

Memes, plataformização e inteligência artificial na cultura pós-massiva

CLARA CÂMARA

*Universidade Federal da Paraíba
João Pessoa, Paraíba, Brasil*

DIEGO AMARAL

*Universidade Estadual de Maringá
Maringá, Paraná, Brasil*

ID 3329

Recebido em

17.01.2026

Aceito em

26.08.2026

A difusão da inteligência artificial (IA) generativa tem provocado profundas transformações sobre a cultura. Com isso em mente, este artigo busca discutir as transformações da imagem contemporânea a partir dos memes de internet gerados por IA. Para tanto, analisamos memes na página do Instagram @narrativascuriosastv, com base em publicações sobre o Tarifaço, uma série de protestos, de 2025, em torno do aumento de tarifas impostas pelo governo estadunidense. Como resultado, propomos a noção de estética do excesso, termo que busca dar conta do hiper-realismo dos memes em uma representação da cultura que desfaz os vínculos com qualquer referente concreto.

Palavras-chave: Plataformização. Hiper-realismo. Inteligência artificial (IA).

Memes, Platformization and Artificial Intelligence in the Post-Massive Culture

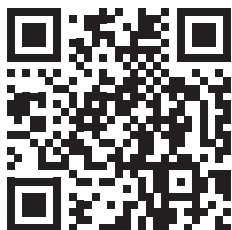
The spread of generative artificial intelligence (AI) has brought about profound cultural transformations. With this in mind, this article examines changes in the contemporary image through the lens of AI-generated internet memes. To this end, we analyze memes from the Instagram page @narrativascuriosastv, focusing on posts regarding the Tarifaço –a series of 2025 protests sparked by tariff hikes imposed by the US government. We propose the concept of an aesthetic of excess to characterize the hyper-realism in such memes, representing a culture severed from any concrete referent.

Palavras-chave: Memes. Platformization. Hyperrealism. Artificial intelligence (AI).

Memes, plataformação e inteligência artificial en la cultura posmasiva

La difusión de la inteligencia artificial (IA) generativa ha provocado profundas transformaciones en la cultura. A partir de esta premisa, el presente artículo aborda las transformaciones de la imagen contemporánea a través de los memes de internet generados por IA. Para ello, analizamos memes de la cuenta de Instagram @narrativascuriosastv, centrándonos en publicaciones relativas al Tarifaço, una serie de protestas de 2025 desencadenadas por los aumentos arancelarios impuestos por el gobierno de los Estados Unidos. Proponemos el concepto de estética del exceso para caracterizar el hiperrealismo de estos memes, los cuales representan una forma cultural que rompe todo vínculo con cualquier referente concreto.

Palabras clave: Memes. Plataformas. Hiperrealismo. Inteligencia artificial (IA).



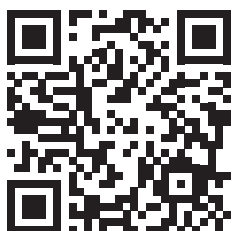
ORCID

Clara **CÂMARA**

Doutora em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM/UFF). Docente no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (PPGC/UFPB).

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Paraíba, Brasil

E-mail: clarabcamara@gmail.com



ORCID

Diego **AMARAL**

Doutor em Comunicação pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM/UFF). Doutor em Literaturas Internacionais pelo Centro de Estudos do Sul Global da Universidade de Tübingen. Professor do Departamento de Fundamentos da Educação da Universidade Estadual de Maringá.

Universidade Estadual de Maringá, Maringá, Paraná, Brasil

E-mail: dgamaral@uem.br

Introdução

Os memes estão por toda parte. Nas redes sociais digitais, seu espaço de veiculação por excelência, os memes conduzem conversações do cotidiano, traduzem sentimentos, adicionam camadas de sentido às práticas sociais. Ao fazer esse movimento, o meme pode ser compreendido, hoje, como uma peça fundamental para se compreender a própria produção de cultura, dado que dialoga essencialmente com a maneira como nos entendemos, enquanto actantes, no tempo e no espaço.

Incorporando temas diversos, os memes são compartilhados na cada vez mais intensa velocidade do digital. Recentemente, a produção dos memes parece ter ganhado um impulso para acompanhar essa velocidade, ao incorporar o uso da inteligência artificial (IA). Afinal, a IA permite que a produção de memes escale ainda mais, implicada diretamente pela velocidade de produção e composição desses materiais. É diante dessa conjuntura que este artigo se coloca, ao postular a seguinte questão: o que o uso da inteligência artificial (IA) pode nos indicar a respeito da produção de cultura na atualidade?

Para desenvolver uma resposta a essa pergunta, inicialmente, propomos reforçar a ideia de que é preciso enxergar o meme como parte do arcabouço cultural contemporâneo. Assim, o situamos como parte de um ecossistema de plataformas (Van Dijck, 2013) responsável por impulsionar imagens em uma cultura predominantemente audiovisual (Manovich, 2006). O meme, essa peça replicável, de múltiplos formatos e conteúdos vinculados a nossos tempo e espaço, constitui-se, aqui, um objeto de observação privilegiado para a compreensão de como traços culturais atuais vão se constituindo em alinhamento com as novas demandas tecnológicas.

Destaca-se que, neste texto, adotamos a noção de *plataformas* em consonância com a proposição de Thomas Poell, David Nieborg e José Van Dijck (2020, p. 4), para quem as plataformas deixaram de ser compreendidas enquanto “coisa” e passaram a favorecer “uma análise da ‘plataformização’ como processo”. De forma mais específica, os autores irão destacar que o tema é tratado em três dimensões institucionais, a saber: “infraestruturas de dados, mercados e governança” (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2020, p. 5). Contudo, para fins deste argumento, interessa-nos pensar as plataformas como ecossistemas sociotécnicos, com especial atenção para as consequências das políticas das plataformas digitais sociais para a produção, o consumo e a circulação de bens culturais.

É, pois, nessa perspectiva que a noção de *plataformização da produção cultural* nos permite compreender como a emergência das plataformas digitais, com seu modelo econômico orientado por venda de publicidade e busca incessante pela atenção, têm contribuído diretamente para uma transformação intensa nos conteúdos (audio)visuais.

Diante dessa compreensão, apontamos para as opacidades no entendimento de fenômenos coletivos, especialmente aqueles que são observados ainda em seu processo de desenvolvimento e consolidação. É nesse sentido que nos perguntamos sobre como poderíamos abordar esse uso da IA para a construção de memes, para chegar a possíveis considerações a respeito dos sentidos desse uso. Para nos guiar ao longo deste trabalho, partimos da hipótese de que os memes produzidos por inteligência artificial, com seu hiper-realismo recorrente, são um sintoma de uma cultura neoliberal cujos produtos culturais obedecem à lógica e ao interesse das grandes plataformas. De modo mais específico, propomos compreender os memes políticos a partir do materialismo histórico e da análise cultural de Walter Benjamin (1975; 2018).

Ainda, nesse contexto, mobilizamos articulações da Teoria Ator-Rede como abordagem metodológica preliminar. Em suas considerações, Bruno Latour (2012) aponta para o entendimento de que fenômenos coletivos são mais bem descritos e compreendidos pelas relações que constituem. Então, faz-se necessário observar os fenômenos e tatear seus atores, seus rastros e as redes que se estabelecem e se desfazem continuamente. E, tão importante quanto esse movimento, é identificar os pontos de opacidade e buscar torná-los visíveis.

É o que propomos ao desfiar características de memes criados por IA generativa. A incorporação da IA tem sido amplamente discutida em diversos campos, como é o caso dos debates sobre trabalho (Grohmann; Araújo, 2021; Abílio; Amorim; Grohmann, 2021) e a plataformização da cultura (Nieborg; Poell, 2018; Duffy; Poell; Nieborg, 2019). No entanto, como tende a ocorrer com toda tecnologia emergente, alguns dos elementos constituidores desse processo ainda parecem obscuros, sobretudo no que diz respeito ao imbricamento entre a plataformização e a produção de conteúdos meméticos utilizando ferramentas de IA.

A fim de destrinchar alguns elementos desse fenômeno, fazemos uma observação preliminar dos memes veiculados na página @narrativascuriosastv. Especificamente para esta análise, elegemos as publicações a respeito do Tarifaço como *corpus* de análise, com material coletado entre 7 e 21 de julho de 2025. A escolha pelo tema/caso em questão favorece um refinamento da pesquisa dentro da própria página, oferecendo maior coesão entre os materiais.

Memes como produção cultural

Apesar das exaustivas retomadas das ideias de Richard Dawkins (2017), a fim de contextualizar os estudos voltados para os memes atualmente, sem que haja propriamente uma necessidade ou mesmo uma forte vinculação entre o seu pensamento e os desdobramentos recentes do uso dessas peças, faz-se aqui um breve movimento de revisão desse autor. Entende-se, como será apontado adiante, que pouco ou nada de suas ideias originais são, de fato, tecidas no entendimento dos memes digitais – não apenas na maneira como são construídos, compreendidos, mas também propagados. Contudo, entende-se também que Dawkins ajuda-nos a construir uma linha temporal de argumentação, com quebras e dissonâncias que proporcionam uma melhor visualização das discussões que se pretende orquestrar, hoje, a respeito dos memes.

O primeiro ponto dessa linha é o próprio conceito de *meme*. Do ponto de vista da tentativa de nomear um fenômeno em um dado tempo e espaço, esse conceito, como foi originalmente concebido por Dawkins (2017), girava em torno de uma unidade de informação cultural capaz de ser replicada de mente em mente, em uma clara alusão à maneira como os genes são replicados biologicamente. Na sua clássica definição, cujos parâmetros são revividos nas introduções e revisões de literatura dos artigos da área – frequentemente de forma vazia, como pontua Viktor Chagas (2021) –, encaixam-se na ideia de meme as mais diversas peças: comportamentos, ideias, frases e modas podem ser considerados memes, desde que preservado o princípio da replicação por imitação. Com seu caráter determinista, seria essa a proposta que marcaria a memética e sua presença em estudos voltados para a difusão cultural sob uma perspectiva evolucionista.

O autor, obviamente, não estava preocupado especificamente com os memes que são compartilhados como forma de conversação nas diferentes redes sociais digitais, mas há uma nomenclatura para um fenômeno social, para sua maneira de se adaptar e se propagar. Há, também, diálogos que são travados com a obra de Dawkins, que despontam lentamente para uma compreensão mais ajustada aos propósitos de nossa época, algumas décadas depois. É o caso da proposta de Susan Blackmore (2000), também recorrentemente mencionada em retrospectivas a respeito dos estudos sobre os memes.

A partir da base estabelecida por Dawkins, a autora desenvolve o conceito de *meme*, argumentando que seres humanos não apenas são seus transmissores, mas também são as próprias “máquinas de memes”. O impacto dessa expressão engloba perceber os memes como tendo uma influência direta sobre o comportamento humano, sendo capazes de moldar a cultura e aspectos de nossa cognição. Para Blackmore (2000), então, os memes são replicados, mas tão importante quanto isso é o fato de que competem entre si por atenção, sendo selecionados de acordo com sua eficácia de propagação. Há, portanto, uma ideia de seleção evolutiva dos memes mais eficazes.

A partir dessas duas ideias, separadas entre si por pouco mais de duas décadas, percebe-se uma tentativa de explicar os memes como entidades autônomas que se propagam como vírus, quase independentemente dos sujeitos sociais. Ainda, percebe-se que a cultura digital não interpreta um papel fundante, constituinte, desse fenômeno. No entanto, já havia vozes que viriam a entrelaçar o elemento da cultura digital ao questionamento que, pode-se dizer, é basilar para Dawkins e Blackmore: como podemos compreender a constituição e propagação da cultura, do conhecimento que ela produz e que compartilhamos?

Douglas Rushkoff (1996), por exemplo, antecipa o papel dos meios digitais na disseminação de ideias culturais. O autor compara os memes ao que chama de “vírus midiáticos”, vírus estes que seriam capazes de carregar mensagens ocultas e se espalhar rapidamente pelas mídias, influenciando o comportamento social e político. Ele também aponta algo que na cultura digital, anos depois, se tornaria um potencial consenso na área: os memes são ferramentas poderosas para manipular a opinião pública e fomentar discursos emergentes. Esse ponto é fundamental para delinear não apenas um novo entendimento sobre meme, dialogado com particularidades do digital, mas também a importância que ele assume na observação da cultura.

Pouco tempo depois, Limor Shifman (2013;2014) propõe uma definição mais centrada na realidade digital: memes são unidades de conteúdo cultural digital que se espalham por meio de imitação, com variações. Juntamente com essa definição, é colocada em evidência o que participa da constituição desses fenômenos. Os memes são analisados, aqui, como fenômenos participativos que envolvem o que a autora chama de replicação, de remixagem, e a apropriação criativa por parte dos usuários. Entram também no debate o papel dos memes na comunicação on-line, especialmente em contextos de ativismo, humor e de construção e reforço de identidades. O intuito é chegarmos, assim, à roupagem mais próxima da nossa abordagem dos memes.

A questão da participação é colocada também por Chagas (2021) em sua crítica à rigidez da memética original, ao propor uma visão comunicacional e contextualizada dos memes da internet. O autor argumenta que os memes digitais devem ser compreendidos como práticas discursivas e sociais moldadas pela cultura participativa e pelas dinâmicas de circulação em ambientes digitais. Tem-se, assim, os pilares para o entendimento dos memes, que o colocam no cerne da produção cultural: sua pulsão comunicacional, seu apelo à participação, seu aspecto colaborativo e sua capacidade de circulação. Aqui, cabe também um parêntese para explicar o que se entende sobre essa produção cultural.

A produção cultural engendra a produção de conhecimento a respeito de dado tempo e espaço. Posicionar os memes como dispositivos dessa cadeia é reconhecer que essas peças, ao serem formuladas com base em contextos específicos, ao serem compartilhadas com intenção e ao serem a base de conversações e modulações sobre temas distintos oferecem uma parte observável do que é ser e estar no mundo hoje.

Também relevante é a noção de que as plataformas digitais atualmente apresentam uma forte sinergia com a indústria do entretenimento. Esse processo corresponde ao que Stuart Cunningham e David Craig (2019) descrevem como o entretenimento das mídias sociais (*social media entertainment*). Segundo os autores, a “economia de tela” atualmente é impulsionada por “tecnologias e estratégias intrinsecamente interativas” em que o engajamento de fãs e espectadores determina os cursos das produções. Na esteira desse raciocínio, Brooke Duffy, Thomas Poell e David Nieborg (2019) argumentam que as plataformas estão modulando a produção cultural. Segundo os autores, esse processo compreende uma ampla gama de atividades que vão desde o trabalho a práticas criativas e o próprio exercício da cidadania (Duffy; Poell; Nieborg, 2019).

Diante dessas ideias, intentamos construir um caminho de análise que privilegie um aspecto específico do meme: o da sua constituição enquanto subproduto de uma indústria cultural marcada pela ampla penetração das infraestruturas das plataformas digitais. Em relação a sua constituição, o que gostaríamos de destacar é que memes constroem um conhecimento a respeito do nosso tempo. Isso significa que há conhecimento sendo produzido a partir da maneira como integramos essas peças ao que entendemos sobre

nossa sociabilidade – bem como no inverso, na maneira como essas peças integram nosso entendimento do social. É nesse sentido que nos perguntamos: o que a adoção da IA para a constituição dessas peças é capaz de nos revelar a respeito da nossa sociabilidade?

Nosso objetivo é o de propor uma formulação inicial e, a partir de nosso caso de análise, argumentamos que o hiper-realismo dos memes manifesta-se como sintoma visual do imbricamento de uma cultura audiovisual plataformação (Manovich, 2006; Nieborg; Poell, 2018) que aciona elementos do grotesco (Bakhtin, 2013), aproximando-os da charge, ao mesmo tempo que inaugura uma visualidade com especificidades próprias do universo digital e das coordenadas algorítmicas. O hiper-realismo produzido pela inteligência artificial apresenta-se como uma espécie de sátira baseada em intensificação irônica, distorção e simultânea reconfiguração do elemento indexical (entendido como o “real” ou a realidade). Em uma espécie de realismo algorítmico não indexical, esse hiper-realismo representa a cultura da liquidez do capital, que desconhece vínculos com qualquer referente concreto.

A liquidez a que nos referimos neste texto está também relacionada ao que Baudrillard (1989) reconhece como uma aceleração característica do contemporâneo. Mais especificamente, o autor dirá que

[...] a aceleração da modernidade, da tecnologia, dos acontecimentos e dos meios de comunicação, de todas as trocas – econômicas, políticas e sexuais – propeliu-nos a uma “velocidade de escape”, com a qual voamos livres da esfera referencial do real e da história (Baudrillard, 1989, p. 1).

Pensando com Baudrillard (1989, p. 1), é possível reconhecer que essa “velocidade de escape” propicia uma desvinculação entre o acontecimento e a razão histórica. Isto é, a hipervelocidade das relações no contemporâneo, em todos os âmbitos, inibe a percepção da linearidade do tempo histórico em favor de uma experiência causal (tempo cronológico), sacrificando a noção de verdade dependente de um referente concreto (perda do referencial). É, pois, esse contexto – agora impulsionado pela aceleração ainda mais intensa propiciada pelas trocas simbólicas mediadas pelas plataformas digitais – que o hiper-realismo memético gerado pela inteligência artificial encontra suas condições de possibilidade.

Sobre esse ponto vale observar, ainda, que a relação entre economia, materialidade e estética não é uma questão apenas no século XXI. Para ficarmos em um exemplo canônico, em sua famosa crítica à reproduzibilidade técnica, Benjamin (2018) reconhece no modo de produção industrial um ponto de inflexão decisivo na relação humana com a arte. Entre outras questões destacadas pelo autor, interessa-nos especialmente apontar para o fato de que a mudança nas condições de produção – que, no caso de Benjamin, referia-se à reprodução de obras de arte em escala industrial – implica no surgimento de novas linguagens e sensibilidades.

Em outro momento de sua obra, agora analisando o trabalho do historiador e colecionador Eduard Fuchs, o filósofo irá destacar que a charge só surgiu na sociedade industrial precisamente porque diz respeito a uma cultura de massas. Isto é, a caricatura é uma expressão cultural cujo sentido depende de uma difusão e de um consumo massivos de informações e bens culturais.

A análise de Benjamin sobre o trabalho de Fuchs é instrumental para o nosso caso, na medida em que ilustra a operação do materialismo histórico sob o prisma benjaminiano. Ao reconhecer o valor das coleções de Fuchs, Benjamin pretende destacar o valor dos objetos desprezíveis, considerados menores e, a despeito disso, especialmente sintomáticos do momento histórico. É, pois, seguindo essa orientação que buscamos observar, mais especificamente, os memes marcados pela vulgaridade política e estética como elementos capazes de lançar luz sobre três questões-chave para nossa análise: 1) o papel das plataformas digitais na produção cultural; 2) as consequências estéticas dessa influência; 3) apontar para os desafios de uma produção cultural centrada em um dispositivo controlado pelo grande capital.

Sobre este último ponto, embora não seja o foco deste trabalho, vale ressaltar que as IAs operam pela expropriação massiva de força de trabalho de artistas, intelectuais e usuários não profissionais, bem como na reformulação dos conteúdos providos por esses indivíduos na forma de respostas ao usuário final. De forma especialmente importante, no caso do *corpus* de análise de nosso trabalho, trata-se de memes de teor político, o que indica que esses dispositivos passaram a ocupar um papel-chave na própria elaboração dos significantes políticos. Ao menos, por enquanto, no campo dos memes.

Memes e inteligência artificial: uma relação em opacidade

Ao visualizarmos o meme como uma peça cultural, parte integrante de uma produção constante de conhecimento e de uma narração a respeito de dado tempo e espaço, uma questão se impõe: por que, então, usar IA para constituir essa narração e essa produção cultural? Para esboçar uma possibilidade de resposta para esse incômodo, segue uma breve observação exploratória a respeito das discussões recentes que unem esses dois polos: o meme e a inteligência artificial (IA). A pretensão com esta breve, nada exaustiva exploração é tatear caminhos ainda não visualizados de análise.

Para esta observação exploratória, foram realizadas buscas sistemáticas, no Google Scholar, por trabalhos acadêmicos registrados a partir de novembro de 2022, marco inicial que corresponde ao lançamento público do ChatGPT e à consequente popularização das ferramentas de IA generativa. O recorte temporal estabelecido seguiu de novembro de 2022 até novembro de 2025, momento da escrita desta análise.

Ainda, a busca sistemática foi estruturada a partir do uso de operadores booleanos para refinar o cruzamento das temáticas, utilizando os seguintes termos, tanto em português quanto em inglês: (“inteligência artificial” AND “humor” AND “meme”) e (“artificial intelligence” AND “humor” AND “meme”). Diante dessas buscas, houve uma seleção do material encontrado, que seguiu critérios de inclusão e exclusão. Como critérios de inclusão, adotou-se: 1) artigos científicos publicados no intervalo temporal estabelecido; 2) produções nos idiomas português ou inglês; e 3) trabalhos que analisassem, de forma direta ou tangencial, o humor e os memes gerados com o auxílio de IA.

Como critério de exclusão na triagem preliminar, descartou-se artigos duplicados, revisões de literatura que não apresentavam dados empíricos e trabalhos focados exclusivamente em IA textual ou outras aplicações tecnológicas que não fizessem interface com a produção de imagens. Na segunda etapa, realizou-se um refinamento com base na leitura dos títulos e resumos, selecionando apenas os artigos cujos escopos indicassem uma abordagem específica sobre imagens e/ou memes produzidos por IA. A delimitação desse recorte justifica-se pela necessidade de aderência ao *corpus* desta pesquisa, centralizado na análise dos memes compartilhados pela página @narrativascuriosastv.

Entre os trabalhos identificados, destacamos o artigo “Racismo algorítmico e inteligência artificial: uma análise crítica multimodal” (Araújo; Araújo, 2024), no qual os autores evidenciam como a IA pode reproduzir, reforçar e perpetuar estereótipos a partir do processamento de grandes volumes de dados. A análise parte de uma imagem gerada por IA que associa uma mulher negra à violência, situada em um cenário de favela, interpretando tal produção como uma manifestação de racismo algorítmico.

Já segundo Flaviano Quaresma (2023), a IA é observada como catalisadora da replicabilidade dos memes. O autor discute os “desafios estéticos” propostos por Philippe Dubois (2019), apontando que a IA, ao envolver os usuários em sua lógica de funcionamento, induz a confiança na sua capacidade de julgar “o que convém em relação à estética e às novas visualidades” (Quaresma, 2023, p. 2). O estudo emprega a tipologia desenvolvida pelo Laboratório de Comunicação, Culturas Políticas e Economia da Colaboração (coLAB) do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM-UFF), que propõe categorias específicas para a classificação dos memes, observando que os formatos tradicionais já não dão conta das novas demandas comunicacionais.

Em um esforço para compreender a aplicação de ferramentas de IA, Paulo Duque (2024) submete charges à interpretação do ChatGPT. Os resultados de sua pesquisa evidenciam as dificuldades enfrentadas por essa IA específica na leitura de contextos mais amplos, assim como na compreensão de humor e na identificação de subtextos complexos, aspectos que são tidos como fundamentais para a interpretação de produtos culturais como os memes.

Por fim, nossa observação chegou à dissertação de William Terra (2024), que acrescenta uma perspectiva crítica ao investigar o potencial das IAs generativas na produção de humor visual. A análise fundamenta-se na Teoria da Violação Benigna, segundo a qual o humor ocorre quando há uma violação percebida como não ameaçadora, o que exige da máquina um elevado grau de compreensão cultural. O estudo conclui que, embora as IAs consigam produzir imagens visualmente refinadas, ainda não são capazes de gerar humor de forma autônoma, uma vez que tanto a arte quanto o humor envolvem subjetividades que escapam à lógica algorítmica. A pesquisa inclui a análise de memes produzidos por criadores de conteúdo humorístico, bem como tentativas de replicar memes já populares com ferramentas de IA generativa, apontando limitações em relação à temporalidade, já que essas ferramentas ainda não conseguem reagir a eventos recentes ou especular sobre acontecimentos futuros.

A identificação desses trabalhos revela que, talvez, haja uma etapa preliminar de compreensão sendo negligenciada. Antes de tentar compreender quais são as consequências do uso da IA na produção de peças humor, como as apontadas por Araújo e Araújo (2024), ou mesmo apontar os alcances de sua interpretação, como em Duque (2024), e as suas limitações, como posto em Terra (2024), acreditamos que sejam necessárias algumas reflexões a respeito do que significa o próprio uso da IA na produção dessas imagens.

No entanto, essas reflexões estão em um terreno nebuloso, pois endereçam fenômenos coletivos que não têm seus elementos totalmente destrinchados. É o que pretendemos fazer na próxima seção, argumentando que os pressupostos da Teoria Ator-Rede, como desenvolvidos por Latour (2012), ajudam a descrever as relações de integração desses fenômenos, dando a ver sentidos que, até então, podem não ter estado claros, ou orquestrando explicações que se alinham à compreensão de contextos amplos, como a relação entre essa produção e a plataformização da cultura (Nieborg; Poell, 2018; Duffy; Poell; Nieborg, 2019).

Desvelando as associações: o perfil analisado e os recortes temático e temporal

Recorrendo a mais um clichê nas apresentações de discussões, lembramos Latour (2012) com sua reformulação da forma como entendemos o “social”. Ao invés de tratá-lo como um domínio separado da realidade, o autor argumenta que o social deve ser compreendido como o resultado de associações entre diferentes atores, humanos e não humanos, e poderia ser organizado sob o entendimento de actantes. Nesse sentido, para ele, o social não é algo dado ou fixo: ele é produzido nas interações.

O espaço que ocupamos, as feitura anteriores para que esse mesmo espaço fosse posto de pé, as demais composições que o integram, tudo é colocado em associação para tecer os sentidos dessas redes que chamamos de *social*, como proposto por Latour. Por isso, o autor defende, ainda, que o papel da sociologia não é explicar os fenômenos sociais através de estruturas invisíveis, ou mesmo de categorias pré-definidas, mas descrever cuidadosamente as associações que compõem essas redes.

Essa abordagem, conhecida como Teoria Ator-Rede (ANT, da sigla em inglês), rompe com a sociologia tradicional ao tratar todos esses elementos que precisam ser identificados e descritos, tais como pessoas, objetos, instituições e tecnologias, como igualmente capazes de agir e afetar o curso das ações. Assim, compreender o social exige seguir os rastros das conexões e observar como essas redes se formam, se mantêm e se transformam. Diante disso, uma questão se impõe: como descrever cuidadosamente as associações? O que esse cuidado impõe?

Segundo Latour (2012;2015), é necessário deslocar o olhar da sociologia tradicional, que costuma explicar o social a partir de grandes estruturas ou categorias abstratas. E, aqui, as abstrações “sociedade” e “sistema” surgem como grandes exemplos, migrando para uma perspectiva que leve em consideração o social como aquilo que é construído nas conexões e interações entre múltiplos elementos heterogêneos. É nesse sentido que, deixando de lado a busca pelo que está “por trás” dos fenômenos sociais, Latour (2012) defende que o ideal seria seguirmos os actantes em suas práticas, observando como eles são capazes de constituir vínculos, mobilizar recursos diversos (materiais, discursivos, técnicos) e produzir a “realidade social”. Descrever cuidadosamente as associações, então, significa acompanhar essa movimentação, dando atenção aos rastros que os actantes deixam emergir.

É diante desse vislumbre de possibilidade em aberto que propomos esta análise preliminar de memes gerados e veiculados em uma página do Instagram voltada para a difusão de memes e para venda de um curso sobre uso de IA. Para essa primeira abordagem, optou-se por elencar os indícios visíveis de IA na constituição desses memes, focando nas principais características da imagem e do som. Ainda, categorizamos as possíveis utilizações da IA nessas peças, a fim de estabelecer as permanências e rupturas desse processo.

Memes de internet, da maneira como os compreendemos hoje, beneficiam-se do digital, especialmente das plataformas sociais, para se constituir e circular. No entanto, apontamos que a integração de IA na etapa de sua constituição não é apenas um facilitador dessa produção e circulação, o que seria entendido nos termos da plataformização da cultura. Entendemos, então, que para tratar do porquê de narrar a partir de IA é necessário que se estabeleça como as narrações com IA estão sendo feitas. E, para isso, o auxílio da observação sob os pressupostos desse social, que é “um movimento muito particular de reassociação ou de reagrupamento” (Latour, 2006, p. 7), é fundamental.

Em busca dessas reassociações e desses reagrupamentos, focamos na análise de memes compartilhados pela página @narrativascuriosastv, na plataforma digital Instagram. Com mais de 3.140 *posts* e 317 mil seguidores (em julho de 2026), a página em questão é marcada por memes criados com IA, sendo essa união de aspectos essencial para a argumentação que traçamos adiante. Além disso, a página anuncia cursos sobre uso de inteligência artificial para a criação de “vídeos virais”. Sendo assim, destacamos em primeiro plano a combinação entre o número expressivo de seguidores e sua clara vinculação com uma instituição –autodefinida como “Escola da IA” –que promove o uso comercial de vídeos baseados em IA generativa. Além do *link* para o curso sobre IA, a página utiliza seus conteúdos para promover o próprio curso. Ou seja, a produção de memes aqui é instrumentalizada em favor da venda de cursos sobre uso de IA.

Merece atenção, ainda, o fato de a página apresentar uma predileção por conteúdos ligados à extrema-direita. Entre eles, é possível verificar diversos vídeos debochando do presidente Lula (PT) e enaltecendo o senador e atual candidato à presidência da república Flávio Bolsonaro (PL). Outros exemplos disso são vídeos que representam Lula como um idoso debilitado e Flávio como um herói *Jedi*. O espaço destacado que a página oferece à política, com posicionamento à extrema-direita e caráter antipetista, sugere também uma instrumentalização político-ideológica do conteúdo que merece atenção⁰¹.

Para guiar nossa análise, propomos uma observação dos memes a respeito do Tarifaço compartilhados pela página. O episódio foi escolhido para auxiliar na coleta dos memes, já que, desse modo, teríamos um tema-guia para facilitar a identificação dos memes a serem coletados e analisados, além de uma delimitação temporal específica. Neste ponto, são necessárias algumas explicações a respeito do citado evento e da própria página que nos proporciona um *corpus* de análise. Primeiramente, sobre o Tarifaço,

01 Essa relação é feita principalmente a partir da ligação do @narrativascuriosastv com a página do @canalhipocritas2.0, descrito como o “Porta dos Fundos conservador” (www.gazetadopovo.com.br/ideias/canal-hipocritas). Esse apelido deve-se ao fato de, em perfis do canal do Instagram e em outras plataformas, como o YouTube, serem publicadas esquetes de humor com temáticas alinhadas com a extrema-direita, com títulos que trazem expressões como “Trans maratonista”, “Feminista escrota” e “Esquerda paz e horror”.

destacam-se seus contornos políticos claros, devido ao fato de o evento dizer respeito à tarifa de 50% sobre exportações brasileiras estabelecida pelo então presidente dos Estados Unidos, Donald Trump, a partir do dia 9 de julho de 2025⁰².

O anúncio da elevação da tarifa foi feito através de uma carta pública ao presidente Luiz Inácio Lula da Silva (PT), em que Trump cita o caso do julgamento do ex-presidente Jair Bolsonaro (PL), pelo Supremo Tribunal Federal (STF), como uma das justificativas para o aumento tarifário. Dois dias antes, no entanto, em 7 de julho de 2025⁰³, Trump enviou uma carta semelhante a lideranças políticas de outros países, já sublinhando uma crítica aos países do BRICS e fazendo surgir uma especulação sobre a inclusão do Brasil entre os países tarifados. Diante disso, estabelecemos o dia 7 de julho como marco temporal inicial da nossa observação. Ainda, finalizamos a análise nas publicações de 21 de julho, por entender que a observação não precisaria ser exaustiva, ou seja, não precisaria conter todos os memes sobre Tarifa veiculados pela página.

Isso posto, foram identificadas 41 postagens vinculadas à temática. A seleção das publicações foi realizada por meio de uma análise visual preliminar das capas dos vídeos, em que foram coletados aqueles que apresentavam a figura do presidente Trump e/ou cujos títulos indicavam uma abordagem direta do tema. Inicialmente, observou-se que, embora a página em questão proponha-se a veicular conteúdos de caráter humorístico, há também uma parte das postagens relacionadas ao chamado Tarifaço que não apresenta essa abordagem, alinhando-se mais ao formato de comentário opinativo sobre notícias. Diante dessa constatação, foram definidas duas categorias preliminares gerais para a classificação do material: *memes de humor* e *conteúdo opinativo*, com 32 e 8 ocorrências, respectivamente.

Para os fins desta análise, os memes foram definidos como conteúdos com evidente intenção humorística, seja presente na imagem, no texto e/ou no áudio. Já a categoria de opiniões abrange vídeos em que comentaristas se posicionam diante de uma notícia. Nestes, geralmente, as notícias são apresentadas em segundo plano, enquanto os comentaristas aparecem em primeiro plano. Ainda, dentre os memes analisados, foi identificado o uso recorrente de ferramentas de IA na geração tanto das imagens quanto dos áudios. Em termos quantitativos, tem-se que as 32 peças categorizadas como memes de humor foram submetidas a uma avaliação para identificar o uso de IA, levando em consideração a imagem ou o som. Em relação especificamente ao som, 26 memes evidenciam a utilização de IA, enquanto 6 deles ou não apresentavam esse recurso ou não foi possível identificá-lo com clareza.

Com o objetivo de organizar a observação, esses 26 memes feitos com o uso de IA foram divididos em duas subcategorias, construídas com base nos aspectos visuais predominantes, que discriminamos a seguir junto com a quantificação de suas ocorrências: *hiper-realistas* (15 ocorrências) e *desenhos* (11 ocorrências). Ainda, explica-se que a denominação *hiper-realista* foi inspirada na estética homônima da arte contemporânea, que é caracterizada por imagens esteticamente tão próximas do real que provocam até certo estranhamento, visto que esse efeito também é comum nas produções visuais feitas por IA. Já a categoria *desenhos* abrange representações com características cartunescas ou estilizadas, distintas do realismo visual.

Análise: Os memes sobre Tarifaço no @narrativascuriosastv

A análise dos memes produzidos com o uso de inteligência artificial (IA) evidencia a recorrência de composições visuais e narrativas voltadas à construção de situações irreais ou fantasiosas, mas com apelo ao hiper-realismo. O hiper-realismo é, aqui, entendido como um modo de representação responsável por realçar características específicas da imagem, ao modo da charge, operando menos com fidelidade ao real e mais com simulação intensificada de seus códigos visuais.

⁰² Informações temporais e contextuais sobre as tarifas retiradas da matéria de André Catto (2025) para o G1.

⁰³ Informações temporais e contextuais sobre as tarifas retiradas do G1 (Tarifaço..., 2025).

A seguir, ilustramos alguns dos casos encontrados com *frames* retirados do conteúdo do @narrativascuriosastv. No primeiro caso identificado (Figura 1), observa-se uma cena em que Donald Trump aparece carimbando a cabeça do presidente Luiz Inácio Lula da Silva com a palavra “TAXADO”. Trata-se de uma representação ficcional que se apropria da lógica do registro fotográfico para criar uma aparência de acontecimento real, evidenciando o caráter manipulatório do material associado à IA.

Figura 1: Exemplo de uso de hiper-realismo nos memes sobre o Tarifaço



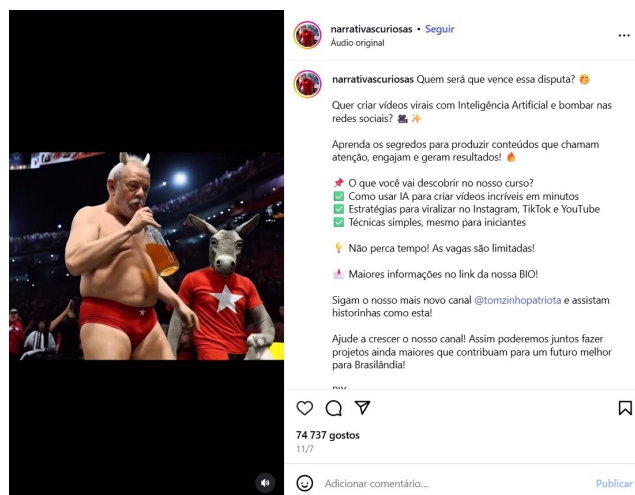
Fonte: Reprodução/Instagram @narrativascuriosastv (2025, on-line).

Ainda sobre esse exemplo (Figura 1), identificou-se falhas técnicas características de modelos de geração de vídeo por IA. Nele, há um descompasso entre a emissão vocal e os movimentos labiais de Lula, além de distorções gráficas no carimbo, cuja tipografia aparece fundida e deformada. Esses elementos reforçam a natureza artificial do conteúdo, mesmo que apresentado com estética realista. Essas distorções podem ser vistas em diferentes momentos, sendo usadas de diversas formas.

Em outras postagens, a presença de IA é sugerida por inconsistências anatômicas e gráficas. Em uma, a imagem apresenta o Ministro da Fazenda Fernando Haddad sem unha em um dos dedos, olhos representados como manchas escuras sem detalhamento e distorções no texto refletido sobre a mesa. Em outras imagens é possível observar, ainda, traços gráficos e tipografias com padrões similares, sugerindo a padronização típica de modelos algorítmicos. Além disso, sincronização labial artificial e deformações faciais reforçam, nessas postagens, a hipótese de uso de tecnologia de IA generativa.

Um caso de criação de situações irreais aparece na representação de uma luta de boxe entre Lula e Trump (Figura 2). Nesse material, o técnico de Lula é representado por um jumento antropomorfizado. Em outra versão da mesma cena, os corpos dos dois políticos aparecem desproporcionais, remetendo a figuras infantis, embora sem traços explicitamente infantis.

Figura 2: Exemplo de situações irreais com mescla de elementos

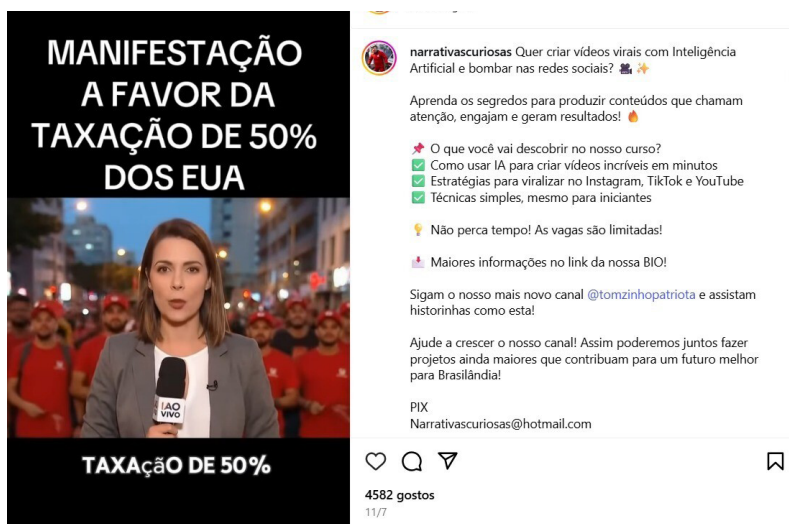


Fonte: Reprodução/Instagram @narrativascuriosastv (2025, on-line).

Outros personagens políticos também são retratados com distorções físicas: Jair Bolsonaro surge com um corpo que não corresponde ao que lhe pertence; Flávio Dino é representado com sobrepeso e seios, remetendo a uma feminilidade caricatural; Alexandre de Moraes e Carlos Bolsonaro aparecem com corpos pequenos e magros.

Outro padrão identificado é a simulação de reportagens jornalísticas, utilizada para conferir efeito de verossimilhança ao conteúdo e aumentar seu potencial de persuasão. Na Figura 3, manifestantes são mostrados com bandeiras vermelhas ao fundo, enquanto uma suposta repórter anuncia: “Apoiadores do presidente lotam o centro da cidade agradecendo a nova taxaço de 50%, já que segundo eles: taxar é certo. Haha, voltamos ao estúdio”. A apropriação da linguagem e da estética do telejornalismo contribui para atribuir ao material uma aparência de legitimidade informativa.

Figura 3: Exemplo de hiper-realismo com mescla de elementos jornalísticos



Fonte: Reprodução/Instagram @narrativascuriosastv (2025, on-line).

De forma geral, os exemplos analisados demonstram que os memes gerados por IA recorrem a distorções anatômicas e gráficas, a recursos que se aproximam da charge e à apropriação de formatos jornalísticos tradicionais para construir narrativas. Assim como as charges, essas imagens procuram acentuar aspectos da realidade que são intensificados, deslocados ou minimizados. Nas Figuras 3, 4 e 5, políticos como Lula, Trump e Bolsonaro aparecem com representações realistas de seus rostos associadas a corpos dismórficos e/ou infantilizados. Tais traços realçam a proximidade com um realismo grotesco próprio das charges políticas.

Relembra-se, aqui que, em Mikhail Bakhtin (2013), o grotesco aparece como um elemento de subversão da ordem cotidiana, uma espécie de ruptura com a normalidade. Ainda com o autor, é possível pensar em uma certa carnavalização na representação dos personagens, uma ridicularização que favorece a desestabilização dessas figuras de poder. Por outro lado, vale destacar que essas imagens diferenciam-se das charges políticas tradicionais em razão do uso de arquivos audiovisuais com elevada precisão gráfica e boa resolução.

No contexto deste artigo, o hiper-realismo não é compreendido como mera intensificação mimética do real, tampouco como continuidade direta da tradição pictórica homônima da arte contemporânea. Trata-se, antes, de um recurso visual específico das imagens-síntese produzidas por IA, caracterizado pela produção de representações altamente verossimilhanças que, paradoxalmente, operam por deslocamento, exagero e estranhamento.

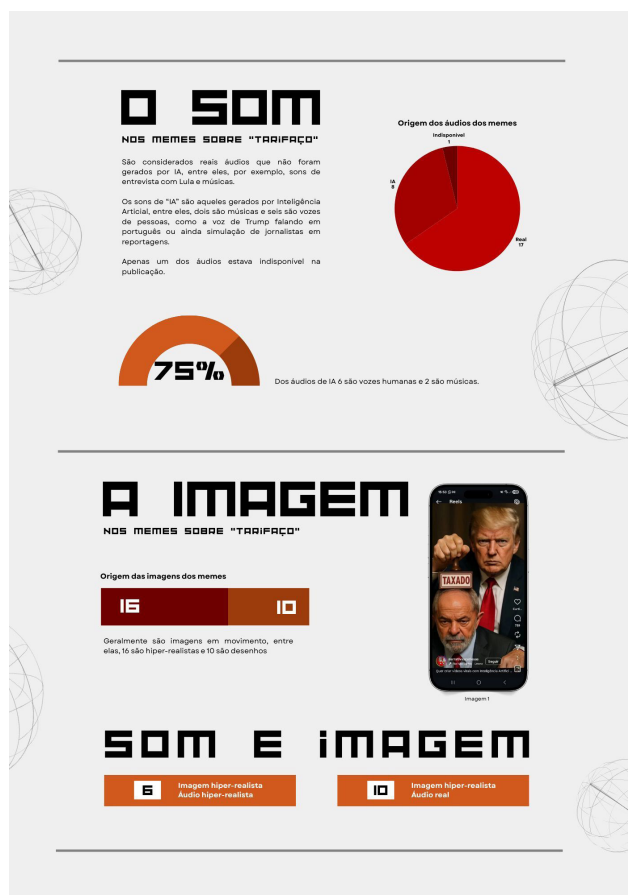
Essas imagens apresentam um elevado teor descritivo – no detalhamento anatômico, na simulação de texturas, na iluminação e na composição espacial –, ao mesmo tempo que se afastam ironicamente de qualquer compromisso com a fidelidade ao referente empírico. Ou seja, são imagens saturadas de real, e paradoxalmente, também por isso, absurdas. O efeito hiper-realista, nesses casos, não deriva de uma indexação ao real, mas da simulação intensificada de seus códigos visuais, mobilizando convenções do registro fotográfico, do fotojornalismo e do audiovisual informativo para construir cenas que são, simultaneamente, reconhecíveis e absurdas.

Além disso, claro, há por parte da página @narrativascuriosastv o interesse em mobilizar politicamente os temas apresentados. Neste ponto, a influência do editor como coautor das imagens apresenta-se ao destacar elementos da sátira política. Aqui, o caráter grotesco dessas representações – corpos desproporcionais, falhas anatômicas, hibridizações, situações fisicamente ou politicamente improváveis (ou impossíveis) – ora rompe com o realismo visual, ora o radicaliza. O grotesco, neste caso, não opõe-se à verossimilhança, mas emerge justamente de sua intensificação algorítmica. Nesse sentido, o hiper-realismo produzido pela IA funciona como uma estética do excesso, em que a lógica descritiva do real é levada além de seus limites semânticos e ontológicos.

Esse excesso também dialoga com a lógica da *economia da atenção*. Diante da possibilidade de intensificação dessas narrativas, a partir da técnica de produção, dos elementos trazidos pelo hiper-realismo e pela sua deformação, opera-se também a disputa pela atenção. Não são apenas os dados e informações organizadas em narrativas que percorrem as plataformas na busca pela fracionada atenção dos usuários: as próprias maneiras de narrar, as escolhas estéticas dessas narrações sugerem mais uma camada na operação da atenção como capital.

Adentrando as particularidades dessas narrações, identifica-se que esse apelo ao hiper-realismo também pode ser indicado na predileção por áudios com vozes humanas, quando há som gerado por IA nas postagens. Além disso, também são usados sons reais nas postagens. A fim de visualizar os achados gerais dessa análise preliminar, organizamos as principais informações na Figura 4, a seguir.

Figura 4: Resumo dos elementos relacionados ao som e à imagem nos memes



Fonte: Elaborada pelos autores com informações do Instagram @narrativascuriosastv (2025, on-line).

A partir dessa análise, sumarizada nos exemplos anteriores e na figura acima, pretende-se apontar que o uso da IA para produção de memes nos abre um caminho de reflexão instigante. A frequência com que a IA é acionada, bem como sua possibilidade de construção de padrões nas imagens e nos sons, que seguem também a necessidade de replicação dos memes, coloca-nos diante de uma interseção que ainda suscita mais questionamentos do que oferece respostas.

Considerações finais

A ascensão dos memes gerados por inteligência artificial (IA) poderia ser vinculada a um fator principal: a chamada plataformização da cultura, em que os bens culturais passam a depender de forma direta da mediação pelas plataformas. Esse processo tem como uma de suas características principais um caráter "contingente" da produção cultural, como explicam Nieborg e Poell (2018). A contingência citada pelos autores aponta precisamente para a necessidade de os produtores de conteúdo adequarem-se às necessidades variáveis das plataformas.

Como se sabe, a expressão *inteligência artificial* refere-se a um processo tecnicamente descrito como “estatística multivariada”. Na prática, portanto, o trabalho do artista é parcialmente substituído por algoritmos capazes de compilar uma grande variedade de imagens e produzir combinações possíveis das imagens disponíveis no banco de dados (Manovich, 2015). Naturalmente, esse processo dá-se a partir de parâmetros previamente programados.

No ideal do *capitalismo de plataformas* (Srnicek, 2017), a obra artística e o objeto comunicacional são reduzidos a códigos tratados comercialmente como “conteúdos”. A distinção entre artefato artístico/comunicacional e código, portanto, não é meramente semântica, mas, sim, epistêmica. No segundo caso, o código não é apenas um mediador da mensagem: ele é, efetivamente, a natureza da mensagem. É, portanto, isso que se depreende da noção de *plataformação da produção cultural*: mais que da influência das plataformas sobre a produção cultural, trata-se de um condicionamento da produção cultural pelas plataformas. Esse condicionamento dá-se em todas as esferas da relação de produção, circulação e consumo.

No entanto, o uso de IA no caso analisado neste artigo aponta também para outras questões que parecem extrapolar essa explicação. A primeira questão a se impor seria: Diante da necessidade de produção de memes, por que recorrer à IA? A facilitação da produção é uma explicação viável, mas insuficiente, pois, como indicam os exemplos apresentados, ainda há a necessidade de incorporar comandos, elementos de *design*, e articulá-los com temas atuais.

Esse hiper-realismo parece remeter à realidade fractal dos bancos de dados e das bolsas de valores, em que questões como pobreza, riqueza e o belo não possuem qualquer lastro com significantes concretos. O interesse aqui, portanto, é tensionar a própria noção do que é relevante e real, assumindo a faceta brutal do neoliberalismo como regime econômico e político do governo das estatísticas e algoritmos.

Do reconhecimento desses fatos, decorrem ao menos duas conclusões. A primeira delas é a de que o “banco de dados” é composto por imagens produzidas por trabalho humano, em muitos casos de artistas cujas obras, estilo e influência no pensamento sobre a arte é subsumida a uma influência na imagem. Deste primeiro ponto, destacamos que as imagens geradas por inteligência artificial têm como condição de possibilidade o apagamento do trabalho de uma multidão de criadores, em geral, não remunerados. Trata-se, portanto, de mais um reflexo da operação do capitalismo (neoliberal e plataformizado) sobre o trabalho.

O segundo ponto diz respeito à dimensão ontológica da imagem. As imagens geradas por IA são marcantes porque não resultam de um processo de representação, mas de um processo de modelagem estatística do visível. Elas não derivam de um gesto de captura (e.g. fotografia) ou de inscrição (desenho) mediado diretamente por um agente humano. Tais imagens são fruto da recombinação probabilística de padrões visuais previamente estabilizados em bancos de dados massivos. Sob um ponto de vista prático, isso significa que o humano, nesse caso, opera um trabalho de orientação e edição, mas não de interpretação direta do real. Não há, como na fotografia, o enquadramento, ou o traço do artista, como no caso da ilustração e da charge. Há, sim, “enquadramento” e “traços” simulados sob o comando de um agente humano.

Esses padrões são a primeira pista sobre o porquê de tais imagens serem reconhecíveis como produtos de uma IA. Isso produz um efeito paradoxal: as imagens parecem extremamente “realistas” porque condensam, em uma única superfície visual, médias estatísticas do real. Não representam um objeto, uma cena ou um evento, mas a forma como tais objetos, cenas e eventos tendem a aparecer nas imagens disponíveis. O que se apresenta como realismo é, na verdade, uma hipernormalização visual. Hiper-realismo, portanto, é a tradução visual de uma realidade que existe apenas no plano do banco de dados, ou seja, é uma síntese estatística do real acumulado nos arquivos de computadores.

Ainda, parece haver outra correlação turva: o uso recorrente da estética hiper-realista relacionada com a produção de imagens feitas por IA. Por enquanto, na análise preliminar realizada, os elementos hiper-realistas dividem espaço com distorções, situações irreais e exageradas, além de figuras antropomórficas que criam uma atmosfera de detecção simplificada a respeito da veracidade de certas situações. Porém,

ainda que esses elementos estejam presentes, há também um uso do hiper-realismo associado a elementos jornalísticos que podem complexificar esse processo de detecção em outros momentos.

Então, além de questionar-se sobre o porquê do uso da IA para a produção de memes, torna-se necessário perguntar: quais possibilidades a estética hiper-realista é capaz de operar nessa produção e, conseqüentemente, no consumo dessas peças? Aqui, espera-se não esgotar essas reflexões, mas, antes, torná-las possíveis a partir da opacidade que essas interseções carregam, apontando também para a inviabilidade de explicação a partir de caminhos prévios.

Referências

- ABÍLIO, L. C.; AMORIM, H.; GROHMANN, R. Trabalho em plataformas digitais: perspectivas desde o Sul global. **Sociologias**, Porto Alegre, v. 23, n. 57, p. 18-25, 2021.
- ARAÚJO, J.; ARAÚJO, J. C.D. Racismo algorítmico e inteligência artificial: uma análise crítica multimodal. **Revista Linguagem em Foco**, Fortaleza, v. 16, n. 2, p. 89-109, 2024. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/13108/12025>. Acesso em: 28 set. 2025.
- BAKHTIN, M. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento**: o contexto de François Rabelais. Tradução de Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Hucitec, 2013.
- BAUDRILLARD, J. **America**. Londres: Verso, 1989.
- BENJAMIN, W. Eduard Fuchs: Collector and Historian. **New German Critique**, Durham, n. 5, p. 27-58, 1975.
- BENJAMIN, W. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Tradução de Gabriel Valladão Silva. São Paulo: L&PM, 2018.
- BLACKMORE, S. **The Meme Machine**. Oxford: Oxford University Press, 2000.
- BRUNO, F. Rastros digitais sob a perspectiva da teoria ator-rede. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 19, n. 3, p. 681-704, 2012.
- CATTO, A. Trump manda carta a Lula e anuncia tarifa de 50% sobre produtos brasileiros. **G1**, on-line, 9 jul. 202. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/2025/07/09/trump-manda-carta-a-lula-e-anuncia-tarifa-de-50percent-sobre-produtos-brasileiros.ghtml>. Acesso em: 20 set. 2025.
- CHAGAS, V. Da memética aos memes de internet: uma revisão da literatura. **BIB – Revista Brasileira de Informação Bibliográfica em Ciências Sociais**, on-line, n. 95, 2021. Disponível em: <https://bibanpocs.emnuvens.com.br/revista/article/view/119>. Acesso em: 16 jan. 2026.
- CUNNINGHAM, S.; CRAIG, D. **Social Media Entertainment**: the New Intersection of Hollywood and Silicon Valley. NovaYork: NYU Press, 2019.
- DAWKINS, R. **O gene egoísta**. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.
- DUBOIS, P. Pós-fotografia, pós-cinema: os desafios do “pós”. In: FURTADO, B.; DUBOIS, P. (org.). **Pós-fotografia, pós-cinema**: novas configurações das imagens. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2019.
- DUFFY, B. E.; POELL, T.; NIEBORG, D.B. Platform Practices in the Cultural Industries: Creativity, Labor, and Citizenship. **Social Media + Society**, on-line, v. 5, n. 4, p. 1-8, 2019.
- DUQUE, P.H. ChatGPT 4.0: desafios na interpretação de textos multimodais. **Revista Linguagem em Foco**, Fortaleza, v. 16, n. 2, p. 110-130, 2024. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/13157>. Acesso em: 20 out. 2025.
- FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 2002.

GROHMANN, R.; ARAÚJO, W.F. O chão de fábrica (brasileiro) da inteligência artificial: a produção de dados e o papel da comunicação entre trabalhadores de Appen e Lionbridge. **Palavra Chave**, Bogotá, v. 24, n. 3, e2438, 2021.

LATOUR, B. **Ciência em ação**: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora. Tradução de Ivone C. Benedetti. São Paulo: Unesp, 2000.

LATOUR, B. Como prosseguir a tarefa de delinear associações. **Configurações**, Braga, v. 2, p. 11-27, 2006.

LATOUR, B. **Reagregando o social**: uma introdução à teoria do ator-rede. Tradução de Gilson César Cardoso de Sousa. Salvador: EDUFBA, 2012.

LATOUR, B. Uma sociologia sem objeto? Observações sobre a interobjetividade. **Revista-Valise**, Porto Alegre, v. 5, n. 10, p. 165-188, 2015.

MANOVICH, L. After Effects or the Velvet Revolution. **Millennium Film Journal**, NovaYork, p. 5-19, 2006.

MANOVICH, L. Banco de dados. **Revista ECO-Pós**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, p. 7-26, 2015.

NIEBORG, D.B.; POELL, T. The Platformization of Cultural Production: Theorizing the Contingent Cultural Commodity. **New Media & Society**, on-line, v. 20, n. 11, p. 4275-4292, 2018.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; DIJCK, José van. Plataformização. In **Fronteiras – Estudos Midiáticos**, v.22 n.1, 2020.

QUARESMA, F.S. Aninhamento de linguagens, inteligência artificial e memes de internet. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIA DA COMUNICAÇÃO, 46., Belo Horizonte, 2023. **Anais...** Belo Horizonte: Intercom, 2023. p. 1-14. Disponível em: https://sistemas.intercom.org.br/pdf/link_aceite/nacional/11/0815202323510564dc3999deda9.pdf. Acesso em: 12 out. 2025.

RUSHKOFF, D. **Media Virus!**: Hidden Agendas in Popular Culture. NoaYork: Ballantine Books, 1996.

SHIFMAN, L. **Memes in Digital Culture**. Cambridge: MIT Press, 2013.

SHIFMAN, L. The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres. **Journal of Visual Culture**, [S.l.], v. 13, n. 3, p. 340-358, 2014.

SRNICEK, N. **Platform Capitalism**. Cambridge: Polity Press, 2017.

TARIFAÇÃO DE TRUMP: presidente dos EUA manda cartas para chefes de Estado, anunciando novas tarifas entre 25% e 40%. **G1**, on-line, 7 jul. 202. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/2025/07/07/trump-tarifas-minimas.ghtml>. Acesso em: 20 set. 2025.

TERRA, W.A. **Artificial Comedy**: Assessing the Potential of Generative AI in Visual Humour.2024. Dissertação (Mestrado em Design e Cultura Visual) – Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia,Lisboa, 2024. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.26/52352>. Acesso em: 10 out. 2025.

VAN DIJCK, J. **The Culture of Connectivity**: a Critical History of Social Media. Oxford: Oxford University Press, 2013.

Informações do artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese

Não se aplica.

Fontes de financiamento

Não se aplica.

Apresentação anterior

Não se aplica.

Agradecimentos/Contribuições adicionais:

Agradecemos ao trabalho da discente de graduação Kaline Lima, que auxiliou na coleta do material analisado neste artigo, como parte de suas atividades como bolsista de monitoria da disciplina Teorias da Comunicação e Mídias Digitais, na graduação Comunicação em Mídias Digitais, da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

Informações para textos em coautoria

Concepção e desenho da pesquisa

Clara Câmara e Diego Amaral

Coleta de dados

Clara Câmara, Diego Amaral e Kaline Lima

Análise e/ou interpretação dos dados

Clara Câmara e Diego Amaral

Escrita e redação do artigo

Clara Câmara e Diego Amaral

Revisão crítica do conteúdo intelectual

Clara Câmara e Diego Amaral

Formatação e adequação do texto ao template da E-Compós

Clara Câmara

Informações sobre cuidados éticos e integridade científica

A pesquisa que resultou neste artigo teve financiamento?

Não.

Financiadores influenciaram em alguma etapa ou resultado da pesquisa?

Não se aplica, pois não houve financiamento externo.

Liste os financiadores da pesquisa

Sem financiamento externo.

Autora, autor, autores têm algum tipo de vínculo ou proximidade com os financiadores da pesquisa?

Sem financiamento externo.

Descreva o vínculo apontado na questão anterior

Sem financiamento externo.

Autora, autor, autores têm algum tipo de vínculo ou proximidade com alguma pessoa ou organização mencionada pelo artigo?

Não.

Descreva o vínculo apontado na questão anterior

Não há vínculos deste tipo.

Autora, autor, autores têm algum vínculo ou proximidade com alguma pessoa ou organização que pode ser afetada direta ou indiretamente pelo artigo?

Não.

Descreva o vínculo apontado na questão anterior

Não há vínculos deste tipo.

Interferências políticas ou econômicas produziram efeitos indesejados ou inesperados à pesquisa, alterando ou comprometendo os resultados do estudo?

Não.

Que interferências foram detectadas

Nenhum efeito inesperado do tipo foi detectado.

Mencione outros eventuais conflitos de interesse no desenvolvimento da pesquisa ou produção do artigo

Não há conflitos de interesse.

A pesquisa que originou este artigo foi realizada com seres humanos?

Não.

Entrevistas, grupos focais, aplicação de questionários e experimentações envolvendo seres humanos tiveram o conhecimento e a concordância dos participantes da pesquisa?

Não se aplica porque a pesquisa não envolveu a participação de seres humanos.

Participantes da pesquisa assinaram Termo de Consentimento Livre e Esclarecido?

Não se aplica porque a pesquisa não envolveu a participação de seres humanos.

A pesquisa tramitou em Comitê de Ética em Pesquisa?

Não se aplica porque a pesquisa não envolveu a participação de seres humanos.

O Comitê de Ética em Pesquisa aprovou a coleta dos dados?

Não se aplica porque a pesquisa não envolveu a participação de seres humanos.

Mencione outros cuidados éticos adotados na realização da pesquisa e na produção do artigo

Não se aplica porque não houve necessidades específicas nesse sentido.

Declaração de uso de Inteligência Artificial (IA)

Declaramos que não houve uso de Inteligência Artificial (IA) na pesquisa, escrita ou qualquer outra etapa da produção deste artigo.