

## XXV ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO - XXV ENANCIB

### GT 1 – Estudos Históricos e Epistemológicos da Ciência da Informação

#### CONTEÚDO SINTÉTICO: CONSTRUÇÃO CONCEITUAL NO CAMPO DA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

#### *SYNTHETIC CONTENT: CONCEPTUAL CONSTRUCTION IN THE FIELD OF INFORMATION SCIENCE*

**Henry Poncio Cruz** – Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

**Fabiana Aparecida Lazzarin** – Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

**Alessandra Stefane Cândido Elias da Trindade** - Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

#### **Modalidade: Trabalho Completo**

**Resumo:** o “conteúdo sintético” é um constructo de fronteira na literatura científica e, por conseguinte, carece de conceituação e aprofundamento teórico. Este estudo objetiva apresentar o conceito de conteúdo sintético e sua definição no âmbito da Ciência da Informação (CI). Trata-se de uma pesquisa com objetivo exploratório, natureza básica e abordagem qualitativa, conduzida pelo método quadripolar. Foi realizado levantamento bibliográfico sobre “conteúdo sintético” nas bases Scopus e OpenAlex, seguido da deduplicação de dados, leitura dos documentos e coleta de definições, as quais foram analisadas por meio dos métodos de redução eidética e analítico-sintético. Os resultados apresentam características dos conteúdos sintéticos — aqueles gerados ou modificados por ferramentas de Inteligência Artificial Generativa (IAGen) — e uma definição operatória no âmbito da CI. As conclusões evidenciam que esses conteúdos integram o escopo de investigação da CI, área que dispõe de arcabouços teóricos e metodológicos adequados para compreender seus efeitos sobre a sociedade, os sujeitos, os contextos, os fluxos e as práxis informacionais.

**Palavras-chave:** fundamentos em Ciência da Informação; inteligência artificial generativa; conteúdo sintético.

**Abstract:** “Synthetic content” is an incipient construct in the scientific literature and, consequently, lacks conceptualization and theoretical development. This study aims to present the concept of synthetic content and its definition within the scope of Information Science (IS). It is an exploratory research with a basic nature and qualitative approach, conducted using the quadripolar method. A bibliographic survey on “synthetic content” was carried out in the Scopus and OpenAlex databases, followed by data deduplication, document reading, and definition collection, which were analyzed through the eidetic reduction and analytic-synthetic methods. The results present characteristics of synthetic content — those generated or modified by Generative Artificial Intelligence (GenAI) tools — and propose an operative definition within IS. The conclusions show that such content falls within the research scope of Information Science, a field equipped with theoretical and methodological frameworks adequate to understand its effects on society, individuals, contexts, information flows, and informational practices.

**Keywords:** foundations in Information Science; generative artificial intelligence; synthetic content.

## **1 INTRODUÇÃO**

Nas últimas décadas, as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) têm transformado os modos de geração, organização, disseminação e consumo de conteúdos. Com o avanço das ferramentas de Inteligência Artificial Generativa (IAGen), essas transformações se intensificaram devido à circulação de conteúdos na Internet, gerados ou modificados por ferramentas de IAGen, especialmente nas plataformas de mídia social. Os conteúdos que aqui, fazemos referência, serão denominados aprioristicamente de conteúdos sintéticos.

A produção, disseminação e uso destes conteúdos representam, simultaneamente, oportunidades e desafios para a sociedade. Esses conteúdos podem trazer benefícios para áreas como educação, marketing e entretenimento. No entanto, também podem ser empregados para fins nocivos, como extorsão, fraude, manipulação midiática e geração de desinformação (Fisher, 2025; Squicciarini; Genao; Sarmiento, 2024).

Conteúdo sintético é um constructo teórico-científico ainda em formação. Diante de sua relevância informacional, tecnológica, social, histórica e técnica, bem como dos desafios que o cercam e do potencial da Ciência da Informação (CI) para contribuir com seu desenvolvimento teórico-conceitual, surge a seguinte questão de pesquisa: Como os conteúdos sintéticos podem ser compreendidos no contexto da CI? Guiado por essa questão, este estudo objetiva apresentar o conceito de conteúdo sintético e sua definição no âmbito da Ciência da Informação.

Este estudo explora interesses epistêmicos e expressivos ao atribuir significado a esse conceito, considerando as forças que regem o desenvolvimento, disseminação e uso desse objeto digital, de modo análogo ao que Borko (1968) propôs para o constructo “informação”. A CI pode investigar os encadeamentos que sustentam, atravessam e envolvem o conceito de conteúdo sintético, aspecto essencial para o desenvolvimento de abordagens teóricas e práticas capazes de responder aos riscos e potencialidades que ele apresenta à sociedade. Dessa forma, este estudo alinha-se ao escopo de investigação do Grupo de Trabalho (GT) 1 da Associação Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação (ANCIB).

## 2 PERCURSO METODOLÓGICO

Esta seção apresenta o percurso metodológico deste estudo, conduzido pelo método quadripolar, modelo metodológico que estrutura a pesquisa em quatro polos interligados: epistemológico (formulação da problemática, do objetivo científico, de critérios de cientificidade, entre outros aspectos), teórico (formulação de hipóteses, conceitos e teorias), técnico (abarca a coleta e a análise de dados com base em métodos e instrumentos) e morfológico (organiza e apresenta os dados e resultados, estruturando morfologias de pesquisa) (Bruyne; Herman; Schoutheete, 1974; Silva, 2020). O método quadripolar revela-se particularmente útil em investigações conceituais e epistemológicas, devido à sua natureza dinâmica e flexível.

O Quadro 1 apresenta a caracterização deste estudo.

**Quadro 1** – Caracterização da pesquisa

Natureza da pesquisa	Abordagem	Objetivo da pesquisa	Fonte de informação	Técnica de coleta de dados	Método de procedimento (forma de análise dos dados)
Básica	Qualitativa	Exploratório	Bibliográfica	Pesquisa bibliográfica	Redução eidética Analítico-sintético

**Fonte:** elaboração própria (2025).

A pesquisa de natureza básica visa aprofundar o conhecimento sobre um tema. A abordagem qualitativa dedica-se à compreensão de fenômenos complexos, que não podem ser facilmente quantificados, explorando contextos e significados. A pesquisa do tipo exploratória visa ampliar o entendimento sobre o objeto de estudo (Lakatos; Marconi, 2003).

Foi realizado um levantamento bibliográfico nas bases Scopus e OpenAlex em 15 de maio de 2025 sobre “conteúdo sintético”, conforme os critérios apresentados no Quadro 2.

**Quadro 2** - Descrição do levantamento bibliográfico

Base	Campo	String de busca	Nº de documentos
Scopus	Título e Palavras-chave	(TITLE ("synthetic content") OR KEY ("synthetic content "))	13
OpenAlex	Título	"synthetic content"	15

**Fonte:** elaboração própria (2025).

Nota: *Title* = Título; *Key* = Palavra-chave; *Synthetic contente* = Conteúdo sintético; OR = OU.

Na base OpenAlex, não é possível buscar simultaneamente nos campos de título e palavras-chave. Ao pesquisar o termo "*synthetic content*" apenas em palavras-chave, nenhum documento foi encontrado.

Em seguida, os metadados dos documentos recuperados em ambas as buscas foram organizados em uma planilha no *software* Excel para identificar e eliminar duplicidades,

resultando em uma amostra inicial de 19 documentos. Estes foram acessados para verificar disponibilidade, avaliar alinhamento com o objetivo do estudo e extrair as definições de “conteúdo sintético”. Dos 19 documentos, dois estavam indisponíveis e sete não estavam alinhados ao objetivo da pesquisa, sendo descartados.

A escolha da base Scopus justifica-se pela sua ampla cobertura na abrangência temática interdisciplinar e relevância dos periódicos indexados. A OpenAlex indexa documentos provenientes de diversas fontes, incluindo repositórios institucionais, fornecendo acesso a produções geralmente não cobertas por bases comerciais, o que amplia a representatividade da amostra. Assim, a combinação dessas bases viabiliza o rigor metodológico na recuperação da produção sobre “conteúdo sintético”.

Os documentos foram lidos para construir as compreensões teóricas sobre “conteúdos sintéticos” e coletar as definições, aqui compreendidas como dados de pesquisa, as quais foram analisadas por meio dos métodos de redução eidética e analítico-sintético.

A redução eidética, método fundamentado na Fenomenologia de Edmund Husserl, que compreende “[...] uma meditação acerca do conhecimento, um conhecimento do conhecimento[...]” (Silva; Lopes; Diniz, 2008, p. 255), foi utilizada para abstrair a essência do conceito “conteúdo sintético”. Na teoria do conceito de Dahlberg (1978), uma definição é um enunciado verdadeiro que expressa um aspecto específico do conceito. A partir da reunião desses enunciados, os conceitos são delimitados, explicados e compreendidos por meio do método analítico-sintético, que se fundamenta nessa teoria.

O delineamento metodológico adotado possibilita processos reflexivos que contribuem para a delimitação conceitual do conceito “conteúdo sintético” na CI.

### **3 CONTEÚDO E INFORMAÇÃO: DELIMITAÇÕES E RELAÇÕES NO CAMPO CI**

A “Informação” está presente em diferentes esferas da vida humana e na sociedade. Trata-se de um constructo polissêmico, com ampla variedade conceitual e multifacetado. Sua definição pode variar conforme a perspectiva dos sujeitos que a demandam ou a utilizam (Araujo, 2023).

No âmbito da CI, o conceito “informação” pode ser observado sob a perspectiva epistemológica, técnica ou humano/social (Silva; Gomes, 2015). O Quadro 3 apresenta dez definições de informação desenvolvidas no contexto da CI.

**Quadro 3 - Manifestações conceituais (definições) de informação na CI**

<b>Autoria</b>	<b>Definição de informação</b>
*Hera (1971)	A informação é baseada na trindade do atomismo, significando a operação tecnológica, do conteúdo, sendo aquilo que é transmitido, e do contexto, como o ambiente social e cultural, que define as características dos dois primeiros aspectos.
*Brookes (1980)	A informação é um elemento que promove transformações nas estruturas do indivíduo, sendo essas estruturas de caráter subjetivo ou objetivo.
*Saracevic e Wood (1986)	Informação consolidada: conjunto de mensagens; sentido atribuído aos dados; é um texto estruturado; adquire naturalmente valor na tomada de decisões.
Buckland (1991)	Informação-como-conhecimento (algo capaz de reduzir a incerteza), informação-como-coisa (objeto considerado informação por conter conhecimento comunicado/registrado) e informação-como-processo (relacionado ao ato de comunicar conhecimento).
Pacheco (1995)	Informação enquanto artefato: registro do conhecimento produzido pelo homem.
*Le Coadic (1996)	Conhecimento inscrito (gravado) sob forma escrita (impressa ou digital), oral ou audiovisual.
Grady (1998)	Concepção metafórica de que "informação é conteúdo", onde ideias e significados são vistos como objetos, palavras e textos como recipientes que guardam esses objetos, e a comunicação como o envio desses objetos por um canal.
*Gómez (2000)	Informação, como objeto cultural, se constitui na articulação de vários estratos (linguagem, sistemas sociais e sujeitos/instituições) em três dimensões: semântico-discursiva (relação com conteúdo), meta-informacional (regras de interpretação) e infraestrutural (mediação, tratamento, transmissão).
*Silva e Ribeiro (2002)	Conjunto estruturado de representações mentais codificadas (símbolos significantes), socialmente contextualizadas, registradas em suporte material e comunicadas de forma assíncrona e multidirecionada.
*Barreto (2002)	Estruturas simbolicamente significantes com a competência e a intenção de gerar conhecimento no indivíduo, grupo e sociedade.
Choo (2004)	Informação como recurso em organizações e como construção de significado por indivíduos a partir de mensagens e insinuações.

**Fonte:** elaborado com base em Silva e Gomes (2015), Buckland (1991), Pacheco (1995) e Grady (1998).  
**Nota:** Na coluna autoria, o asterisco(\*) indica que a definição foi extraída de Silva e Gomes (2015).

A informação pode assumir diversas formas, com o propósito de “[...] facilitar e dar suporte à representação, ao acesso, à documentação e à preservação de ideias, atividades ou práticas, e para permitir diferentes tipos de interação” (Petras, 2024, p. 581, tradução nossa).

A informação não é uma entidade independente, pois só existe onde há pessoas e tecnologias, agentes capazes de criá-la, moldá-la e influenciar sua forma de manifestação (Petras, 2024).

As definições clássicas de informação, bem como as bases epistemológicas clássicas da CI e que sinalizamos no Quadro 3, foram formuladas antes do cenário contemporâneo de uso das inteligências artificiais generativas, de excesso de conteúdos (por vezes apresentados como se fossem informação) e pela ampla circulação de desinformações. Consequentemente, a informação, concebida como algo que contém ou comunica conhecimento, sem que se estabeleça, de forma explícita, um questionamento quanto à origem, à veracidade, à qualidade ou ao valor informacional do que está sendo transmitido. O que reforça a

necessidade de estudos atuais “[...]sobre a informação em seu contexto social e epistemológico [...]” (Silva; Gomes, 2015, p. 145). Atualmente, na internet, circula uma ampla variedade de materialidades digitais que comunicam ideias e significados, que são consumidas pelas pessoas que podem servir de base para a construção de sentido. Essas materialidades podem assumir diferentes naturezas, dados, informações, desinformações, notícias, memes, *deepfakes*, postagens, entre outras, e manifestam-se em variados formatos — incluindo textos, imagens, vídeos e áudios.

Embora, na CI, reconheça-se uma hierarquia conceitual entre dado, informação e conhecimento, na qual dados representam registros brutos, informações resultam da interpretação contextualizada desses dados e o conhecimento emerge da assimilação da informação, na Internet essa distinção nem sempre é nítida.

Compreendemos que o termo “conteúdo” consegue abarcar essa multiplicidade de naturezas, formas e usos das materialidades digitais, colocando em suspeição aspectos como veracidade e qualidade. Trata-se de um termo guarda-chuva que consegue englobar uma diversidade de materialidades digitais. Desse modo, parece ser mais ajustado para se referir à diversidade de materialidades digitais disponibilizadas e circulantes na internet.

Assim, neste trabalho, recorreremos ao recurso lógico da refutação para distinguir os constructos “informação” e “conteúdo”, considerando que qualquer materialidade digital contém e pode comunicar conteúdo, os quais podem ser informacionais ou desinformacionais. Trata-se de um falseamento apriorístico da proposição de sinonímia entre “informação” e “conteúdo”, sustentado ao longo da pesquisa.

#### **4 IAGen E CONTEÚDO SINTÉTICO: COMPREENSÕES, CONCEITOS E DEFINIÇÕES**

Esta seção aborda, inicialmente, o funcionamento das ferramentas de IAGen e, na sequência, o conceito de conteúdo sintético.

##### **4.1 Compreendendo o funcionamento e a geração de conteúdo pelas IAGen**

O termo Inteligência Artificial (IA) designa tanto o campo de estudo quanto às tecnologias e ferramentas derivadas dele<sup>1</sup>. Essa dupla acepção pode suscitar inconsistências teóricas e conceituais, além de favorecer interpretações imprecisas e designações

---

<sup>1</sup> Como o ChatGPT, por exemplo.

inadequadas do termo.

IA é uma área de estudo interdisciplinar, surgida na década de 1950, cujo objetivo é desenvolver agentes computacionais, como algoritmos, *softwares* e modelos, capazes de perceber, interpretar e agir de maneira autônoma. Esses agentes simulam habilidades humanas, como interpretar dados, construir aprendizado, tomada de decisões e adaptação contínua com base nas experiências e conhecimentos acumulados (Russell; Norvig, 2013). No subcampos da IA destacam-se o *Machine Learning* (ML), ou aprendizado de máquina, o *Deep Learning* (DL), ou aprendizado profundo, e a IAGen.

O processo de ML permite que agentes computacionais aprendam, desenvolvam habilidades e melhorem seu desempenho com base em dados. Por meio de algoritmos e outras abordagens, esses agentes analisam conjuntos de dados, identificam padrões e, a partir disso, tornam-se capazes de realizar previsões e tomar decisões (Russell; Norvig, 2013).

O DL, por sua vez, é um subcampo do ML que utiliza Redes Neurais Artificiais (RNAs), modelos computacionais inspirados no funcionamento do cérebro humano e compostas por múltiplas camadas de processamento. Essas redes viabilizam a análise de grandes volumes de dados e, por conseguinte, o desenvolvimento de ferramentas de IA mais sofisticadas, como as de IAGen (Cozman; Plonski; Neri, 2021).

As ferramentas de IAGen utilizam modelos generativos, como o *Generative Pre-trained Transformer* (GPT), *Large Language Model* (LLM) desenvolvido pela OpenAI para processamento de linguagem natural. Baseado em RNAs profundas, o modelo GPT consegue compreender e gerar textos fluidos e coerentes a partir *prompts* (comandos) fornecidos pelos usuários (Banh; Strobel, 2023; Sengar; Hasan; Kumar; Carroll, 2024; Trindade; Cruz, 2024).<sup>2</sup>

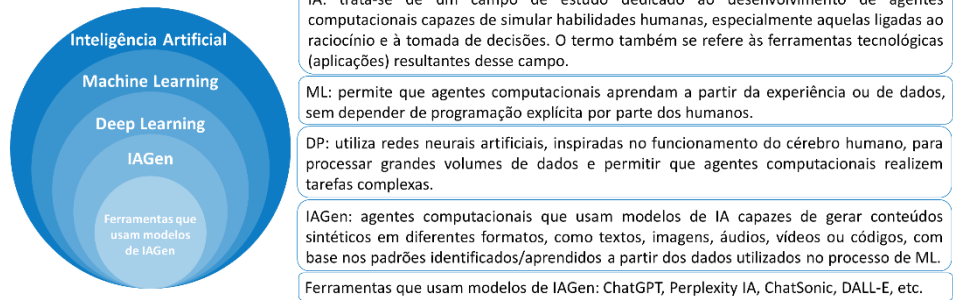
Durante esse processo de ML os agentes “[...] adquirem uma compreensão dos padrões e estruturas subjacentes dentro de seus dados de treinamento, produzindo subsequentemente dados novos que compartilham traços e características semelhantes” (Sengar; Hasan; Kumar; Carroll, 2024, p. 2, tradução nossa). Em outras palavras, os agentes de IAGen, com base nos padrões aprendidos, geram novos conteúdos que mantêm semelhanças estruturais e estilísticas com os dados utilizados durante o processo de ML (Fisher, 2025). Trata-se, portanto, de uma recombinação orientada pelos padrões aprendidos.

A Figura 1 apresenta a relação entre IA, ML, DL e IAGen, acompanhada de definições.

---

<sup>2</sup> O modelo GPT é usado em diferentes ferramentas de IAGen, como ChatGPT e Perplexity AI, possibilitando a geração de conteúdo sintético textual.

Figura 1 – Relação Hierárquica entre IA, ML, DL e IAGen



Fonte: elaboração própria (2025).

Vale destacar que a falta de transparência quanto às fontes de dados utilizadas no treinamento e ao funcionamento interno dos modelos de IA generativa suscita questionamentos relacionados à autoria, à titularidade de direitos e à proteção das obras originais empregadas nesse processo. Assim, o uso dessas ferramentas e dos conteúdos por elas gerados está associado a desafios éticos e legais, colocando à prova os marcos regulatórios vigentes e demandando novas abordagens informacionais e jurídicas.

#### 4.2 Conteúdo sintético: apresentação do conceito e da definição

Conceito, Palavra e Definição são elementos inter-relacionados, embora desempenhem funções distintas. O conceito corresponde à representação mental de uma ideia ou objeto. A palavra, ou termo, é o símbolo linguístico utilizado para expressar o conceito. A definição consiste em uma formulação precisa e formal do conceito, apresentando suas propriedades, características e atributos fundamentais (Dahlberg, 1978).

O Quadro 4 apresenta quatro definições de “conteúdo sintético” extraídas dos documentos recuperados no levantamento bibliográfico.

Quadro 4 – Definições de conteúdo sintético

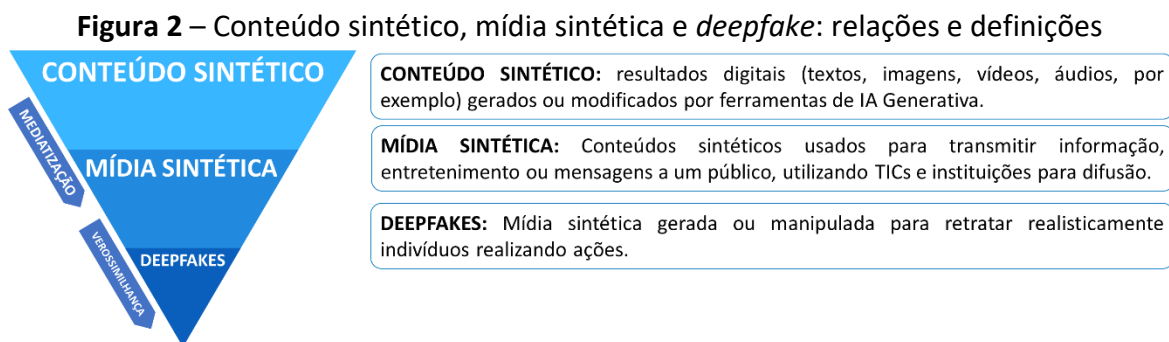
“Conteúdo sintético é definido aqui como qualquer mídia — imagem, vídeo, áudio, texto ou alguma combinação desses — produzida por Inteligência Artificial Generativa (IAGen ou GenIA)” (Fisher, 2025, p. 273, tradução nossa).
“[...] conteúdo sintético refere-se a informações, como imagens, vídeos, clipes de áudio e textos, que foram significativamente alteradas ou geradas por [...] IA” (White House, 2023 <i>apud</i> NIST, 2024, p. 1, tradução nossa).
“Conteúdo sintético gerado por sistemas avançados de IA, ou seja, dados e textos, bem como imagens, áudios e vídeos altamente realistas” (Squicciarini; Genao; Sarmiento, 2024, foreword, tradução nossa).
“[...] conteúdo sintético corresponde a resultados digitais gerados ou modificados por [...] IA [...]” (Squicciarini; Genao; Sarmiento, 2024, p. 15, tradução nossa).

Fonte: elaboração própria (2025).

Quando utilizados para fins informacionais, comunicacionais, de entretenimento ou de

transmissão de mensagens a um público por meio das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), em especial nas plataformas de mídia social ou em instituições de comunicação, os conteúdos sintéticos configuram-se como mídia sintética. Esta, por sua vez, pode assumir diferentes formas, sendo os *deepfakes* uma das expressões mais comuns. Embora frequentemente associado à desinformação e a possíveis danos, os *deepfakes* também podem ser utilizados de forma ética e responsável, sem causar prejuízos às pessoas e às instituições (Squicciarini; Genao; Sarmiento, 2024).

A Figura 2 apresenta a relação entre os três conceitos, conteúdo sintético, mídia sintética e *deepfake*, e uma definição para cada um.



**Fonte:** Squicciarini, Genao e Sarmiento (2024, tradução nossa).

Diferentes ferramentas possibilitam a criação de conteúdo sintético audiovisual: Reface (permite sobrepor rostos em GIFs), FaceMagic (realiza trocas de rostos em imagens e vídeos) e Avatarify (permite sincronizar expressões faciais com a voz/áudio) (Fisher; Howard; Kira, 2024). Há também ferramentas multimodais, como ChatGPT e DALL-E.

O ChatGPT usa o modelo GPT para gerar texto e o DALL-E para criar imagens a partir de *prompts* fornecidos pelo usuário (Fisher, 2025). Essas ferramentas, de fácil utilização e, muitas vezes, gratuitas, podem ser usadas para gerar conteúdos atrativos, envolventes e esteticamente agradáveis, com potencial para reforçar estereótipos, vieses, identidades ou crenças, com finalidades tanto benéficas quanto nocivas. Essas ferramentas podem ser instrumentalizadas na geração de desinformação ou de conteúdos prejudiciais, configurando riscos significativos para a integridade informacional e confiança social (Fisher; Howard; Kira, 2024; NIST, 2024; Squicciarini; Genao; Sarmiento, 2024).

Os conteúdos gerados por ferramentas de IAGen podem ser extremamente realistas e, por isso, utilizados para criar representações de eventos fictícios, como imagens de situações inexistentes, áudios de discursos nunca proferidos e vídeos de acontecimentos que

não aconteceram<sup>3</sup>. A viralização desses conteúdos sintéticos, especialmente quando potencialmente desinformativos ou prejudiciais, pode gerar impactos multifacetados.

As pessoas podem atribuir significado aos conteúdos sintéticos, os quais podem influenciar diretamente a formação de crenças, valores e perspectivas (Fisher, 2025). Diante do impacto potencialmente desinformativo desses conteúdos, torna-se essencial adotar estratégias para mitigar os danos decorrentes de sua ampla disseminação.

Entre as medidas recomendadas, destaca-se a incorporação de marcas d'água em conteúdos gerados por ferramentas de IAGen. Essas marcas devem ser claras, visíveis, únicas e permanentes, facilitando a identificação da origem e autenticidade do conteúdo. Esse recurso auxilia na distinção entre conteúdos sintéticos e conteúdos orgânicos (produzidos por humanos), no combate à disseminação de conteúdos sintéticos potencialmente prejudiciais ou desinformativos e na responsabilização por sua criação e circulação (Fisher; Howard; Kira, 2024; Ghiurău; Popescu, 2025; Squicciarini; Genao; Sarmiento, 2024).

O uso de imagens de pessoas na criação de *deepfakes* ou outras formas de mídia sintética deve ser regulamentado por normas legais rigorosas, que exijam consentimento explícito e prevejam sanções para o uso indevido, a fim de proteger a privacidade e a dignidade das pessoas. Ademais, é necessário implementar mecanismos eficazes para responsabilizar e punir os criadores e distribuidores desse tipo de conteúdo, assegurando compensação adequada por danos psicológicos, financeiros ou à reputação (Squicciarini; Genao; Sarmiento, 2024).

As ferramentas de IAGen devem adotar mecanismos para mitigar a produção e a disseminação de conteúdos que envolvam ou retratem pessoas reais (NIST, 2024). A OpenAI, desenvolvedora do ChatGPT e do DALL-E, definiu diretrizes para o uso ético de suas ferramentas. O ChatGPT orienta os usuários a não utilizá-lo para enganar, fraudar ou causar danos a si próprios, ou a terceiros. Durante as eleições presidenciais dos EUA de 2024, o chatbot os instruiu a consultar o site "CanIVote.org" para obter informações sobre a eleição.

---

<sup>3</sup> a) *deepfake* de áudio atribuído a um político discutindo fraude eleitoral durante uma eleição presidencial acirrada e polarizada, intensificando a desconfiança pública no sistema democrático e fomentando discursos de ódio; b) *deepfakes* íntimos não consensuais de mulheres reais, violando direitos de privacidade e causando danos emocionais significativos; c) imagem gerada retratando a destruição de uma cidade por explosões em forma de Estrela de Davi, disseminada durante o conflito em Gaza, com potencial para inflamar tensões geopolíticas e reforçar narrativas antissemitas; d) materiais que retratam violência, abuso sexual ou que reforçam estereótipos de ódio, contribuindo para a propagação da desinformação e para a naturalização de práticas discriminatórias (Fisher; Howard; Kira, 2024; NIST, 2024; Squicciarini; Genao; Sarmiento, 2024).

**XXV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - XXV ENANCIB**  
**Rio de Janeiro, RJ - 03 a 07 de novembro de 2025**

O DALL-E, por sua vez, impõe restrições à geração de imagens de pessoas reais, incluindo candidatos eleitorais (Fisher; Howard; Kira, 2024).

No contexto das mídias sociais, plataformas como YouTube, Instagram, Facebook e TikTok têm desenvolvido mecanismos para moderar, identificar, rotular e gerenciar conteúdos sintéticos, visando conter a disseminação de desinformação e proteger os usuários de conteúdos potencialmente prejudiciais (Google, 2025; Meta, 2025). Compreendemos que os conteúdos gerados ou alterados por IA, especialmente aqueles com potencial de causar danos ou desinformar, devem ser devidamente rotulados. Ademais, os usuários que compartilham esse tipo de conteúdo devem ser obrigados a informar sua natureza sintética, assegurando transparência quanto à origem do conteúdo (Squicciarini; Genao; Sarmiento, 2024).

Apesar dos esforços empreendidos pelas empresas de tecnologia para assegurar a transparência, a autenticidade e a integridade dos conteúdos sintéticos, persistem lacunas significativas que demandam avanços adicionais. Atualmente, a moderação, a identificação, a rotulação e o gerenciamento desses conteúdos dependem das diretrizes internas de cada plataforma. Sugere-se que as plataformas adotem uma abordagem mais uniforme, colaborando entre si e com autoridades regulatórias para estabelecer regras, padrões e diretrizes sólidos e eficazes, capazes de mitigar a disseminação de conteúdos sintéticos prejudiciais e desinformativos.

Embora cada vez mais realistas, os conteúdos sintéticos ainda apresentam imperfeições que indicam sua natureza artificial. Textos gerados por IA podem conter frases ou ideias desconexas, uso excessivo de adjetivos e falta de progressão lógica, coesão e coerência. Vídeos gerados por IA podem exibir mudanças abruptas no cenário, na iluminação, na posição ou no enquadramento dos personagens. Imagens e vídeos gerados por IA frequentemente apresentam anomalias nos detalhes visuais, como superfícies excessivamente uniformes, sombras mal posicionadas e reflexos incompatíveis com o comportamento real da luz (Ghiurău; Popescu, 2025).

Após analisar os textos consultados e as definições apresentadas no Quadro 4, identificamos as seguintes características dos conteúdos sintéticos: a) origem digital: produzidos por TIC baseadas em IAGen, configurando-se como objetos digitais; b) natureza artificial: gerados ou modificados por ferramentas de IAGen; c) multiformatos: podem assumir diferentes formatos, como imagem, vídeo, áudio e texto; d) alto grau de realismo: simulam a realidade com elevado nível de fidelidade, dificultando sua identificação como artificiais; e)

alteração ou geração: podem ser criados inteiramente por IAGen ou resultar da modificação de materiais preexistentes, como uma imagem de pessoa real alterada por ferramenta de IAGen e publicada em plataformas de mídia social, tornando-se uma mídia sintética de *deepfake*.

Os conceitos apresentam características acidentais, sujeitas a fatores externos e condições específicas de uso, e características essenciais, determinadas pela aplicação e finalidades do conceito (Dahlberg, 1978). Conteúdos sintéticos, originados e circulantes na Internet, assumem diversos formatos (texto, imagem, vídeo ou áudio) e desempenham diferentes funções infocomunicativas (informativa, desinformativa, entretenimento, entre outras). Assim, são utilizados em diversos contextos, além de serem produzidos e disseminados com diferentes finalidades.

Essa versatilidade reforça a necessidade de uma abordagem conceitual que abranja sua natureza técnica, usos, impactos informacionais e sociais, entre outros aspectos. Para atender a essa complexidade, propomos a seguinte definição operatória para a CI:

**Conteúdos sintéticos** são artefatos digitais gerados por ferramentas de Inteligência Artificial Generativa (IAGen), caracterizados por **plasticidade gerativa** (podem ser produzidos integralmente ou resultar da modificação, parcial, radical ou completa, de materiais preexistentes por meio de ferramentas de IAGen), **potencialmente** usados para informar, desinformar, entreter, persuadir ou instruir, conforme o contexto de uso e circulação), tem natureza **multiformato** (manifestam-se em forma de texto, imagem, áudio, vídeo ou combinações híbridas), são potencialmente **hiper-realistas** (reproduzem com alta fidelidade elementos da realidade, tornando difícil identificar sua origem artificial) e possuem **elevada opacidade técnica** (dificuldade em identificar a autoria, as fontes originais e os processos criativos envolvidos na sua produção).

Enfatizamos que os “conteúdos sintéticos” são objetos epistêmicos singulares, o que demanda categorias analíticas específicas para sua descrição, avaliação e regulação no ecossistema informacional contemporâneo. Esses objetos, que pertencem simultaneamente ao campo social, empírico, conceitual, epistemológico e científico, trazem novos desafios e implicações, especialmente no que tange à integridade da informação e às estratégias de combate à desinformação.

## 5 REFLEXÕES CONCLUSIVAS: POR QUE OS CONTEÚDOS SINTÉTICOS IMPORTAM À CI?

A CI abrange fenômenos, práticas, formas e infraestruturas informacionais, bem como as interações entre esses elementos. Como resultado, as investigações no campo

desenvolvem-se a partir de quatro eixos principais: a) as formas dos artefatos informacionais; b) as infraestruturas informacionais (instituições e TIC) relacionadas ao acesso, disseminação, processamento e gestão desses artefatos; c) as práticas e os processos vinculados às interações das pessoas com as formas e as infraestruturas informacionais; d) as práticas e os processos informacionais em nível meta, cultural ou social (Petras, 2024). Em razão dessa diversidade, a CI contempla uma multiplicidade de objetos de estudo (ANCIB, 2025) relacionados aos processos e materialidades infocomunicacionais.

Autorias como Borko (1968), Saracevic (1996) e Le Coadic (2004) estabeleceram os fundamentos basilares à compreensão da CI, destacando seu foco nos processos informacionais, tais como criação, armazenamento, organização, disseminação, transmissão, recuperação, busca, acesso, interpretação, transformação, consumo, apropriação e uso da informação. Bates (1999), por sua vez, enfatiza que a CI investiga como as pessoas interagem com a informação, buscando-a e utilizando-a em diferentes contextos (sociais, institucionais ou individuais).

Nesse escopo, compreendemos que os conteúdos sintéticos são moldados e influenciados pelos processos destacados por Borko (1968), Saracevic (1996), Le Coadic (2004) e Bates (1999), os quais constituem interesse de pesquisa da CI. Outrossim, os conteúdos sintéticos podem ser estudados sob os quatro eixos de investigação da CI apresentados por Petras (2024), reforçando sua legitimidade como objeto do campo.

Como discutido na Seção 4 e explicitado na definição operatória elaborada nesta pesquisa, os conteúdos sintéticos podem ser utilizados por diferentes sujeitos em variadas finalidades e contextos informacionais ou desinformacionais. Isso possibilita sua investigação no âmbito da CI, conforme a perspectiva apresentada por Bates (1999) sobre a interação das pessoas com informações.

A produção, disseminação, acesso e uso de conteúdos sintéticos ampliam as discussões sobre temas como informação, desinformação, integridade, autenticidade, confiabilidade, mediação e ética da informação, além de impactar as práticas e os fluxos informacionais na Internet.

Diante do exposto, compreendemos que os conteúdos sintéticos podem ser incorporados ao escopo de investigação da CI, campo que dispõe de arcabouços teóricos e metodológicos adequados para compreender seus efeitos sobre a sociedade, os sujeitos, os contextos, os fluxos e as práxis informacionais.

## REFERÊNCIAS

- ANCIB. **Coordenações e Ementas de GT**. Disponível em: <https://ancib.org/coordenacoes-e-ementas-de-gt/>. Acesso em: 21 maio 2025.
- ARAUJO, C. A. Á. Sistematizando a ciência da informação: quatro, e não três paradigmas. *In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 23., 2023, São Cristovão. Anais [...].* São Cristovão: ANCIB, 2023.
- BANH, L.; STROBEL, G. Generative artificial intelligence. **Electronic Markets**, [s. l.], v. 33, n. 1, p. 1-17, 2023.
- BATES, M. J. The invisible substrate of information science. **Journal of the American Society for Information Science**, [s. l.], v. 50, n. 12, p. 1043-1050, 1999.
- BORKO, H. Information Science: What is it?. **American Documentation**, [s. l.], v. 19, n. 1, p. 3-5, 1968.
- BRUYNE, P.; HERMAN, J.; SCHOUTHEETE, M. **Dynamique de la recherche en sciences sociales: les pôles de la pratique méthodologique**. Paris: Universitaires de France, 1974.
- BUCKLAND, M. K. Information as thing. **Journal of the American Society for Information Science**, [s. l.], v. 45, n. 5, p. 351-360, 1991.
- COZMAN, F. G.; PLONSKI, G. A.; NERI, H. (org.). **Inteligência artificial: avanços e tendências**. São Paulo: Instituto de Estudos Avançados, 2021.
- CUSTODIO, N. C.; VECCHIATO, F. L. Mediação infocomunicacional no contexto da encontrabilidade da informação: uma análise do processo de autoarquivamento no repositório institucional da universidade federal do rio grande do norte. **Biblionline**, João Pessoa, v. 12, n. 1, p. 3-13, 2016.
- DAHLBERG, I. Teoria do conceito. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 7, n. 2, p. 101-107, 1978.
- FISHER, S. A.; HOWARD, J. W.; KIRA, Beatriz. Moderating Synthetic Content: the Challenge of Generative AI. **Philosophy and Technology**, [s. l.], v. 37, n. 4, p. 1-20, 2024.
- FISHER, S. A. Something AI Should Tell You – The Case for Labelling Synthetic Content. **Journal of Applied Philosophy**, [s. l.], v. 42, n. 1, p. 272–286, 2025.
- GHIURĂU, D.; POPESCU, D. E. Distinguishing Reality from AI: Approaches for Detecting Synthetic Content. **Computers**, [s. l.], v. 14, n. 1, p. 1-33, 2025.
- GOOGLE. **Divulgação do uso de conteúdo sintético ou alterado**. Disponível em: <https://support.google.com/youtube/answer/14328491?hl=pt-BR&co=GENIE.Platform%3DAndroid>. Acesso em: 8 maio 2025.
- GRADY, J. The “conduit metaphor” revisited: a reassessment of metaphors for communication. *In: KOENIG, J. (ed.). Discourse and cognition: bridging the gap*. Stanford:

**XXV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - XXV ENANCIB**  
**Rio de Janeiro, RJ - 03 a 07 de novembro de 2025**

CSLI, 1998. p.205-221.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LE COADIC, Y. **A Ciência da Informação**. 2. ed. Brasília: Briquet de Lemos, 2004.

META. **Como rotular conteúdo de IA no Instagram**. 2025. Disponível em: [https://help.instagram.com/761121959519495/?helpref=uf\\_share](https://help.instagram.com/761121959519495/?helpref=uf_share). Acesso em: 08 maio 2025

NIST. **Reducing risks posed by synthetic content**: an overview of technical approaches to digital content transparency. EUA: NIST, 2024. (NIST Technical Series).

PACHECO, L. M. S. Informação enquanto artefato. **Informare**: Cadernos do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 20-24, 1995.

PETRAS, V. The identity of information science. **Journal Of Documentation**, [s. l.], v. 80, n. 3, p. 579-596, 2024.

RUSSELL, S. J.; NORVIG, P. **Inteligência artificial**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.

SARACEVIC, T. Ciência da Informação: origem, evolução e relações. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 41-62, jan./jun. 1996.

SENGAR, S. S.; HASAN, A. B.; KUMAR, S.; CARROLL, F. Generative artificial intelligence: a systematic review and applications. **Multimedia Tools And Applications**, [s. l.], v. 84, p. 1-40, 2025.

SILVA, A. M. B. M. Método Quadripolar e a Pesquisa em Ciência da Informação. *In*: PALETTA, F. C.; SILVA, A. M. (org.). **Série Tecnologia e Organização da Informação**: Contribuições para a Ciência da Informação. São Paulo: Blucher, 2020. p. 23-40.

SILVA, J. L. C.; GOMES, H. F. Conceitos de informação na ciência da informação: percepções analíticas, proposições e categorizações. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 25, n. 1, p. 145-157, 2015.

SILVA, J. M. O.; LOPES, R. L. M.; DINIZ, N. M. F. Fenomenologia. **Revista Brasileira de Enfermagem**, [s. l.], v. 61, n. 2, p. 254-257, abr. 2008.

SQUICCIARINI, M.; GENAO, J. V.; SARMIENTO, C. **Synthetic Content and its Implications for AI Policy**. France: UNESCO Publishing, 2024.

TRINDADE, A. S. C. E.; CRUZ, H. P. Inteligência artificial (IA) generativa e competência em informação: habilidades informacionais necessárias ao uso de ferramentas de IA generativa em demandas informacionais de natureza acadêmica-científica. **Perspectivas em Ciência da Informação**, [s. l.], v. 29, p. 1-27, 2024.