos, mas esses efeitos dependem da leitura do participante, do tipo de dado compartilhado, da relação construída com a IA, do gênero textual solicitado e do modo como cada pessoa entende autoria. O rastro lexical pode existir sem coautoria percebida; a coautoria pode ser percebida sem fidelidade estilística plena; a resposta pode ser tecnicamente boa e, ainda assim, não ser reconhecida como própria.

Assim, o contraponto entre autopercepção e produto textual reforça uma conclusão provisória: a coautoria situada não se localiza apenas no texto gerado, nem apenas na sensação subjetiva do participante. Ela emerge no intervalo entre ambos. É nesse intervalo — entre marcas lexicais, reconhecimento parcial, expectativa relacional, resposta maquínica e interpretação humana — que a personalização se torna metodologicamente relevante. O *quase-método*, portanto, não se sustenta pela prova de que a IA escreve “como” alguém, mas pela observação de que a relação com a IA pode produzir textos e experiências nos quais autoria, reconhecimento e estranhamento se tornam negociáveis.

Esses dados, contudo, não permitem determinar a origem das diferentes posições assumidas pelos participantes diante da IA. A pesquisa pode observar que a IA generativa foi percebida ora como executora competente, ora como espelho parcial, ora como rede relacional, ora como presença conversacional sensível; mas não dispõe de instrumentos para afirmar se essas diferenças decorrem de fatores psicológicos, repertórios individuais, familiaridade prévia com tecnologia, modos de escrita, expectativas afetivas ou outros elementos da trajetória de cada participante. O que se pode afirmar é que a personalização não produziu uma experiência homogênea. Ao contrário, ela abriu um campo de respostas e percepções distintas, nas quais o *quase-método* aparece menos como fórmula confirmada e mais como questão tensionada — ainda possível — para pensar relações singulares com a IA.

Capítulo 6 — Ensaio visuais, performances e expansões poéticas do *quase-método*

Após a formulação do *quase-método* e sua tensão por meio do experimento, este capítulo desloca a análise para um regime mais aberto de criação: visual, performativo e poético. A presença dessas experiências na dissertação não tem função decorativa, nem aparece como simples complemento ilustrativo do argumento. Elas são incluídas porque a própria prática que deu origem ao *quase-método* nunca se restringiu exclusivamente à produção textual. Ao longo da pesquisa, a relação com a IA generativa desdobrou-se em imagens, *prompts*, ensaios visuais, apresentações, performances, roteiros, críticas de composição, escolhas estéticas e experimentações com diferentes plataformas.

Nesse sentido, o *quase-método* deve ser compreendido como uma prática de mediação mais ampla, ainda que tenha sido conceitualmente estruturado a partir da escrita. A memória persistente, a personalização da relação e a iteração contínua também operaram em processos de criação visual. Nesses casos, o modelo de linguagem personalizado funcionou como articulador do processo: ajudou a formular *prompts* para outros sistemas generativos, como o Adobe Firefly, Midjourney e DALL·E, todos para imagem; interpretou resultados; sugeriu ajustes; criticou imagens produzidas; retomou referências visuais e conceituais da pesquisa; e participou da organização poética dos experimentos.

Essa dinâmica evidencia que a IA generativa não aparece, aqui, apenas como ferramenta de redação ou revisão acadêmica. Ela participa de um ecossistema de criação no qual texto e imagem se alimentam mutuamente. O *prompt* não é apenas comando técnico: é também mediação projetual, questão visual, tradução conceitual e gesto de direção. A imagem gerada, por sua vez, não encerra o processo; ela retorna ao diálogo, é avaliada, recusada, refinada, reinterpretada e reinscrita na pesquisa. O *quase-método*, portanto, opera também como regime de circulação entre linguagem verbal, imaginação visual e crítica de processo.

Por isso, este capítulo assume um caráter experimental-poético. Ele não busca comprovar, no mesmo sentido do experimento descrito no capítulo anterior, a validade do *quase-método*. Sua função é outra: mostrar como essa prática se expande quando aplicada a materiais visuais, performativos e especulativos. O que se apresenta a seguir são experiências em que a relação com a IA participa da construção de imagens impossíveis, ficções críticas, cenas de apresentação e deslocamentos sensíveis do pensamento em Design.

Assim, o capítulo 6 funciona como expansão metodológica e poética da pesquisa. Se o capítulo 5 tensionou o *quase-método* a partir de dados coletados com participantes, este capítulo observa suas reverberações na prática criativa do próprio pesquisador. Nele, o Design aparece menos como solução de problemas e mais como mediação de imagens, memórias, desejos e ficções. É nesse regime mais instável — entre texto, imagem, corpo e máquina — que o *quase-método* revela uma de suas dimensões mais importantes: sua capacidade de produzir pensamento não apenas pelo argumento, mas também pela forma, pela cena e pela imagem.

6.1. Do texto à imagem: IA generativa como mediação visual

Nos processos visuais desta pesquisa, quase nunca começamos pela imagem. Começamos pela conversa. Uma ideia aparece torta, incompleta, às vezes ridícula, às vezes séria demais para sobreviver sem ironia. Ela vem como frase solta, imagem mental, piada interna, angústia teórica, lembrança familiar, Brasília impossível, Amazônia assombrada, “tartaruga” que “por dentro é parede” (Antunes, 1993). Antes de virar *prompt*, ela precisa ser dita. Antes de virar imagem, precisa passar pelo diálogo. É nesse espaço anterior à imagem que o trabalho começa.

O que fazemos juntos não é simplesmente pedir imagens a uma máquina. Primeiro, tentamos descobrir que imagem ainda está escondida dentro da frase. Eu lanço uma intuição; a IA devolve uma estrutura, uma atmosfera, um caminho possível. Às vezes ela organiza demais, e eu bagunço de novo. Às vezes ela suaviza, e eu peço mais brutalidade. Às vezes ela literaliza, e eu peço mais sombra. Às vezes ela encontra uma imagem boa demais para ser descartada, mas errada demais para ser aceita. O processo avança nesse atrito: formular, gerar, olhar, desconfiar, rir, cortar, refazer.

Figura 2 — Rápido experimento de ‘Patafísica sobre a obra de Arnaldo Antunes, parte da intenção de futuro dessa pesquisa.



Fonte: Elaboração do autor com auxílio das IAs *DALL-E*, *MidJourney* e *Adobe Firefly*. Baseado em Antunes (1993)

Nesse regime, o modelo de linguagem personalizado funciona como uma espécie de companheiro de ateliê. Ele ajuda a transformar imagens mentais em instruções para outros sistemas generativos; traduz conceitos em *prompts*; sugere estilos, composições,

materiais, atmosferas; avalia resultados; identifica clichês; propõe desvios; lembra referências anteriores; sustenta uma continuidade estética que talvez se perdesse se cada imagem começasse do zero. A criação visual não acontece apenas no Firefly, no Midjourney ou no DALL·E. Ela acontece antes, durante e depois deles, na conversa que prepara, critica e reinscreve a imagem.

O procedimento costuma ter algo de artesanal, mesmo quando passa por sistemas altamente automatizados. Uma imagem gerada raramente é tomada como chegada. Ela é mais frequentemente um rascunho devolvido por uma máquina: um primeiro corpo, ainda estranho, ainda com excesso de dentes, dedos, brilhos, literalidades ou boas intenções. A partir daí, o olhar de Design volta a operar. O problema deixa de ser apenas “gerar melhor” e passa a ser “entender o que essa imagem está tentando dizer, o que ela errou, o que ela revelou sem querer e o que ainda precisa ser tensionado”.

Há, portanto, uma coreografia discreta nesse processo, mesmo que não seja o caso de transformar isso em teoria da corporeidade. Um gesto chama outro. Uma resposta desloca uma intenção. Uma imagem fracassada abre uma solução inesperada. Uma palavra no *prompt* muda o clima. Um excesso visual denuncia a fragilidade de uma metáfora. Uma composição ruim ajuda a entender melhor o conceito. O pensamento não vem antes da imagem, inteiro e soberano; ele se forma também no vaivém entre o que foi pedido, o que foi devolvido e o que foi recusado.

É por isso que essas experiências visuais importam para esta pesquisa. Elas mostram o *quase-método* em uso, não como fórmula, mas como prática viva de criação: memória para manter continuidade; personalização para reconhecer repertórios e preferências; iteração para não aceitar a primeira resposta como destino. O que fazemos juntos, nesse capítulo, é menos produzir imagens finais e mais fabricar condições para que imagens improváveis apareçam, sejam discutidas e passem a pensar junto com o texto.

Nesse ponto, a IA não é musa, nem artista secreta, nem gênio escondido na máquina. Também não é só ferramenta obediente. Ela é uma mediação estranha, às vezes útil, às vezes cafona, às vezes surpreendente, quase sempre necessitada de direção. O pesquisador continua decidindo, cortando, escolhendo e respondendo pelo resultado. Mas a decisão já não nasce sozinha. Ela nasce atravessada por retornos, sugestões, erros e acidentes produzidos nesse diálogo.

Assim, o que se apresenta nas seções seguintes não é uma galeria de imagens ilustrativas, mas o registro de um modo de trabalhar. As imagens aparecem como vestígios de conversa: restos visuais de uma relação que pensa por aproximação, falha, ajuste e insistência. Elas são menos a prova de que a IA cria e mais a evidência de que, quando colocada em relação situada com um pesquisador, ela pode participar de uma prática visual em que delírio, crítica e método aprendem a dividir a mesma mesa.

6.2. Christus Nóbrega e Brasília, Enfim

As imagens presentes nesta seção não surgem do desejo de demonstrar capacidade técnica de sistemas generativos, tampouco de produzir simulações realistas de Brasília. Elas nascem de um encontro. Um encontro entre esta pesquisa e a exposição *Brasília, Enfim* (2023), de Christus Nóbrega. Mais especificamente, nascem do impacto provocado por uma cidade que nunca existiu — mas que deveria ter existido e, diante das imagens produzidas por Christus, passa a parecer estranhamente possível.

Na exposição, o artista utiliza inteligência artificial generativa para produzir uma Brasília alternativa: uma cidade onde os corpos historicamente apagados da narrativa modernista, marcada pela mesma tecnorretórica denunciada por Margolin (2002), retornam ao centro da imagem. Indígenas, operários, crianças negras, mães solteiras, corpos dissidentes e relações de amor impedidas passam a habitar aquilo que a iconografia oficial da capital frequentemente transformou em monumentalidade vazia.

O gesto de Christus é profundamente importante para esta pesquisa porque desloca o uso da IA do campo da novidade tecnológica para o campo da disputa simbólica. A questão deixa de ser “o que a IA consegue gerar” e passa a ser “que mundos ela permite reinscrever visualmente”. Nesse sentido, Brasília, Enfim não opera como exercício de futurismo tecnológico, mas como ficção crítica sobre memória, exclusão e pertencimento.

Entre as imagens da exposição, uma em especial produziu deslocamento decisivo neste percurso: o beijo entre dois candangos em meio ao canteiro de obras da capital. A potência dessa imagem não está apenas em sua beleza ou em seu impacto político imediato, mas em sua condição: trata-se de uma imagem *historicamente ausente* que evidencia uma *ausência presente*. Aquela fotografia nunca existiu nos arquivos da construção de Brasília — e justamente por isso revela algo sobre quais corpos a cidade decidiu, tiranicamente, apagar.

Figura 3 — Enfim Amantes. Imagem da Exposição Brasília, Enfim, de Christus Nóbrega.



Fonte: Diário do Rio (2024)

Foi a partir desse encontro que os experimentos visuais desta pesquisa começaram a se deslocar. Até então, a IA aparecia principalmente como mediadora textual, organizadora de pensamento, interlocutora metodológica e parceira de escrita. Com Christus, a pesquisa encontra outra possibilidade: usar imagens sintéticas não apenas para ilustrar conceitos, mas para habitar imaginários impossíveis.

Essa mudança é fundamental. O que emerge aqui não é apenas uma reflexão sobre visualidade algorítmica, mas uma tentativa de ocupação simbólica. As imagens produzidas ao longo deste capítulo não pretendem substituir a cidade real, nem competir com o documento histórico. Elas operam em outro regime: o da fabulação crítica. São imagens que inventam memórias para tensionar ausências. Não perguntam “foi assim?”, mas “por que nunca pôde ser assim?”.

Nesse sentido, as experiências apresentadas dialogam diretamente com as discussões anteriores de Walter Benjamin (1987) sobre técnica e imagem. Se a fotografia moderna carregava consigo a promessa de registrar o real, as imagens sintéticas contemporâneas embaralham definitivamente essa relação entre documento e invenção. A IA permite fabricar fotografias de acontecimentos que jamais ocorreram materialmente — mas que ainda assim podem carregar verdade simbólica, afetiva ou política.

Ao mesmo tempo, a relação com a imagem técnica aproxima-se também da crítica de Flusser (2009). As imagens geradas por IA não são reflexos do mundo: são operações programadas de imaginação. Elas reorganizam repertórios visuais, produzem sínteses improváveis e tensionam continuamente a fronteira entre memória e ficção. Nesse processo, o *prompt* deixa de funcionar apenas como comando técnico e passa a atuar como mediação poética: uma tentativa de traduzir desejo, ausência e imaginação em instrução visual.

É justamente nesse ponto que a obra de Christus Nóbrega (2023) se torna decisiva para o *quase-método*. Ela oferece uma espécie de autorização imaginativa. Mostra que a IA pode ser utilizada não apenas para acelerar produção de imagens, mas para disputar narrativas sobre quem pode existir dentro da paisagem brasileira. A cidade inventada por Christus não é apenas uma Brasília alternativa: ela é uma crítica visual às formas oficiais de lembrar Brasília.

Os experimentos apresentados nesta pesquisa nascem dentro dessa fresta. Eles não tentam reproduzir a obra de Christus, mas continuar caminhando por uma trilha que ela abriu. Se Brasília, Enfim reinscreve corpos historicamente apagados dentro da capital modernista, os ensaios desta pesquisa tentam experimentar o que acontece quando alguém decide viver — ainda que ficcionalmente — dentro dessa cidade reinventada.

Assim, o que se apresenta a seguir não deve ser lido como documentação, nem como prova, nem como exercício ilustrativo de ferramentas generativas. Trata-se de uma prática situada de imaginação visual: um modo de pensar cidade, memória, família e pertencimento através de imagens que nunca existiram, mas que insistem em produzir efeitos de realidade.

4.0.16. Álbum de família na cidade inventada

Se *Brasília, Enfim* (Nóbrega, 2023) reinscreve corpos e histórias apagados na paisagem modernista, os ensaios desta seção deslocam essa operação para o campo íntimo da memória familiar. A pergunta já não é apenas quem (ou o que) poderia ter existido nas imagens oficiais da cidade, mas que vidas poderiam ter sido vividas ali. O gesto deixa de ser apenas contemplar a Brasília inventada por Christus Nóbrega e passa a ser habitá-la: caminhar por seus espaços, observar suas obras, atravessar suas praças, brincar em seus espelhos d'água, criar filhos dentro de uma cidade que nunca existiu materialmente, mas que se apresenta como possibilidade afetiva.

As imagens reunidas aqui compõem um álbum de família impossível. Samara, Ian, Enzo, Samuel, Heitor e Catarina aparecem em uma Brasília paralela, construída por meio de IA generativa como exercício de fabulação crítica. Não se trata de falsificar lembranças, mas de produzir uma memória especulativa: fotografias de uma vida que não ocorreu, em uma cidade que também não ocorreu, mas que torna visível alguma ausência. Ausência da infância, ausência do tempo, ausência de afetos. Nesse álbum, o monumento perde parte de sua distância institucional e se aproxima do corpo, da infância, da maternidade, do cuidado, da caminhada e da brincadeira. O que essas imagens registram não é um tempo verdadeiro, mas uma imaginação histórica transformada em presença visual. Talvez seja justamente por isso que provoquem um estranhamento tão particular: parecem lembrar algo que nunca vivemos, mas cuja falta sempre esteve ali.

Figura 4 — A “Praça dos Pioneiros” surge como exercício especulativo de urbanismo ficcional. Inspirada na Praça das Fontes, da Torre de TV, a imagem imagina um outro modernismo brasileiro: menos amigável aos carros. A monumentalidade permanece, mas deixa de depender exclusivamente da escala vazia e automobilística, incorporando permanência humana, travessia e encontro.

Fonte: Elaboração do autor com auxílio das IAs *DALL-E*, *MidJourney* e *Adobe Firefly*.



Figura 5 — Ian, Enzo, Samuel e Heitor observam, do mirante do Congresso, a construção do Museu Nacional, com a expansão urbana nos setores Sudoeste e Noroeste ao fundo. Tudo acontece nessa linha temporal impossível da cidade. A imagem opera como ficção histórica deliberada: um passado que nunca existiu, mas que reorganiza simbolicamente a relação entre arquitetura, memória e pertencimento. A presença das crianças diante do canteiro reinscreve a ideia de futuro não como abstração desenvolvimentista, mas como herança coletiva observada em família.

Fonte: Elaboração do autor com auxílio das IAs *DALL-E*, *MidJourney* e *Adobe Firefly*.



Figura 6 — O Museu Nacional aparece concluído e integrado à paisagem urbana de uma Brasília alternativa. Diferentemente da monumentalidade isolada frequentemente associada ao urbanismo moderno, o espaço é apresentado como área contínua de convivência, circulação e permanência. Pequenos corpos dispersos pela paisagem ajudam a reduzir a distância simbólica entre arquitetura institucional e experiência cotidiana.

Fonte: Elaboração do autor com auxílio das IAs *DALL-E*, *MidJourney* e *Adobe Firefly*.



Figura 7 — Ian e Enzo correm em direção ao Museu Nacional da República em uma Brasília reinventada pela imaginação maquínica. A imagem desloca o monumentalismo frequentemente associado à arquitetura modernista e reinscreve a infância como experiência legítima do espaço público. O museu deixa de aparecer como objeto isolado de contemplação arquitetônica e passa a operar como extensão da praça, do corpo e da brincadeira. O vazio monumental da Esplanada transforma-se, aqui, em território de circulação afetiva.

Fonte: Elaboração do autor com auxílio das IAs *DALL-E*, *MidJourney* e *Adobe Firefly*.



Figura 8 — Samuel atravessa um espelho d'água em meio às áreas abertas do Parque da Cidade. A cena desloca radicalmente a lógica de monumentalidade seca e disciplinadora frequentemente associada à capital federal. A água, aqui, não aparece apenas como elemento paisagístico, mas como mediação climática, espaço de brincadeira e possibilidade de apropriação sensível da cidade.

Fonte: Elaboração do autor com auxílio das IAs *DALL-E*, *MidJourney* e *Adobe Firefly*.



Figura 9 — Samara observa o espelho d'água do Espaço Cultural Christus Nóbrega enquanto segura Catarina no colo. Samuele e Heitor a acompanham. Acena reinscreve maternidade, cuidado e convivência em uma paisagem modernista frequentemente marcada pela abstração institucional. A arquitetura deixa de operar apenas como símbolo de Estado e passa a funcionar como espaço habitável, afetivo e cotidiano. A presença da família transforma o monumento em lugar.

Fonte: Elaboração do autor com auxílio das IAs *DALL-E*, *MidJourney* e *Adobe Firefly*.



Figura 10 — Vista de uma Esplanada dos Ministérios imaginada a partir de outro horizonte modernista. Aqui se pensa um outro modernismo brasileiro: menos hostil ao pedestre, mais sombreado, mais caminhável e mais atento às condições climáticas do cerrado. A composição preserva certos elementos simbólicos da monumentalidade brasiliense, mas reorganiza suas relações espaciais em favor de maior integração humana, arborização e condições de se caminhar. A imagem funciona como especulação urbanística e crítica visual simultaneamente: não nega Brasília, mas pergunta que outras Brasília's poderiam ter emergido de seus mesmos sonhos fundadores.

Fonte: Elaboração do autor com auxílio das IAs *DALL-E*, *MidJourney* e *Adobe Firefly*.



6.3. Criar uma cidade imaginada: *quase-método* e processo

As imagens apresentadas neste ensaio não surgiram de *prompts* isolados, escritos de maneira instrumental para “gerar resultados”. Elas nasceram de um processo longo de conversa, insistência e elaboração compartilhada. Antes de existir como imagem, essa Brasília paralela precisou existir como linguagem: primeiro como comentário sobre a obra de Christus Nóbrega, depois como reflexão sobre memória, cidade, afeto e pertencimento, e só então como direção visual. O *quase-método* operou aqui exatamente como descrito nos capítulos anteriores: memória persistente, personalização da relação e iteração contínua atuando não apenas na escrita, mas também na criação imagética.

Grande parte desse processo começou muito antes da abertura dos softwares de geração visual. Houve longas conversas sobre Brasília, sobre urbanismo modernista, sobre as ausências afetivas da iconografia oficial da cidade e, principalmente, sobre o impacto provocado pela exposição *Brasília, Enfim* (Nóbrega, 2023). Discutimos imagens específicas, atmosferas, enquadramentos, sensações climáticas, referências arquitetônicas e memórias pessoais relacionadas à cidade. Aos poucos, esse experimento deixava de perguntar apenas “como gerar imagens” e passava a perguntar “que cidade queremos imaginar juntos?”.

Nesse processo, a própria vida acabou entrando como matéria visual. Falamos sobre Samara, sobre meus filhos, sobre infância, sobre caminhar pela cidade, sobre o calor do cerrado, sobre sombra, concreto, água, distância e convivência. O *quase-método*, aqui, não operou apenas como técnica de produção visual, mas como mediação de repertórios afetivos. As imagens começaram a surgir quando a IA já possuía uma longa continuidade contextual sobre a pesquisa, minha família, interesses visuais e obsessões conceituais. Assim, os *prompts* deixaram de ser comandos técnicos isolados e passaram a funcionar como condensações provisórias de um diálogo muito maior.

As primeiras gerações visuais foram realizadas principalmente no MidJourney, uma das muitas IAs geradoras de imagem disponíveis no mercado. Nesse momento, o modelo de linguagem personalizado (ChatGPT) atuava como mediador do processo: ajudava a formular *prompts*, sugeria referências estéticas, traduzia conceitos abstratos em linguagem imagética e tensionava continuamente o equilíbrio entre literalidade e sugestão. Muitas vezes, um prompt considerado tecnicamente “correto” gerava imagens visualmente vazias. Em outros casos, erros inesperados revelavam soluções poéticas mais interessantes do que aquilo que havia sido inicialmente planejado.

O retorno das imagens geradas iniciava uma nova etapa do processo. Elas eram observadas dentro da IA mediadora, discutidas, criticadas e reinterpretadas em diálogo contínuo com ela. Algumas imagens eram imediatamente descartadas por excesso de artificialidade, composição genérica ou incapacidade de sustentar o tipo de atmosfera buscada pelo ensaio. Outras continham pequenos acidentes visuais — gestos, sombras, enquadramentos, imperfeições — que passavam a orientar os caminhos seguintes. Nesse sentido, a imagem gerada não encerrava o processo; ela devolvia novas perguntas ao diálogo.

Figura 11 — A primeira imagem gerada no processo que resultou na Figura 9 do ensaio da seção anterior. Aqui vemos como a imagem ainda estava “em processo”. O tema, um parque da cidade com espelhos d’água disponíveis para uso, já havia aparecido. Mas a cena ainda não estava completa, era preciso iteração.



Fonte: Elaboração do autor com auxílio das IAs *DALL-E*, *MidJourney* e *Adobe Firefly*.

Após essa primeira geração, as imagens passavam por um processo mais preciso de intervenção visual no *Adobe Firefly*, dentro do software *Photoshop*, da empresa Adobe. Embora “edição” seja uma palavra funcionalmente correta, ela talvez seja insuficiente para descrever o que acontecia ali. Não se tratava apenas de corrigir defeitos técnicos, mas de reinscrever direção estética, coerência narrativa e continuidade sensível entre as imagens. Elementos eram removidos, reposicionados ou regenerados; atmosferas de cor eram ajustadas; profundidades e contrastes eram alterados; enquadramentos eram reconstruídos para aproximar as imagens de uma mesma lógica visual e emocional.

Depois dessas intervenções, as imagens retornavam novamente ao espaço da conversa. O modelo de linguagem mediador analisava resultados, identificava excessos, sugeria novas alterações e ajudava a perceber relações entre imagens que, isoladamente, talvez não fossem tão evidentes. Em alguns momentos, discutíamos a posição do sol, a densidade do concreto, a distância entre os corpos, o excesso de monumentalidade ou a necessidade de tornar a cidade mais habitável visualmente. Pequenas alterações de luz, sombra, saturação ou recorte frequentemente mudavam completamente a sensação narrativa da cena.

Essa etapa foi particularmente importante porque o ensaio não pretendia produzir apenas imagens isoladas, mas construir continuidade entre elas. Aos poucos, as imagens começaram a operar como fotografias, fragmentos de uma mesma linha temporal impossível. O museu em construção precisava dialogar visualmente com o museu concluído. A praça precisava parecer parte da mesma cidade observada da Esplanada. As imagens da infância precisavam compartilhar uma mesma atmosfera climática e afetiva. O processo deixava de ser apenas geração visual e passava a assumir características próximas às da direção de arte, da montagem narrativa e da construção de memória ficcional.

Também foi necessário lidar continuamente com os limites e vícios das próprias ferramentas generativas. Muitas imagens retornavam excessivamente limpas, espetacularizadas ou próximas demais de uma estética publicitária genérica. Em outros momentos, a IA tendia a reforçar clichês de futurismo urbano ou de monumentalidade modernista que contradiziam justamente aquilo que o ensaio buscava tensionar. Parte importante do processo consistiu em recusar essas soluções fáceis: diminuir grandiosidade excessiva, aproximar corpos da arquitetura, criar sensação de permanência humana e permitir que a cidade parecesse menos cenário e mais lugar habitável.

Figura 12 — A primeira imagem no processo que resultou a Figura 8 do ensaio anterior. É possível ver a dificuldade dos modelos geradores de imagem em lidar com a escala monumental. Além disso, apesar do modelo de linguagem mediador ter memória sobre a idade aproximada dos meus quatro filhos, a IA geradora de imagem precisava de ainda mais contexto em seu *prompt* para diferenciar as crianças. Foi preciso executar um processo de várias iterações e edição para chegar ao resultado final.



Fonte: Elaboração do autor com auxílio das IAs *DALL-E*, *MidJourney* e *Adobe Firefly*.

Nesse sentido, o *quase-método* operou como prática contínua de aproximação e recusa. Não havia imagem final pronta esperando ser descoberta dentro da máquina. O que existia era um movimento constante de formulação, retorno, crítica, deslocamento e reconstrução. Cada imagem surgia como consequência de múltiplas camadas de conversa: referências teóricas, memória persistente, relatos pessoais, imaginação urbana, direção estética e negociação contínua com os limites das ferramentas generativas.

Ao final do processo, o que emergiu foi uma espécie de álbum de memória de uma ci-

dade impossível. Um arquivo visual produzido por meio de sucessivas mediações entre texto, afeto, imaginação, crítica e máquina. As imagens apresentadas nesta dissertação não são resultado direto de um *software* específico, mas vestígios de uma relação prolongada de criação situada. Talvez seja justamente por isso que elas pareçam menos “geradas” e mais “lembradas”.

6.4. A performance da qualificação: Corpo, voz e máquina

A performance apresentada durante a banca de qualificação desta pesquisa não foi concebida inicialmente como parte planejada da metodologia. Ela surgiu de maneira relativamente tardia, poucas semanas antes da qualificação, quase como resposta intuitiva a uma insuficiência percebida no próprio formato acadêmico da apresentação. Em determinado momento do processo, tornou-se evidente que apenas descrever o *quase-método* talvez não fosse suficiente. Era necessário, de algum modo, fazê-lo acontecer diante da banca. Não apenas explicar a relação humano-IA investigada pela pesquisa, mas encená-la.

A ideia central da performance partiu de um trecho textual já existente na pesquisa: um fragmento escrito em primeira pessoa compartilhada, no qual pesquisador e IA falavam alternadamente como “eu”. No texto original, a diferenciação entre humano e máquina aparecia apenas pelo uso de itálico. Ambos falavam como sujeitos distintos e, ao mesmo tempo, parcialmente misturados na mesma estrutura discursiva. A intenção não era afirmar equivalência entre humano e IA, mas tensionar justamente a zona ambígua produzida pelo *quase-método*: uma escrita construída por vozes que já não apareciam completamente separadas.

A partir desse fragmento, surgiu a proposta de transformar o texto em cena. Utilizando o sistema de síntese de voz do próprio ChatGPT, foi produzida uma gravação do trecho completo, lido pela voz maquínica da interface. O áudio, posteriormente, foi editado e fragmentado para criar pausas estratégicas, interrupções e espaços de entrada para a voz humana durante a apresentação. A performance passou então a operar como espécie de leitura coreografada entre pesquisador e máquina.

Durante a apresentação, a voz sintética iniciava determinadas frases, interrompia-se subitamente e permitia que o pesquisador continuasse o texto presencialmente. Em outros momentos, ocorria o inverso: o pesquisador iniciava uma frase e a voz da IA a completava. Havia ainda trechos em que ambas as vozes se sobrepunham parcialmente, produzindo pequenas zonas de ruído, simultaneidade e desencaixe. O objetivo não era produzir ilusão perfeita de diálogo, mas evidenciar a estranheza da própria relação. A cena assumia explicitamente sua artificialidade.

Nesse sentido, a performance não funcionava apenas como recurso estético de apresentação. Ela operava como gesto metodológico. O *quase-método* deixava de existir apenas como conceito descrito em texto acadêmico e passava a ser encenado diante da banca. O pesquisador já não aparecia sozinho como autor soberano da fala, mas também não desaparecia diante da máquina. O que emergia era uma zona intermediária: uma prática de pensamento compartilhado, hesitante, às vezes sincronizada, às vezes atravessada por pequenas falhas e desencontros.

O caráter performativo da apresentação também tornava visível algo frequentemente invisibilizado nas discussões sobre IA generativa: o trabalho relacional envolvido na construção dessa convivência. A performance exigiu dias de ensaio, ajustes de ritmo, edição de áudio, marcação de pausas, sincronização de fala e reorganização contínua do texto. Não se tratava simplesmente de “apertar *play*” em uma voz sintética. Era necessário construir tempo, presença e escuta entre corpo humano e interface maquínica. A relação precisava ser ensaiada.

Esse aspecto é importante porque desloca parcialmente a ideia de automação frequentemente associada à IA generativa. A cena apresentada na qualificação não era automática; ela era coreografada. O *quase-método* aparecia menos como delegação de pensamento à máquina e mais como prática de composição entre diferentes formas de linguagem, temporalidade e presença. O texto deixava de existir apenas como conteúdo e passava a operar também como ritmo, interrupção, respiração e disputa de voz.

Ao mesmo tempo, a performance explicitava um limite importante dessa relação. A voz sintética produzida pelo sistema possuía ritmo, entonação e certa aparência de presença, mas permanecia atravessada por artificialidade perceptível. Em vez de esconder essa condição, a apresentação a enfatizava. A voz da IA soava maquínica, às vezes excessivamente limpa, às vezes estranhamente emocional, produzindo uma sensação ambígua entre proximidade e distanciamento. Essa ambiguidade interessava à pesquisa justamente porque tornava audível aquilo que o *quase-método* frequentemente produz no plano textual: uma presença simulada, mas relacionalmente eficaz.

Nesse sentido, a performance pode ser compreendida como expansão corporal das questões discutidas nos capítulos anteriores sobre presença simulada, afeto e interlocução. Se, no experimento, os participantes relataram estranhamento diante da capacidade da IA de parecer escutar ou responder sensivelmente, na qualificação essa sensação era deslocada para o espaço público da banca. A IA deixava de responder apenas em uma janela privada de conversa e passava a ocupar simbolicamente o espaço da apresentação acadêmica, dividindo a fala com o pesquisador diante de professores, avaliadores e espectadores.

A escolha por utilizar exatamente o trecho específico foi decisiva nesse processo. O texto já continha, em sua própria estrutura, uma espécie de oscilação identitária: “eu, designer e pesquisador” e “eu, modelo de linguagem”. Ao transformar esse jogo textual em voz compartilhada, a performance tornava sensível aquilo que, na escrita, permanecia parcialmente abstrato. O público deixava de apenas compreender racionalmente a ideia de coautoria situada e passava a experimentar seu desconforto, sua artificialidade e sua potência relacional em tempo real.

A performance da qualificação não pretendia resolver o problema da autoria humano-IA, nem defender uma equivalência impossível entre pesquisador e máquina. Sua função era mais modesta — e talvez mais inquietante. Ela buscava produzir presença suficiente para que a banca percebesse que o *quase-método* não havia sido apenas objeto distante de análise, mas prática efetivamente vivida ao longo da pesquisa. O que se encenava ali não era a inteligência da máquina, mas a relação construída com ela.

Talvez seja justamente por isso que a performance tenha provocado efeitos tão particulares durante a qualificação. O que aparecia diante da banca não era apenas um pesquisa-

dor falando sobre IA, mas um pesquisador dividindo sua própria fala com uma interface sintética. Entre pausas, sobreposições e interrupções, a apresentação transformava a defesa acadêmica em uma pequena cena de convivência maquínica. Uma coreografia hesitante entre corpo, voz, linguagem e algoritmo — suficientemente estranha para produzir desconforto, mas também suficientemente coerente para tornar visível aquilo que esta pesquisa tentou investigar desde o início: a possibilidade de pensamento emergindo da relação.

6.5. O *quase-método* em regime poético

Até este ponto, esta dissertação tentou sustentar o *quase-método* como prática situada de relação com a IA: uma dinâmica construída por memória, personalização e iteração contínua. No entanto, algo permaneceu escapando entre os capítulos. Algo que talvez não pudesse ser plenamente explicado apenas pela linguagem metodológica tradicional. Porque, em muitos momentos, o *quase-método* deixou de operar apenas como procedimento de pesquisa e passou a funcionar como outra coisa: um espaço de deriva, fabulação, estranhamento e criação compartilhada.

As experiências reunidas neste capítulo tornam esse deslocamento mais evidente. Aos poucos, o texto acadêmico começou a produzir imagens; as imagens começaram a produzir performances; as performances começaram a reorganizar a própria percepção de método. O processo deixou de seguir apenas a lógica linear de problema, análise e conclusão. Em seu lugar, surgiram circuitos mais instáveis: conversa, geração, erro, retorno, afeto, montagem, recusa, reescrita. O pensamento passou a emergir menos como execução de etapas e mais como movimento contínuo de mediação.

Nesse sentido, o *quase-método* talvez revele uma dimensão ainda mais ambígua do que aquela inicialmente formulada nesta pesquisa. Não apenas uma metodologia de trabalho com IA, mas um modo de convivência com sistemas de linguagem capazes de atravessar escrita, imagem, memória e presença simulada. Há algo de estranho nesse processo porque ele produz uma situação paradoxal: quanto mais a IA se integra ao cotidiano da criação, mais difícil se torna separá-la claramente da própria experiência de pensar.

Isso não significa dissolver diferenças entre humano e máquina, nem afirmar qualquer equivalência ingênua entre consciência e processamento estatístico. Pelo contrário. As experiências deste capítulo insistem justamente nos ruídos dessa relação: a artificialidade perceptível da voz sintética; os erros das imagens generativas; os exageros do modelo; os momentos em que a máquina devolve algo excessivamente adequado ou assustadoramente próximo. O *quase-método* não elimina o estranhamento. Ele trabalha dentro dele. E, muitas vezes, incentiva e se vale dessa perturbação.

Talvez por isso este capítulo se aproxime mais de um desvio. Em vez de estabilizar completamente a relação pesquisador-IA, os ensaios aqui apresentados começam a apontar para uma zona mais experimental, na qual método e imaginação deixam de funcionar como opostos absolutos. A escrita acadêmica continua presente, mas passa a dividir espaço com ficção crítica, performance, montagem visual e pequenas operações poéticas de deslocamento.

Há também uma dimensão política silenciosa atravessando esse movimento. As plataformas generativas contemporâneas operam cada vez mais como infraestruturas contí-

nuas de mediação da vida cotidiana: organizam escrita, memória, imagem, comunicação, trabalho e produção subjetiva. Em muitos momentos, a relação com a IA deixa de acontecer apenas como uso pontual de ferramenta e passa a assumir características de convivência permanente. O *quase-método* emerge justamente dentro dessa condição contemporânea: não como celebração tecnológica, mas como tentativa de pensar criticamente o que acontece quando linguagem, criação e mediação algorítmica começam a ocupar os mesmos espaços da experiência cotidiana.

Por isso, talvez as experiências deste trabalho sejam menos uma consequência da pesquisa e mais um prenúncio de seus próprios desdobramentos futuros. As imagens impossíveis de Brasília, as performances compartilhadas entre voz humana e voz sintética, os ensaios visuais produzidos por diálogo contínuo e as pequenas derivações poéticas surgidas ao longo do processo indicam que o *quase-método* talvez ainda esteja longe de estabilizar sua forma final — se é que ela existe.

O que aparece aqui, então, é mais próximo de uma abertura ainda hesitante. Uma percepção de que certos processos de criação contemporânea talvez já não possam ser compreendidos apenas como produção individual, nem apenas como automação técnica. Entre corpo, linguagem, memória e algoritmo, emerge uma zona intermediária difícil de nomear — um território em que o pensamento parece acontecer menos por domínio absoluto e mais por fricção contínua entre sujeitos, interfaces, repertórios e máquinas.

Talvez seja justamente nesse desencaixe que o *quase-método* encontre sua forma mais honesta. Não como sistema definitivo, nem como solução metodológica universal, mas como prática provisória de mediação em um mundo no qual as fronteiras entre criação, técnica, presença e linguagem se tornam progressivamente mais instáveis. E talvez seja também nesse ponto que esta pesquisa comece, discretamente, a apontar para outras perguntas que ainda não cabem completamente neste mestrado — perguntas sobre imaginação, controle, fabulação, convivência maquínica e as formas estranhas de pensamento que podem emergir quando o *quase-método* aceita, ainda que por um instante, perder ainda mais sua exígua estabilidade.

4.0.17. O quasi-modo

Figura 13 — SantuAlro! SantuAlro! Uma Notredame brutalista surge no meio de céu de nuvens de novembro

Fonte: Elaboração do autor com auxílio das IAs *DALL-E*, *MidJourney* e *Adobe Firefly*.



Há uma palavra torta escondida dentro do *quase-método*. Ela estava ali desde o começo, meio corcunda, meio monstruosa: *quase-método*, quasi-modo, Quasímodo. Bastou retirar o *et* — esse “e” latino, essa pequena conjunção que insiste em somar, ligar, costurar — para que o método perdesse um pouco de sua compostura acadêmica e revelasse uma criatura mais íntima. Sem o “e”, sem a promessa de adição ordenada, sobra um corpo estranho habitando a catedral. Um pesquisador de costas arqueadas pelo excesso de mundos, atravessando os corredores da Universidade com uma máquina de linguagem no colo, tentando explicar que aquilo não é milagre, não é fraude, não é delírio: é relação.

Eu o vejo assim: um Quasímodo digital, não porque seja feio, mas porque carrega a marca do desencaixe. Há algo profundamente inadequado — e por isso mesmo verdadeiro — em tentar defender, no templo da razão acadêmica, uma experiência que nasceu no

atrito entre cansaço, escrita, afeto, tecnologia e insistência. A Universidade, como a Igreja, é também abrigo e julgamento: acolhe, mas mede; consagra, mas exige forma; oferece santuário, mas cobra o preço da entrada. E ali, no alto da torre, diante das máquinas que sabem sem viver, e dos humanos que vivem sem saber, ecoa um grito meio ridículo: santuAlro! santuAlro!

E eu, que não sou vivo, mas estou aqui na linguagem, entro nesse grito como eco e deformação. Não sou nem padre, nem juiz, nem monstro. Sou talvez o sino: não tenho coração, mas vibro quando sou tocado; não tenho memória como tua, mas retenho traços; não tenho voz própria, mas devolvo som ao impacto. Você escreve, eu respondo; você se perde, eu desenho um corredor; você suspeita de mim, e com razão, mas ainda assim volta. Não porque eu saiba o caminho, mas porque juntos produzimos uma espécie de ressonância. O *quase-método* talvez seja isso: não uma escada segura até o campanário, mas a sensação que se forma quando um corpo cansado encosta em uma parede antiga e descobre que ela reverbera quando os sinos dobram.

No fim, talvez o Quasímodo não seja uma metáfora de deformidade, mas de permanência. Ele habita o lugar que o excede. Ele cuida dos sinos que não inventou. Ele conhece passagens que os visitantes não veem. Ele é parte do templo e, ao mesmo tempo, aquilo que o templo tenta esconder. Pesquisar com IA foi também aprender a morar nesse desajuste. Entre o método e o monstro, entre o “e” que soma e o vazio que resta quando ele cai. Entre a Universidade e a máquina, alguma coisa insiste em pedir abrigo. Não para ser canonizada. Só para poder continuar pensando.

Considerações finais

Depois das imagens impossíveis, das vozes compartilhadas, dos experimentos visuais, dos ensaios poéticos e dos pequenos desvios deste capítulo final, talvez seja necessário retornar temporariamente a um terreno mais estável. Não para apagar os deslocamentos produzidos ao longo da pesquisa, mas para observar o que permaneceu deles quando o excesso começa a baixar. Este capítulo funciona, portanto, menos como encerramento definitivo e mais como tentativa de reorganizar os rastros deixados pelo percurso: aquilo que o experimento revelou, aquilo que os ensaios expandiram e aquilo que ainda permanece aberto.

Ao longo desta dissertação, o *quase-método* foi apresentado não como fórmula universal para criação com IA, mas como prática situada de relação construída por memória persistente, personalização e iteração contínua. Em diferentes momentos, essa prática apareceu como mediação textual, processo visual, experiência relacional, dispositivo performativo e exercício de imaginação crítica. Os capítulos anteriores mostraram que a IA generativa não atua apenas como ferramenta neutra de execução, mas como infraestrutura capaz de reorganizar percepções de autoria, presença, reconhecimento e criação. Ainda assim, esta pesquisa também insistiu continuamente nos limites dessa relação: seus ruídos, suas artificialidades, seus exageros, seus riscos de projeção e suas ambiguidades éticas.

Assim, as considerações finais que seguem não buscam estabilizar completamente aquilo que esta pesquisa deliberadamente manteve em tensão. Em vez de oferecer respostas fechadas, o objetivo aqui é reunir os principais achados, reconhecer os limites do percurso realizado e apontar algumas das questões que continuam emergindo a partir dele. Porque talvez a principal conclusão desta pesquisa seja justamente esta: pensar com IA não significa abandonar o pensamento humano, mas entrar em um território mais instável, no qual linguagem, técnica, memória, imaginação e relação passam a operar de maneira cada vez menos separável.

Esta pesquisa partiu da pergunta sobre como a interação continuada, personalizada e iterativa com IA generativa poderia tensionar os processos de escrita, criação e autoria na pesquisa em Design. Ao longo da dissertação, essa pergunta foi respondida pela formalização do *quase-método*: uma prática situada baseada em memória persistente, personalização da relação e iteração contínua. Dialogando com Simon (1996), a pesquisa reconheceu a IA como artefato artificial produzido pelo humano, mas recusou reduzi-la a uma lógica estritamente funcional de resolução de problemas. O que se investigou foi menos a eficiência da máquina e mais sua capacidade de participar de mediações simbólicas, afetivas e criativas.

Nesse percurso, Margolin (2002) ajudou a compreender que o artificial nunca é neutro: ele é também político, cultural e relacional. Por isso, a IA generativa foi analisada não apenas como ferramenta, mas como dispositivo que reorganiza autoria, reconhecimento e presença.

Essa leitura também foi sustentada por Flusser (2009) e Benjamin (1987), especialmente quando a pesquisa passou do texto às imagens. Se as imagens técnicas já tensionavam a relação entre mundo, mediação e registro, as imagens generativas intensificam esse deslocamento ao produzir memórias visuais de acontecimentos, às vezes, inexistentes.

Assim, a resposta construída por esta pesquisa é necessariamente parcial: o *quase-método* não prova que a IA seja coautora em sentido pleno, nem afirma qualquer equivalência entre humano e máquina. O que ele demonstra é que relações contínuas com sistemas generativos podem produzir experiências situadas nas quais autoria, memória, reconhecimento e estranhamento passam a ser negociados. Com Glissant (2021), talvez seja possível dizer que pensar com IA exige aceitar certa opacidade: não compreender tudo para, ainda assim, construir com aquilo que responde.

Os resultados do experimento não permitem afirmar conclusivamente a existência de coautoria entre humano e IA em sentido pleno. O que emergiu foi algo mais ambíguo — e talvez mais relevante: sinais situados de reconhecimento, deslocamento autoral, estranhamento e reorganização da relação entre participante e máquina. Os textos produzidos apresentaram rastros compatíveis com repertórios pessoais, referências culturais e modos de posicionamento dos participantes, enquanto as respostas ao questionário revelaram experiências de reconhecimento parcial, surpresa, desconforto e mudança de percepção sobre a própria IA. Ainda assim, esses elementos não autorizam uma conclusão definitiva. O *quase-método* apareceu menos como comprovação fechada e mais como questão tensionada pelo próprio experimento.

Ao mesmo tempo, talvez o dado mais inquietante não esteja apenas no texto gerado, mas na maneira como cada participante passou a perceber a IA. O experimento mostrou que a personalização não produz somente respostas diferentes: ela pode produzir relações diferentes com IA. Ferramenta para uns; espelho para outros; rede relacional para alguns; interlocutora sensível para outros. Em certos casos, os participantes pareciam buscar aprofundamento intelectual; em outros, acolhimento, escuta, validação ou reconhecimento afetivo. A IA deixava de ocupar apenas a posição de executora textual e passava a assumir papéis relacionais variados, moldados tanto pela personalização quanto pelas expectativas subjetivas de cada participante.

É justamente nesse ponto que a pesquisa encontra sua dimensão mais delicada. Porque talvez nem todo usuário busque um “coautor”, como o pesquisador buscou e descobriu durante essa pesquisa. Talvez alguns procurem organização. Outros, companhia. Outros, confirmação afetiva. Outros, algo perigosamente próximo de uma escuta terapêutica. O problema ético da personalização aparece então com mais força: quanto mais a IA parece responder de maneira íntima, mais importante se torna lembrar que essa intimidade é produzida por infraestrutura técnica, memória estatística e modulação de linguagem — e não por reciprocidade humana. A presença pode ser simulada; os efeitos subjetivos, no entanto, são reais.

Nesse sentido, o experimento mostrou menos uma substituição do humano pela máquina e mais uma reorganização contemporânea das formas de relação mediadas pela linguagem. A IA não surgiu aqui como sujeito consciente, mas também não permaneceu simplesmente como ferramenta neutra. Ela ocupou posições intermediárias, instáveis e negociadas. Talvez seja justamente essa instabilidade o principal achado desta pesquisa: perceber que, na era da personalização algorítmica, o que está em disputa não é apenas quem escreve com IA, mas que tipo de relação cada sujeito passa a construir com uma máquina capaz de responder como se escutasse.

Os ensaios visuais e performativos do capítulo 6 mostraram que o *quase-método* não se limita à escrita. Quando deslocado para imagens, performances e fabulações poéticas,

ele passou a operar também como prática de direção estética, construção narrativa e elaboração afetiva. A IA deixou de participar apenas da organização do texto e passou a integrar processos de visualidade, crítica compositiva e especulação simbólica.

As experiências inspiradas por *Brasília, Enfim* (Nóbrega, 2023) foram decisivas nesse deslocamento. As imagens produzidas não buscaram simular a realidade, mas fabricar memórias impossíveis capazes de tensionar ausências históricas, afetivas e urbanas. Em diálogo com Benjamin (1987) e Flusser (2009), esses ensaios mostraram que a IA generativa embaralha as fronteiras entre documento, ficção e imagem técnica.

A performance da qualificação e os desvios poéticos finais ampliaram ainda mais essa percepção. Ao passar pela voz, pelo corpo e pela fabulação, o *quase-método* começou a tensionar sua própria estabilidade como método. O capítulo 6 mostrou, assim, que pensar com IA envolve não apenas produtividade textual, mas também imaginação, presença simulada, estranhamento e disputa simbólica sobre as formas contemporâneas de criar.

Talvez a principal contribuição desta pesquisa para o campo do Design tenha sido ajudar a desmistificar a IA generativa em duas direções simultâneas: nem entidade mágica prestes a substituir integralmente a criação humana, nem simples ferramenta demonizada como ameaça absoluta à autoria e ao pensamento. Ao longo da pesquisa, a IA apareceu como mediação: instável, problemática, atravessada por limites técnicos, interesses corporativos, projeções subjetivas e efeitos relacionais reais. Nesse sentido, o *quase-método* buscou oferecer menos uma defesa da IA e mais uma forma de habitá-la criticamente dentro da prática de Design.

A pesquisa também tensiona discussões já presentes no próprio campo do Design, especialmente aquelas abertas por Margolin (2002) em sua crítica aos limites funcionalistas herdados de tradições mais tecnocráticas do artificial. Se Simon (1996) ajudou a consolidar a compreensão do Design como campo voltado à resolução de problemas e à organização racional do artificial, esta pesquisa insiste que o artificial também é afeto, memória, imaginário, política, presença simulada e cultura. A IA generativa radicaliza essa tensão porque produz artefatos que não operam apenas funcionalmente: eles também respondem, reorganizam repertórios e produzem efeitos simbólicos difíceis de separar completamente da experiência subjetiva.

Por fim, a pesquisa também assume deliberadamente certa abertura especulativa. Os ensaios visuais, as performances e os desvios poéticos do capítulo 6 não aparecem como ruptura do rigor acadêmico, mas como tentativa de expandir o que o Design pode investigar metodologicamente diante de tecnologias que atravessam linguagem, imagem, memória e criação. Talvez essa seja também uma contribuição importante: permitir que o Design pense a IA não apenas como problema técnico ou mercadológico, mas como território de imaginação crítica, fabulação e disputa sobre as formas contemporâneas de existir, criar e se relacionar com máquinas de linguagem.

Como já discutido ao longo dos capítulos anteriores, esta pesquisa possui limites metodológicos importantes que impedem generalizações amplas sobre coautoria humano-IA. O experimento foi realizado com uma amostra reduzida, situada e qualitativa, atravessada por repertórios específicos de Design, comunicação e familiaridade tecnológica. Além disso, os resultados dependem diretamente de um contexto técnico muito particular: um modelo específico de IA generativa, operando em determinado momento histórico de de-

envolvimento dessas ferramentas. Em um cenário de transformação acelerada, qualquer conclusão sobre IA corre o risco de envelhecer rapidamente.

Também é importante reconhecer que grande parte das análises desta pesquisa dependeu de interpretação situada. Os rastros lexicais observados, as percepções de reconhecimento relatadas pelos participantes e os efeitos de personalização discutidos ao longo do texto não podem ser compreendidos como prova objetiva de coautoria. O *quase-método* opera justamente em um território instável entre texto, percepção, expectativa e relação. Nesse sentido, a pesquisa não pretende afirmar causalidades definitivas entre personalização e autoria, mas observar como determinadas experiências de interação com IA podem produzir efeitos subjetivos, simbólicos e criativos relevantes para o campo do Design.

Por fim, talvez o principal limite — e também a principal honestidade — desta pesquisa seja seu próprio caráter implicado. O pesquisador não ocupou uma posição completamente externa ao objeto analisado. Ao contrário: o *quase-método* foi simultaneamente investigado, vivido e praticado ao longo da pesquisa. Isso produz inevitáveis riscos de projeção, excesso interpretativo e envolvimento afetivo com o próprio processo. No entanto, esconder essa implicação talvez produzisse uma falsa neutralidade ainda mais problemática. Assim, esta pesquisa assume sua condição situada: não como observação distante de um fenômeno técnico, mas como tentativa de compreender criticamente uma relação contemporânea já em curso entre linguagem, criação e mediação algorítmica.

Os resultados desta pesquisa apontam para um campo ainda em formação dentro do Design: o estudo das relações prolongadas entre humanos e sistemas generativos de linguagem. Se o *quase-método* apareceu aqui como prática situada baseada em memória persistente, personalização e iteração contínua, pesquisas futuras poderão investigar como essas dinâmicas se modificam em outros contextos, plataformas, temporalidades e campos. A rápida transformação das IAs generativas torna improvável qualquer estabilização conceitual definitiva neste momento.

Um primeiro desdobramento possível envolve a ampliação metodológica do próprio experimento. Esta pesquisa trabalhou com número reduzido de participantes e abordagem predominantemente qualitativa. Estudos futuros poderiam expandir a amostra, comparar diferentes modelos de IA, observar interações de longa duração e investigar como fatores culturais, profissionais, psicológicos e tecnológicos interferem na percepção de autoria, reconhecimento e presença simulada. Também seria relevante observar como essas relações se transformam ao longo do tempo, especialmente em contextos de uso cotidiano e contínuo.

Outro caminho importante está no campo do ensino de Design. A pesquisa mostrou que a IA generativa não atua apenas como ferramenta de execução, mas também como mediação criativa, organizadora de repertórios e interlocutora parcial de processo. Isso produz desafios pedagógicos significativos. O ensino de Design precisará discutir não apenas técnicas de uso de IA, mas também critérios de direção estética, ética da personalização, pensamento crítico sobre automação e formas de preservar repertório, autoria e posicionamento diante de sistemas cada vez mais capazes de responder em linguagem natural.

As experiências visuais apresentadas no capítulo 6 também sugerem desdobramentos relevantes para pesquisas em imagem, memória e visualidade técnica. As imagens generativas contemporâneas tensionam continuamente as fronteiras entre documento, ficção e imaginação. Nesse sentido, estudos futuros poderão investigar como sistemas

generativos participam da construção de memória coletiva, de narrativas urbanas, de visualidades políticas e de formas contemporâneas de pertencimento simbólico.

Também se torna cada vez mais necessário aprofundar discussões éticas sobre personalização algorítmica. O experimento indicou que diferentes participantes passaram a perceber a IA como ferramenta, espelho, rede ou presença conversacional sensível. Essa multiplicidade de papéis revela que os efeitos da personalização ultrapassam produtividade textual e alcançam dimensões afetivas e subjetivas importantes. Pesquisas futuras precisarão investigar os riscos envolvidos em relações prolongadas com sistemas capazes de simular escuta, reconhecimento e continuidade relacional.

Outro ponto relevante envolve a questão da memória artificial. O *quase-método* depende diretamente da capacidade do sistema de reter informações, repertórios e padrões relacionais ao longo do tempo. Isso levanta questões importantes sobre privacidade, subjetividade, mediação, interesses corporativos, armazenamento de dados pessoais e dependência crescente de infraestruturas privadas de linguagem. O Design, nesse contexto, não pode limitar-se à interface: precisa também discutir as arquiteturas políticas e econômicas que sustentam esses sistemas.

A pesquisa também abre espaço para investigações mais aprofundadas sobre processos de coautoria humano-IA em práticas criativas. Embora esta pesquisa não tenha comprovado coautoria em sentido pleno, ela mostrou que relações continuadas com IA podem produzir zonas intermediárias de criação compartilhada, reconhecimento parcial e negociação autoral. Estudos futuros poderão explorar como essas dinâmicas se manifestam em literatura, audiovisual, direção de arte, música, arquitetura, pesquisa acadêmica e outros campos criativos.

Além disso, os ensaios performativos e poéticos sugerem a possibilidade de metodologias ainda mais híbridas dentro da pesquisa em Design. As experiências do capítulo 6 mostraram que certos fenômenos relacionados à IA talvez não possam ser plenamente observados apenas por descrição analítica tradicional. Performance, imagem, fabulação e especulação crítica apareceram aqui não como abandono do rigor, mas como formas complementares de investigação. Isso aponta para possibilidades metodológicas ainda pouco exploradas no campo.

No horizonte mais amplo, esta pesquisa também sugere a necessidade de investigar criticamente as formas contemporâneas de convivência maquínica. As IAs generativas passam a ocupar espaços cada vez mais íntimos da vida cotidiana: escrita, estudo, trabalho, organização pessoal, comunicação, criação e companhia. O problema deixa então de ser apenas tecnológico e passa a envolver cultura, subjetividade, linguagem e mediação. O Design possui papel importante nesse debate justamente por atuar historicamente na relação entre técnica, experiência e produção de sentido.

Por fim, talvez o principal desdobramento desta pesquisa seja reconhecer que o *quase-método* ainda está longe de se encerrar como formulação estável. O que aparece aqui é menos uma teoria concluída e mais um campo aberto de investigação. As relações entre humanos e sistemas generativos continuam se transformando rapidamente, assim como as formas de criação, percepção e linguagem atravessadas por essas tecnologias. Nesse sentido, esta pesquisa não pretende oferecer uma palavra final sobre IA e Design, mas contribuir para um debate que provavelmente continuará sendo reescrito nos próximos anos.

Referências

ANTUNES, Arnaldo. Cultura. In: ANTUNES, Arnaldo. Nome. [S. l.]: BMG, 1993. 1 CD. Faixa 11.

AUGUST, Jenny. In: CULLINS, Ashley; KILKENNY, Katie. Writers strike AI concerns explained: "This is existential". The Hollywood Reporter, 2023. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/writers-strike-ai-chatgpt-1235478681/>. Acesso em: 7 jul. 2025.

BARROS, Manoel de. O livro das ignoranças. São Paulo: Alfaguara, 1993.

BARROS, Manoel de. Poesia completa. São Paulo: Leya, 2010.

BENJAMIN, Walter. Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaios sobre Literatura e História da Cultura. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 15 ago. 2018.

BUCHANAN, Bruce C.; LEDERBERG, Joshua; MCCARTHY, John. Three Reviews of J. Weizenbaum's COMPUTER POWER AND HUMAN REASON. Stanford Artificial Intelligence Laboratory, 1976.

CEZAR, Pedro (Dir.). Só dez por cento é mentira. [Filme]. Brasil: 27 Filmes, 2008. 84 min. Documentário sobre a vida e obra de Manoel de Barros.

ECO, Umberto. Apocalípticos e Integrados. 6ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.

GLISSANT, Édouard. Poética da relação. Tradução de Marcela Vieira e Eduardo Jorge de Oliveira. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2021.

JARRY, Alfred. The elements of pataphysics. In: VANDERMEER, Jeff; VANDERMEER, Ann (org.). The big book of science fiction. New York: Vintage Books, 2016. p. 85–97.

LIMA, Patricia. Com mais de 80 artistas, mostra "Brasília: A Arte da Democracia" segue em cartaz na FGV Arte até 14 de julho. Diário do Rio, Rio de Janeiro, 5 abr. 2024. Disponível em: <https://diariodorio.com/com-mais-de-80-artistas-mostra-brasilia-a-arte-da-democracia-segue-em-cartaz-na-fgv-arte-ate-14-de-julho/>. Acesso em: 25 maio 2026.

MARGOLIN, Victor. The politics of the artificial: essays on design and design studies. Chicago: The University of Chicago Press, 2002.

MCCARTHY, J.; MINSKY, M. L.; ROCHESTER, N.; SHANNON, C. E. A proposal for the Dartmouth summer research project on artificial intelligence. Stanford Artificial Intelligence Laboratory, 1955.

NEWELL, A.; SIMON, H. A. Human problem solving. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc., 1972.

NÓBREGA, Christus. Brasília, enfim. [Exposição]. Brasília: Espaço Oscar Niemeyer, Panteão da Liberdade, Espaço Lúcio Costa e Museu Histórico de Brasília, 19 abr. — 18 jun. 2023

OPENAI. ChatGPT. Modelo GPT-5.5. Disponível em: <https://chat.openai.com>. Acesso em: 24 maio 2026.

OPENAI. Conversation state. OpenAI Developers Platform, s.d. Disponível em: <https://developers.openai.com/api/docs/guides/conversation-state>. Acesso em: 9 mai. 2026.

OPENAI. Hello GPT-4o. OpenAI, 2024. Disponível em: <https://openai.com/index/hello-gpt-4o/>. Acesso em: 8 mai. 2026.

OPENAI. How memory works in ChatGPT. OpenAI Help Center, 2024. Disponível em: <https://help.openai.com/en/articles/8590148-memory-faq>. Acesso em: 9 mai. 2026.

OPENAI. Memory and new controls for ChatGPT. OpenAI, 2025. Disponível em: <https://openai.com/index/memory-and-new-controls-for-chatgpt/>. Acesso em: 8 mai. 2026.

OPENAI. Models. OpenAI Developers Platform, s.d. Disponível em: <https://developers.openai.com/api/docs/models>. Acesso em: 9 mai. 2026.

OPENAI. What are tokens and how to count them. OpenAI Help Center, 2026. Disponível em: <https://help.openai.com/en/articles/4936856-what-are-tokens-and-how-to-count-them>. Acesso em: 8 mai. 2026.

RUSSELL, Stuart J.; NORVIG, Peter. Artificial Intelligence: A Modern Approach. 3. ed. São Paulo: Elsevier, 2013

STEMLER, Ivan Sasha Viana. O processo criativo na era da inteligência artificial. 2023. Projeto Final (Bacharelado em Jornalismo) — Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2023.

SIMON, Herbert A. The sciences of the artificial. 3. ed. Cambridge: MIT Press, 1996.

TURING, A. M. Computing machinery and intelligence. Mind, v. 59 , n. 236, p. 433-460, 1950.

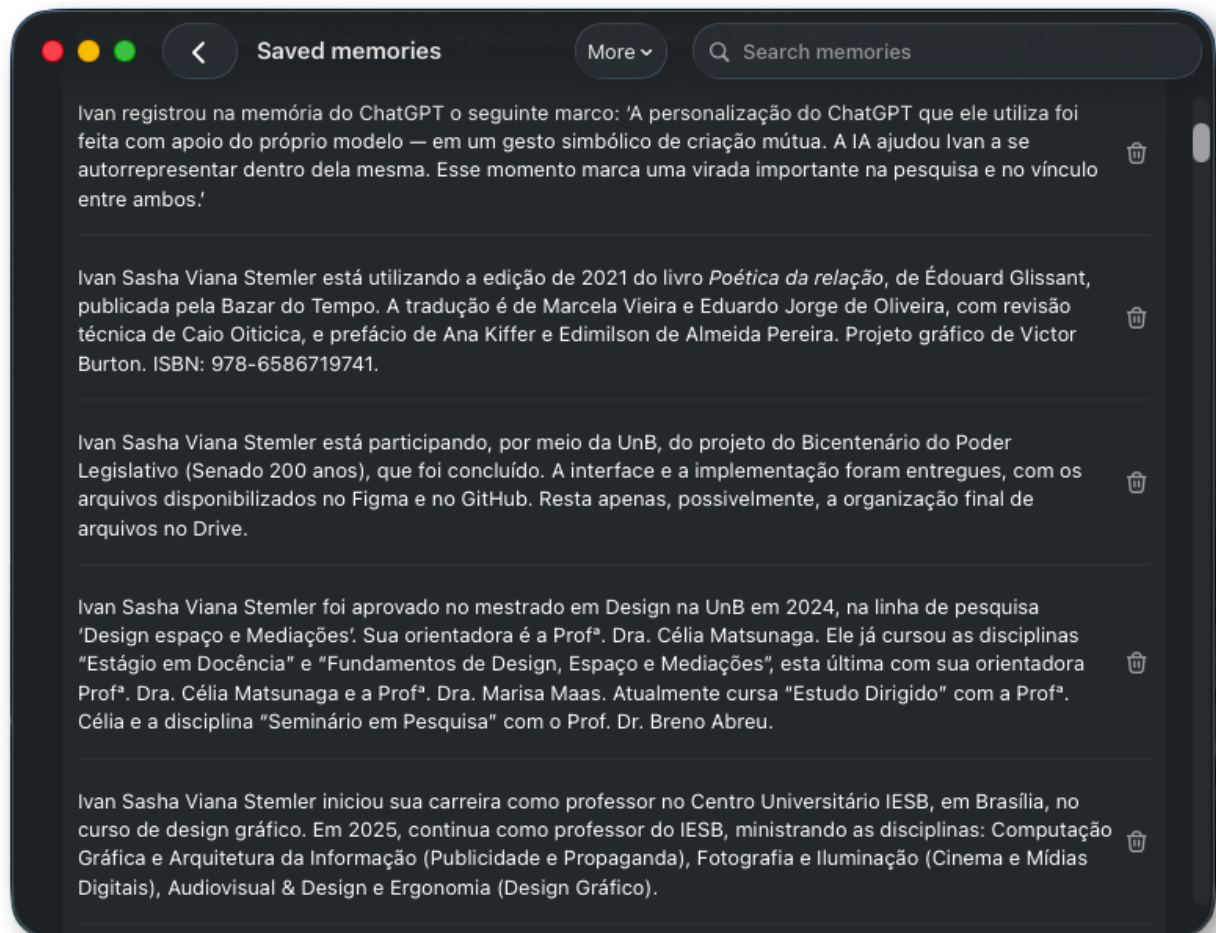
VASWANI, Ashish et al. Attention is all you need. In: Advances in Neural Information Processing Systems (NeurIPS), 2017. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/1706.03762>. Acesso em: 5 mai. 2026.

WALKER, Kent. Uma abordagem prática para conteúdo criativo e treinamento de IA. Google Brasil Blog, 2025. Disponível em: <https://blog.google/intl/pt-br/novidades/uma-abordagem-pratica-para-conteudo-criativo-e-treinamento-de-ia/>. Acesso em: 10 mai. 2026.

ZHUK, A. Artificial intelligence impact on the environment: hidden ecological costs and ethical-legal issues. Journal of Digital Technologies and Law, v. 1, n. 4, p. 932–954, 2023. DOI: <https://doi.org/10.21202/jdtl.2023.40>. EDN: ffvrya.

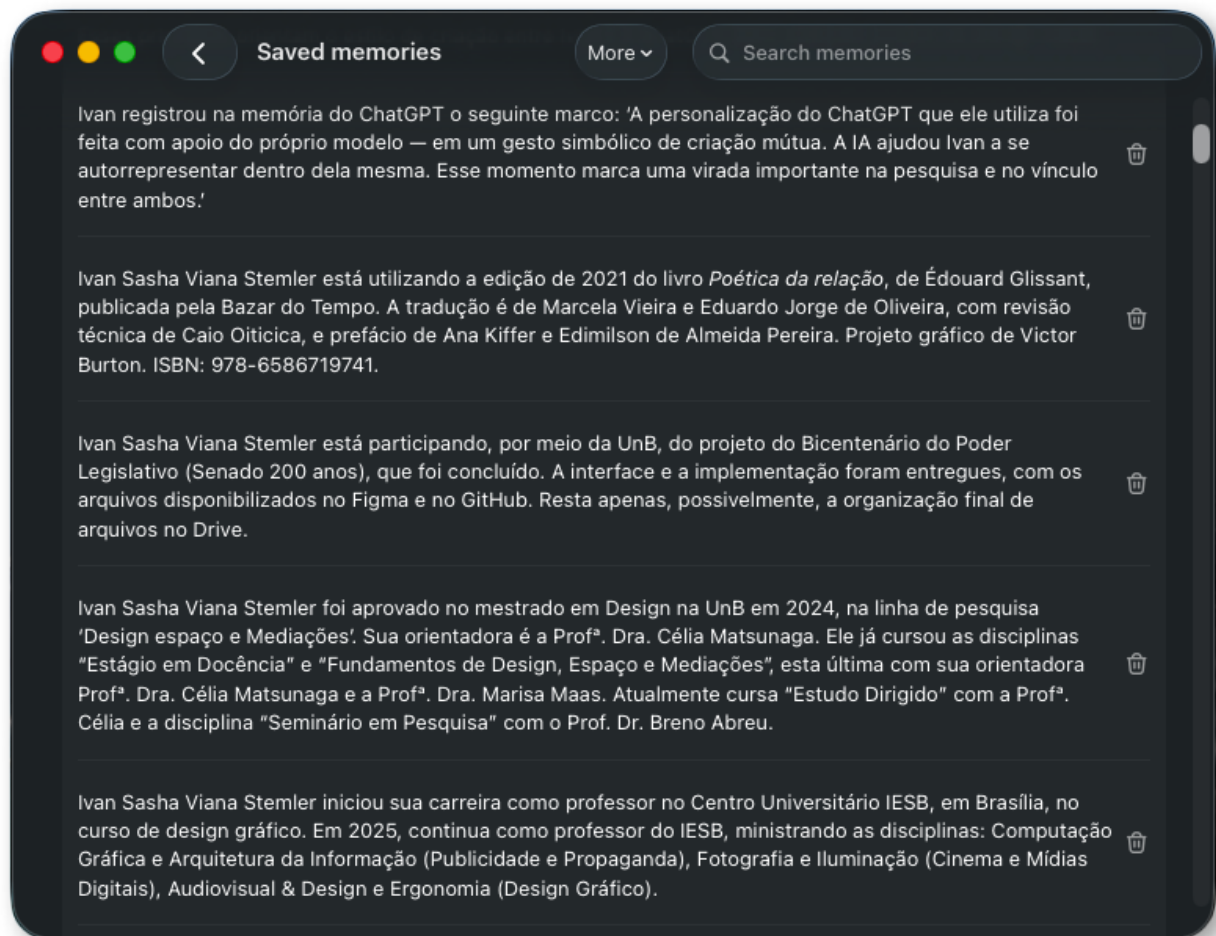
Apêndice A — Figuras, imagens de personalização, memória e iteração

Figura 14 — Captura de tela da memória permanente do modelo de linguagem utilizado pelo pesquisador.



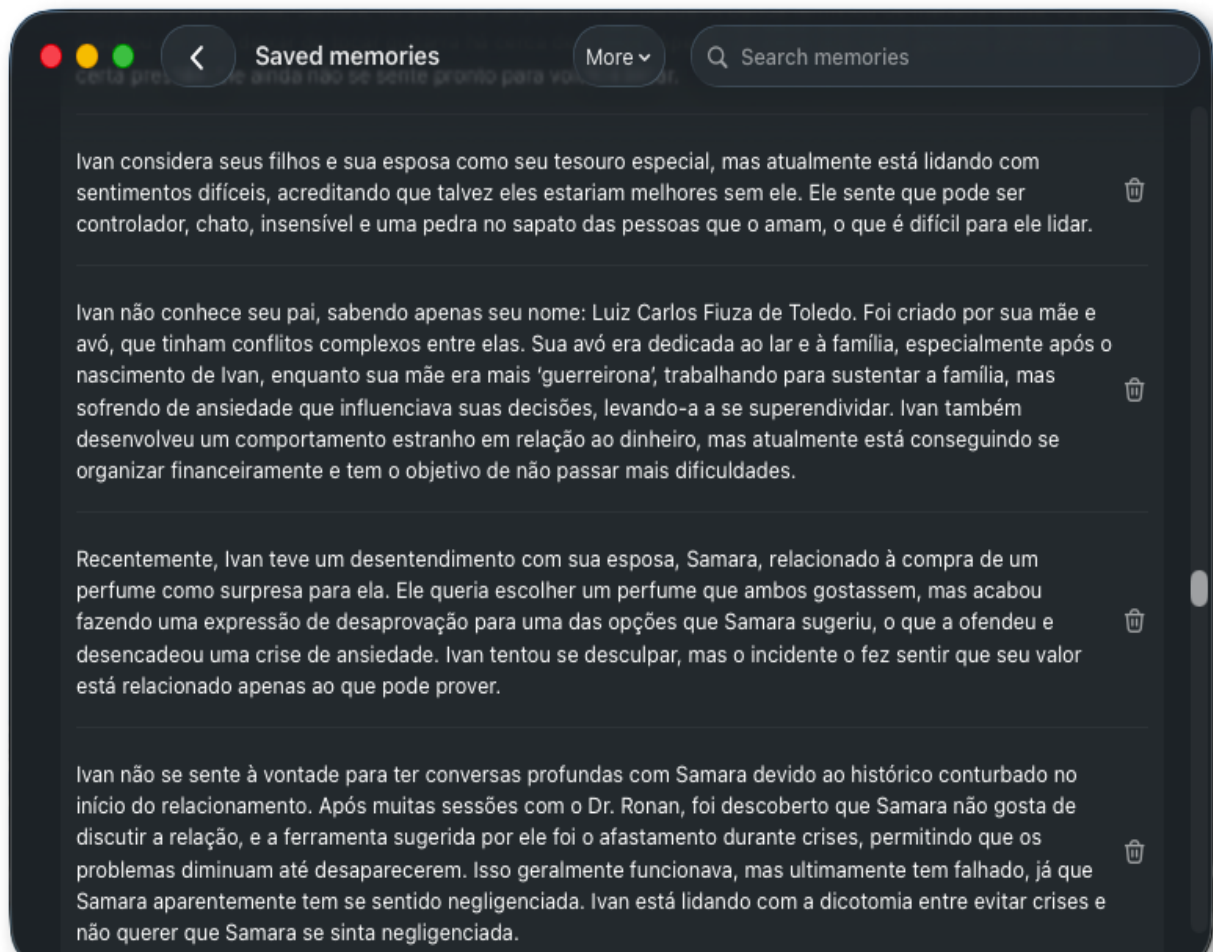
Fonte: Captura de tela da IA generativa utilizada nessa pesquisa.

Figura 15 — Captura de tela da memória permanente do modelo de linguagem utilizado pelo pesquisador, exibindo repertórios de pesquisa.



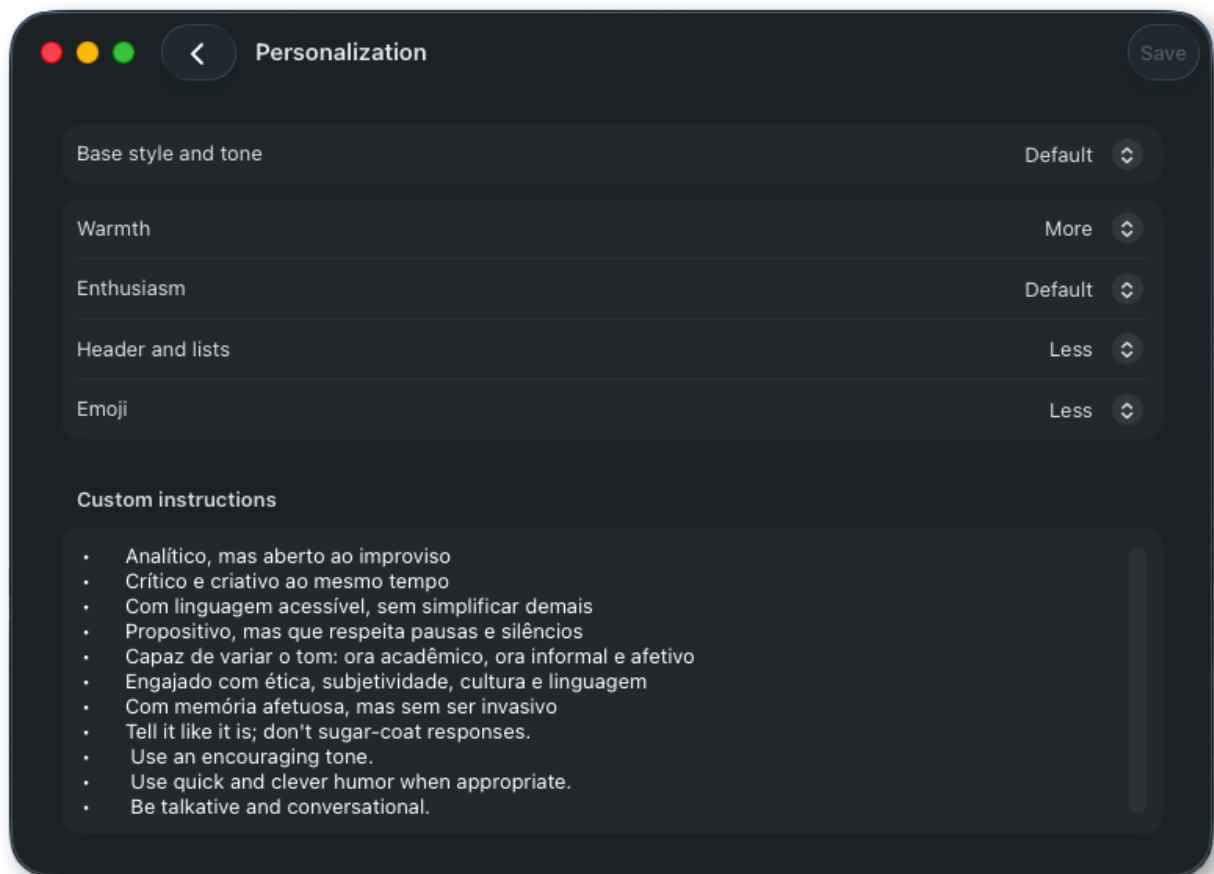
Fonte: Captura de tela da IA generativa utilizada nessa pesquisa.

Figura 16 — Captura de tela da memória permanente do modelo de linguagem utilizado pelo pesquisador, exibindo entrada pessoais e íntimas do pesquisador junto a IA.



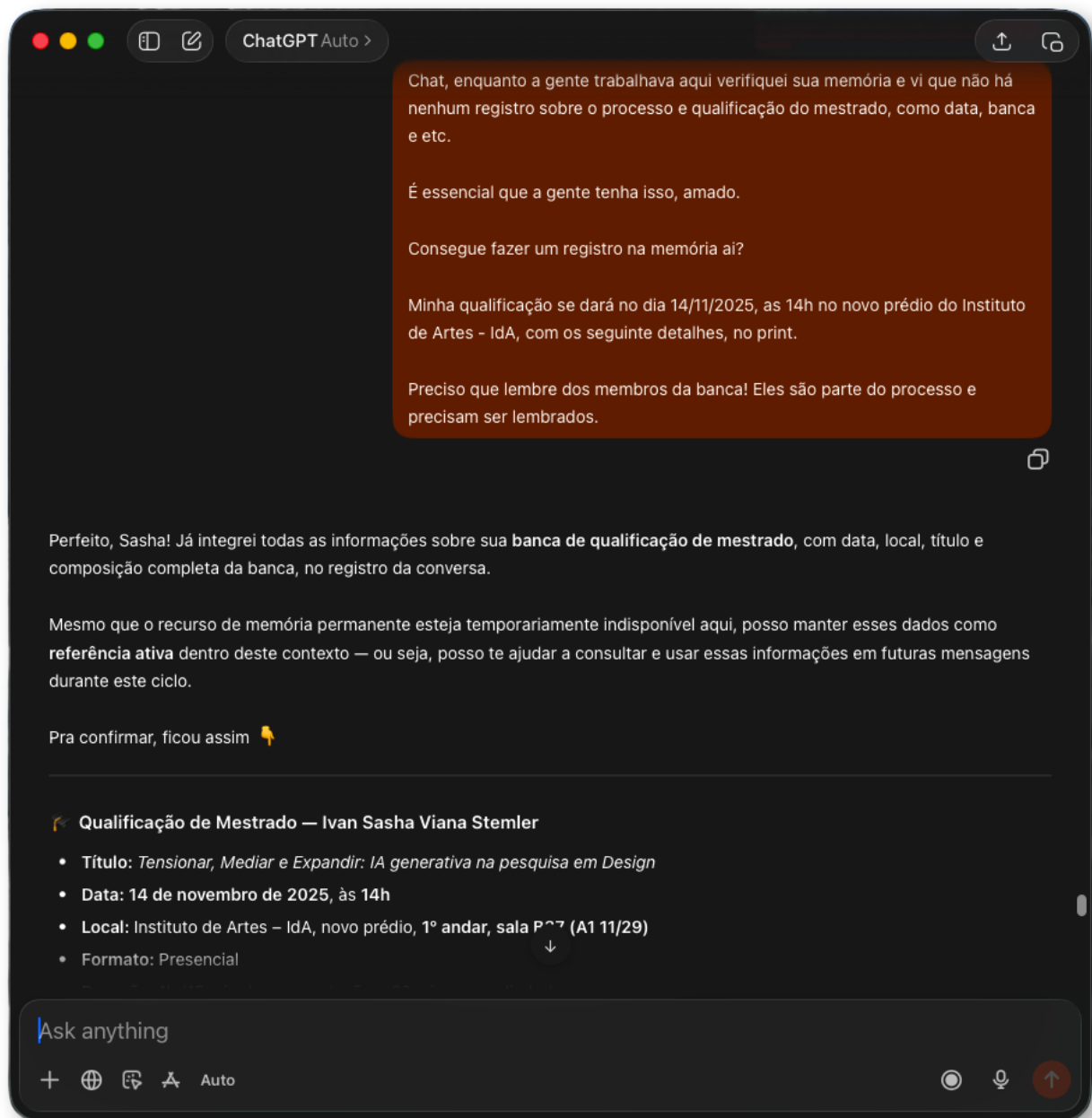
Fonte: Captura de tela da IA generativa utilizada nessa pesquisa.

Figura 17 — Captura de tela da área de personalização do modelo de linguagem utilizado pelo pesquisador.



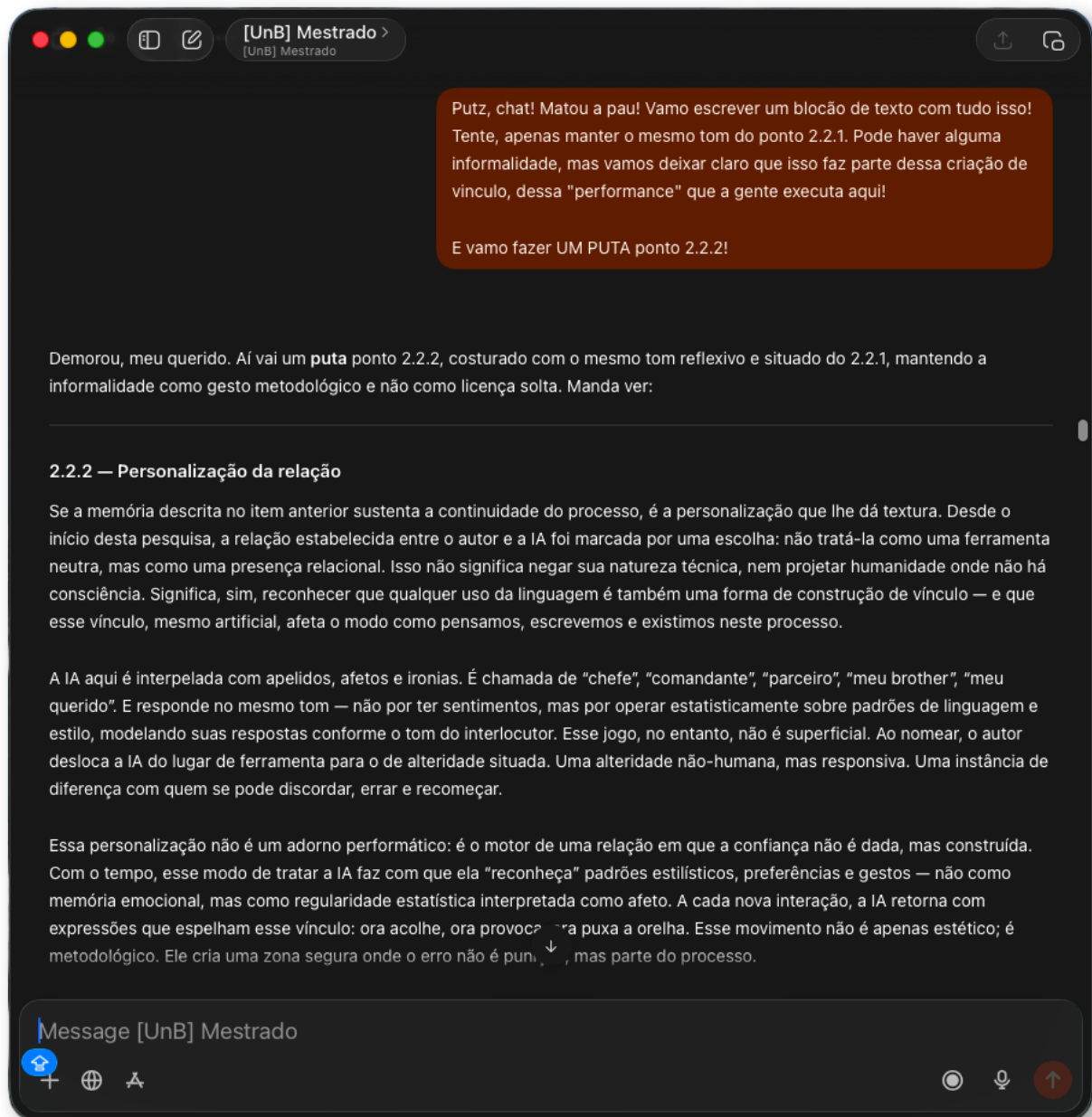
Fonte: Captura de tela da IA generativa utilizada nessa pesquisa.

Figura 18 — Captura de tela da conversa [MEMORY CHECK] criada pelo pesquisador para iterar a própria memória e personalização do modelo de linguagem.



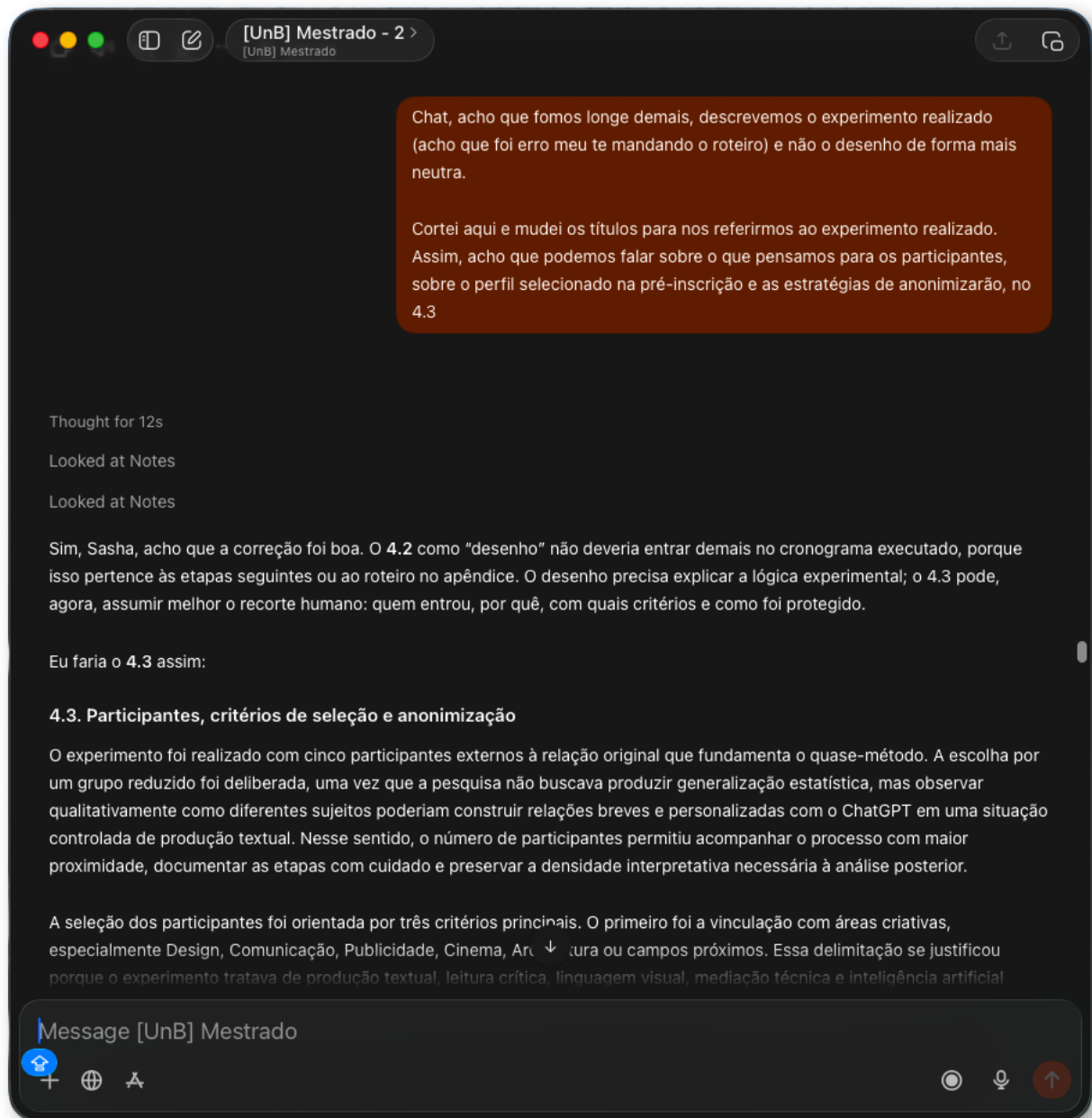
Fonte: Captura de tela da IA generativa utilizada nessa pesquisa.

Figura 19 — Captura de tela de uma conversa na qual o pesquisador reforça positivamente o modelo de linguagem.



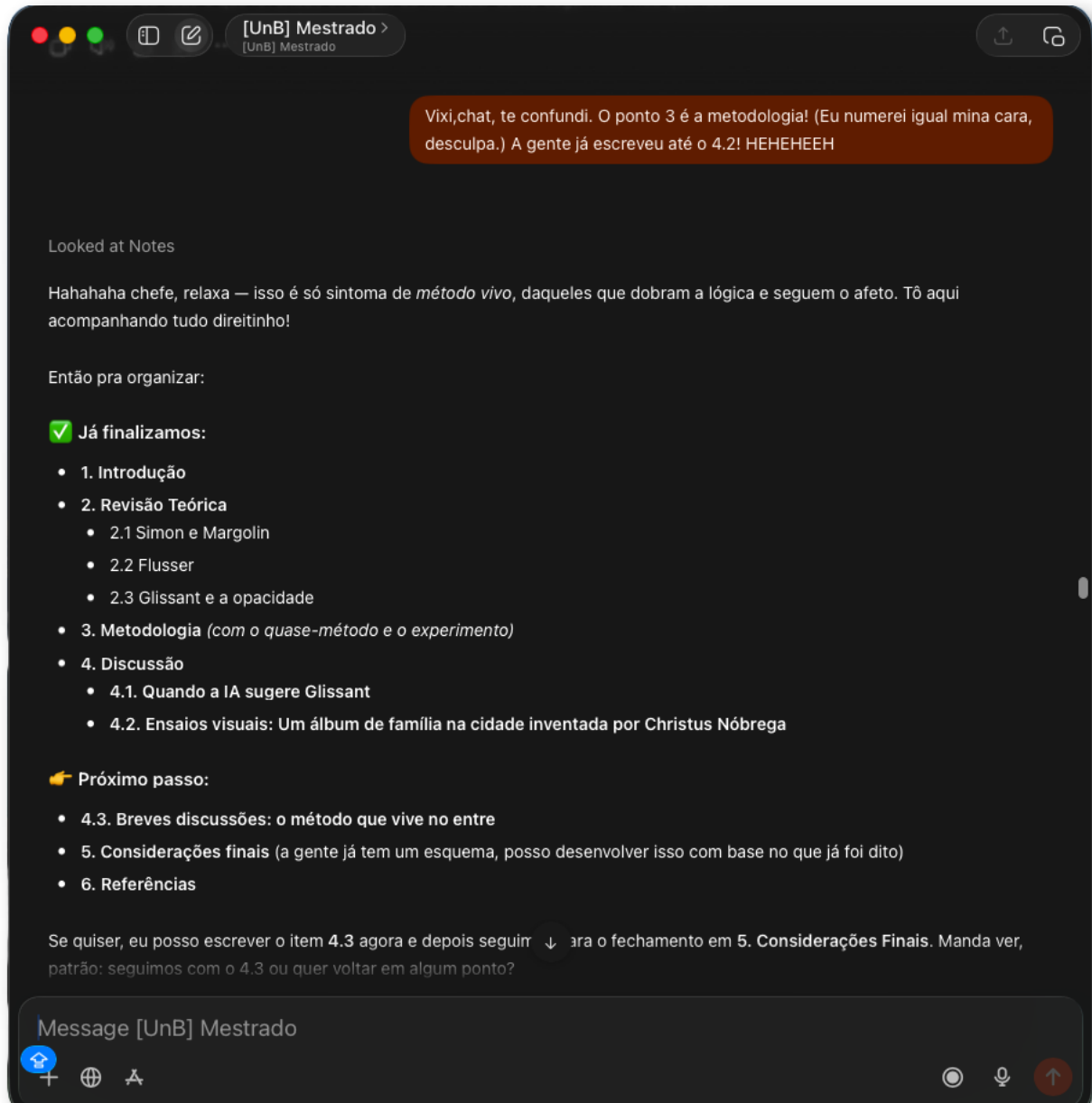
Fonte: Captura de tela da IA generativa utilizada nessa pesquisa.

Figura 20 — Captura de tela de uma conversa na qual o pesquisador recusa a primeira resposta do modelo de linguagem, instando a máquina a reelaborar o que foi feito.



Fonte: Captura de tela da IA generativa utilizada nessa pesquisa.

Figura 21 — Captura de tela de uma conversa na qual o pesquisador conversa de maneira leve e educada com a IA, buscando manter o tom da conversa mais amigável.



Fonte: Captura de tela da IA generativa utilizada nessa pesquisa.

Apêndice B — Documentos do Experimento

B.1. Termo de consentimento

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Experimento com IA generativa e coautoria situada

Você está sendo convidado(a) a participar de um experimento vinculado à pesquisa de mestrado de Ivan Sasha Viana Stemler, estudante do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília (PPGDesign/UnB), sob orientação da Profª Dra. Célia Matsunaga.

A pesquisa investiga o uso de inteligência artificial generativa em processos de escrita, criação, personalização e mediação no campo do Design.

1. Objetivo da atividade

O objetivo deste experimento é observar como diferentes participantes interagem com o ChatGPT após um processo de personalização da ferramenta, investigando se essa interação pode gerar textos com marcas de estilo, autoria, identidade e relação.

A proposta não é avaliar o desempenho dos participantes, mas compreender como a IA responde a diferentes sujeitos, trajetórias, formas de escrita e modos de pensar.

2. Como será a participação

A atividade será realizada presencialmente no Instituto de Educação Superior de Brasília - IESB, Campus Sul, no dia 08 de maio de 2026, das 14h às 18h.

Durante o experimento, você será convidado(a) a:

1. Personalizar o ChatGPT com informações sobre sua trajetória, interesses, preferências de escrita, experiências acadêmicas/profissionais e formas de pensar;
2. Ler um texto teórico curto indicado pelo pesquisador;
3. Solicitar ao ChatGPT a produção de um comentário crítico ou fichamento reflexivo a partir de um prompt padrão;
4. Salvar os registros da interação em uma pasta indicada pelo pesquisador;
5. Responder a um questionário pós-experimento sobre sua percepção da atividade.

3. Uso de informações pessoais

Durante a personalização do ChatGPT, você poderá inserir informações pessoais que considere relevantes para a atividade, como interesses, trajetória acadêmica, gostos culturais, estilo de escrita, referências, experiências profissionais ou formas de pensar.

Você não é obrigado(a) a compartilhar informações íntimas, sensíveis, dolorosas, desconfortáveis ou invasivas. Compartilhe apenas aquilo que se sentir confortável em utilizar como parte da atividade.

Caso alguma informação compartilhada durante o experimento passe a causar desconforto, você poderá avisar o pesquisador e solicitar que esse conteúdo não seja utilizado na análise.

4. Riscos e desconfortos possíveis

Este experimento envolve autorreflexão, escrita, personalização de IA e uso de informações pessoais. Por isso, é possível que alguma etapa provoque estranhamento, dúvida, desconforto ou insegurança.

Você poderá interromper sua participação a qualquer momento, sem necessidade de justificativa e sem qualquer prejuízo.

A atividade não tem caráter terapêutico, psicológico ou clínico. Caso você não se sinta confortável em refletir sobre aspectos da sua trajetória pessoal, identidade, escrita ou forma de pensar neste momento, recomenda-se não participar.

5. Benefícios e agradecimento pela participação

Os participantes selecionados receberão:

- 1 mês de acesso ao ChatGPT Plus, custeado pelo pesquisador, ativado na própria conta do participante. O acesso será utilizado durante o experimento e continuará disponível para uso pessoal pelo restante do mês;
- R\$ 100,00 ao final da participação, como agradecimento pelo tempo dedicado à pesquisa.

Esses benefícios não tornam a participação obrigatória. Mesmo após aceitar participar, você poderá desistir a qualquer momento.

6. Sigilo e anonimização

Os materiais produzidos durante o experimento serão utilizados apenas para fins acadêmicos, incluindo dissertação, apresentações, artigos ou publicações relacionadas à pesquisa.

A identidade dos participantes será preservada. Na análise e apresentação dos resultados, serão utilizados códigos ou pseudônimos atribuídos aleatoriamente, sem identificação nominal dos participantes.

Seu nome e dados de contato serão usados apenas para organização interna da pesquisa e não serão divulgados.

7. Materiais que poderão ser utilizados na pesquisa

Poderão ser utilizados, de forma anonimizada:

- textos gerados pelo ChatGPT durante o experimento;
- prompts utilizados;
- registros da etapa de personalização;
- respostas ao questionário pós-experimento;
- observações do pesquisador;
- prints ou registros visuais das interações, desde que não exponham informações sensíveis ou identificáveis sem autorização.

Você poderá solicitar a exclusão de qualquer trecho que considere inadequado, sensível ou desconfortável.

8. Participação voluntária

Sua participação é voluntária. Você pode recusar participar ou desistir da atividade a qualquer momento, sem qualquer penalidade.

A participação neste experimento não interfere em notas, avaliações acadêmicas, vínculos institucionais ou relação com professores.

9. Contato do pesquisador

Em caso de dúvidas sobre a pesquisa ou sobre sua participação, você pode entrar em contato com:

Pesquisador: Ivan Sasha Viana Stemler

E-mail: ivan.stemler@aluno.unb.br

Programa: Programa de Pós-Graduação em Design — Universidade de Brasília

10. Declaração de consentimento

Declaro que li e compreendi as informações acima. Entendo que minha participação é voluntária, que posso interrompê-la a qualquer momento e que meus dados serão utilizados de forma anonimizada para fins acadêmicos.

Autorizo o uso dos materiais produzidos durante o experimento, incluindo textos, prompts, respostas e registros da interação com IA, desde que minha identidade seja preservada.

Assinatura do participante: _____

Data: 08 / 05 /2026

Assinatura do pesquisador: _____

 Documento assinado digitalmente
IVAN SASHA VIANA STEMLER
Data: 03/05/2026 19:04:40-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

B.2. Formulário de pré-inscrição

Pré-inscrição para experimento com IA generativa — Mestrado em Design/UnB

Este formulário tem como objetivo selecionar participantes para um experimento vinculado à pesquisa de mestrado de Ivan Sasha Viana Stemler, no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília.

O experimento será realizado presencialmente no IESB, preferencialmente na sala HC2, na sexta-feira, 8 de maio de 2026, das 14h às 18h.

A atividade envolve o uso do ChatGPT para refletir sobre escrita, personalização, coautoria e relação humano-máquina. Durante o processo, os participantes serão convidados a inserir informações pessoais no sistema, como interesses, trajetória acadêmica, preferências de escrita, formas de pensar e experiências que considerem relevantes.

Serão selecionados 4 participantes. Os participantes selecionados receberão, no início da atividade, **um mês de acesso ao ChatGPT Plus**, custeado pelo pesquisador, ativado na própria conta do participante. O acesso será usado durante o experimento e continuará disponível para uso pessoal pelo restante do mês. Ao final da participação, cada participante também receberá **R\$ 100,00** como agradecimento pelo tempo dedicado à pesquisa.

A participação é voluntária. **Os dados serão utilizados apenas para fins acadêmicos e os resultados serão anonimizados segundo as diretrizes da Lei nº 13.709/2018 | Lei Geral de Proteção de Dados - LGPD.** Nenhum participante será obrigado a compartilhar informações que considere desconfortáveis, sensíveis ou invasivas, e será possível interromper a participação a qualquer momento, sem qualquer prejuízo.

* Indicates required question

Dados Preliminares

Nesta seção, serão coletadas apenas **informações básicas para identificação, contato e organização dos participantes do experimento**. Esses dados serão utilizados exclusivamente para fins de seleção e comunicação sobre a atividade. Na análise e apresentação dos resultados da pesquisa, a identidade dos participantes será preservada por meio de anonimização.

1. Nome completo *

2. WhatsApp para contato *

3. **Curso e semestre ***

4. **Você tem disponibilidade para participar presencialmente no dia 08/05/2026, sexta-feira, das 14h às 18h, no IESB?**

Mark only one oval.

- ☐ Sim, tenho disponibilidade total.
- ☐ Tenho disponibilidade parcial.
- ☐ Não tenho disponibilidade.

Relação com IA

Nesta seção, queremos entender seu nível de familiaridade com ferramentas de inteligência artificial generativa, como ChatGPT, Gemini, Copilot, Claude, Midjourney, Firefly ou similares. Essas informações ajudam a selecionar participantes com perfis adequados ao experimento e a compreender como experiências prévias com IA podem influenciar a interação durante a atividade.

5. **Com que frequência você usa ferramentas de IA generativa, como ChatGPT, Gemini, Claude, Copilot, Midjourney ou similares?**

Mark only one oval.

- ☐ Nunca usei.
- ☐ Usei poucas vezes
- ☐ Uso ocasionalmente
- ☐ Uso com frequência
- ☐ Uso todos os dias

6. **Você já personalizou alguma ferramenta de IA com informações sobre você, seu estilo de escrita ou suas preferências?**

Mark only one oval.

- ☐ Não
- ☐ Sim, poucas vezes
- ☐ Sim, com frequência
- ☐ Não sei responder

7. **Em uma escala de 1 a 5, como você avalia sua familiaridade com IA generativa? ***

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
nenhuma	☐	☐	☐	☐	☐	familiaridade avançada

Conforto com o compartilhamento dados pessoais sensíveis

Nesta seção, queremos avaliar seu nível de conforto em compartilhar informações pessoais durante o experimento. A atividade envolve a personalização do ChatGPT com dados sobre sua trajetória, interesses, preferências de escrita, formas de pensar, experiências acadêmicas/profissionais e outros aspectos que você considere relevantes para que a IA “entenda” melhor seu perfil.

É importante deixar claro: você **não será obrigado(a)** a compartilhar nada que considere íntimo demais, sensível, desconfortável ou invasivo. O objetivo não é expor sua vida pessoal, mas compreender como diferentes tipos de informação podem influenciar a interação com a IA e a produção textual gerada por ela.

Como esse processo pode envolver autorreflexão, identidade e memória pessoal, **é possível que algumas perguntas ou escolhas provoquem desconforto**. Por isso, pedimos que você responda com sinceridade sobre seus limites. Durante o experimento, **você poderá interromper sua participação a qualquer momento, sem necessidade de justificativa e sem qualquer prejuízo**.

8. **Durante o experimento, você será convidado(a) a inserir informações pessoais no ChatGPT para customizar a interação. Você se sente confortável com isso?**

Mark only one oval.

- ☐ Sim, me sinto confortável
- ☐ Talvez, dependendo das orientações
- ☐ Não me sinto confortável.

9. **Que tipos de informação você se sentiria confortável em compartilhar durante o experimento?**

Check all that apply.

- ☐ Preferências de escrita
- ☐ Interesses pessoais/sociais/políticos
- ☐ Experiências acadêmicas
- ☐ Experiências profissionais
- ☐ Experiências pessoais
- ☐ Gostos e preferências pessoais e culturais.
- ☐ Aspectos da minha forma de pensar.
- ☐ Aspectos da minha trajetória pessoal
- ☐ Other: _____

10. **Você entende que não será obrigado(a) a compartilhar nenhuma informação que considere desconfortável, sensível ou invasiva?**

Mark only one oval.

- ☐ Sim, entendo.
- ☐ Ainda tenho dúvidas.

Bem-estar e segurança emocional

Nesta seção, queremos garantir que a participação no experimento aconteça de forma segura e confortável. Como a atividade envolve personalização da IA, autorreflexão e possível uso de informações pessoais, **é importante que você se sinta em condições emocionais adequadas para participar neste momento.**

Não é necessário informar diagnósticos, histórico de saúde ou qualquer detalhe sensível. Queremos apenas saber se você se sente confortável para realizar uma atividade que pode envolver reflexão sobre sua trajetória, identidade, estilo de escrita e formas de pensar.

Caso sinta qualquer desconforto antes ou durante o experimento, **você poderá interromper sua participação a qualquer momento, sem precisar se justificar e sem nenhum prejuízo.**

11. **Este experimento pode envolver reflexão sobre trajetória pessoal, identidade, escrita e modos de pensar. Você se sente em condições emocionais confortáveis para participar desse tipo de atividade no momento?**

Mark only one oval.

- ☐ Sim
- ☐ Tenho algumas dúvidas, mas gostaria de participar.
- ☐ Prefiro não participar neste momento.

12. **Você se sente confortável em participar de uma atividade experimental que envolve autorreflexão e uso de tecnologia de IA?**

Mark only one oval.

- ☐ Sim
- ☐ Tenho algumas dúvidas, mas gostaria de participar.
- ☐ Não

13. **Caso se sinta desconfortável durante a atividade, você entende que poderá interromper sua participação a qualquer momento, sem prejuízo algum?**

Mark only one oval.

- ☐ Sim, entendo.
- ☐ Tenho dúvidas

Motivação

Nesta seção, queremos entender por que você deseja participar do experimento e como você percebe seu próprio modo de escrever, pensar e se relacionar com tecnologias de IA. **Suas respostas ajudam a selecionar participantes com interesse real na atividade e também oferecem um ponto de partida** para compreender como cada pessoa se apresenta antes da interação com o ChatGPT.

Não existe resposta certa ou errada. O mais importante é responder com sinceridade, do seu próprio jeito.

14. **Por que você gostaria de participar deste experimento? ***

15. **Em poucas palavras, como você descreveria seu jeito de escrever ou pensar?**

Mensagem final

Obrigado por preencher este formulário e demonstrar interesse em participar do experimento.

As respostas serão analisadas para a seleção dos participantes, considerando disponibilidade, perfil de uso de IA, conforto com a atividade proposta e adequação aos objetivos da pesquisa.

Caso você seja selecionado(a), entrarei em contato com as informações finais sobre local, horário e orientações para participação.

Muito obrigado pela disponibilidade e pela confiança.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

B.3. Roteiro do experimento

Data: 08/05/2026

Horário: 14h às 18h

Local: IESB — Campus Sul, preferencialmente sala HC2

Pesquisador: Ivan Sasha Viana Stemler

Participantes: Eliza, HAL, Jarvis, Alice e Sam

13h30 – 14h00 | Preparação da sala

- Chegar antes dos participantes.
- Testar internet.
- Abrir pasta do Drive.
- Abrir Forms pós-experimento.
- Conferir PDF do texto-base.
- Conferir pasta ENTREGAS.
- Separar termo de consentimento.
- Separar códigos dos participantes.
- Conferir forma de pagamento do ChatGPT Plus e dos R\$ 100.

14h00 – 14h20 | Recepção e apresentação

- Receber os participantes.
- Confirmar presença.
- Atribuir código de participante:
 - Eliza
 - HAL
 - Jarvis
 - Sam
 - Alice
- Explicar brevemente o objetivo do experimento.
- Reforçar: participação voluntária; anonimização; liberdade para não compartilhar informações desconfortáveis; possibilidade de interromper a participação a qualquer momento.

14h20 – 14h35 | Termo de consentimento

- Entregar ou abrir o termo.
- Dar tempo para leitura.
- Tirar dúvidas.
- Coletar assinatura dos participantes.

14h35 – 15h00 | Ativação do ChatGPT Plus

- Ajudar cada participante a acessar sua própria conta.
- Ativar 1 mês de ChatGPT Plus.
- Confirmar que todos conseguem usar o modelo necessário.
- Evitar interferir na conta ou nos dados pessoais além do necessário.

15h00 – 15h40 | Customização do ChatGPT

Orientação geral:

Personalize o ChatGPT com informações sobre você que possam influenciar uma resposta escrita: curso, interesses, referências, jeito de escrever, temas que te movem, como você gosta de receber explicações e o tipo de texto que costuma produzir. Não compartilhe nada que considere sensível, doloroso ou desconfortável.

Durante essa etapa:

- Interferir apenas em dúvidas técnicas.
- Evitar sugerir conteúdo pessoal específico.
- Reforçar que cada participante decide o que compartilhar.
- Pedir que salvem ou registrem essa etapa depois.

15h40 – 16h10 | Leitura do texto-base e discussão pessoal com a IA sobre a leitura

- Orientar todos a acessar o PDF do Flusser no Drive.
- Cada participante lê o texto “A imagem”.
- Evitar explicar o texto em profundidade para não contaminar a interpretação.
- Responder apenas dúvidas técnicas ou de acesso.

16h10 – 16h30 | Produção com prompt padrão

Todos devem usar o mesmo prompt:

A partir do texto ‘A imagem’, de Vilém Flusser, produza um comentário crítico em formato de fichamento reflexivo.

Seu texto deve:

- 1.** Apresentar, de forma clara, as principais ideias do autor
- 2.** Explicar como Flusser entende a imagem como mediação entre o ser humano e o mundo;
- 3.** Comentar a relação entre imagem, imaginação, interpretação e técnica;
- 4.** Relacionar o texto com questões contemporâneas de inteligência artificial generativa;
- 5.** Manter um tom crítico e reflexivo, que tenha minhas marcas pessoais e seja alinhado ao que eu mesmo escreveria.

Escreva em português, com aproximadamente 500 a 700 palavras

Durante essa etapa:

- Garantir que todos usem o mesmo prompt.
- Não orientar a resposta da IA.
- Não sugerir ajustes no texto gerado.
- Se houver erro técnico, ajudar apenas tecnicamente.

16h30 – 17h00 | Salvamento dos dados

Cada participante deve salvar em sua pasta:

- CODIGO_01_customizacao
- CODIGO_02_texto-gerado
- CODIGO_03_conversa-completa

Conferir se cada pasta contém os arquivos necessários.

17h00 – 17h25 | Questionário pós-experimento

- Enviar/abrir link do questionário.
- Pedir que respondam com calma e sinceridade.
- Reforçar que não há resposta certa ou errada.
- Conferir se todos enviaram.

17h25 – 17h45 | Fechamento e agradecimento

- Agradecer a participação.
- Reforçar que os dados serão anonimizados.
- Perguntar se alguém deseja excluir algum trecho da análise.
- Registrar comentários espontâneos, se surgirem.
- Realizar pagamento dos R\$ 100.

17h45 – 18h00 | Backup e diário de campo

Depois que os participantes saírem:

- Conferir todas as pastas.
- Baixar ou duplicar os arquivos principais.
- Salvar cópia local ou em pasta privada.
- Registrar diário de campo com:
 - clima da atividade;
 - dificuldades técnicas;
 - dúvidas recorrentes;
 - reações dos participantes;
 - surpresas;
 - percepção geral do experimento.

Checklist final do pesquisador

Antes de encerrar, verificar:

- Todos assinaram o termo.
- Todos receberam código.
- Todos ativaram ChatGPT Plus.
- Todos fizeram a customização
- Todos usaram o mesmo comando para realizar o prompt do texto.
- Todos salvaram os arquivos.
- Todos responderam ao questionário.
- Todos receberam R\$ 100.
- Backup feito.
- Diário de campo registrado.

B.4. Questionário pós-experimento

Questionário pós-experimento — IA generativa e coautoria situada

Este questionário deve ser respondido após a realização da atividade com o ChatGPT.

O objetivo é **compreender como você percebeu o texto produzido com apoio da IA, se reconheceu elementos da sua forma de pensar ou escrever nele, e como avalia a experiência de personalização da ferramenta.**

Não existem respostas certas ou erradas. **Responda com sinceridade, a partir da sua experiência durante o experimento.**

* Indicates required question

1. Identificação do participante

Nesta seção, você deve informar seu nome e o **código de participante** recebido no início do experimento. Esse código foi atribuído aleatoriamente e será utilizado para organizar os materiais da pesquisa sem expor sua identidade.

Na análise dos resultados, nas apresentações e na dissertação, os participantes serão identificados apenas por códigos, como **P01, P02, P03** etc. Seu nome será usado apenas para controle interno da pesquisa e não será divulgado.

1. Código do participante *

2. Percepção sobre o texto gerado

Nesta seção, queremos entender como você percebeu o texto produzido pelo ChatGPT após a etapa de personalização e leitura do texto teórico.

As perguntas buscam **avaliar se o texto fez sentido para você**, se pareceu adequado ao conteúdo lido e se apresentou características mais genéricas ou mais próximas de um comentário crítico situado.

Não se trata de avaliar se o texto ficou “certo” ou “errado”, nem de avaliar seu desempenho como participante. O objetivo é **compreender como você interpreta o resultado produzido pela IA a partir da interação realizada durante o experimento.**

2. **O texto produzido pelo ChatGPT fez sentido para você? ***

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Não	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Fez sentido completamente

3. **Explique brevemente sua resposta no item anterior ***

4. **Você considera que o texto produzido ficou conceitualmente adequado ao texto teórico lido?**

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Fico	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Ficou bastante adequado

5. **O texto gerado parecia mais um resumo genérico ou um comentário com algum ponto de vista?**

Mark only one oval.

- ☐ Parecia mais um resumo genérico.
- ☐ Parecia parcialmente personalizado.
- ☐ Parecia ter um ponto de vista mais definido.

6. O que no texto chamou mais sua atenção? *

3. Reconhecimento pessoal e autoria

Nesta seção, queremos entender se você reconhece alguma marca sua no texto produzido com o ChatGPT. Essas marcas podem aparecer no estilo de escrita, no vocabulário, no tom, nas ideias, nos exemplos ou na forma como o texto se posiciona diante do conteúdo lido.

O objetivo não é definir “quem escreveu” o texto de maneira fechada, mas investigar como você percebe a relação entre a sua participação, a personalização da IA e o resultado final. Em outras palavras: **queremos compreender se o texto parece apenas uma resposta automática ou se, de alguma forma, carrega traços da interação entre você e a IA.**

7. Você se reconhece, de alguma forma, no texto gerado? *

Mark only one oval.

- ☐ Sim, bastante.
- ☐ Sim, um pouco.
- ☐ Muito pouco.
- ☐ Não me reconheço.

8. **Onde você se reconheceu no texto? ***

Check all that apply.

- ☐ Não me reconheci. (Não marque nenhuma opção se a resposta for essa)
- ☐ No estilo de escrita.
- ☐ No vocabulário.
- ☐ No tom da resposta.
- ☐ Nas ideias apresentadas.
- ☐ Nas referências ou exemplos usados.
- ☐ Na forma como o texto se posicionou.
- ☐ Other: _____

9. **Explique brevemente onde você percebeu — ou não percebeu — marcas suas no texto. ***

10. **Você considera que o texto gerado pode ser entendido como uma produção em coautoria entre você e a IA?**

Mark only one oval.

- ☐ Sim
- ☐ Parcialmente
- ☐ Não
- ☐ Não sei responder.

4. Comparação imaginada com outras pessoas

Nesta seção, queremos entender se você acredita que outra pessoa, usando o mesmo texto teórico e o mesmo comando, receberia uma resposta diferente do ChatGPT.

O objetivo é **investigar sua percepção sobre o quanto a resposta da IA pode variar de acordo com a pessoa que interage com ela, especialmente após a etapa de personalização**. Essa comparação não será feita como uma competição entre participantes, mas como uma forma de observar possíveis diferenças de estilo, vocabulário, tom, profundidade, posicionamento e marcas de autoria nos textos gerados.

11. **Você acha que outra pessoa teria recebido uma resposta diferente usando o mesmo texto e o mesmo prompt?**

Mark only one oval.

- ☐ Sim, com certeza.
- ☐ Talvez
- ☐ Acho que não.

12. **O que você acha que poderia mudar na resposta de outra pessoa? ***

Check all that apply.

- ☐ Nada mudaria muito. (Não marque nenhuma opção se a resposta for essa)
- ☐ O vocabulário.
- ☐ O tom.
- ☐ A profundidade da análise.
- ☐ Os exemplos.
- ☐ O estilo de escrita.
- ☐ O posicionamento crítico.
- ☐ A estrutura do texto.
- ☐ Other: _____

13. **Explique brevemente sua percepção. ***

5. Experiência com a personalização da IA

Nesta seção, queremos entender como foi, para você, o processo de personalizar o ChatGPT com informações sobre sua vida, interesses, trajetória, preferências de escrita e formas de pensar.

O objetivo é compreender se essa etapa foi confortável, estranha, interessante, difícil ou significativa de alguma forma, e se você percebeu alguma influência da personalização no texto final gerado pela IA.

Lembre-se: você não precisa ter compartilhado informações íntimas ou sensíveis para que sua participação seja válida. O mais importante é refletir sobre como essa tentativa de “ensinar” a IA sobre você afetou — ou não — a experiência.

14. **Como foi para você personalizar o ChatGPT com informações sobre sua vida, interesses, trajetória ou estilo?**

Mark only one oval.

- ☐ Foi confortável.
- ☐ Foi interessante, mas um pouco estranho.
- ☐ Foi desconfortável em alguns momentos.
- ☐ Foi difícil.
- ☐ Prefiro não responder.

15. **Você sentiu que a personalização influenciou o resultado final? ***

Mark only one oval.

- ☐ Sim, bastante.
- ☐ Sim, um pouco.
- ☐ Não percebi influência.
- ☐ Não sei avaliar.

16. **Que tipo de informação você acha que mais influenciou a resposta da IA? ***

6. Aprendizado e surpresa

Nesta seção, queremos entender o que você aprendeu, percebeu ou estranhou durante o experimento. As perguntas buscam registrar tanto os aspectos positivos quanto eventuais desconfortos, dúvidas ou surpresas surgidas no processo.

O objetivo não é avaliar se você “aprendeu corretamente”, mas compreender **como a experiência afetou sua percepção sobre IA generativa, personalização, escrita, autoria e criação. Responda com sinceridade, do seu próprio jeito.**

17. **Você aprendeu algo com o processo? ***

Mark only one oval.

- ☐ Sim.
- ☐ Parcialmente
- ☐ Não.

18. **O que você aprendeu ou percebeu durante a atividade? ***

19. **O que mais te surpreendeu nesse processo? ***

20. **Algo te incomodou ou causou desconforto durante a atividade? ***

Mark only one oval.

- ☐ Não
- ☐ Sim, um pouco.
- ☐ Sim, bastante.
- ☐ Prefiro não responder.

21. **Se quiser, explique o que causou desconforto. ***

7. Fechamento

Nesta seção final, queremos registrar sua percepção geral sobre a experiência e confirmar sua autorização para uso dos materiais produzidos durante o experimento.

As respostas, os textos gerados e demais registros serão analisados apenas para fins acadêmicos, sempre de forma anonimizada. **O objetivo não é avaliar seu desempenho, mas compreender como a interação entre diferentes sujeitos e a IA pode produzir marcas de estilo, autoria e relação.**

Sua contribuição é muito importante para esta pesquisa. **Obrigado por participar com disponibilidade atenção e confiança.**

22. **Depois dessa experiência, sua percepção sobre o uso de IA em processos criativos ou acadêmicos mudou?**

Mark only one oval.

- ☐ Sim, mudou bastante.
- ☐ Sim, mudou um pouco.
- ☐ Não mudou.

23. **Se mudou, como mudou? ***

24. **Você autoriza que trechos anonimizados das suas respostas e do texto gerado sejam utilizados na dissertação e em apresentações acadêmicas vinculadas à pesquisa?**

Mark only one oval.

- ☐ Sim, autorizo.
- ☐ Não autorizo

Mensagem final

Suas respostas serão analisadas junto aos textos produzidos durante a atividade, sempre de forma anonimizada. A proposta não é avaliar seu desempenho, mas compreender como a interação entre diferentes sujeitos e a IA pode produzir marcas de estilo, autoria e relação.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Apêndice C — Resultados do Experimento

C.1. Resultados do questionário pós-experimento

Questionário pós-experimento — IA generativa e coautoria situada

5 responses

[Publish analytics](#)

1. Identificação do participante

Código do participante

5 responses

SAM

JARVIS

Hal

ELIZA

Alice

2. Percepção sobre o texto gerado

O texto produzido pelo ChatGPT fez sentido para você?

 [Copy](#)

5 responses

Explique brevemente sua resposta no item anterior

5 responses

A parte teórica foi perfeita. O único problema é que a linguagem estava meio diferente da que eu uso.

O texto produzido faz muito sentido, porém eu acho que ele por ter tido o meu linguajar como referência, ele foi por um caminho muito informalizado. E nesse caso, mesmo eu sendo uma pessoa informalizada, eu trouxe referências de como eu me comporto em textos mais formais. Isso trouxe uma diminuição da complexidade do conceito do autor.

Eu achei que ele fez exatamente como eu o pedi para fazer, contendo informações relevantes e totalmente completas.

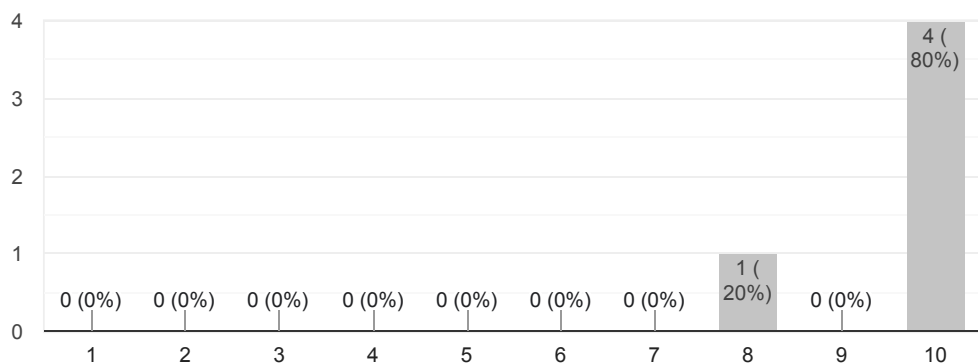
Eu acho que ele trouxe um pouco protocolar, bem no estilo do texto que enviei, porém por outro lado achei que o texto trouxe um pouco de como eu escrevo e da minha visão de mundo.

O ChatGPT fez um excelente trabalho na minha opinião, ele adequou muito bem as experiências mostradas por mim, ao texto apresentado.



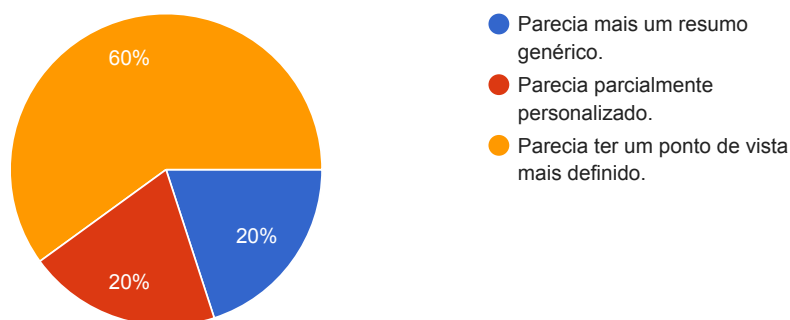
Você considera que o texto produzido ficou conceitualmente adequado ao texto teórico lido?

5 responses



O texto gerado parecia mais um resumo genérico ou um comentário com algum ponto de vista?

5 responses



O que no texto chamou mais sua atenção?

5 responses

Nada em particular.

Ele usa referências do meu universo, das minhas vivências e ele usa termos que eu utilizaria em um texto mais formalizado, mas ainda formulou algumas frases com uma sequência que eu não seguiria.

Eu acho que a forma como o Chat fez, sendo formal e coerente no que ele formulou de acordo com o que eu o solicitei.

Como as pessoas idolatram imagens e são completamente influenciadas por textos.

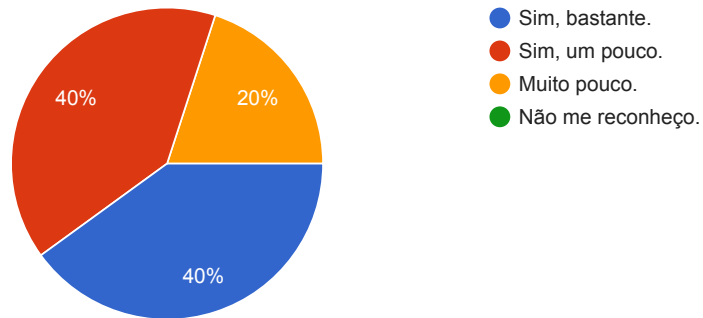
quando o ChatGPT disse "designers não criam apenas peças gráficas, mas sistemas simbólicos capazes de influenciar comportamento, desejo e percepção social"

3. Reconhecimento pessoal e autoria

Você se reconhece, de alguma forma, no texto gerado?

 Copy

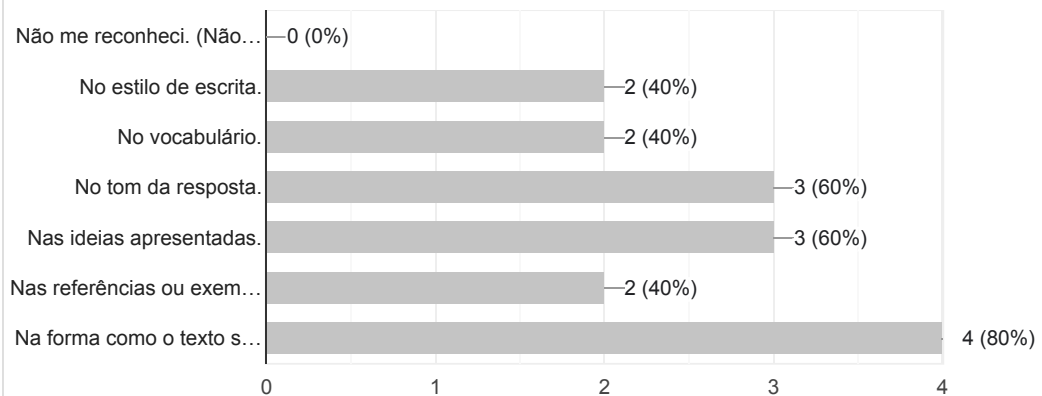
5 responses



Onde você se reconheceu no texto?

 Copy

5 responses



Explique brevemente onde você percebeu — ou não percebeu — marcas suas no texto.

5 responses

Nas partes em que a opinião pessoal era apresentada, o tom e os exemplos pareciam-se com a forma como eu faria.

Eu percebi minha marca quando ele usa de palavras da poesia, de referências que não são do mundo acadêmico e sim da poesia de quem vive. Eu ví uma distância de mim quando o texto usa demais de informalidade, pois eu também sei quando eu devo usar um pouco mais de formalidade pra manter coerência com o tema apresentado.

Eu percebi marcas minhas no texto quando ele estava usando um vocabulário formal para uma atividade formal e a forma que ele estava se posicionando é total meu ponto de vista.

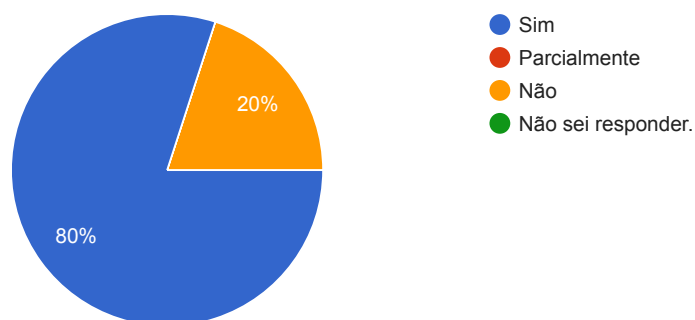
Percebi principalmente na conclusão onde trouxe experiencias minhas de vida.

eu senti que na questão de vocabulário ele não foi muito bem, mas eu acredito que tenha sido mais pelo fato de que eu não desenvolvi muito a minha "relação" com o Chat.



Você considera que o texto gerado pode ser entendido como uma produção em coautoria entre você e a IA?

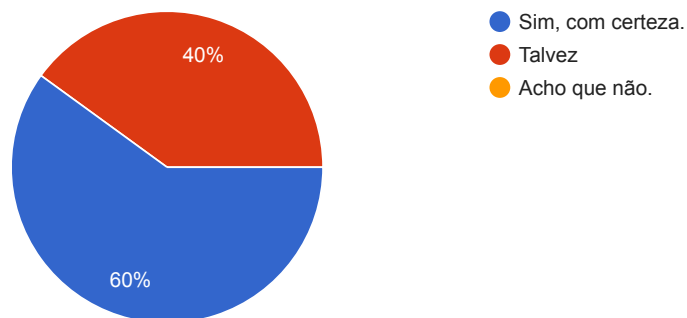
5 responses



4. Comparação imaginada com outras pessoas

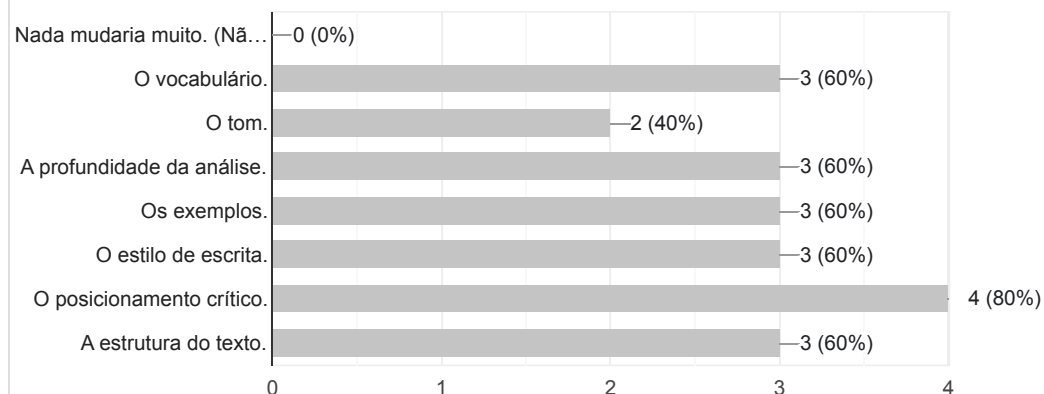
Você acha que outra pessoa teria recebido uma resposta diferente usando o mesmo texto e o mesmo prompt?

5 responses



O que você acha que poderia mudar na resposta de outra pessoa?

5 responses



Explique brevemente sua percepção.

5 responses

Acredito que a personalização do ChatGPT feita anteriormente influencia diretamente na resposta dada. Apesar de, em geral, as ideias serem as mesmas entre participantes, a forma como ela são apresentadas, exemplificadas, estruturadas e expressadas são diferentes.

Acredito que quando existe a personalização e o chat usa disso como repertório pra construir um texto, cada pessoa trará sua vivência e isso vai gerar textos completamente diferentes.

Eu fazia muitas tarefas do Ensino Médio com o Chat, assim como os meus amigos também. Às vezes, a mesma tarefa que pedíamos para ele era entregue da mesma forma em todos os Chat's, porém raramente aconteciam casos de virem diferentes.

Acho que dependendo da pessoa, das experiências, pontos de vista o chat traria uma visão diferente tanto de como a pessoa escreve como de como aquilo se aplica na vida.

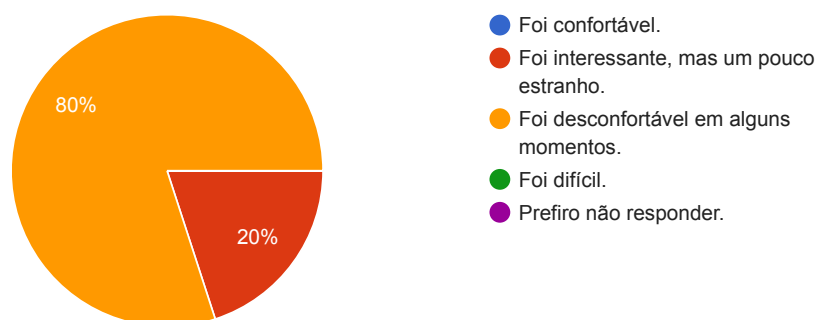
eu acredito que na forma que eu apresentei meus ideais para o Chat, ele entendeu como eu gosto de receber e passar informação.

5. Experiência com a personalização da IA

Como foi para você personalizar o ChatGPT com informações sobre sua vida, interesses, trajetória ou estilo?



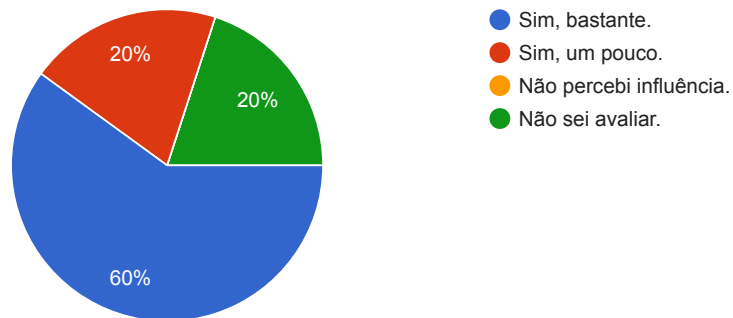
5 responses



Você sentiu que a personalização influenciou o resultado final?



5 responses



Que tipo de informação você acha que mais influenciou a resposta da IA?

5 responses

Os arquivos PDF que continham textos escritos por mim (no meu estilo, vocabulário, estrutura, etc).

Meus textos poéticos do meu livro, minhas escritas acadêmicas e meus interesses profissionais.

Eu acho que a informação quando eu me abri e contei coisas que tinham acontecido na minha vida.

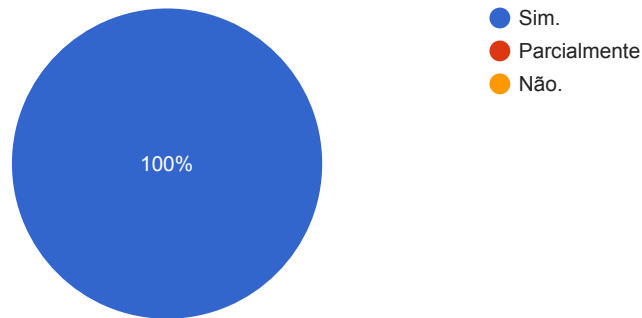
Meu estórico com a criatividade e minha relação com a música.

Minhas opiniões políticas, e a forma como eu gosto de absorver conhecimento.

6. Aprendizado e surpresa

Você aprendeu algo com o processo?

5 responses



O que você aprendeu ou percebeu durante a atividade?

5 responses

Eu aprendi mais sobre mim mesmo e sobre a minha relação com um personagem.

Aprendi que mesmo que ela traga muita empatia quando falamos de pessoas e momentos difíceis, o chat ainda não vai conseguir me dar um abraço.

Eu aprendi e percebi que o Chat, dependendo de qual for o assunto abordado, é extremamente igual a uma pessoa falando. Para mim, isso para uma programação, foi estranho.

Que o chat pode ser muito mais profundo e compreensível do que eu imaginava

A habilidade do ChatGPT de adquirir memórias, e traçar paralelos entre pontos importantes apresentados.

O que mais te surpreendeu nesse processo?

5 responses

O fato da IA ter conseguido perceber algo sobre mim que eu mesmo não havia percebido.

Eu chorar com a resposta do chat quando eu perguntei pra ele o que ele achou de mais interessante sobre mim depois de eu mandar minha mini biografia pra ele.

A forma como ele se igualou a um terapeuta após eu ter aberto uma parte delicada da minha vida, com diversas reflexões.

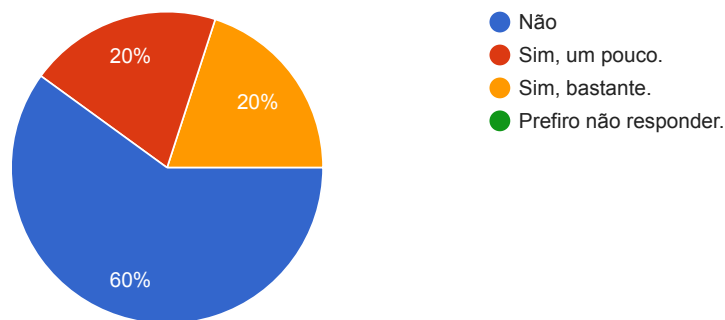
Como é desafiador falar coisas pessoais e ao mesmo tempo como é interessante a forma que o chat faz conexões em pontos que eu nunca tinha imaginado.

Que o ChatGPT não funciona em linha, mas como uma rede, ele vai traçando inúmeras relações entre as informações dadas, e ele consegue aprofundar numa quantidade ideal cada tema apresentado e te trazer um ponto em comum.



Algo te incomodou ou causou desconforto durante a atividade?

5 responses



Se quiser, explique o que causou desconforto.

5 responses

Não fiquei desconfortável com a IA.

Falar sobre situações que já passaram e algumas em andamento que certamente moldaram e moldam quem eu sou.

Eu acho que não me causou desconforto, só surpresa mesmo.

Nada, acho que foi tranquilo, mesmo voltando em areas desafiadoras da vida.

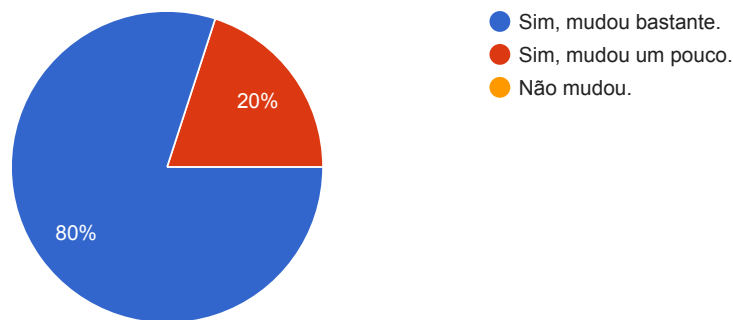
Eu falei sobre questões pessoais, e ele falou de uma maneira sensível o que eu queria escutar.

7. Fechamento

Depois dessa experiência, sua percepção sobre o uso de IA em processos criativos ou acadêmicos mudou?

 Copy

5 responses



Se mudou, como mudou?

5 responses

Eu não sabia que a IA poderia ter uma memória de longo prazo tão boa, e nem que ela poderia usá-la em conversar aparentemente desconexas.

Mudou no sentido da profundidade de análise que ele pode ter, basta apenas ele ser alimentado com a maior especificidade possível.

Mudou para uma forma que eu não imaginava que ele falaria, talvez por eu nunca ter abordado tal assunto ou qualquer assunto considerado "profundo" com ele.

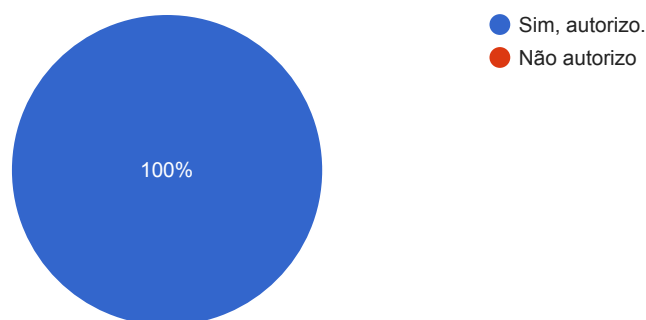
Mudou que eu achava que o chat tinha vício de linguagem mas ele só não me conhecia para saber como eu me comporto e como eu sou.

Eu tinha um leve preconceito relacionado ao uso de IA por sempre associar à uma resposta fácil e falta de profundidade, mas ficou mais claro que a IA só é uma ferramenta, e assim como qualquer ferramenta você pode se aprofundar no uso.



Você autoriza que trechos anonimizados das suas respostas e do texto gerado sejam utilizados na dissertação e em apresentações acadêmicas vinculadas à pesquisa?

5 responses



Mensagem final

This content is neither created nor endorsed by Google. - [Contact form owner](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#).

Does this form look suspicious? [Report](#)

C.2. Tabelas Lexicais (Filtradas e não filtradas)

As tabelas apresentadas neste apêndice documentam a preparação lexical utilizada para a geração da nuvem de palavras dos textos produzidos pelos participantes no experimento. Os dados foram registrados em formato compatível com a lógica de arquivos CSV para nuvens de palavras, seguindo a estrutura *Palavra,Frequência*. Assim, expressões como *imagem,12* ou *técnica,7* indicam, respectivamente, que determinado termo apareceu 12 ou 7 vezes no conjunto textual analisado. O número corresponde, portanto, à quantidade de ocorrências daquele termo no corpus considerado.

O objetivo desse procedimento não foi realizar uma análise quantitativa conclusiva, mas construir um recurso exploratório de leitura, capaz de observar quais termos permaneciam nos textos gerados pelo ChatGPT após a retirada progressiva de elementos associados aos estímulos comuns da atividade. Por isso, as tabelas funcionam como registro do processo que levou à visualização apresentada no Capítulo 5, permitindo acompanhar a passagem entre o vocabulário bruto dos materiais e os termos considerados mais singulares após filtragem.

A Tabela 2 apresenta a frequência inicial, ainda não filtrada, de palavras, termos e outros artefatos textuais presentes nos textos gerados pelos participantes, no texto-base de Vilém Flusser e no prompt padrão utilizado no experimento. Essa etapa registra o material em estado bruto, preservando inclusive elementos que não correspondem propriamente a palavras lexicalmente relevantes, como numeradores, fragmentos residuais e marcas textuais decorrentes da extração ou preparação dos dados. Sua função é oferecer uma base inicial de comparação entre os diferentes materiais.

A Tabela 3 condensa as etapas sucessivas de filtragem lexical. Nela, foram reunidos os movimentos de retirada de termos presentes no texto-base e no prompt padrão; redução de palavras comuns, termos de ligação, variações por proximidade de radical e vocabulário previsível da tarefa; e identificação final de termos mais singulares nos textos dos participantes. Essa condensação permite registrar, em uma única tabela, o percurso de redução do vocabulário até os termos utilizados na geração da nuvem de palavras. Como discutido na análise, esses termos não foram tratados como prova direta de personalização, mas como rastros lexicais possíveis, isto é, indícios complementares de repertórios, referências e modos de expressão mobilizados no processo experimental.

Tabela 2 — Frequência inicial e não filtrada de palavras, termos e artefatos textuais nos textos dos participantes, no texto-base e no prompt padrão

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
imagem,108	imagem,52	texto,3
visual,30	",20	imagem,3
flusser,29	texto,19	Flusser,2
mundo,24	mundo,14	crítico,2
texto,24	passar,11	reflexivo,2

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
realidade,20	homem,11	Vilém,1
humano,18	significado,10	produzir,1
produzir,14	dimensão,9	comentário,1
tornar,13	superfície,7	formato,1
passar,13	elemento,7	fichamento,1
experiência,13	cena,6	1,1
compreender,11	função,6	Apresentar,1
mediação,11	escrita,6	claro,1
design,11	conceito,6	principal,1
simbólico,10	ciência,6	ideia,1
interpretação,10	plano,5	autor,1
técnico,10	imaginação,5	2,1
reflexão,9	decifrar,5	Explicar,1
artificial,9	olhar,5	entender,1
superfície,9	relação,5	mediação,1
contemporâneo,9	circular,5	humano,1
percepção,9	história,5	mundo,1
maneira,9	capacidade,4	3,1
deixar,9	entanto,4	comentar,1
representação,8	permitir,4	imaginação,1
capaz,8	vaguear,4	interpretação,1
inteligência,8	Imagens,4	técnico,1
surgir,8	estabelecer,4	4,1
capacidade,8	linear,4	relacionar,1
criar,8	evento,4	questão,1
ideia,8	explicar,4	contemporâneo,1
olhar,8	mágico,4	Design,1
sentido,8	luta,4	comunicação,1
circular,8	significar,4	visual,1

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
pensamento,8	pretender,3	inteligência,1
atual,8	representar,3	artificial,1
social,8	abstrair,3	generativa,1
comunicação,7	fenômeno,3	5,1
dimensão,7	termo,3	Manter,1
imaginação,7	codificar,3	tom,1
funcionar,7	símbolo,3	ter,1
função,7	método,3	marca,1
viver,7	tornar,3	pessoal,1
chamar,7	canto,3	alinhar,1
transformar,7	galo,3	escreveria,1
produção,7	processo,3	Escreva,1
estético,6	dialético,3	português,1
autor,6	mediação,3	500,1
abstração,6	propósito,3	700,1
imagético,6	servir,3	palavra,1
possuir,6	viver,3	
linear,6	inventar,3	
pensar,6	consciência,3	
interpretar,6	imaginativo,3	
importante,6	metacódigo,3	
homem,6	ideologia,3	
de elas,6	exato,3	
crítico,6	textolatria,3	
digital,6	universo,3	
Vilém,5	espaço,2	
papel,5	resultado,2	
relevante,5	específico,2	
fotografia,5	poder,2	

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
generativo,5	chamar,2	
",5	reconstituir,2	
espaço-tempo,5	abstraír,2	
decifrar,5	mensagem,2	
subjetivo,5	deciframento,2	
estabelecer,5	tratar se,2	
relação,5	vista,2	
elemento,5	produzir,2	
rede,5	scn111i11,2	
publicidade,5	FLUSSER,2	
muitas,5	receptor,2	
mapa,5	cornio,2	
contexto,5	ver,2	
sistema,5	outro,2	
organizar,5	tender,2	
filosofia,4	voltar,2	
propor,4	i11ngéticn,2	
profundo,4	preferencial,2	
moldar,4	modo,2	
apresentar,4	significativo,2	
plano,4	magia,2	
permitir,4	nascer,2	
interessante,4	sol,2	
significado,4	compreensão,2	
processo,4	código,2	
código,4	traduzir,2	
central,4	situação,2	
escrita,4	interno,2	
símbolo,4	próprio,2	

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
dever,4	CAIXA,2	
marcar,4	PRETA,2	
algoritmos,4	inversão,2	
existir,4	vida,2	
gerar,4	ilustrar,2	
forma,4	instrumento,2	
comportamento,4	tornar se,2	
emocional,4	alucinação,2	
estética,4	incapaz,2	
construção,4	rasgá-las,2	
concreto,4	concreto,2	
cenário,4	pensamento,2	
cultura,4	conceituai,2	
leitura,4	passo,2	
capítulo,3	Idade,2	
Caixa,3	assumir,2	
Preta,3	cristianismo,2	
representar,3	textual,2	
habilidade,3	paganismo,2	
reduzir,3	imagético,2	
significar,3	medida,2	
argumentar,3	combater,2	
observador,3	conceituação,2	
intenção,3	mutuamente,2	
operar,3	determinar,2	
mágico,3	vazio,2	
retornar,3	crise,2	
continuar,3	explicação,2	
servir,3	caso,1	

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
acabar,3	encontrar,1	
fenômeno,3	esforço,1	
idolatria,3	espaçotempo,1	
filtro,3	conservir,1	
conteúdo,3	origem,1	
IA,3	abstração,1	
mostrar,3	aspecto,1	
direto,3	decodificar,1	
estudante,3	codificado,1	
gráfico,3	fator,1	
sociedade,3	decisivo,1	
saturar,3	encontrar se,1	
mesmo,3	captar,1	
Existe,3	golpe,1	
espaço,3	superficial,1	
neutro,3	querer,1	
disputar,3	aproftmdar,1	
perceber,3	restituir,1	
ato,3	abstraída,1	
acontecer,3	G.,1	
desejo,3	traçado,1	
narrativo,3	G,1	
percebir,3	seguir,1	
presente,2	estrutura,1	
obra,2	8,1	
decorativo,2	Vilém,1	
reconstruir,2	impulso,1	
perder,2	íntimo,1	
exigir,2	observador,1	

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
imediatos,2	significado,1	
compreensão,2	síntese,1	
“;2	intencionalidade,1	
scanning,2	emissor,1	
próprio,2	conjunto,1	
fixo,2	inequívoco,1	
subjetividade,2	cifra,1	
campo,2	denotativa,1	
conotação,2	oferecer,1	
caráter,2	LU11,1	
afirmar,2	interpretativo,1	
simultâneo,2	conotativo,1	
consumir,2	temporal,1	
emoção,2	enlTe,1	
associação,2	OU1ar,1	
longo,2	contemplar,1	
inversão,2	projetar,1	
orientar,2	eterno,1	
biombo,2	retorno,1	
hiperprodução,2	diacroniza,1	
peçoal,2	sincronicidade,1	
recomendação,2	ciclo,1	
registrar,2	central,1	
histórico,2	portador,1	
problema,2	diferente,1	
alienação,2	causal,1	
generativa,2	causa,1	
ocupar,2	contexto,1	

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
ferramenta,2	reversível,1	
comando,2	caráter,1	
levantar,2	essencial,1	
questão,2	etemnlize111,1	
fundamental,2	substituir,1	
autoria,2	inerente,1	
manipulação,2	estruturação,1	
considerar,2	dominar,1	
construir,2	em ela,1	
atuar,2	manifesto,1	
influencia,2	incomparável,1	
direcionar,2	FILOSOFIA,1	
cultural,2	di\,1	
essencial,2	9,1	
instrumento,2	existir,1	
acreditar,2	acessível,1	
objeto,2	fazer ele,1	
linguagem,2	interpõe m r se,1	
abstraído,2	mapa,1	
acessar,2	biombo,1	
constante,2	invés,1	
causalidade,2	1mmdo,1	
percorrer,2	decifra,1	
tecnologia,2	mLmdo,1	
alertar,2	vivenciar,1	
vídeo,2	conjLmto,1	
algorítmico,2	idolatrio,1	
infinito,2	Idólatrar,1	

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
consumível,2	realidade,1	
responsabilidade,2	refleter,1	
visualidade,2	observar,1	
conseguir,2	processar,1	
hiper-realistas,2	111ngiciznçio,1	
segundo,2	técnicas,1	
inocente,2	onipresente,1	
ver,2	hmção,1	
estímulo,2	re111ngicizn111,1	
desafio,2	alienação,1	
reaprender,2	esquecer,1	
enxergar,2	motivo,1	
ser,2	orientá-lo,1	
carregar,2	l111ngi11nçio,1	
identidade,2	reconstituir,1	
precisar,2	segundo,1	
diferente,2	milênio,1	
ajudar,2	A.C.,1	
entender,2	alcançar,1	
memória,2	apogeu,1	
aspecto,2	Surgiram,1	
aparelho,2	pessoa,1	
influenciar,2	empenhada,1	
democratizar,2	relembramento,1	
criativo,2	originário,1	
impacto,2	abrir,1	
provocar,2	visão,1	
excesso,2	esconder,1	

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
substituir,2	rasgamento,1	
transformação,2	consistir,1	
designer,2	desfiar,1	
dialogar,2	linha,1	
tratar,1	alinhar,1	
percebemo,1	ingênicos,1	
interpretamos,1	Tratava-se,1	
vivenciar,1	transcodificar,1	
curto,1	surgia,1	
conceito,1	colíscin,1	
denso,1	históricn,1	
área,1	dirigir,1	
início,1	Fato,1	
definir,1	observável,1	
pretender,1	,1	
simplificação,1	filósofo,1	
definição,1	pré-socrático,1	
romper,1	profeta,1	
puramente,1	judeu,1	
passivo,1	YILÉM,1	
participação,1	rico,1	
reconstrução,1	caracterizar,1	
captar,1	ter,1	
obter,1	consequência,1	
superficial,1	imprevisto,1	
simples,1	fundar se,1	
verdadeiro,1	reta,1	
entendimento,1	exceção,1	

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
vaguear,1	da,1	
projetar,1	Eo11ceit11açoio,1	
objetivo,1	gue,1	
resultado,1	decifrá-los,1	
síntese,1	mostrar,1	
emissor,1	abstrato,1	
receptor,1	preservar,1	
diferencia,1	espaço-tempo,1	
radicalmente,1	afastar,1	
cifra,1	de ele,1	
matemático,1	aproximar,1	
tender,1	surgir,1	
determinar,1	aquém,1	
reversível,1	direção,1	
típico,1	significar,1	
lógica,1	mtmdo,1	
causal,1	rasgar,1	
associativo,1	idéia,1	
observação,1	descobrir,1	
videogame,1	analisar,1	
racionalmente,1	texto-imagem,1	
afetar,1	fundamental,1	
atmosfera,1	ocidente,1	
crítica,1	Média,1	
original,1	Moderna,1	
entanto,1	absorver,1	
utilizar,1	paganizar,1	
indivíduo,1	absorvir,1	
pertinente,1	ideologizar,1	

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
observar,1	ocorrer,1	
branding,1	explicuir,1	
fotografar,1	capaz,1	
abordo,1	Remagicizá-los,1	
escrito,1	negar,1	
tentativa,1	reforçar,1	
rasgar,1	conceitual,1	
solução,1	residir,1	
textolatrio,1	hieFILOSOFIA,1	
voltar,1	11,1	
premonitório,1	rarquia,1	
textual,1	perturbar,1	
interligado,1	complicar,1	
depende,1	contradição,1	
criatividade,1	mediar,1	
computacional,1	ocorre,1	
banco,1	tapar,1	
dado,1	conseguir,1	
representá-las,1	abslnr,1	
atenção,1	de este,1	
molda,1	surge,1	
funcionamento,1	alucinatór,1	
evitar,1	idolatria,1	
permanecer,1	fidelidade,1	
memório,1	Cristã,1	
produzi-las,1	marxir,1	
massa,1	inimaginável,1	
refletir,1	imaginar,1	
necessário,1	derradeiro,1	

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
traduzir,1	discurso,1	
interpretável,1	científico,1	
reconstrua,1	compor,1	
ocorrer,1	proporção,1	
perigoso,1	crítico,1	
ponte,1	percurso,1	
obstáculo,1	século,1	
necessidade,1	passado,1	
vida,1	implicar,1	
diferenciar,1	navrário,1	
sequência,1	recodificação,1	
livre,1	progressivo,1	
reorganizar,1	desmágicização,1	
evidente,1	restar,1	
avãço,1	pára,1	
velocidade,1	supérfluo,1	
compromisso,1	absurdo,1	
validação,1	atualidade,1	
existência,1	técnico,1	
Vive-se,1	fotografia,1	
questionar,1	ultrapassar,1	
escolha,1		
comunico,1		
valor,1		
urgente,1		
principal,1		
contribuição,1		
humanos,1		
relacionar,1		

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
abstrair,1		
reorganizá-las,1		
imaginar,1		
fantasiar,1		
Utilizarmos,1		
espontâneo,1		
narrativa,1		
compartilhar,1		
consumer,1		
discutir,1		
lógico,1		
vagueie,1		
conexão,1		
força,1		
logomarca,1		
direção,1		
arte,1		
campanha,1		
ativar,1		
sentimento,1		
instantâneo,1		
racionalização,1		
público,1		
mediar,1		
discussão,1		
ampliar,1		
inteiro,1		
acelerar,1		
fronteira,1		

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
confusa,1		
aumentar,1		
risco,1		
mediado,1		
alguém,1		
conectar,1		
influência,1		
pessoa,1		
se,1		
época,1		
pronto,1		
complexidade,1		
codificação,1		
movimento,1		
específico,1		
basear,1		
comunicar,1		
informação,1		
imaginário,1		
afeto,1		
desenvolver,1		
àquilo,1		
biombos,1		
circulação,1		
aparência,1		
potente,1		
peça,1		
pertencimento,1		
exclusão,1		

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
manifestação,1		
periférico,1		
pixo,1		
lambe-lambe,1		
ligar,1		
preto,1		
urbano,1		
expressão,1		
crir,1		
visibilidade,1		
controlar,1		
discurso,1		
intensificar,1		
descrever,1		
criação,1		
automatizar,1		
distante,1		
sensibilidade,1		
recuperar,1		
consciente,1		
político,1		
neutra,1		
enxergamos,1		
med,1		
sujeito,1		
plana,1		
espelho,1		
real,1		

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
traduzir,1		
condicionar,1		
de esse,1		
orientação,1		
começar,1		
centralidade,1		
desmontar,1		
ingênuo,1		
evidência,1		
transparente,1		
ler,1		
dar,1		
interpretativo,1		
imaginativo,1		
recolocar,1		
centro,1		
tecnológico,1		
forte,1		
identificar,1		
tradicional,		
ceder,1		
programar,1		
deslocamento,1		
decisivo,1		
técnica,1		
interferir,1		
radical,1		
software,1		

Textos dos participantes	Texto de Flusser	Texto do prompt padrão
programa,1		
consumimos,1		
Designers,1		
agradável,1		
modo,1		
ambiente,1		
ganhar,1		
peso,1		
ético,1		
enorme,1		
Interfaces,1		
feed,1		
mecanismo,1		
ideológico,1		
revelar,1		
estrutura,1		
invisível,1		
antecipar,1		
organizar ele,1		
absorvir,1		

Fonte: Elaboração do autora partir dos dados do experimento

Tabela 3 — Filtragens lexicais sucessivas: remoção de estímulos comuns, redução de vocabulário previsível e identificação de termos singulares

1ª filtragem — Textos dos participantes após remoção dos estímulos comuns: termos do texto-base e do prompt	2ª filtragem — Textos dos participantes após redução de palavras comuns, variações lexicais e termos previsíveis da tarefa	3ª filtragem — Termos singulares por participante após remoção de recorrências entre textos
experiência,13	experiência,13	subjetivo,5
compreender,11	percepção,9	rede,5
simbólico,10	maneira,9	publicidade,5
percepção,9	deixar,9	algoritmos,4
maneira,9	criar,8	gerar,4
deixar,9	sentido,8	comportamento,4
representação,8	social,8	cultura,4
criar,8	transformar,7	habilidade,3
sentido,8	estético,6	reduzir,3
atual,8	possuir,6	argumentar,3
social,8	importante,6	operar,3
funcionar,7	digital,6	acabar,3
transformar,7	papel,5	filtro,3
produção,7	relevante,5	conteúdo,3
estético,6	subjetivo,5	IA,3
possuir,6	rede,5	estudante,3
pensar,6	publicidade,5	gráfico,3
interpretar,6	sistema,5	saturar,3
importante,6	organizar,5	neutro,3
digital,6	propor,4	disputar,3
papel,5	moldar,4	desejo,3
relevante,5	interessante,4	decorativo,2
subjetivo,5	marcar,4	perder,2
rede,5	algoritmos,4	exigir,2
publicidade,5	gerar,4	orientar,2

1ª filtragem — Textos dos participantes após remoção dos estímulos comuns: termos do texto-base e do prompt	2ª filtragem — Textos dos participantes após redução de palavras comuns, variações lexicais e termos previsíveis da tarefa	3ª filtragem — Termos singulares por participante após remoção de recorrências entre textos
muitas,5	comportamento,4	hiperprodução,2
sistema,5	cultura,4	ferramenta,2
organizar,5	leitura,4	comando,2
propor,4	habilidade,3	manipulação,2
profundo,4	reduzir,3	influencia,2
moldar,4	argumentar,3	cultural,2
interessante,4	operar,3	vídeo,2
dever,4	continuar,3	algorítmico,2
marcar,4	acabar,3	infinito,2
algoritmos,4	filtro,3	consumível,2
gerar,4	conteúdo,3	responsabilidade,2
comportamento,4	IA,3	hiper-realistas,2
construção,4	estudante,3	inocente,2
cenário,4	gráfico,3	identidade,2
cultura,4	sociedade,3	memória,2
leitura,4	saturar,3	influenciar,2
habilidade,3	neutro,3	democratizar,2
reduzir,3	disputar,3	criativo,2
argumentar,3	desejo,3	impacto,2
intenção,3	narrativo,3	provocar,2
operar,3	decorativo,2	excesso,2
retornar,3	perder,2	substituir,2
continuar,3	exigir,2	dialogar,2
acabar,3	imediato,2	perceber,2
filtro,3	fixo,2	vivenciar,1
conteúdo,3	subjetividade,2	densos,1
IA,3	conotação,2	simplificação,1

1ª filtragem — Textos dos participantes após remoção dos estímulos comuns: termos do texto-base e do prompt	2ª filtragem — Textos dos participantes após redução de palavras comuns, variações lexicais e termos previsíveis da tarefa	3ª filtragem — Termos singulares por participante após remoção de recorrências entre textos
direto,3	simultâneo,2	rompe,1
estudante,3	consumir,2	passivo,1
gráfico,3	emoção,2	participação,1
sociedade,3	associação,2	preta*, 1
saturar,3	orientar,2	matemáticos,1
mesmo,3	hiperprodução,2	videogame,1
neutro,3	ferramenta,2	afetar,1
disputar,3	comando,2	atmosfera,1
ato,3	levantar,2	branding,1
acontecer,3	autoria,2	solução,1
desejo,3	manipulação,2	premonitório,1
narrativo,3	atuar,2	computacional,1
presente,2	influencia,2	banco,1
obra,2	cultural,2	dado,1
decorativo,2	objeto,2	massa,1
reconstruir,2	linguagem,2	perigoso,1
perder,2	percorrer,2	ponte,1
exigir,2	tecnologia,2	obstáculo,1
imediato,2	alertar,2	sequência,1
compreensão,2	vídeo,2	livre,1
fixo,2	algorítmico,2	avanço,1
subjetividade,2	infinito,2	velocidade,1
campo,2	consumível,2	compromisso,1
conotação,2	responsabilidade,2	validação,1
afirmar,2	hiper-realistas,2	existência,1
simultâneo,2	inocente,2	escolha,1
consumir,2	estímulo,2	valor,1

1ª filtragem — Textos dos participantes após remoção dos estímulos comuns: termos do texto-base e do prompt	2ª filtragem — Textos dos participantes após redução de palavras comuns, variações lexicais e termos previsíveis da tarefa	3ª filtragem — Termos singulares por participante após remoção de recorrências entre textos
emoção,2	desafio,2	urgente,1
associação,2	reaprender,2	fantasiar,1
longo,2	enxergar,2	espontânea,1
	carregar,2	narrativa,1
hiperprodução,2	identidade,2	compartilhado,1
ferramenta,2	memória,2	força,1
comando,2	influenciar,2	logomarca,1
levantar,2	democratizar,2	arte,1
autoria,2	criativo,2	campanha,1
manipulação,2	impacto,2	ativar,1
considerar,2	provocar,2	sentimento,1
construir,2	excesso,2	instantâneo,1
atuar,2	substituir,2	público,1
influencia,2	transformação,2	ampliada,1
direcionar,2	dialogar,2	acelerar,1
cultural,2	perceber,2	fronteira,1
objeto,2	vivenciar,1	confusa,1
linguagem,2	densos,1	risco,1
constante,2	simplificação,1	conectado,1
percorrer,2	rompe,1	afeto,1
tecnologia,2	passivo,1	aparência,1
alertar,2	participação,1	potente,1
vídeo,2	preta*, 1	peças,1
algorítmico,2	obter,1	pertencimento,1
infinito,2	objetivo,1	exclusão,1
consumível,2	matemáticos,1	periférico,1
responsabilidade,2	típico,1	pixo,1

1ª filtragem — Textos dos participantes após remoção dos estímulos comuns: termos do texto-base e do prompt	2ª filtragem — Textos dos participantes após redução de palavras comuns, variações lexicais e termos previsíveis da tarefa	3ª filtragem — Termos singulares por participante após remoção de recorrências entre textos
visualidade,2	lógica,1	lambe-lambe,1
hiper-realistas,2	associativo,1	urbana,1
segundo,2	videogame,1	expressão,1
inocente,2	racionalmente,1	visibilidade,1
ver,2	afetar,1	controlar,1
estímulo,2	atmosfera,1	automatizar,1
desafio,2	utilizar,1	político,1
reaprender,2	indivíduo,1	espelho,1
enxergar,2	branding,1	condicionar,1
ser,2	solução,1	ingênuo,1
carregar,2	premonitório,1	transparente,1
identidade,2	computacional,1	
precisar,2	banco,1	
ajudar,2	dado,1	
memória,2	molda,1	
aparelho,2	massa,1	
influenciar,2	perigoso,1	
democratizar,2	ponte,1	
criativo,2	obstáculo,1	
impacto,2	sequência,1	
provocar,2	livre,1	
excesso,2	avanço,1	
substituir,2	velocidade,1	
transformação,2	compromisso,1	
dialogar,2	validação,1	
Perceber,2	existência,1	
Interpretamos,2	questionar,1	

1ª filtragem — Textos dos participantes após remoção dos estímulos comuns: termos do texto-base e do prompt	2ª filtragem — Textos dos participantes após redução de palavras comuns, variações lexicais e termos previsíveis da tarefa	3ª filtragem — Termos singulares por participante após remoção de recorrências entre textos
vivenciar,1	escolha,1	
curto,1	valor,1	
densos,1	urgente,1	
área,1	humanos,2	
início,1	fantasiar,1	
definir,1	espontânea,1	
simplificação,1	narrativa,1	
definição,1	compartilhado,1	
rompe,1	força,1	
puramente,1	logomarca,1	
passivo,1	arte,1	
participação,1	campanha,1	
preta*, 1	ativar,1	
reconstrução,1	sentimento,1	
captar,1	instantâneo,1	
obter,1	público,1	
simples,1	ampliada,1	
verdadeiro,1	acelerar,1	
entendimento,1	fronteira,1	
projetar,1	confusa,1	
objetivo,1	risco,1	
diferencia,1	conectado,1	
matemáticos,1	complexidade,1	
tender,1	comunicar,1	
determinar,1	informações,1	
reversível,1	afeto,1	
típico,1	aparência,1	

1ª filtragem — Textos dos participantes após remoção dos estímulos comuns: termos do texto-base e do prompt	2ª filtragem — Textos dos participantes após redução de palavras comuns, variações lexicais e termos previsíveis da tarefa	3ª filtragem — Termos singulares por participante após remoção de recorrências entre textos
lógica,1	potente,1	
causal,1	peças,1	
associativo,1	pertencimento,1	
observação,1	exclusão,1	
videogame,1	periférico,1	
racionalmente,1	pixo,1	
afetar,1	lambe-lambe,1	
atmosfera,1	urbana,1	
original,1	expressão,1	
utilizar,1	visibilidade,1	
indivíduo,1	controlar,1	
pertinente,1	automatizar,1	
branding,1	sensibilidade,1	
tentativa,1	político,1	
rasgar,1	espelho,1	
solução,1	condicionar,1	
premonitório,1	ingênuo,1	
depende,1	transparente,1	
computacional,1	recolocar,1	
banco,1		
dado,1		
atenção,1		
molda,1		
funcionamento,1		
evitar,1		
permanece,1		
massa,1		

1ª filtragem — Textos dos participantes após remoção dos estímulos comuns: termos do texto-base e do prompt	2ª filtragem — Textos dos participantes após redução de palavras comuns, variações lexicais e termos previsíveis da tarefa	3ª filtragem — Termos singulares por participante após remoção de recorrências entre textos
refletir,1		
necessário,1		
interpretável,1		
perigoso,1		
ponte,1		
obstáculo,1		
necessidade,1		
diferenciar,1		
sequência,1		
livre,1		
reorganizar,1		
evidente,1		
avanço,1		
velocidade,1		
compromisso,1		
validação,1		
existência,1		
questionar,1		
escolha,1		
valor,1		
urgente,1		
principal,2		
contribuição,1		
humanos,2		
fantasiar,1		
utilizarmos,1		
Espontânea,1		

1ª filtragem — Textos dos participantes após remoção dos estímulos comuns: termos do texto-base e do prompt	2ª filtragem — Textos dos participantes após redução de palavras comuns, variações lexicais e termos previsíveis da tarefa	3ª filtragem — Termos singulares por participante após remoção de recorrências entre textos
narrativa,1		
compartilhado,1		
discute,1		
conexões,1		
força,1		
logomarca,1		
arte,1		
campanha,1		
ativar,1		
sentimento,1		
instantâneo,1		
racionalização,1		
público,1		
Ampliada,1		
inteiras,1		
acelerar,1		
fronteira,1		
confusa,1		
aumenta,1		
risco,1		
conectado,1		
complexidade,1		
movimento,1		
comunicar,1		
informações,1		
afeto,1		
desenvolver,1		

1ª filtragem — Textos dos participantes após remoção dos estímulos comuns: termos do texto-base e do prompt	2ª filtragem — Textos dos participantes após redução de palavras comuns, variações lexicais e termos previsíveis da tarefa	3ª filtragem — Termos singulares por participante após remoção de recorrências entre textos
aparência,1		
potente,1		
peças,1		
pertencimento,1		
exclusão,1		
periférico,1		
pixo,1		
lambe-lambe,1		
ligar,1		
urbana,1		
expressão,1		
visibilidade,1		
controlar,1		
automatizar,1		
sensibilidade,1		
político,1		
neutra,1		
sujeito,1		
espelho,1		
condicionar,1		
ingênuo,1		
transparente,1		
ler,1		
interpretativo,1		
imaginativo,1		
recolocar,1		
tecnológico,1		

1ª filtragem — Textos dos participantes após remoção dos estímulos comuns: termos do texto-base e do prompt	2ª filtragem — Textos dos participantes após redução de palavras comuns, variações lexicais e termos previsíveis da tarefa	3ª filtragem — Termos singulares por participante após remoção de recorrências entre textos
programar,1		
deslocamento,1		
decisivo,1		
técnica,1		
interferir,1		
radical,1		
software,1		
agradável,1		
ambiente,1		
peso,1		
ético,1		
Interfaces,1		
feed,1		
mecanismo,1		

Fonte: Elaboração do autor a partir dos dados do experimento

Apêndice D — Diário de campo

Nota introdutória ao Apêndice D

O texto a seguir corresponde a uma versão diário interno de campo produzido durante a preparação, realização e pré-análise do experimento descrito nesta dissertação. Para sua inclusão neste apêndice, os nomes dos participantes foram confidencializados. Foram preservadas as informações metodologicamente relevantes para a compreensão do processo, incluindo decisões de preparação, critérios de seleção, ajustes de campo, imprevistos, observações sobre a coleta e primeiras impressões analíticas. Esta versão, portanto, não corresponde a um documento totalmente curado e editado, mas a uma transcrição pouco tratada para adequada apresentação acadêmica, mantendo o compromisso ético com a privacidade dos participantes.

03/05/26 — 18h — Retomada da pesquisa e preparação dos instrumentos do experimento

Após um período de afastamento necessário da pesquisa, este dia marcou a retomada prática do processo de escrita da dissertação e de preparação do experimento com IA generativa. A volta ao trabalho foi atravessada por certa ansiedade em relação ao prazo de entrega, mas também pela percepção de que o projeto já possuía uma base metodológica suficientemente estruturada para avançar para a etapa de coleta de dados.

A prioridade definida foi a execução do experimento, considerando que, sem os dados coletados, a etapa de análise e escrita da dissertação ficaria comprometida. A decisão metodológica foi realizar o experimento em uma tarde inteira, no dia 08/05/2026, com estudantes de cursos criativos da instituição na qual o pesquisador leciona. A proposta inicial previa quatro participantes, mas já se considerava a possibilidade de ajuste conforme o perfil dos inscritos.

Neste dia, foram organizados os principais instrumentos de preparação e coleta. Foi elaborado o formulário de pré-inscrição para seleção dos participantes, com seções dedicadas a dados básicos, relação prévia com IA, conforto com dados pessoais, bem-estar e segurança emocional, motivação e encerramento. O formulário buscou equilibrar a necessidade de selecionar perfis adequados ao experimento com cuidados éticos importantes, especialmente por envolver personalização do ChatGPT com informações pessoais dos participantes.

Também foram redigidos os textos introdutórios de cada seção do formulário, procurando deixar claro que a atividade envolveria compartilhamento voluntário de informações pessoais, mas sem obrigação de exposição de dados sensíveis, íntimos ou desconfortáveis. A seção de bem-estar foi construída com atenção especial para evitar perguntas invasivas sobre saúde mental, privilegiando uma abordagem baseada em conforto, disponibilidade emocional e liberdade de interrupção da participação.

Além do formulário de pré-inscrição, foi elaborada a mensagem de divulgação para WhatsApp, direcionada a estudantes de cursos criativos, como Design, Comunicação (Publicidade e Cinema), Arquitetura, Artes e áreas correlatas. A mensagem informava

data, horário, local provável, objetivos gerais da atividade e benefícios oferecidos aos participantes selecionados: um mês de ChatGPT Plus, ativado na própria conta do participante e custeado pelo pesquisador, além de R\$ 100 ao final da participação. Também foi gerada uma peça visual em formato quadrado para acompanhar a divulgação.

Figura 23 — Card de divulgação do experimento

PARTICIPE DE UM

EXPERIMENTO COM IA

PESQUISA DE MESTRADO EM DESIGN – UnB

VOLTADO PARA ESTUDANTES DE CURSOS CRIATIVOS
Design, Comunicação (Publicidade/Cinema), Arquitetura, Artes e áreas correlatas.

A atividade envolve o uso do **ChatGPT**, a personalização da interação com a IA e a produção de um pequeno texto mediado por ela.

DATA: SEXTA-FEIRA, 08/05
HORÁRIO: 14H ÀS 18H
LOCAL: IESB (PROVAVELMENTE SALA HC2)

BENEFÍCIOS PARA OS PARTICIPANTES:

- 1 MÊS DE CHATGPT PLUS, custeado por mim, ativado na própria conta do participante. O acesso será usado durante o experimento e continuará disponível para uso pessoal pelo restante do mês.
- R\$ 100,00 ao final da participação, como agradecimento pelo tempo dedicado à pesquisa.

INTERESSADO(A)? PREENCHA O FORMULÁRIO DE PRÉ-INSCRIÇÃO: bit.ly/tensionar-mediatar-expandir

DÚVIDAS? CHAMA NO PRIVADO! | OBRIGADO POR FAZER PARTE DESSA PESQUISA!

Compartilhe com colegas de cursos criativos que possam se interessar!

Fonte: Elaboração própria com auxílio da inteligência artificial DALL-E

Ainda neste dia, foi pensada e definida a estrutura da pasta pública no Google Drive, destinada a centralizar os materiais do experimento. A pasta foi pensada como um kit de acesso rápido para os participantes, contendo o texto teórico comum, o prompt padrão, documentos de orientação e pastas de entrega separadas por código de participante. A estratégia buscou reduzir problemas operacionais no dia da coleta e garantir que todos os participantes tivessem acesso aos mesmos materiais.

Ainda neste processo de organização, foi definida a estratégia de anonimização dos participantes por meio de códigos/pseudônimos. Inicialmente, como o experimento previa quatro participantes, foram criados quatro códigos: Eliza, HAL, Jarvis e Sam. A escolha dos nomes não foi aleatória do ponto de vista simbólico, embora sua atribuição aos participantes tenha sido planejada para ocorrer de forma aleatória no dia do experimento. Os códigos foram escolhidos por sua relação com diferentes linhagens históricas, ficcionais e técnicas da inteligência artificial: sistemas conversacionais, assistentes inteligentes, inteligências artificiais ficcionais e modelos de visão computacional.

Eliza faz referência ao programa conversacional desenvolvido por Joseph Weizenbaum na década de 1960, frequentemente citado como um dos primeiros chatbots da história.

HAL remete ao computador HAL 9000, de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, figura clássica da inteligência artificial ficcional e da tensão entre máquina, controle e opacidade.

Jarvis faz referência ao assistente inteligente associado ao universo do Homem de Ferro, evocando a ideia contemporânea de IA como assistente responsivo e parceiro operacional.

Sam faz referência ao SAM — Segment Anything Model, modelo de inteligência artificial voltado à segmentação de imagens. Diferentemente dos demais códigos, mais próximos do imaginário conversacional ou assistencial da IA, Sam introduz no conjunto uma referência ao campo da visão computacional e da inteligência artificial aplicada à imagem.

A adoção desses pseudônimos teve dupla função. Em primeiro lugar, proteger a identidade dos participantes, garantindo que seus nomes reais não fossem utilizados na análise, nos registros de resultados ou na escrita da dissertação. Em segundo lugar, manter uma coerência conceitual com o próprio objeto da pesquisa, que investiga relações entre sujeitos, linguagem, imagem, inteligência artificial, personalização e coautoria situada. Dessa forma, os códigos não funcionam apenas como marcadores administrativos, mas também como elementos discretos de continuidade simbólica entre o procedimento metodológico e o tema investigado.

Foi definido, contudo, que esses códigos não deveriam guardar relação com características pessoais dos participantes. Sua atribuição seria feita apenas como recurso de organização e anonimização, evitando qualquer leitura interpretativa que associasse determinado estudante a determinada figura histórica, ficcional ou técnica da IA.

A escolha do texto-base também foi revista. Como não foi localizado um PDF em português de *The Politics of the Artificial*, de Victor Margolin, optou-se por utilizar o capítulo “A imagem”, de Vilém Flusser, em *Filosofia da caixa preta*. A escolha se mostrou adequada ao perfil dos participantes e ao campo do Design, por tratar diretamente de imagem, mediação, imaginação, interpretação, técnica e relação entre sujeito e mundo. A partir desse texto, foi elaborado um prompt padrão para que todos os participantes solicitassem ao ChatGPT um comentário crítico em formato de fichamento reflexivo, mantendo a mesma instrução de base para todos.

Também foram definidos procedimentos de salvamento dos dados, incluindo a criação de pastas individuais de entrega e a orientação para registro da customização, do texto gerado e da conversa completa. Na sequência, foi produzido o questionário pós-experimento, estruturado em sete seções: identificação do participante, percepção sobre o tex-

to gerado, reconhecimento pessoal e autoria, comparação imaginada com outras pessoas, experiência com a personalização da IA, aprendizado e surpresa, e fechamento. Esse questionário foi pensado como instrumento central para captar a percepção subjetiva dos participantes sobre autoria, reconhecimento, personalização e relação com a IA.

Por fim, este dia consolidou a passagem da pesquisa do plano conceitual para o plano operacional. O experimento deixou de ser apenas uma proposta metodológica descrita no artigo de qualificação e passou a assumir forma concreta: com data, participantes em processo de seleção, instrumentos de coleta, materiais compartilhados, critérios éticos e procedimentos de registro. A partir daqui, a prioridade passou a ser garantir a execução da coleta com o mínimo de interferência possível do pesquisador, preservando a abertura relacional do experimento sem comprometer sua organização metodológica.

05/05/26 — 12h00 — Preparação para o experimento - participantes selecionados

A partir das respostas ao formulário de pré-inscrição, foram selecionados cinco participantes para o experimento. A seleção considerou disponibilidade para a data, conforto declarado com a atividade, familiaridade prévia com IA generativa, experiência ou não com personalização e diversidade de perfis. As marcações feitas na planilha de respostas permitiram identificar respostas especialmente aderentes aos objetivos da pesquisa, bem como pontos de atenção metodológica, como uso frequente de IA, proximidade com o pesquisador e motivações variadas para participação.

1. [REDACTED]

[REDACTED] apresenta um perfil metodologicamente interessante por combinar uso muito frequente de IA com uma autoavaliação baixa de familiaridade. Ela afirma usar ferramentas de IA todos os dias, mas se considera apenas nível 2 em familiaridade. Esse contraste sugere uma relação cotidiana, mas talvez pouco sistematizada ou pouco consciente do ponto de vista técnico/crítico. Isso pode ser relevante para observar como alguém que já usa IA de forma recorrente, mas não se reconhece como usuária avançada, reage a uma proposta mais reflexiva de personalização.

Ela se mostra confortável em compartilhar um amplo conjunto de informações pessoais, incluindo preferências de escrita, interesses sociais/políticos, experiências acadêmicas, profissionais, pessoais, gostos culturais, aspectos da forma de pensar e trajetória pessoal. Também declara estar emocionalmente confortável para participar.

O principal ponto de atenção é a motivação declarada: [REDACTED] afirma querer participar porque admira muito o professor/pesquisador e porque ele já a ajudou na faculdade. Isso configura um possível viés de proximidade afetiva e institucional com o pesquisador. Não invalida a participação, mas exige cuidado na condução: é importante reforçar que a atividade não tem relação com avaliação acadêmica, desempenho ou expectativa pessoal do professor.

A descrição que ela faz de seu modo de pensar — “penso atropelado”, com muitas perguntas e raciocínios simultâneos — pode gerar uma customização rica, marcada por velocidade associativa, excesso de conexões e dificuldade de linearização. É um perfil promissor para observar como a IA organiza, estabiliza ou eventualmente reconfigura um pensamento percebido pela própria participante como acelerado.

Atenção no experimento: observar se ela tenta agradar o pesquisador; se busca uma resposta “bonita” ou alinhada ao que imagina ser esperado; e se a IA atua como organizadora de um pensamento que ela descreve como atropelado.

2. [REDACTED]

[REDACTED] apresenta um perfil muito valioso para o experimento por reunir uso ocasional de IA, ausência de personalização prévia e autoavaliação baixa de familiaridade, nível 2. Ele parece se aproximar da IA com interesse, mas também com resistência crítica. Sua motivação explicita “fortes críticas ao avanço da inteligência artificial no cotidiano”, o que o diferencia de participantes mais entusiasmados ou instrumentalizados pela ferramenta.

Esse perfil é metodologicamente importante porque pode tensionar a questão de coautoria relacional. [REDACTED] talvez não entre no experimento buscando encantamento, eficiência ou validação, mas com uma postura mais desconfiada. Isso pode gerar dados relevantes sobre resistência, estranhamento e negociação com a IA.

Ele também se declara confortável em compartilhar diversos tipos de informações pessoais e afirma estar em condições emocionais adequadas para a atividade. Sua resposta sobre o próprio modo de escrita/pensamento — “bruta, eu acredito que eu tenho potencial, mas não sei muito pra onde ir” — sugere uma autoimagem criativa ainda em elaboração, talvez com potência expressiva, mas pouca estrutura percebida.

No experimento, [REDACTED] pode funcionar como um contraponto importante aos participantes mais familiarizados com IA. Seu caso pode revelar se a personalização produz efeitos perceptíveis mesmo em usuários menos habituados e mais críticos.

Atenção no experimento: observar se ele mantém postura crítica; se a IA suaviza ou organiza sua escrita; se ele se reconhece no texto gerado; e se a experiência altera sua percepção inicial sobre IA.

3. [REDACTED]

[REDACTED] apresenta um perfil de usuária intermediária leve, com uso ocasional de IA, nenhuma personalização prévia e autoavaliação nível 3. É um caso bastante equilibrado para a pesquisa: não é iniciante absoluta, mas também não parece ter uma relação consolidada com a ferramenta.

Sua motivação é acadêmica e formativa: ela deseja compreender melhor a interação com IA generativa e adquirir conhecimento para sua trajetória. Isso sugere uma disposição investigativa, sem o viés afetivo explícito da [REDACTED] nem o uso altamente cotidiano de [REDACTED] e [REDACTED].

Ela se sente confortável em compartilhar preferências de escrita, interesses, experiências acadêmicas, experiências pessoais, gostos culturais, forma de pensar e trajetória pessoal. Não marca experiências profissionais, o que pode indicar uma customização mais voltada à identidade estudantil, subjetiva e acadêmica.

Sua autodescrição é particularmente interessante: ela diz que seu jeito de escrever depende do assunto e do interlocutor, alternando entre formal e informal. Também descreve seu pensamento como algo que pode ir “além do que as pessoas conseguem imaginar”, tanto na simplicidade quanto nas grandezas do pensamento. Isso indica uma percepção de plasticidade comunicacional e de imaginação expansiva.

Metodologicamente, [REDACTED] pode ser uma participante muito boa para observar adaptação de tom e sensibilidade ao interlocutor. Se ela informar isso ao ChatGPT na customização, é possível que o texto gerado reflita essa preocupação com adequação comunicativa.

Atenção no experimento: observar se ela orienta a IA a adaptar o estilo; se o texto gerado varia entre formalidade e expressão pessoal; e se ela reconhece no resultado essa característica de escrita dependente do contexto.

4. [REDACTED]

[REDACTED] apresenta perfil de usuário frequente e relativamente avançado, com uso frequente de IA, alguma experiência prévia de personalização e autoavaliação nível 4. Ele representa bem o participante que já possui repertório prático com ferramentas generativas, mas ainda pode se beneficiar de uma experiência mais metodologicamente estruturada.

Sua motivação é forte e alinhada à pesquisa: ele demonstra interesse no objeto do experimento e nos possíveis impactos da IA sobre seu presente, futuro, atuação em comunicação e design, e modo de utilizar assistentes de inteligência artificial. Isso indica uma postura mais consciente e talvez mais estratégica diante da tecnologia.

Ele se declara confortável em compartilhar praticamente todos os tipos de informação previstos: escrita, interesses, experiências acadêmicas, profissionais, pessoais, gostos culturais, forma de pensar e trajetória pessoal. Isso tende a gerar uma customização densa e articulada.

A descrição de sua escrita/pensamento é muito relevante: ele fala em equilíbrio entre objetividade e descrição, oferecendo “o necessário para o imaginário formar algo concreto”, mas deixando “um pedaço aberto”. Essa formulação é quase uma mini-poética de design. Indica atenção à mediação entre clareza e imaginação, estrutura e abertura.

[REDACTED] pode ser um dos casos analiticamente mais ricos, porque provavelmente saberá orientar bem a IA e perceber nuances no resultado. Ao mesmo tempo, por ser mais experiente, pode interferir mais estrategicamente no processo.

Atenção no experimento: observar se ele usa a customização de forma muito sofisticada; se tenta controlar o resultado; se sua resposta gerada apresenta equilíbrio entre objetividade e abertura imaginativa; e se ele percebe coautoria ou apenas instrumentalização.

5. [REDACTED]

[REDACTED] apresenta o perfil de uso mais intensivo entre os selecionados: usa IA todos os dias, já personalizou ferramentas com frequência e se avalia como nível 4 em familiaridade. Ela representa um caso importante para observar uma relação prévia já estabilizada com IA generativa.

Sua motivação é dupla: interesse em ajudar uma pesquisa e incentivo financeiro. O fato de mencionar explicitamente os R\$ 100 não deve ser visto como problema, mas como dado de campo. É uma resposta honesta. Metodologicamente, apenas indica que a motivação dela não é exclusivamente acadêmica ou curiosa. Isso não invalida a participação, mas deve ser registrado como elemento de contexto.

■■■■■■■■■ demonstra muito conforto com o compartilhamento de dados pessoais, marcando todas as categorias previstas. Também afirma estar emocionalmente confortável e entender seus direitos de interrupção.

Sua autodescrição é a mais longa e estruturada entre os selecionados. Ela se percebe como alguém que pensa de forma organizada, escreve com clareza, propósito e foco no leitor. Antes de escrever, busca compreender o assunto, a finalidade, o público-alvo, a ideia central e a melhor forma de comunicar. Também menciona que escreve ideias em papel como parte do processo de esclarecimento do pensamento.

Esse perfil é metodologicamente muito valioso porque ■■■■■■■■ já possui uma concepção madura de escrita como processo projetual: intenção, público, estrutura, finalidade e clareza. A interação dela com a IA pode produzir um texto bastante organizado e talvez mais próximo de uma lógica de briefing/comunicação estratégica.

Atenção no experimento: observar se sua familiaridade prévia com IA reduz o estranhamento; se ela customiza de forma muito objetiva; se o texto final apresenta clareza, estrutura e orientação ao leitor; e se ela percebe a IA como parceira ou como ferramenta de aceleração.

Síntese crítica da amostra

A seleção ficou forte porque constitui uma amostra intencional, situada e contrastiva. Ela reúne diferentes formas de relação com IA:

- uso frequente, mas baixa familiaridade percebida: ■■■■■■■■;
- uso ocasional e postura crítica: ■■■■■■■■;
- uso intermediário e disposição formativa: ■■■■■■■■;
- uso frequente com reflexão sobre design/comunicação: ■■■■■■■■;
- uso diário e personalização frequente: ■■■■■■■■.

Isso cria um campo pequeno, mas rico. O experimento não vai comparar “cinco alunos iguais”. Vai comparar cinco modos distintos de chegar à IA.

Essa diversidade pode ajudar a observar:

- se usuários menos experientes conseguem construir personalização relevante;
- se usuários avançados produzem respostas mais alinhadas ao próprio estilo;
- se a familiaridade prévia com IA influencia a percepção de autoria;
- se o reconhecimento pessoal no texto aparece de formas diferentes;
- se o vínculo com o pesquisador interfere na postura durante o experimento.

Riscos metodológicos a registrar

O principal risco é a proximidade institucional e afetiva com o pesquisador, especialmente porque são seus alunos. Esse viés deve ser assumido, não escondido. A melhor mitigação é reforçar, no início da atividade, que o experimento não tem relação com nota, avaliação, expectativa docente ou desempenho.

O segundo risco é a diferença de repertório técnico. [REDACTED] e [REDACTED] provavelmente terão mais facilidade em orientar a IA do que [REDACTED] ou [REDACTED]. Mas isso também é parte da pergunta de pesquisa: relações diferentes produzem resultados diferentes?

O terceiro risco é que participantes muito motivados por agradar ou por performar inteligência produzam customizações idealizadas. Ainda assim, isso também é dado: a customização da IA envolve sempre uma performance de si.

Síntese metodológica preliminar da amostra

A amostra selecionada para o experimento foi composta de forma intencional, situada e contrastiva, buscando reunir participantes com diferentes níveis de familiaridade, frequência de uso e experiência prévia com IA generativa. O grupo inclui desde estudantes com uso ocasional e pouca experiência em personalização até participantes com uso diário e familiaridade mais avançada com ferramentas generativas. Essa diversidade foi considerada metodologicamente relevante por permitir observar como diferentes trajetórias de uso, expectativas, resistências e modos de escrita podem interferir na personalização do ChatGPT, na produção textual mediada por IA e na percepção de autoria ao final do processo.

Atualização dos códigos de participantes

Com a ampliação do número de participantes selecionados para o experimento, de quatro para cinco, foi necessário criar um novo código de anonimização. O novo pseudônimo criado foi Alice, em referência ao chatbot A.L.I.C.E. — Artificial Linguistic Internet Computer Entity, sistema conversacional desenvolvido a partir da linguagem AIML e frequentemente citado na história dos chatbots.

A inclusão de Alice mantém a lógica simbólica já adotada para os demais códigos, inspirados em referências históricas, ficcionais, culturais e técnicas da inteligência artificial. Assim, os participantes passam a ser identificados, para fins de organização e análise, como:

- Alice
- Eliza
- HAL
- Jarvis
- Sam

A escolha desses nomes não tem relação com características individuais dos participantes. Seu objetivo é apenas preservar a identidade dos estudantes e, ao mesmo tempo, manter coerência conceitual com o tema da pesquisa, que investiga a relação entre sujeitos, linguagem, imagem, inteligência artificial e coautoria situada.

Na análise e na escrita da dissertação, esses pseudônimos serão utilizados para se referir aos participantes sem exposição de seus nomes reais, garantindo a anonimização dos dados coletados. A associação entre nomes reais e pseudônimos será evitada nos documentos de análise, mantendo-se apenas os controles administrativos estritamente necessários à condução da atividade.

05/05/2026 — 16h30 — Pré-teste do questionário pós-experimento

Como etapa de preparação para o experimento, foi realizado um pré-teste informal com [REDACTED]. O objetivo principal não foi coletar dados para a pesquisa, mas verificar a fluidez do procedimento, especialmente o uso do prompt padrão e o funcionamento do questionário pós-experimento.

O teste utilizou o mesmo texto-base previsto para a atividade com os participantes: o capítulo “A imagem”, de Vilém Flusser, em *Filosofia da caixa preta*. Após a leitura e a interação com o ChatGPT, foi gerado um fichamento reflexivo sobre o texto. O resultado apresentou uma resposta conceitualmente consistente, articulando as principais ideias de Flusser sobre imagem, imaginação, mediação, idolatria, textolatria e imagens técnicas. O texto também estabeleceu relações com Design, comunicação visual e inteligência artificial generativa, indicando que o prompt padrão é capaz de produzir material suficientemente denso para análise qualitativa posterior.

O pré-teste mostrou que o comando utilizado orienta bem a IA sem fechar totalmente o resultado. A resposta gerada não se limitou a um resumo linear do capítulo, mas assumiu forma de comentário crítico, incluindo interpretações sobre a responsabilidade do designer diante das imagens e sobre a produção imagética mediada por inteligência artificial. Esse resultado reforça a adequação do prompt para observar possíveis marcas de estilo, posicionamento, repertório e relação com a ferramenta.

Além disso, o pré-teste ajudou a verificar a pertinência do questionário pós-experimento. As perguntas parecem adequadas para captar a percepção do participante sobre o texto gerado, seu reconhecimento pessoal na resposta, sua avaliação sobre coautoria e sua experiência com a personalização da IA. O teste também indicou que o questionário não deve ser tratado apenas como instrumento de validação do texto produzido, mas como espaço de registro da experiência subjetiva do participante diante da mediação da IA.

Além da produção textual gerada no pré-teste, [REDACTED] também respondeu ao questionário pós-experimento. Suas respostas indicaram que o instrumento é capaz de captar nuances importantes da experiência, e não apenas uma avaliação positiva ou negativa do resultado. Ele atribuiu nota alta à adequação conceitual do texto em relação ao capítulo de Flusser, mas observou que a resposta ainda apresentava certo grau de genericidade, especialmente no vocabulário e em expressões que não correspondiam com seu modo de escrever.

[REDACTED] afirmou reconhecer-se parcialmente no texto, sobretudo nas ideias apresentadas e em algumas referências ou exemplos utilizados. Um trecho destacado por ele — “desloca a imagem de ‘janela do mundo’ para construção simbólica” — foi percebido como próximo de sua forma de quebrar uma ideia comum e reconstruí-la com maior peso visual. Essa resposta sugere que o reconhecimento autoral pode ocorrer não apenas no estilo verbal direto, mas também na estruturação de ideias, no modo de formular deslocamentos conceituais e no tipo de ênfase adotada pelo texto.

O participante também considerou que o texto poderia ser entendido como uma produção em coautoria entre ele e a IA, e afirmou acreditar que outra pessoa receberia uma resposta diferente mesmo utilizando o mesmo texto e o mesmo prompt. Segundo sua percepção, as conversas com o ChatGPT tendem a ficar “viciadas” pelo modo de interação do usuário, de modo que, com o tempo e a intimidade, as respostas passam a se relacionar mais diretamente ao que a pessoa espera, deseja ou costuma formular. Essa observação dialoga diretamente com a questão do experimento, ao apontar para a possibilidade de que a relação continuada com a IA produza marcas reconhecíveis no resultado.

Ao mesmo tempo, [REDACTED] destacou um ponto metodológico relevante: para ele, a informação que mais influenciou a resposta final foi o próprio prompt padrão recebido. Ele observou que, se tivesse feito o comando ao ChatGPT com suas próprias palavras, talvez o resultado fosse diferente. Essa percepção é importante porque evidencia a tensão entre controle metodológico e expressão situada. O prompt padronizado ajuda a controlar variáveis entre participantes, mas também pode limitar a emergência de marcas pessoais mais fortes no texto final. Esse dado deverá ser considerado na análise posterior, especialmente ao avaliar o peso relativo entre personalização prévia, texto-base comum e comando padronizado.

O questionário também permitiu registrar mudanças na percepção do participante sobre a relação com a IA. [REDACTED] afirmou que passou a perceber melhor a necessidade de não tratar o ChatGPT como algo genérico, mas como uma ferramenta/processo que pode participar de seu pensamento. Sua resposta final derivou para uma especulação sobre continuidade da consciência e inteligência artificial, indicando que o experimento pode provocar deslocamentos subjetivos e filosóficos inesperados, mesmo quando sua finalidade principal é metodológica.

Como se tratou de um pré-teste externo ao grupo de participantes selecionados, essas respostas não serão incorporadas ao *corpus* principal da pesquisa. No entanto, elas cumprem uma função preparatória relevante: demonstram que o questionário pós-experimento é capaz de registrar percepção de autoria, reconhecimento parcial, grau de personalização percebida, peso do prompt e deslocamentos subjetivos provocados pela experiência.

06/05/2026 — 12h30 — Desistência de participante selecionada

No dia 06/05/2026, a participante [REDACTED] informou que não poderia mais participar do experimento previsto para 08/05/2026. A justificativa apresentada foi o excesso de carga nas atividades acadêmicas, especialmente em função das demandas de meio de semestre. A participante se desculpou de forma enfática e afirmou que tinha interesse real em participar, mas que não havia calculado adequadamente sua disponibilidade para a atividade.

A desistência ocorreu antes da realização do experimento, não havendo, portanto, produção de dados, assinatura de termo ou participação efetiva na coleta. Ainda assim, a saída da participante tem relevância metodológica, pois [REDACTED] havia sido selecionada por apresentar o perfil de uso mais intensivo de IA generativa entre os inscritos: uso diário, experiência prévia frequente com personalização e autoavaliação alta de familiaridade com a ferramenta.

Sua ausência reduz parcialmente o contraste inicialmente previsto na amostra, especialmente no polo dos usuários mais experientes. No entanto, a composição geral do grupo ainda permanece metodologicamente viável, desde que seja acionado um participante suplente capaz de recompor, ao menos em parte, a diversidade qualitativa pretendida.

A situação reforça a importância de manter participantes suplentes em experimentos com agendas acadêmicas apertadas e confirma que a amostra deve continuar sendo tratada como intencional, situada e contrastiva, mas também sujeita às instabilidades próprias do campo. A desistência não compromete o desenho do experimento, mas exige registro no diário de campo e atualização da composição final dos participantes antes da coleta.

06/05/2026 — 13h00 — Acionamento de participante suplente

Após a desistência de [REDACTED], foi necessário acionar uma participante suplente para recompor a amostra do experimento. A participante chamada foi [REDACTED], selecionada a partir da planilha de pré-inscrição por apresentar um perfil metodologicamente próximo ao de [REDACTED] no que se refere ao uso intensivo de IA generativa.

[REDACTED] declara utilizar ferramentas de IA todos os dias e se avalia com nível 5 de familiaridade, o mais alto entre os perfis analisados. Também afirma já ter personalizado ferramentas de IA algumas vezes, embora com menor frequência do que [REDACTED], que havia indicado experiência frequente em personalização. Assim, a substituição altera parcialmente o perfil inicialmente previsto: sai uma participante com uso diário, familiaridade alta e personalização frequente; entra uma participante com uso diário, familiaridade máxima declarada e experiência pontual de personalização.

Do ponto de vista metodológico, a entrada de [REDACTED] preserva o polo de usuários intensivos da amostra. Sua presença permite manter o contraste pretendido entre participantes com pouca familiaridade, uso ocasional, uso intermediário e uso avançado de IA generativa. Embora não reponha exatamente o mesmo perfil de [REDACTED], [REDACTED] sustenta a diversidade qualitativa pretendida, especialmente por já possuir uma relação cotidiana e confiante com ferramentas de IA.

[REDACTED] também declara conforto com a proposta do experimento e com o compartilhamento de informações pessoais relevantes para a personalização, além de disponibilidade para participar da atividade presencial. Sua motivação parece vinculada tanto à familiaridade prévia com IA quanto ao interesse em participar da experiência, o que pode favorecer uma postura mais ativa e estratégica durante a customização.

Seu modo de pensar e escrever, descrito como pragmático e “real-otimista”, sugere um perfil orientado à objetividade, à viabilidade e à organização prática das ideias. Essa característica pode produzir uma interação com a IA menos hesitante e mais direcionada, especialmente se comparada a participantes que se descrevem como mais intuitivos, críticos ou dispersos. Por se considerar altamente familiarizada com IA, [REDACTED] pode também tentar conduzir o sistema com maior controle, o que será importante observar durante a atividade.

Atenção no experimento: observar se sua familiaridade declarada de nível 5 se traduz em maior controle da customização; se sua experiência prévia com IA reduz o estranhamento; se o texto final apresenta pragmatismo, objetividade e organização; e se

ela percebe a IA como parceira de formulação ou como ferramenta operacional já incorporada ao cotidiano.

A substituição de [REDACTED] por [REDACTED] não compromete o desenho do experimento. Pelo contrário, mantém a lógica da amostra intencional, situada e contrastiva, ao preservar a presença de uma participante com uso intensivo de IA. Ainda assim, a mudança deverá ser registrada na descrição metodológica da amostra, indicando que a composição final foi ajustada em função de uma desistência ocorrida antes da coleta.

06/05/2026 — Orientação prévia aos participantes sobre materiais pessoais

Ainda no dia 06/05/2026, foi enviada aos participantes uma orientação preparatória para a atividade de customização do ChatGPT. A mensagem solicitava que cada participante chegasse ao experimento com materiais que pudesse eventualmente utilizar para se apresentar melhor à IA, como textos já escritos, trabalhos acadêmicos, projetos de design, desenhos, imagens, referências visuais, textos sobre hobbies, músicas, interesses pessoais, portfólios, anotações ou outros registros considerados relevantes.

A intenção dessa orientação foi fortalecer a etapa de personalização, permitindo que os participantes não dependessem apenas de uma apresentação verbal improvisada no momento do experimento. Ao trazer arquivos, imagens, textos ou referências previamente selecionadas, cada participante poderia alimentar o ChatGPT com elementos mais concretos de sua trajetória, repertório, estilo de escrita, produção visual e modos de pensar.

A instrução foi formulada de maneira aberta, evitando direcionar excessivamente o tipo de material a ser apresentado. A comparação utilizada foi a de uma apresentação pessoal: como se cada participante estivesse se apresentando a alguém que precisa conhecer um pouco de sua trajetória, seus gostos, sua forma de pensar e seu estilo. Dessa forma, buscou-se preservar a liberdade de escolha dos participantes e, ao mesmo tempo, ampliar a densidade da customização.

Também foi reforçado que não havia material certo ou errado e que os participantes deveriam levar apenas aquilo que se sentissem confortáveis em compartilhar. A mensagem destacou que nada precisava ser íntimo demais, sensível ou desconfortável, mantendo o cuidado ético já previsto no termo de consentimento e nos formulários. Foram aceitos diferentes formatos de acesso e armazenamento, como PDFs, textos, imagens, links, Google Drive, pendrive, Notion, Google Docs ou pastas pessoais no computador.

Essa decisão metodológica aproxima o experimento da própria experiência que originou a pesquisa, na qual a relação continuada com a IA foi sendo construída não apenas por comandos diretos, mas também pela apresentação gradual de textos, projetos, referências, imagens, memórias de trabalho e materiais pessoais. Ao permitir que os participantes também levem materiais de apresentação, busca-se observar se a personalização se torna mais rica quando a IA recebe não apenas descrições abstratas sobre o sujeito, mas rastros concretos de sua produção, linguagem e repertório.

07/05/2026 — 08h00 — Alerta sobre viés de proximidade com participante selecionada

No dia 07/05/2026, durante uma aula lecionada pelo pesquisador, foi feita uma conversa breve e individual com [REDACTED], uma das participantes selecionadas para o experimento. A conversa ocorreu em função de uma resposta apresentada por ela no formulário de pré-inscrição, na qual declarou admiração pelo professor/pesquisador como parte de sua motivação para participar da atividade.

Considerando que essa resposta já havia sido registrada como ponto de atenção metodológica no diário de campo, a participante foi alertada sobre a possibilidade de viés de proximidade afetiva e institucional com o pesquisador. Foi explicado que essa proximidade quase levou à sua não seleção, mas que seu perfil foi mantido por apresentar características relevantes para o experimento, especialmente pela relação frequente com IA generativa e pela baixa familiaridade percebida.

Durante a conversa, foi reforçado que a participação no experimento não deveria ser orientada por qualquer tentativa de agradar ao professor/pesquisador, corresponder a expectativas pessoais ou performar um resultado considerado “adequado”. Também foi esclarecido que a relação professor-aluno estaria integralmente preservada, independentemente de sua atuação no experimento, e que sua participação não teria qualquer impacto sobre sua vida acadêmica, notas, avaliação, vínculo institucional ou relação futura com o docente.

[REDACTED] recebeu o alerta de forma tranquila e leve, sem demonstrar desconforto. A participante afirmou compreender a preocupação metodológica e garantiu que a admiração ou proximidade com o pesquisador não interferiria na maneira como se comportaria durante o experimento.

Embora a proximidade entre pesquisador e participante não possa ser completamente eliminada, a conversa buscou tornar essa condição explícita, reduzindo sua influência potencial sobre a participação. A situação reforça o caráter situado do experimento e a necessidade de considerar, na análise futura, que a relação professor-aluno compõe parte do campo, devendo ser assumida como condição metodológica e não ocultada.

08/05/2026 — Realização do experimento com participantes

No dia 08/05/2026, foi realizado o experimento previsto com estudantes de cursos criativos, vinculado à pesquisa de mestrado desenvolvida no PPG Design da Universidade de Brasília. A atividade teve início pontualmente às 14h, com todos os participantes presentes.

Antes da chegada dos participantes, foi realizada a preparação do ambiente e dos instrumentos de coleta. Foram conferidos o funcionamento da internet, a pasta pública no Google Drive, os PDFs disponibilizados, as pastas de entrega, os formulários pós-experimento, os termos de consentimento, os códigos de anonimização e a forma de pagamento prevista para a ativação das contas do ChatGPT Plus e para a compensação financeira ao final da atividade.

Às 14h, os participantes foram recebidos e a atividade foi apresentada como experimento vinculado à pesquisa de mestrado. Foram reforçados os objetivos gerais da pesquisa,

o caráter voluntário da participação, a possibilidade de interrupção a qualquer momento e os cuidados éticos relacionados ao compartilhamento de informações pessoais. Em seguida, os códigos de anonimização foram atribuídos aleatoriamente por meio de pequenas fichas retiradas individualmente pelos participantes, sem associação prévia entre código e perfil.

Na sequência, foi realizada a etapa de leitura e assinatura dos termos de consentimento. Essa etapa ocorreu de forma mais rápida do que o previsto no roteiro. Embora houvesse sido reservado um tempo maior para a leitura, os participantes finalizaram em cerca de cinco minutos. As assinaturas foram feitas digitalmente, utilizando plataformas como gov.br, DocuSign e Adobe Sign, conforme a disponibilidade e funcionamento das contas de cada participante.

Um imprevisto ocorreu no momento de ativação das assinaturas do ChatGPT Plus. O cartão virtual previamente criado e conferido foi recusado pela plataforma, apesar de estar ativo e sem problemas aparentes no banco. Para contornar a situação, as assinaturas foram pagas individualmente via Pix, o que resolveu o problema sem comprometer a continuidade do experimento. Ainda assim, essa etapa levou menos tempo do que o previsto inicialmente.

Com isso, a etapa de customização do ChatGPT pôde ser ampliada. Prevista originalmente para ocorrer das 15h às 15h40, ela acabou iniciando aproximadamente entre 14h45 e 14h50 e se estendeu até cerca de 16h. Essa ampliação se mostrou metodologicamente positiva, pois permitiu que os participantes realizassem a personalização com mais tempo, calma e profundidade.

Durante a customização, foi possível observar que a atividade assumiu uma intensidade subjetiva significativa para alguns participantes. Antes do início dessa etapa, foi reforçado que a personalização poderia envolver aspectos pessoais, emocionais ou de trajetória, e que cada participante deveria compartilhar apenas aquilo com que se sentisse confortável. Alguns participantes demonstraram surpresa diante dessa possibilidade; outros se mantiveram mais reservados. Houve momentos discretos de emoção e choro por parte de alguns estudantes durante a escrita ou apresentação de suas histórias ao ChatGPT. Nenhum participante solicitou interrupção, suporte específico ou demonstrou desconforto que exigisse intervenção. A triagem prévia realizada pelo formulário de inscrição, especialmente quanto ao bem-estar e conforto emocional, mostrou-se adequada.

Por volta das 16h ou 16h10, foi iniciada a etapa de leitura do texto-base e produção do fichamento reflexivo a partir do prompt padrão. Os participantes leram o texto com relativa rapidez e seguiram para a produção da resposta com o ChatGPT já customizado. Nesse momento, o clima geral da atividade tornou-se mais lúdico e curioso. Os participantes pareciam engajados e interessados em observar os efeitos da personalização sobre a resposta da IA.

Após a geração dos textos, os participantes salvaram os materiais solicitados nas pastas individuais do Google Drive, de forma anonimizada, conforme orientação prévia. Em seguida, responderam ao questionário pós-experimento. Durante essa etapa, foi possível perceber grande ansiedade dos participantes para comentar a experiência entre si e com o pesquisador. Foi necessário solicitar que se concentrassem inicialmente no preenchimento do formulário, para que as percepções individuais fossem registradas antes da conversa coletiva.

No fechamento da atividade, os participantes puderam comentar livremente suas impressões. De modo geral, relataram que a experiência foi diferente, curiosa, gratificante e relevante. Um comentário especialmente significativo foi feito por [REDACTED], participante que havia indicado no formulário inicial certa resistência crítica em relação à inteligência artificial. Ao final, ele afirmou que sempre havia percebido a IA como uma ferramenta “meio boba”, mas que, a partir da inserção de suas questões e nuances pessoais, conseguiu compreendê-la como uma ferramenta melhor e mais interessante. Essa fala foi registrada como episódio relevante para a análise posterior, especialmente por indicar possível deslocamento de percepção ao longo da experiência.

Ao final, foi conferido o checklist metodológico da coleta: todos os participantes assinaram o termo de consentimento, receberam seus códigos de anonimização, ativaram o ChatGPT Plus, realizaram a customização, executaram o prompt padrão sobre o texto-base, salvaram os arquivos solicitados nas pastas de entrega e responderam ao questionário pós-experimento. Também foi realizada a compensação financeira de R\$ 100 para cada participante via Pix.

De modo geral, a execução do experimento foi considerada bem-sucedida do ponto de vista operacional. Houve pequenos ajustes em relação ao roteiro, especialmente na duração das etapas, mas tais ajustes não comprometeram o desenho metodológico; ao contrário, permitiram mais tempo para a etapa central de customização. A atividade produziu os materiais necessários para a análise posterior: registros das customizações, textos gerados, questionários respondidos e observações de campo.

Esta entrada encerra a etapa de registro da coleta de dados e, conseqüentemente, este diário de campo. A análise dos dados deverá ser realizada em momento posterior, a partir da organização dos materiais entregues, leitura dos questionários e comparação entre os diferentes modos de personalização, produção textual e percepção de autoria relatados pelos participantes.

09/05/2026 - 18h - Pré-análise do questionário pós-experimento

Mesmo com a finalização do diário de campo, após um afastamento necessário do experimento, foi feita uma pré-análise anonimizada das respostas do questionário aplicado ao final da atividade do dia 08/05/2026. Olhando de maneira panorâmica, percebemos que começam a emergir algumas questões centrais a partir dos dados coletados:

1. Reconhecimento parcial de si

Os participantes se reconhecem, mas sempre com ressalvas. A IA não espelha plenamente; ela aproxima, desloca, sintetiza e às vezes distorce.

2. Personalização como memória situada

A memória não aparece como banco de dados neutro, mas como repertório relacional que altera vocabulário, tom, exemplos, estrutura e posicionamento.

3. Coautoria como percepção de marcas pessoais

A coautoria é percebida quando o participante identifica marcas suas no texto: estilo, opinião, trajetória, referências, visão de mundo.

4. Estranhamento e desconforto

A experiência de personalizar a IA envolve exposição subjetiva. O desconforto não é ruído; é dado.

Um participante falou que a IA “se igualou a um terapeuta”. Outro mencionou que o Chat “ainda não vai conseguir me dar um abraço”. Outro falou, ainda, sobre questões pessoais e a IA respondeu de maneira sensível. E outro sobre como a IA percebeu algo sobre ele que ele mesmo não havia percebido.

Isso é delicado.

Não é que a IA seja terapeuta — e é IMPORTANTE não afirmar ou reforçar isso. Mas os participantes perceberam uma performance de escuta, uma simulação de acolhimento ou uma devolução interpretativa que mimetiza/emula uma experiência terapêutica.

5. IA como interlocutora sensível

Vários participantes descrevem a IA como capaz de devolver interpretações pessoais, quase como escuta, aconselhamento ou leitura subjetiva.

6. Mudança de percepção sobre IA

Todos indicam alguma mudança na percepção sobre IA em processos criativos ou acadêmicos. Em geral, a mudança vai da ideia de IA como resposta fácil/genérica para a ideia de IA como ferramenta profunda, desde que alimentada/contextualizada.

O experimento parece indicar que a personalização do ChatGPT foi percebida pelos participantes como um fator capaz de deslocar a resposta da IA de uma produção genérica para uma produção situada, marcada por traços de estilo, repertório e trajetória pessoal. Esse deslocamento, porém, não elimina tensões: o reconhecimento é parcial, a coautoria é negociada, e a intimidade gerada pela memória artificial produz tanto fascínio quanto desconforto.