

## **Inclusão digital e inteligência artificial no contexto da capacitação audiovisual<sup>1</sup>**

Nicole Mesquita da Silva<sup>2</sup>  
Tarcisio Torres Silva<sup>3</sup>  
Pontifícia Universidade Católica de Campinas

### **RESUMO**

Esta pesquisa investiga como a inteligência artificial pode ser utilizada para capacitar jovens periféricos no audiovisual, facilitando o acesso às ferramentas de criação. O estudo parte da reflexão sobre inclusão digital, democratização tecnológica e seus impactos culturais. A metodologia combina revisão de literatura e experimentação prática para analisar desafios e possibilidades dessas tecnologias. Os resultados indicam que, embora a IA otimize processos criativos e amplie oportunidades, ainda existem barreiras quanto à acessibilidade e personalização dos recursos disponíveis.

**PALAVRAS-CHAVE:** Inteligência Artificial; Audiovisual; Capacitação; Inclusão Digital; Acessibilidade

### **INTRODUÇÃO**

O avanço das tecnologias de inteligência artificial (IA) tem provocado mudanças profundas em diversos setores, incluindo o audiovisual. Ferramentas de IA vêm sendo incorporadas na criação de conteúdo, otimizando processos e permitindo novas abordagens criativas. No entanto, o acesso a essas tecnologias ainda é desigual, especialmente para jovens de comunidades periféricas, que enfrentam barreiras tanto econômicas quanto educacionais. Nesse contexto, surge a necessidade de investigar como a IA pode ser utilizada para democratizar a capacitação e a produção audiovisual, proporcionando novas oportunidades para esses jovens.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Inteligência Artificial: uso e perspectivas críticas, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 5º semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da PUC-Campinas, email: nicole.ms1@puccampinas.edu.br

<sup>3</sup> Doutor em Artes Visuais, Professor pesquisador da Escola de Linguagem e Comunicação da PUC-Campinas, orientador do trabalho, email: tarcisio.silva@puc-campinas.edu.br

A pesquisa busca compreender como a IA pode ser aplicada para capacitar jovens periféricos na produção audiovisual, analisando seus impactos e desafios. O estudo também explora o papel das práticas ESG (*Environmental, Social, and Governance*) no setor cultural e como essas iniciativas podem contribuir para a inclusão digital e o fortalecimento da diversidade narrativa. Além disso, investiga-se a viabilidade do uso da IA na criação de conteúdo audiovisual de forma acessível e intuitiva.

## **METODOLOGIA**

A metodologia adotada no estudo combina pesquisa bibliográfica e experimentação prática. A revisão bibliográfica envolveu a análise de artigos acadêmicos, livros e relatórios institucionais sobre temas como inteligência artificial no audiovisual, inclusão digital e práticas ESG no setor cultural. O levantamento teórico possibilita compreender como a IA tem sido utilizada na criação de conteúdo e quais desafios surgem na sua implementação.

A experimentação prática consiste na exploração de ferramentas de IA voltadas para a produção audiovisual, permitindo uma análise mais detalhada das suas funcionalidades, limitações e possibilidades. Os resultados das experimentações forneceram insumos para a avaliação da aplicabilidade dessas tecnologias na capacitação de jovens periféricos.

Além disso, a pesquisa busca contemplar a estruturação de uma oficina voltada para o ensino prático do uso de IA na produção audiovisual considerando todos os dados levantados e concretizados. Essa oficina está sendo planejada para ser realizada no espaço Maloca Arte e Cultura, no bairro Vila União, em Campinas, visando aproximar os conhecimentos adquiridos ao longo do estudo do público-alvo.

## **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

A pesquisa se baseia em três principais eixos teóricos: inteligência artificial no audiovisual, inclusão digital e práticas ESG aplicadas ao setor cultural.

Com relação ao primeiro eixo, observamos que o avanço das tecnologias de IA no audiovisual tem transformado significativamente a forma como conteúdos são criados e editados. Segundo Engelbert (2024), algoritmos avançados permitem a automação de diversas etapas do processo criativo, desde a roteirização até a pós-produção. No entanto,

essas inovações ainda não são amplamente acessíveis a todos os segmentos da sociedade, o que reforça a necessidade de estudos voltados para a democratização do uso dessas ferramentas.

Já a inclusão digital é um fator determinante para garantir que jovens possam se beneficiar dessas inovações. Como aponta Dias (2011), a inclusão digital é uma ponte para a inclusão social, ao permitir que jovens de baixa renda participem da sociedade do conhecimento não apenas como consumidores, mas como produtores de conteúdo e conhecimento. No entanto, muitos desses jovens não possuem acesso a equipamentos adequados ou formação técnica para utilizar ferramentas de IA de maneira eficiente. Portanto, entender as barreiras que dificultam essa inserção e propor estratégias de mitigação é essencial para ampliar as oportunidades nesse setor.

Por fim, as práticas ESG no setor cultural também desempenham um papel importante na promoção da inclusão digital e do acesso à produção audiovisual. Irigaray e Stocker (2022) discutem como as práticas ESG vêm sendo incorporadas pelas empresas como resposta às demandas sociais e ambientais contemporâneas. Iniciativas como o "CrI.Ativos da Favela" uma iniciativa do Instituto Heineken em parceria com a CUFA (Central Única das Favelas) e a Favela Filmes. O projeto busca capacitar jovens em situação de vulnerabilidade para atuar no mercado audiovisual, utilizando tecnologias digitais e inteligência artificial como ferramentas de aprendizado e produção. O projeto demonstra, segundo o Grupo Heineken (2023), como o investimento em capacitação e inclusão pode ser alinhado à responsabilidade social corporativa, combinando inovação tecnológica com impacto social positivo.

Além disso, a pesquisa incorpora conceitos da semiótica, especialmente no que se refere à construção de significado dentro do audiovisual mediado por inteligência artificial. Danesi (2024) argumenta que a IA não apenas interfere nos elementos narrativos, mas também altera a relação entre signos visuais e sonoros e a interpretação do público. A análise semiótica busca compreender como os elementos gerados por IA influenciam a narrativa, a recepção do público e a interpretação simbólica das imagens e sons produzidos. Como destaca Foletto (2023), embora a IA possa expandir as possibilidades expressivas no campo da criação cultural, ela também traz desafios éticos e epistemológicos que merecem atenção crítica.

## PRINCIPAIS RESULTADOS

Os testes com ferramentas de inteligência artificial demonstraram que essas tecnologias possuem grande potencial para otimizar a produção audiovisual, tornando a criação de conteúdo mais acessível e dinâmica. No entanto, algumas limitações foram identificadas durante a experimentação.

Entre as plataformas testadas, destacam-se o RunwayML (para edição automatizada de vídeo e geração de efeitos visuais), o ChatGPT (para elaboração de roteiros e organização de ideias narrativas), o ElevenLabs (para dublagem automatizada com vozes realistas) e o Soundraw (para criação de trilhas sonoras personalizadas). Essas ferramentas foram exploradas a partir da lógica de experimentação prática, permitindo compreender tanto as funcionalidades quanto os entraves enfrentados por novos usuários.

Durante a experimentação com ferramentas de inteligência artificial, foram identificadas algumas limitações significativas. A primeira delas diz respeito à acessibilidade financeira, uma vez que muitas plataformas exigem assinaturas pagas para liberar recursos avançados, o que dificulta o acesso por parte de jovens de baixa renda. Outro ponto crítico é a necessidade de conhecimento técnico, já que as interfaces das ferramentas nem sempre são intuitivas, exigindo tempo de familiarização e aprendizado, o que pode representar uma barreira inicial para usuários iniciantes. Além disso, observou-se uma baixa personalização nos conteúdos gerados, que, embora funcionais, carecem de nuances culturais e simbólicas capazes de garantir autenticidade e representatividade, tornando necessários ajustes manuais para maior adequação às realidades.

Por outro lado, os benefícios observados também foram expressivos. A IA demonstrou ser uma aliada na otimização do tempo de produção, automatizando etapas como roteirização, edição de vídeo e criação de trilhas sonoras, o que agiliza o processo criativo. Também se destacou o estímulo à experimentação criativa, já que as ferramentas permitiram testar estilos, formatos e linguagens diversas, ampliando o repertório estético dos participantes. Por fim, mesmo diante de limitações técnicas, a IA possibilitou uma acessibilidade básica à produção audiovisual, permitindo que jovens com pouca ou nenhuma experiência prévia conseguissem desenvolver materiais com qualidade satisfatória.

Durante a pesquisa, foi desenvolvido o roteiro experimental Aventura no Mundo Mágico de Pixelândia, com base nas ferramentas mencionadas. A partir dele, foram criados vídeos, trilhas, artes e testes de dublagem automatizada. A análise desses conteúdos também considerou a dimensão semiótica da produção audiovisual, conforme propõe Danesi (2024), especialmente na relação entre os signos gerados por IA e a construção simbólica da narrativa. A automatização de elementos expressivos, ainda que facilite o processo técnico, pode gerar simplificações na forma como sentidos são construídos e interpretados, o que requer atenção crítica

Esses experimentos foram fundamentais para a estruturação da oficina de capacitação em desenvolvimento, garantindo que as metodologias adotadas considerem as dificuldades reais do público-alvo e valorizem o uso consciente e criativo das tecnologias disponíveis.



Figura 1. Imagem criada a partir do roteiro desenvolvido pelo ChatGPT “Aventura no Mundo Mágico de Pixelândia”



Figura 2. Imagem ilustrativa de um vídeo desenvolvido pela plataforma “Chromox” a partir do roteiro desenvolvido pelo ChatGPT “Aventura no Mundo Mágico de Pixelândia”

Os insights obtidos a partir dessas experimentações foram fundamentais para a estruturação da oficina de capacitação, que está em fase de planejamento, garantindo que as metodologias adotadas considerem as dificuldades e potencialidades identificadas, além de permitir um olhar crítico sobre as produções resultantes dessas tecnologias.

## CONCLUSÃO

A pesquisa demonstrou que a inteligência artificial pode ser uma aliada poderosa na democratização do acesso à produção audiovisual, especialmente quando aplicada em contextos de vulnerabilidade social. No entanto, para que seu uso seja efetivo e transformador, é necessário enfrentar barreiras estruturais como a acessibilidade financeira, o domínio técnico das ferramentas e a necessidade de conteúdos mais personalizados e representativos.

A inclusão digital, nesse cenário, permanece como um desafio central. Não se trata apenas de acesso à internet ou equipamentos, mas da construção de repertórios técnicos, estéticos e críticos que permitam a apropriação consciente das tecnologias por jovens de comunidades periféricas. Como aponta Dias (2011), a inclusão digital é um dos caminhos mais potentes para transformar jovens de baixa renda em protagonistas da Sociedade da Informação, participando como criadores e não apenas consumidores.

A experimentação prática com diferentes ferramentas de IA evidenciou tanto os limites quanto as possibilidades de sua aplicação no audiovisual. Ao mesmo tempo em

que facilitam o processo criativo, essas tecnologias ainda operam dentro de uma lógica comercial e muitas vezes genérica, que pode invisibilizar narrativas mais diversas se não forem mediadas por um olhar crítico.

Dessa forma, a pesquisa reforça a importância de projetos de formação que articulem tecnologia, cultura e inclusão, com metodologias acessíveis e sensíveis ao contexto social dos participantes. Os próximos passos incluem a realização de oficinas experimentais que levem esse debate para o território, permitindo não apenas a difusão do conhecimento, mas também sua ressignificação a partir das vivências locais. A construção de uma cultura digital periférica passa, portanto, por práticas que valorizem a criatividade, a autonomia e a diversidade de vozes no uso das tecnologias emergentes.

## REFERÊNCIAS

DANESI, M. **AI-Generated Popular Culture: A Semiotic Perspective**. Springer Nature, 2024.

DIAS, L. R. Inclusão digital como fator de inclusão social. In: BONILLA, M. H. S. e PRETTO, N. D. L. (orgs). **Inclusão digital: polêmica contemporânea** [online]. Salvador: EDUFBA, 2011.

ENGELBERT, R. Inteligência Artificial no Trabalho Criativo: protagonista ou coadjuvante do processo? **Revista GEMInIS**, v. 15, n. 1, p. 88–114, 2024.

FOLETTTO, Leonardo. Criação e cultura livre na era da inteligência artificial generativa.

**Revista Aurora**, v. 16, n. 48, 2023. Disponível em:

<https://revistas.pucsp.br/aurora/article/view/63269>. Acesso em: 09 mar. 2023.

IRIGARAY, H. A. R.; STOCKER, F. ESG: **novo conceito para velhos problemas**. **Cadernos EBAPE.BR**, v. 20, n. 4, p. 1–4, jul. 2022.