
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC), SÃO SEBASTIÃO – SP, 2025

**IMPACTOS GERADOS PELO USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA
NO MERCADO DE PUBLICIDADE**

Agatha Samira Santos Souza¹

Elisa Jarruge Saraiva²

Margot Souza Araújo Almeida³

Prof. Vander Wilson dos Santos⁴

Prof^a Luciane Leal da Assunção⁵

RESUMO: Este estudo apresenta uma análise bibliográfica de artigos, livros, revistas e matérias jornalísticas sobre o uso de inteligência artificial generativa. Ele aborda as mudanças culturais causadas por essa invenção no Brasil e no mundo; quais os pontos positivos e negativos que o emprego de IAGs no contexto do mercado criativo e seus profissionais, e expõe uma ilustração cujo objetivo é demonstrar a possibilidade de utilização da inteligência como ferramenta que auxilia artistas de forma ética, sem substituição. Conclui-se que é essencial que haja regulações que amparem artistas e a sociedade em geral para que este instrumento seja aplicado da maneira correta.

Palavras-chave: Inteligência Artificial; Artistas; Desemprego; Ética.

**IMPACTS CAUSED BY THE USE OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE
IN THE ADVERTISING MARKET**

ABSTRACT: This study presents a bibliographical analysis of articles, books, magazines and journalistic reports about the use of generative artificial intelligence. It addresses the cultural changes caused by this innovation in Brazil and in the world; what are the positives and negatives of employing generative AI in the context of the creative market and its professionals, and exhibits an illustration whose objective is

¹ RM: 23064. Aluno(a) regular do curso de [Marketing](#), da Etec de São Sebastião (188) – E-mail: agatha.souza29@etec.sp.gov.br.

² RM: 23126. Aluno(a) regular do curso de [Marketing](#), da Etec de São Sebastião (188) – E-mail: elisa.saraiva@etec.sp.gov.br.

³ RM: 23043. Aluno(a) regular do [Nome do Curso](#), da Etec de São Sebastião (188) – E-mail: margot.almeida@etec.sp.gov.br.

⁴ [Coorientador\(a\)](#); Professor(a) [Me.](#) da Etec de São Sebastião – E-mail: vander.santos@etec.sp.gov.br.

⁵ [Coorientador\(a\)](#); Professor(a) [Esp.](#) da Etec de São Sebastião – E-mail: luciane.assuncao@etec.sp.gov.br.

to display the possibility of utilizing AI as a tool that aids artists ethically, without substitution. It concludes that it's essential for there to be laws that support artists and society in general so this instrument is used correctly.

Keywords: Artificial Intelligence; Artists; Unemployment; Ethics.

1 INTRODUÇÃO

De vídeos engraçados no Instagram à campanhas de larga escala, a implementação massiva das inteligências artificiais no conteúdo que consumimos no nosso cotidiano. Esta inovação tecnológica que revolucionou a forma como interagimos com a internet, chega a parecer milagrosa em primeira análise. Todavia, é necessário um olhar crítico às implicações que esta invenção traz ao mercado, especificamente para artistas no âmbito comercial.

O uso das IAs segue não regularizado desde sua concepção, o que apresenta um risco massivo aos profissionais cujas subsistências são afetadas por esta ferramenta, bem como para o resto dos consumidores em larga escala, que são expostos aos conteúdos criados pelas inteligências.

Neste artigo, desmistificamos o funcionamento destes instrumentos e trazemos luz às questões que devem ser debatidas quanto a ética e legalidade do uso destas no meio lucrativo. Debateremos os prós e contras, e trouxemos dados quanto à aplicação das inteligências generativas para contextualizar as preocupações levantadas em nossa tese.

Adicionalmente, realizamos a produção de uma peça cujo objetivo é demonstrar possíveis caminhos para utilização desses programas de maneira menos prejudicial ao sistema profissional já estabelecido.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Caracterização do objeto de estudo

Embora a explosão do uso de Inteligência Artificial (IA) aparente ser uma novidade distópica do século 21, pesquisas sobre a criação de uma entidade digital que replicasse o intelecto e capacidade de análise humana iniciaram-se quase há mais de 50 anos, em 1956 (Norvig; Russell, 2022).

Décadas depois, autores como Garcia (2020) definiram que a IA é uma área da computação voltada a desenvolver algoritmos e sistemas capazes de

realizar tarefas que demandam habilidades associadas à inteligência humana. Em seus conceitos mais básicos, a inteligência artificial trata-se de uma máquina que aprende por conta própria, por meio dos dados a si alimentados, cujo passam por um sistema que os assimila para utilização futura (Morais, Branco, 2023), muito como o próprio cérebro humano.

Em seu artigo sobre o assunto, Santaella e Braga (2025) definem que a inteligência artificial possuiu duas fases: a preditiva, em que foi utilizada para reconhecimento de padrões e tomada de decisões - tipo de algoritmo ao qual já temos extensa exposição há anos, em redes sociais como Youtube (Loiola, 2018); e a generativa, que é utilizada para a criação de vídeos, imagens e textos.

Embora as separações em ambas as evoluções não removam a preocupação geral que é necessária quando se trata do assunto de inteligência artificial, este artigo se propõe a um olhar mais focado na segunda fase, das IAG (Inteligências artificiais generativas), analisando as implicações éticas da criação de imagens utilizando-se de tais ferramentas.

De acordo com Benj Edwards (2022), modelos de IA generativa são treinados em bancos de dados: grandes coleções de imagens, textos e outros conteúdos obtidos de diversos sites online, sem consentimento e muitas vezes sequer conhecimento de seus autores.

Modelos aprendem padrões de imagens ao analisar seus pixels e as associam à conceitos, de acordo com a metadata – que funciona como espécie de etiqueta digital que indica do que o conteúdo sendo visualizado se trata.

Assim, após ser exposta e aprender o padrão de diversas imagens de um cachorro, por exemplo, a máquina é capaz de criar uma coleção de pixels que, seguindo o exemplo aprendido, forma uma nova imagem de um cachorro.

A Inteligência Artificial Generativa atualmente tem se consolidado como uma ferramenta de grande impacto em diferentes áreas criativas e profissionais. O avanço das tecnologias de geração de conteúdo, em especial as relacionadas à criação de imagens e vídeos, vem provocando mudanças significativas tanto no mercado internacional quanto no brasileiro.

No cenário internacional, um levantamento realizado por um sindicato do Reino Unido para escritores, ilustradores e tradutores literários profissionais, chamado *Society of Authors* revelou os efeitos da IA generativa sobre a classe

artística. Segundo o sindicato (2024), um quarto dos ilustradores (26%) já perderam trabalhos devido à IA generativa.

Este dado evidencia uma preocupação crescente em relação à substituição de mão de obra criativa por sistemas automáticos. Já no Brasil, estudos também têm buscado compreender como a população está lidando com essas ferramentas. O Observatório Fundação Itaú e o Datafolha (2024) lançaram a pesquisa “Consumo e uso de Inteligência Artificial no Brasil”, entre os dados apresentados, destaca-se que 31% dos brasileiros já utilizam a ferramenta de geração de imagem ou vídeo.

Essas informações revelam a rápida adesão da sociedade a recursos tecnológicos de criação digital, sinalizando mudanças no comportamento cultural e no consumo de conteúdos visuais.

O uso da inteligência artificial generativa apresenta suas controvérsias, entretanto, não deve ser descartada totalmente. Afinal, a economia de tempo e esforços que podem ser realizados ao utilizar-se de tal tecnologia - como ferramenta - é inegável. Um dos prós apresentados é a possibilidade de pequenas empresas crescerem mais rápido sem necessidade de altos investimentos com designers ou social media, pois podem produzir conteúdos decentemente profissionais com o auxílio da IA.

Adicionalmente, o uso da IA como ferramenta pode auxiliar artistas a agilizarem seus processos, com a criação de conceitos rápidos baseados em uma ideia, imagens de referência mais específicas (Rainey, 2025), ou sugestões de paletas de cores.

Um exemplo real de uso positivo da inteligência artificial pode ser presenciado na criação do filme “*Spiderman: Into de Spideverse*”. De acordo com o vídeo “SPIDER:MAN: INTO THE SPIDER-VERSE - Embracing Imperfections” que relata o processo atrás das cenas, publicado pelo canal *Sony Pictures Imageworks - VFX* (2019), os animadores do projeto utilizaram uma IA para aprender padrões de linhas de expressão que gostariam de aplicar aos modelos 3D dos personagens, e a utilizaram para aplicar o efeito no decorrer do filme.

Esta utilização auxiliou a economizar o tempo de produção da equipe, e não removeu nenhum profissional do processo. Esta realidade constitui uma situação ideal de integração desta tecnologia no âmbito comercial artístico; uma ferramenta que auxilie o artista em sua eficácia, não que o substitua por completo.

Por mais interessante e eficiente que o processo de criação de novas imagens do zero por meio desta ferramenta possa parecer, sua principal problemática se apresenta rapidamente. Como explicado anteriormente, as IAs precisam de imagens pré-existentes para aprender padrões e criar novas imagens; estas quais possuem detentores de direitos autorais, que podem muito bem não desejar que seus trabalhos sejam utilizados neste tipo de treinamento. A falta de escolha não é um problema só neste meio, como também no ambiente que contempla o que acontece depois deste treinamento ser realizado com uma IAG como a *Stable Diffusion*, por exemplo:

Até agora, quando um consumidor buscava uma nova imagem "no estilo" de dado artista, eles deviam pagar por uma comissão ou licenciar uma imagem daquele artista. Agora, esses consumidores podem utilizar os trabalhos do artista contidos no Stable Diffusion juntamente do nome do artista para gerar novos projetos no estilo do artista sem compensá-lo. (Saveri, *et al.*, 2023, p. 3 e 4, tradução nossa)

Essa facilidade de replicação de estilos, que muitas vezes artistas levam anos para formar e refinar, institui uma competição desleal onde a IA fica constantemente à frente do artista humano por conseguir produzir mais peças em um período de tempo mais curto, após absorver anos da dedicação de tal em seu banco de dados. Nomes de artistas e estilos específicos tornam-se palavras-chave para criação de imagens, e o consumidor começa a dar preferência ao caminho de menor resistência: o uso de IAs gratuitas, que produzem imagens de qualidade decente, e que são capazes de replicar qualquer estilo. Por conta de o treinamento já ter sido realizado, resta aos artistas nada além de ver a quantidade de comissões e trabalhos para os quais são encomendados, e que muitas vezes são sua fonte de renda, lentamente diminuindo.

Além disso, há possibilidade de qualquer usuário na internet utilizar-se da IA para criar imagens que transmitem ideias das quais o detentor do traço original não aprova, e normalmente se recusaria a materializar.

Este problema é apenas um subsetor da conversa maior a ser tida sobre como a inteligência artificial generativa facilita a criação e propagação de desinformação. Embora, de acordo com Eric Griffith (2025), certos modelos de IAG já tenham filtros para evitar produção de conteúdo danoso ou que infrinja direitos autorais - filtro este que só se aplica a empresas com IPs grandes, e não a artistas

independentes -, grande quantidade destas ferramentas disponíveis gratuitamente na internet não possuem quaisquer respaldos à criar imagens polêmicas.

Podemos evidenciar tal na matéria da jornalista Marianna Springs (2024), que reporta o uso de IA generativa para a criação de imagens do presidente estadunidense Donald Trump posando com pessoas negras, como forma de campanha realizada por seus apoiadores para incentivar norte-americanos negros à votar no candidato nas eleições de 2024.

2.2 Materiais e Métodos

Para a coleta de dados para nossa pesquisa, priorizamos uma abordagem qualitativa, buscando referências e artigos que corroboram e se alinham com que temos à dizer quanto ao assunto.

Por conta do tópico sendo discutido ser uma inovação relativamente nova no âmbito acadêmico, recorreremos à fontes de informações mais diversas, como revistas, vídeos, e matérias em jornais. No decorrer do ano, alguns artigos acadêmicos sobre o tópico foram disponibilizados na linguagem portuguesa, o que auxiliou bastante - entretanto, anterior a esse ocorrido, muitas de nossas pesquisas por artigos e outras fontes relevantes foram realizadas no idioma inglês, para garantir que tivéssemos a maior abrangência possível de pesquisas sobre o assunto.

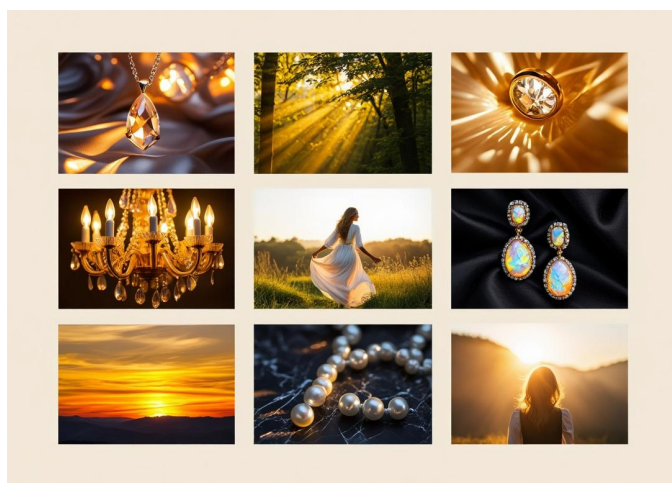
Realizamos a leitura dos materiais munidos de uma planilha de fichamentos - onde catalogamos trechos relevantes para definição de conceitos, exemplificação de ideias, e consolidação de problemáticas e soluções. Posteriormente, ao estruturar quais pontos gostaríamos de apontar dentro do nosso tema, aplicamos os dados levantados ao nosso texto, de forma a criar uma conjuntura lógica que sustente a argumentação defendida pela tese.

2.3 Resultados e Discussões

Para demonstrar como IAGs e o artista não precisam estritamente estar opostos, conforme o que apresentamos em nosso exemplo de pontos positivos com a produção do filme *Spiderverse*, definimos nosso produto como a criação de uma arte como colaboração entre um artista humano e uma IAG. As IAs escolhidas foram

o *ChatGPT* e o *Reve*, por conta de sua facilidade de acesso e gratuidade. Definimos o que seria desenhado: um retrato de uma mulher num estilo semi-realista, com vista de um ângulo de cima. O foco da cena é o acessório na cabeça da mulher, um pente dourado com pérolas, iluminado por uma faixa de luz dramática dourada. Com essa ideia em mente, solicitamos às IAs que gerassem mood boards para a estética da ilustração; diferentes ângulos que um retrato possa ter, inspirações de feixes de luz, e designs para o próprio acessório em foco. Após algumas tentativas, geramos as seguintes imagens:

Figura 1 - Mood board



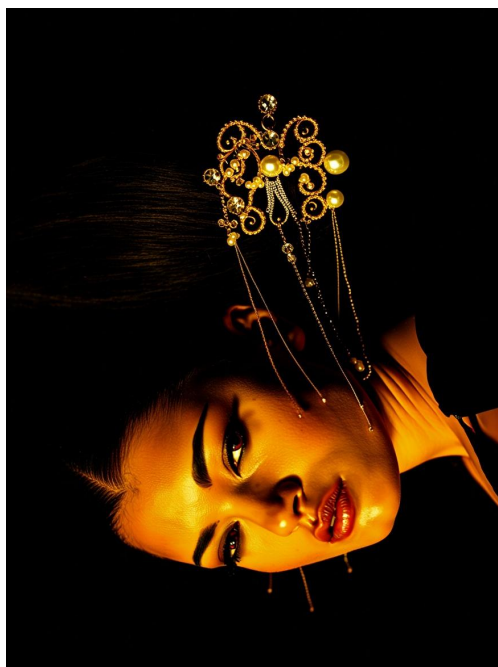
Fonte: Reve (2025)

Figura 2 - Referência de ângulo 1



Fonte: Reve (2025)

Figura 3 - Referência de ângulo 2



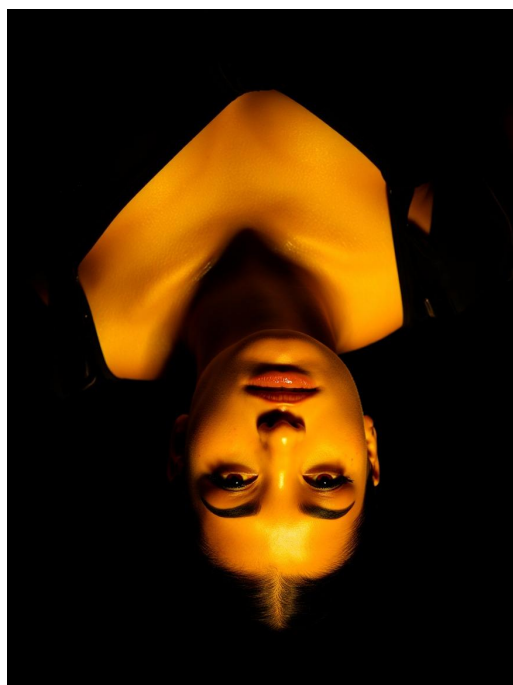
Fonte: Reve (2025)

Figura 4 - Acessório



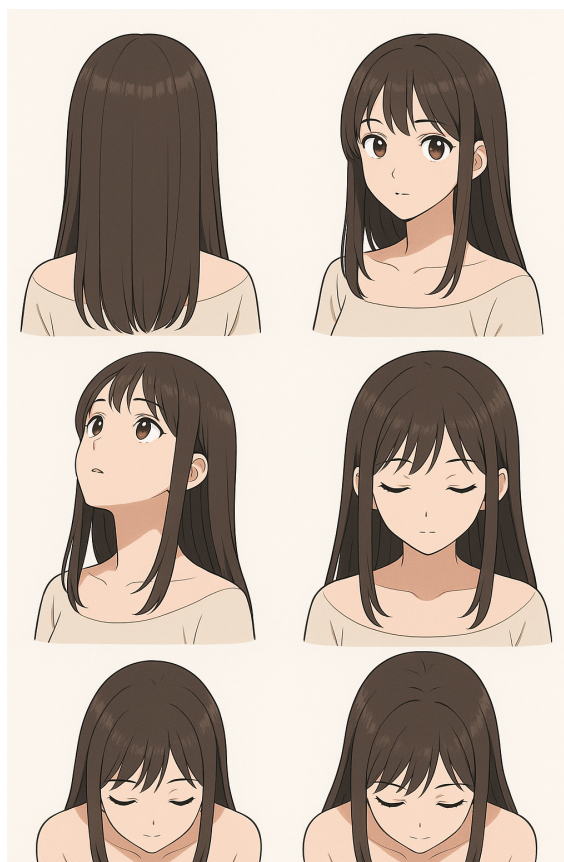
Fonte: Reve (2025)

Figura 5 - Referência de ângulo 3



Fonte: Reve (2025)

Figura 6 - Referência de ângulo 4



Fonte: ChatGPT (2025)

Após gerarmos as imagens acima, planejamos o esboço da ilustração com diferentes ideias surgidas das referências acima. Realizamos o processo de criação em conjunto, trocando ideias e dividindo partes do processo de ilustrar para produzirmos da forma mais eficiente possível. Finalizamos a produção do produto após atingirmos o seguinte resultado:

Figura 7 - Produto do TCC



Fonte: Elaboração própria (2025)

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O advento do uso massivo das Inteligências artificiais já aconteceu, portanto, só nos resta a adaptação à esse novo modelo de sociedade em que viveremos. É essencial que governos comecem a discutir projetos de legislação para limitar o uso dessas ferramentas em maneiras possivelmente prejudiciais, não somente para artistas, mas para o público em geral.

Mesmo que ainda não contemple a problemática apresentada neste trabalho, a Europa já iniciou este processo por meio da criação do Artificial Intelligence Act (Ato das Inteligências Artificiais), que visa principalmente proteger a privacidade dos cidadãos e controlar o potencial gigantesco de criação de material enganoso. Torna-se indispensável seguir o exemplo europeu o quanto antes, para que possamos regulamentar o uso destas máquinas de forma que se tornem aliadas poderosas para trabalhos colaborativos, e não produtoras de desinformação e infringimento de direitos autorais.

No Brasil, o debate sobre a propriedade intelectual na era da IA generativa ainda está em estágio inicial, mas vem ganhando força com o processo de criação do projeto de lei nº 2.338/2023, que procura a regulamentação do uso dessas tecnologias no país. Esse projeto obriga a transparência no treinamento dos modelos de IA, exigindo que todas as empresas informem quais conteúdos protegidos por direitos autorais foram utilizados e garantindo que os autores possam ter o direito de vetar o uso de suas criações por sistemas de IA, tendo assim o controle de suas obras.

A análise dos desafios sobre a propriedade intelectual nesse cenário mostra que as leis atuais ainda estão passando por um processo de adaptação diante ao rápido avanço da tecnologia. Tópicos como a autoria das criações feitas por IA, a necessidade de maior transparência nos sistemas e as questões éticas associadas continuam sendo amplamente debatidos no mundo todo.

No contexto do Brasil, o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) se destaca como uma referência importante, pois essa Lei determina regras sobre a privacidade da rede, servindo de exemplo para futuras normas e leis voltadas à regulamentação da IA. Entretanto, como mencionada nas discussões em torno do PL nº 2.338/2023, a falta de uma lei específica sobre a IA generativa que reforce a necessidade da criação de uma legislação que garanta um equilíbrio entre o

incentivo à inovações tecnológicas e a proteção dos direitos autorais e éticos, ainda é um empecilho.

Em resumo, as IAGs são poderosas ferramentas que realizam atividades em uma velocidade e quantidade jamais antes vistas pelo mercado. Entretanto, é necessário utilizá-las com cautela, de forma a não realizar a substituição completa do ser humano na equação da produção de mídias audiovisuais. Artistas pioneiros já demonstraram formas de aplicação mais sustentáveis para um ambiente comercial mais saudável e eficiente; é essencial seguir com este processo para que tanto empresas quanto trabalhadores encontrem uma realidade de satisfação mútua.

REFERÊNCIAS

OS. **Os ilustradores que já têm empregos e criações “roubados” por IA: “Medo de não conseguir me sustentar”**. Disponível em:

<<https://g1.globo.com/trabalho-e-carreira/noticia/2024/08/29/os-ilustradores-que-ja-tem-empregos-e-criacoes-roubados-por-ia-medo-de-nao-conseguir-me-sustentar.ghtml>>. Acesso em: 6 jun. 2025.

REDAÇÃO. **Concorrência desleal pode pôr fim à profissão de ilustrador**.

Disponível em:

<<https://www.jornaldejales.com.br/geral/cultura/18/09/2024/concorrenca-desleal-pode-por-fim-a-profissao-de-ilustrador/>>. Acesso em: 6 jun. 2025.

GRIFFITH, E. **Tested: The Best AI Image Generators for 2025**. Disponível em:

<https://www.pcmag.com/picks/the-best-ai-image-generators?test_uuid=02LIF0iWKsiIxYTJVF8uH5y&test_variant=A>. Acesso em: 6 jun. 2025.

MOURA, Árisson R. Q. de; JUNIOR, A. Q. de M.; NETO, R. S. de A. **DESAFIOS DA PROPRIEDADE INTELECTUAL NA ERA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL**

GENERATIVA. REVISTA FOCO, [S. l.], v. 18, n. 7, p. e9143, 2025. DOI:

10.54751/revistafoco.v18n7-029. Disponível em:

<https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/9143>. Acesso em: 12 set. 2025.

SPRING, M. **Trump supporters target black voters with faked AI images**. BBC, 4 mar. 2024.

Article 5: **Prohibited Artificial Intelligence Practices | EU Artificial Intelligence Act**. Disponível em: <<https://artificialintelligenceact.eu/article/5/>>.

EDWARDS, B. **Artists file class-action lawsuit against AI image generator companies**. Disponível em:

<<https://arstechnica.com/information-technology/2023/01/artists-file-class-action-lawsuit-against-ai-image-generator-companies/>>.

BUTTERICK, M. **Case 3:23-cv-00201**, San Francisco . Disponível em:
<<https://cdn.arstechnica.net/wp-content/uploads/2023/01/2023-01-13-Complaint.pdf>>
. Acesso em: 5 de set. 2025.

HROMACK-CHAN, S. **Half a Century Before Midjourney, There Was AARON**.
Disponível em:
<<https://hyperallergic.com/876230/half-a-century-before-midjourney-there-was-aaron-harold-cohen-whitney-museum/>>.

RAINEY, J. **The Pros and Cons of AI Art**. Disponível em:
<<https://jennarainey.com/pros-and-cons-of-ai-art/>>.

SPIDERMAN: into the spiderverse, 2019. [S. l.: s. n.], 1 vídeo (2 min). Publicado pelo canal Sony pictures imageworks - vfx. Disponível em:
https://youtu.be/WUS_Xz5idGk?si=dcHyUFNjXkKfRJD5. Acesso em: 05 set. 2025.

ZYLINSKA, J. **AI ART : machine visions and warped dreams**. S.L.: Open Humanities Press, 2020.

SANTAELLA, L.; BRAGA, A. **A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E OS DESCONCERTOS NO CONTEXTO ARTÍSTICO**. Revista GEMInIS, v. 14, n. 3, p. 05-20, 2023.

FELIPE, D. **Recomendado Para Você: o impacto do algoritmo do YouTube na formação de bolhas**. Disponível em:
<<https://repositorio.ufmg.br/items/61329167-140f-448f-bad8-7bba27596532>>.
Acesso em: 28 nov. 2025.

Conheça o ChatGPT. Disponível em: <<https://openai.com/pt-BR/index/chatgpt/>>.