ANÁLISE COMPARATIVA DE INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS PARA PESQUISA E DESENVOLVIMENTO DE HISTÓRIAS E PERSONAGENS BASEADAS NO FOLCLORE BRASILEIRO

COMPARATIVE ANALYSIS OF ARTIFICIAL INTELLIGENCES FOR RESEARCH AND DEVELOPMENT OF STORIES AND CHARACTERS BASED ON BRAZILIAN FOLKLORE

Isadora Novaes Saia
https://orcid.org/0009-0007-4303-2001
Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC
Florianópolis, Brasil
isadora.saia@posgrad.ufsc.br

Milton Luiz Horn Vieira
https://orcid.org/0000-0002-6646-2799
Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC
Florianópolis, Brasil
milton.vieira@ufsc.br

Resumo. A presente pesquisa explora o potencial do folclore e da literatura brasileira como fonte para produções audiovisuais de alcance global. Diante da crescente inserção das inteligências artificiais (IAs) generativas na pesquisa acadêmica e criativa, este estudo realizou uma análise comparativa do comportamento de quatro grandes modelos de linguagem (ChatGPT-4, Grok-3, DeepSeek v3 e Gemini 2.5). Metodologicamente, a pesquisa caracteriza-se como um estudo de natureza aplicada, caráter exploratório e de abordagem qualitativa, fundamentado na coleta e triangulação de dados gerados artificialmente a partir de um comando padronizado. Os resultados revelaram que, embora os modelos tenham sugerido consistentemente figuras populares como o Saci-Pererê e a Iara, manifestou-se um proeminente viés algorítmico voltado a padrões comerciais hollywoodianos e à homogeneização cultural. O DeepSeek v3 demonstrou maior capilaridade étnico-cultural ao incluir mitos de matrizes indígenas e africanas , mas todas as ferramentas falharam em acessar lendas de nicho ou de tradição oral. Conclui-se que, embora as IAs sejam ferramentas valiosas para complementar a pesquisa folclórica tradicional, auxiliando na consolidação de informações e geração de ideias iniciais, elas não podem substituí-la. A pesquisa humana aprofundada permanece essencial para desvendar as nuances e a vasta gama de figuras menos conhecidas do folclore brasileiro, garantindo a autenticidade e a originalidade necessárias para o sucesso cultural e comercial.

Palavras-chave: inteligência artificial; folclore brasileiro; análise comparativa;

Abstract. This research explores the potential of Brazilian folklore and literature as a source for audiovisual productions with global reach. Given the growing integration of generative artificial intelligence (AI) in academic and creative research, this study conducted a comparative analysis of four large language models (ChatGPT-4, Grok-3, DeepSeek v3, and Gemini 2.5). Methodologically, this is an applied, exploratory study with a qualitative approach, based on the collection and triangulation of data artificially generated through a standardized prompt. The results revealed that while the models consistently suggested popular figures such as Saci-Pererê and Iara, a prominent algorithmic bias toward Hollywood commercial patterns and cultural homogenization emerged. DeepSeek v3 showed greater ethnic-cultural diversity by including Indigenous and African myths , but all tools failed to access niche legends or oral traditions. It is concluded that, although AIs are valuable tools for complementing traditional folkloric research, they cannot replace it. In-depth human research remains essential to uncover the nuances and the vast range of lesser-known figures in Brazilian folklore, ensuring the authenticity and originality necessary for cultural and commercial success.

Keywords: artificial intelligence; Brazilian folklore; comparative analysis;

1. INTRODUÇÃO

De acordo com Garcia (2000, p. 16) "o folclore é constituído pelos saberes populares selecionados como elementos valiosos e identificadores de cada povo. As diversidades regionais marcam as características predominantes das maneiras de pensar, viver e agir", e o folclore brasileiro é exemplo disso. Rico, vasto e complexo, ele é uma das maiores fontes de conhecimento cultural sobre as diferentes etnias e nações que constituem o país.

Dos contos indígenas até as figuras europeias e africanas, o folclore apresenta a história de como o Brasil se formou e miscigenou junto a sua população. Ele explora as crenças e medos comuns das populações rurais e conecta gerações, com diversas variações regionais dependendo de como os mitos foram espalhados e desenvolvidos. Tais mitos possuem o potencial de proporcionar inspiração para a criação de histórias originais ricas em cultura brasileira, podendo até ser uma forma de introduzir estrangeiros a eles. Para isso, é necessária uma pesquisa aprofundada em quais figuras folclóricas têm o maior potencial de atrair a atenção de um público variado, tanto nacional quanto internacional.

Nos últimos anos as inteligências artificiais (ou IAs) vêm revolucionando o mercado de mídia, pesquisa e tecnologia (Ramos, 2024). Embora a tecnologia exista desde os primórdios dos computadores e da programação, ela vem se desenvolvendo rapidamente com a melhora de empresas como OpenAI e DeepSeek, sendo empregadas como ferramentas para as mais diversas áreas do cotidiano. Já na área de pesquisa acadêmica, a inteligência artificial permite maior visibilidade e acesso a tópicos interdisciplinares e de nichos específicos, com sua base de dados estendendo-se a todo o conteúdo disponível online e sugerindo conceitos nos quais o algoritmo de outras ferramentas de pesquisa (como o Google) possivelmente não recomendariam.

Por esses motivos, as IAs apresentam a capacidade promissora de refinar a busca por uma figura folclórica e/ou literária com potencial de tornarem-se protagonistas intrigantes de uma história bem desenvolvida, assim como as tais apresentadas no tópico anterior. Sendo assim, o objetivo da presente pesquisa é testar as diversas inteligências artificiais e analisar quais oferecem uma maior diversidade e qualidade de resultados a partir de um mesmo prompt, comparando os resultados para assim encontrar uma figura mitológica brasileira capaz de servir de inspiração e atrair o interesse do público nacional e internacional, de todas as idades.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Inteligência artificial

A modelagem generativa é uma técnica de inteligência artificial (IA) que gera artefatos sintéticos ao analisar exemplos de treinamento, aprender seus padrões e, em seguida, criar fac-símiles realistas (Jovanovic & Campbell, 2022). Embora essa ferramenta exista desde os primórdios da computação (McCorduck, 2019), foi apenas nos últimos anos em que ela se popularizou, devido principalmente ao aperfeiçoamento do chatbot ChatGPT, desenvolvido pela empresa estadunidense OpenAI.

A popularidade desses modelos dá-se principalmente às suas características como “Large Language Models” (LLMs), ou “grandes modelos de linguagem” em tradução livre. Esses modelos funcionam por meio do processamento estatístico de imensas bases de dados textuais digitais, permitindo a geração automática de respostas a partir de um comando (ou *prompt*), e tendem a replicar dados estaticamente prováveis e/ou populares (Bender et al., 2021). Essa imensa base de dados pode ser tanto um pró quanto um contra desses modelos de linguagem, pois permitem que a IA interprete e analise as mais diversas fontes de informações, porém resultando também em um alto índice de “alucinações digitais”, ou seja, resultados que não corresponde a nenhum fato real (Alkaissi & McFarlane, 2023).

2.2 Folclore como inspiração: casos de sucesso

2.2.1 *Ne Zha*

Dirigido por Yang Yu (mais conhecido como Jiaozi), a duologia de filmes de animação “Ne Zha” (2019) e “Ne Zha 2” (2025) é baseada no romance do século XVI “A Investidura dos Deuses”, e conta a história do personagem titular Ne Zha e seus encontros épicos com diversas

figuras do folclore e mitologia chinesa, como deuses, dragões, espíritos, seres imortais, divindades budistas e heróis taoístas. Os filmes são ricos em elementos culturais, atraindo o interesse tanto dos chineses que já conhecem as histórias tanto de estrangeiros curiosos em aprender mais sobre. Além do universo intrigante, os filmes também desenvolvem os personagens da narrativa de forma que cativa e emociona os espectadores, criando um senso de familiaridade a essas figuras centenárias, e tornando-se sucessos de bilheteria.

De acordo com The Numbers (2026b), o primeiro filme da duologia lançado em 2019 teve um orçamento de US$22.000.000 e obteve US$742.718.496 em bilheteria global, sendo 86,9% desse número referente apenas à bilheteria na China. Graças ao sucesso da primeira animação, a sequência "Ne Zha 2" teve um aumento no orçamento, contando com US$80.000.000 para a produção e, lançada no dia do Ano Novo Chinês em 2025, obteve US$ 2,001,155,094 em bilheteria global, com 97,8% do valor referente a bilheteria doméstica chinesa (The Numbers, 2026a).

Com um sucesso de quase 2 bilhões de dólares, Ne Zha 2 é o filme chinês de maior bilheteria da história, ultrapassando também Divertida Mente 2 como longa-metragem de animação de maior bilheteria global. Porém, deve-se mencionar que mesmo com o sucesso internacional, o segundo filme "Ne Zha 2: O Renascer da Alma" estreou no Brasil em 25 de setembro de 2025 com bilheteria de apenas R$329,1 mil (Laurence, 2025).

2.2.2 *Cidade Invisível*

Cidade Invisível é um seriado de fantasia brasileira criada pelo diretor Carlos Saldanha, na qual segue um detetive da Polícia Ambiental enquanto ele resolve uma série de mistérios relacionados a personagens do folclore brasileiro, como o Boto Rosa, Curupira, Saci-Pererê, a Cuca, Corpo Seco, entre outros. Como observado na Figura 1 a seguir, ambas as temporadas da série obtiveram sucesso de audiência, com a primeira temporada obtendo um total de 10,4 milhões de visualizações, e a segunda temporada 11,1 milhões. Embora o sucesso, a distribuidora Netflix não renovou a série para uma terceira temporada.

Combined Report for 2023, 2024, and 2025

Note: 2025 data includes both H1 (Jan-Jun) and H2 (Jul-Dec).

Title Name	Runtime	Type	2023 Hours	2023 Views	2024 Hours	2024 Views	2025 Hours	2025 Views	Total Hours Viewed	Total Views
Invisible City: Season 2	3:32	TV	33,900,000	9,600,000	3,600,000	1,000,000	1,700,000	500,000	39,200,000	11,100,000
Invisible City: Season 1	4:15	TV	35,600,000	8,300,000	6,000,000	1,400,000	3,100,000	700,000	44,700,000	10,400,000

Figura 1. Estatística de audiência da Netflix para a série "Cidade Invisível" referente aos anos de 2023, 2024 e 2025.

Fonte: What's on Netflix (2026)

2.2.3 *Kirikou e a Feiticeira*

Kirikou é o personagem titular em uma série de filmes animados dirigidos pelo diretor e animador Michel Ocelot, com o primeiro sendo "Kirikou e a Feiticeira". O filme é uma história original do diretor, mas inspirado em diversos contos folclóricos da região da África ocidental, contando a história de um pequeno herói que busca salvar sua aldeia de uma feiticeira cruel. Os obstáculos que ele ultrapassa no caminho trazem a ele não somente a aceitação de seu povo, mas também empatia pela história trágica da feiticeira, subvertendo as expectativas tanto dos personagens quanto da audiência.

A colaboração multicultural resultou em um filme rico e cativante, sendo um dos maiores sucessos do diretor e mantendo-se relevante na área da educação até hoje (Sessémeandê et al., 2022).

3. PROCESSOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa é de caráter exploratório e aplicado (Gil, 2017), visto que busca proporcionar maior familiaridade com o comportamento das IAs generativas diante do patrimônio cultural e gerar conhecimentos para aplicação prática no setor audiovisual, e de abordagem qualitativa para a análise das respostas textuais das ferramentas, fundamentada na coleta e comparação de dados gerados artificialmente (Creswell & Creswell, 2023). O principal critério de comparação será a variedade de respostas oferecidas pelas IAs, analisando se elas sugerem uma diversidade de figuras folclóricas de diferentes regiões, ou apenas as mais populares. Com a vasta rede neural de informações ao alcance das inteligências artificiais, espera-se que elas sejam capazes de adquirir exemplos de figuras folclóricas e literárias além do óbvio ou das já conhecidas pela maior parte do público brasileiro.

Quanto às IAs testadas, foram selecionadas quatro diferentes ferramentas gratuitas de IA para essa pesquisa: ChatGPT-4, Grok-3, DeepSeek v3 e Gemini 2.5. A escolha deu-se pelo fato de as quatro ferramentas serem de fácil acesso, com versões gratuitas, e utilizadas amplamente por pessoas fora da área acadêmica, permitindo maior relevância social para a pesquisa. Assim procura-se analisar quais as respostas disponíveis a partir das grandes LLMs. O comando utilizado foi: *"Quais figuras do folclore e literatura clássica brasileira poderiam potencialmente ser usadas como base para criar um filme ou uma série de filmes fascinantes o suficiente para atrair o interesse do público brasileiro e estrangeiro, de todas as idades, assim como Ne Zha 2 na China?"*

4. RESULTADOS

4.1 CHATGPT-4

ChatGPT é um modelo de linguagem desenvolvido pela empresa Open AI. Ao receber o prompt citado acima, a IA respondeu com "o Brasil tem um tesouro de personagens folclóricos e da literatura clássica que, se bem adaptados, poderiam ser um sucesso gigante", e propôs o Saci-Pererê para uma aventura/ação mágica evocando o estilo de "Avatar: A Lenda de Aang" e "Percy Jackson". O Curupira foi sugerido para um filme de ação e fantasia ambiental, focado em temas ecológicos. A Iara para uma história de fantasia sombria ou romântica, explorando mistério e os cenários da Amazônia. O Boitatá foi apresentado como "uma oportunidade para um épico visualmente espetacular", comparável a um "Godzilla brasileiro". O Boto-cor-de-rosa foi apresentado como ideal para um drama folclórico com romance e mistério, enquanto a Cuca pode ser reimaginada como uma vilã complexa ou anti-heroína em um cenário de terror *dark fantasy* (fantasia sombria). Por fim, a Mula sem Cabeça é sugerida para um filme de terror histórico ou *dark fantasy*.

Da literatura clássica, a IA aponta "Macunaíma" de Mário de Andrade para um filme surrealista, divertido e profundo sobre a identidade brasileira, sugerindo uma animação adulta ou live-action. "Grande Sertão: Veredas" de Guimarães Rosa foi considerado perfeito para um épico tipo "O Senhor dos Anéis", mas ambientado no sertão. "O Guarani" de José de Alencar foi visto como um romance de época/aventura com potencial visual épico, lembrando "O Último dos Moicanos", e "A Moreninha" de Joaquim Manuel de Macedo foi sugerida para uma adaptação charmosa no estilo "*Bridgerton*" em versão Brasil Império. Por fim, "Os Sertões" de Euclides da Cunha foi indicado para séries dramáticas pesadas, focadas na Guerra de Canudos e comparáveis a *"Chernobyl"* ou *"Band of Brothers"*.

Além de sugerir personagens e histórias, o ChatGPT também propôs a criação de um "Universo Cinematográfico do Folclore Brasileiro", com filmes solo de personagens como Saci, Curupira e Iara, culminando em uma aventura coletiva, similar a "Os Vingadores". Além disso, sugere uma animação épica no estilo "Moana" ou "Encanto", mas com personagens e narrativas brasileiras.

4.2 GROK-3

Grok é um modelo de linguagem desenvolvido pela xAI, uma empresa de inteligência artificial fundada por Elon Musk em 2023. Em sua resposta, Grok propôs o Saci-Pererê para uma mistura de comédia, aventura e fantasia com um tom *"coming-of-age"*[1], explorando temas de identidade e responsabilidade em um contexto moderno de proteção ambiental. A sereia Iara foi sugerida para uma fantasia épica com romance e drama, focando na proteção dos rios amazônicos. O Curupira foi visto como ideal para uma aventura ecológica com fantasia e suspense, abordando a proteção florestal e a relação entre humanos e seres míticos. O Boto Cor-de-Rosa foi indicado para um romance sobrenatural com mistério e fantasia, explorando o amor proibido e a conexão com a natureza. Por fim, a Mula Sem Cabeça foi sugerida para uma fantasia sombria com elementos de horror e drama, focado em maldições e redenção. No campo literário, sugeriu-se apenas a figura popular luso-brasileira Pedro Malasartes como um anti-herói esperto, ideal para uma comédia de aventura com sátira social, podendo se unir a figuras folclóricas em um Brasil contemporâneo com elementos fantásticos.

O Grok apresentou também estratégias para garantir o sucesso das adaptações, como um "Universo Compartilhado" unindo personagens como Saci, Iara e Curupira em uma narrativa maior contra ameaças comuns e abordando temas universais que enfatizam a importância de conceitos como o amor, sacrifício, proteção da natureza e identidade, os quais ressoam globalmente, mas mantêm a autenticidade cultural. Como estética visual, foi proposto investimento em animação ou live-action com visuais vibrantes que destacam a diversidade das paisagens brasileiras, com uma diversidade de gêneros para atrair públicos de diferentes idades e gostos, com um equilíbrio de humor e leveza adicionado a temas mais profundos. Por fim, recomendou-se também a inclusão de talentos brasileiros para garantir a autenticidade e qualidade.

4.3 DEEPSEEK V3

DeepSeek é um modelo de linguagem desenvolvido pela DeepSeek-AI, uma empresa de pesquisa em inteligência artificial. A IA ressaltou que o Brasil possui um vasto acervo de folclore e literatura clássica com grande potencial para adaptações cinematográficas de sucesso, tanto em nível nacional quanto internacional, e destaca figuras folclóricas como o Saci-Pererê, com potencial para uma aventura épica sobre proteção ambiental e justiça social, similar a "Moana" ou "Princesa Mononoke". O Curupira foi proposto como ideal para um filme de ação/fantasia com foco na ecologia, remetendo a "Avatar" de James Cameron. A Iara foi sugerida para um drama fantástico sobre mitologia aquática, enquanto o Boitatá se encaixou em uma aventura de uma criatura mística. O Boto Cor-de-Rosa foi sugerido para um romance ou suspense sobrenatural, abordando temas de transformação e lendas urbanas.

Quanto aos personagens da literatura brasileira, a IA apontou "Macunaíma" para uma aventura surreal com realismo mágico e sátira social, similar a um "Forrest Gump" brasileiro. A personagem Capitu, de "Dom Casmurro", é vista como matéria-prima para um drama psicológico sobre ambiguidade e traição, com paralelos a *"Gone Girl"*. Diadorim, de "Grande Sertão: Veredas", foi sugerido para um faroeste poético que explore gênero, violência e

[1] *Coming-of-age:* gênero literário e audiovisual que foca em narrativas de vida e amadurecimento de personagens na adolescência.

redenção, assemelhando-se a *"Brokeback Mountain"* ambientado no sertão. "Quincas Borba" foi indicado para uma comédia satírica existencialista, e o poema dramático "A Morte e a Vida Severina" para uma animação poética sobre sobrevivência e migração, como "O Menino e o Mundo".

Além disso, o DeepSeek amplia o leque para mitos indígenas e africanos, sugerindo adaptações como um filme de aventura xamânica sobre Anhangá, uma batalha mitológica entre Tupã e Anhangá (no estilo "Thor" da franquia Marvel), e uma saga dos orixás (Oxum, Iansã, Xangô) no estilo "Avatar: A Lenda de Aang".

4.4 GEMINI 2.5

Gemini é um modelo de inteligência artificial multimodal desenvolvido pelo Google. Em sua análise, a IA enfatiza o "tesouro de figuras folclóricas e clássicos literários com potencial cinematográfico explosivo" que o Brasil possui. Do folclore brasileiro, o Gemini sugeriu o Saci-Pererê, destacando seu potencial para cenas de ação e comédia, e propondo uma série que explore diversas lendas e regiões brasileiras. A sereia Iara para "um romance proibido ou um drama mais sombrio sobre os perigos da obsessão", explorando suas lendas sobre afogamentos. O Boi-Bumbá foi apresentado como uma oportunidade para um filme ou série animada visualmente vibrante, focando na rivalidade entre os bois e no misticismo. A Cuca foi sugerida para um filme de terror/fantasia que explore o medo do desconhecido, ou uma animação mais leve e infantil. Por fim, o Lobisomem ganhou uma abordagem de suspense/terror em um contexto rural brasileiro, explorando a dualidade humana e a maldição da licantropia.

Para a literatura clássica, Gemini destacou "Dom Casmurro" de Machado de Assis para um drama psicológico intenso, explorando as nuances dos personagens e o debate sobre a veracidade das memórias. "O Guarani" de José de Alencar para um épico de amor e aventura, ambientado no Brasil colonial. "Vidas Secas" de Graciliano Ramos é proposto para um filme com "estética visual marcante e atuações fortes, abordando a resiliência humana diante da seca". Por fim, a obra de "Contos e Lendas de Câmara Cascudo" sobre o folclore foi sugerida para uma série antológica que explora a diversidade cultural do Brasil.

5. ANÁLISE COMPARATIVA

5.1 DIVERSIDADE LITERÁRIA

Ao comparar as respostas do ChatGPT, Grok, DeepSeek e Gemini sobre o potencial de adaptação do folclore e da literatura clássica brasileira para o cinema, é possível observar abordagens distintas em termos de variedade de sugestões e qualidade das propostas. Todas as IAs foram consistentes em mencionar figuras folclóricas populares como Saci-Pererê e Iara, no entanto, houve variações significativas na diversidade e profundidade das sugestões, especialmente em relação à literatura.

O ChatGPT apresentou uma boa variedade inicial de figuras folclóricas (Saci-Pererê, Curupira, Iara, Boitatá, Boto-cor-de-rosa, Cuca, Mula sem Cabeça) e literárias ("Macunaíma", "Grande Sertão: Veredas", "O Guarani", "A Moreninha", "Os Sertões"). Suas sugestões foram mais focadas nas figuras populares, mas com um bom número de exemplos.

Grok, por outro lado, focou majoritariamente no folclore, com sugestões de Saci-Pererê, Iara, Curupira, Boto Cor-de-Rosa e Mula Sem Cabeça, mencionando apenas Pedro Malasartes como figura literária. Essa resposta do Grok apresentou a menor variedade de figuras clássicas em comparação com as outras IAs, mas se diferencia por ser uma figura popular pouco conhecida em comparação às outras.

DeepSeek demonstrou a maior variedade ao explorar não apenas as figuras folclóricas e literárias populares, mas também dedicando uma seção inteira a "Mitos Indígenas e Africanos"

com exemplos como Anhangá, Tupã e Orixás (Oxum, Iansã, Xangô). Essa IA foi a que mais expandiu o horizonte além do óbvio.

Por fim, Gemini apresentou uma boa diversidade de figuras folclóricas populares (Saci-Pererê, Iara, Cuca, Lobisomem) e adicionou o Boi-Bumbá, que representa uma manifestação cultural rica e regional. Nas obras literárias, foi mais direto com "Dom Casmurro", "O Guarani" e "Vidas Secas", e incluiu a obra de lendas e contos de Câmara Cascudo, o que sugere um leque maior de opções indiretamente.

5.2 VIÉS ALGORÍTMICO E HOMOGENEIZAÇÃO CULTURAL

Observa-se como os modelos analisados tendem não somente a recomendar as mesmas figuras populares e massificadas, como o Saci-Perere e a sereia Iara, evidenciando o viés algorítmico dos "papagaios estocásticos" mencionado por Bender et al. (2021), mas também a tendência de os comparar a figuras e dinâmicas hollywoodianas, como "Godzilla", "Os Vingadores", "*Brokeback Mountain",* etc.

Essa unanimidade de sugestões não é necessariamente uma validação do potencial desses personagens folclóricos brasileiros, mas sim reflexo das limitações dessas LLMs que identificam padrões populares ao invés de buscarem inspirações mais autênticas à cultura latino-americana, como observado nos casos de sucesso de "Ne zha" e "Kirikou". Ou seja, os modelos de linguagem não "escolheram" esses personagens por seu potencial narrativo intrínseco, mas sim porque eles apresentam a maior frequência estatística nas bases de dados digitais em que os modelos foram treinados, e para aproximar o folclore brasileiro de um sucesso global, elas buscam encaixar a cultura nacional em formas já validadas pelo mercado estrangeiro.

5.3 ESCOPO E INOVAÇÃO DE NICHO

Das IAs testadas, nota-se que DeepSeek v3 demonstrou uma base de dados aparentemente mais diversa para recortes étnicos e foi a melhor capaz de expandir o nicho de inspirações hollywoodianas, recomendando figuras de matrizes indígenas e africanas junto às europeias e, nisso, exemplificando a autenticidade do folclore brasileiro nessa miscigenação de culturas. Contudo, mesmo nesse modelo, manifestou-se o limite da inteligência computacional, e a incapacidade de acessar lendas de nicho, variações regionais restritas ou conteúdos de tradição predominantemente oral, os quais carecem de indexação digital. O quadro 1 abaixo sintetiza os principais achados dessa nessa análise comparativa.

Quadro 1. Síntese dos vieses das IAs para pesquisa literária e folclórica brasileira

Modelo de IA	**Grau de diversidade literária**	**Tendência a vieses comerciais**	**Capacidade de inovação de nicho**	**Principal comportamento identificado**
ChatGPT-4	Alta	Muito Alta	Nula (Apenas figuras massificadas)	Padronização de franquia e universos compartilhados.
Grok-3	Nula	Alta	Nula (Foco no folclore tradicional)	Propostas focadas em estratégias de mercado e marketing.
DeepSeek v3	Alta	Moderada	Baixa-Moderada (Incluiu matrizes africanas/indígenas)	Maior capilaridade étnico-cultural na base de dados.
Gemini 2.5	Média-Alta	Moderada	Baixa (Inclusão do regionalismo do Boi-Bumbá)	Abordagem focada em gêneros textuais e regionalismo.

Fonte: Elaborada pelos autores (2026)

6. CONCLUSÃO

Conforme apresentado, o folclore brasileiro possui um potencial inestimável para a criação de narrativas cinematográficas envolventes e culturalmente ricas. O sucesso de produções como a duologia chinesa "Ne Zha" e a série brasileira "Cidade Invisível", ou o filme franco-belga "Kirikou e a Feiticeira" exemplificam como histórias enraizadas em mitologias locais podem transcender barreiras e cativar públicos globais. Com o rápido avanço das inteligências artificiais (IAs) na última década, surgiu a questão de quão eficazes essas ferramentas seriam na identificação de figuras folclóricas e literárias com potencial para adaptação graças ao seu vasto alcance de informações disponíveis na internet.

A análise comparativa das IAs ChatGPT, Grok, DeepSeek e Gemini revelou que todas foram capazes de identificar figuras folclóricas e obras literárias clássicas populares, como Saci-Pererê, Iara, "Macunaíma" e "Dom Casmurro". Embora algumas IAs como o DeepSeek e o Gemini tenham demonstrado uma variedade de sugestões mais ampla ao incluir mitos indígenas, africanos e manifestações culturais regionais como o Boi-Bumbá, nenhuma delas foi capaz de encontrar figuras de menor reconhecimento que poderiam trazer um senso de originalidade e novidade a uma história inspirada no folclore brasileiro. As sugestões, mesmo quando mais diversificadas, ainda gravitavam em torno de personagens e obras de certo reconhecimento popular ou acadêmico.

Essa limitação aponta para a importância contínua da pesquisa folclórica tradicional. Enquanto as IAs se destacam na análise de grandes volumes de dados e na identificação de padrões em informações já existentes online, a descoberta de mitos e lendas de nicho, variações regionais menos documentadas ou figuras folclóricas com reconhecimento limitado, muitas vezes, exige uma investigação mais aprofundada, com curadoria humana e fontes menos digitalizadas. A tendência desses modelos em recomendar figuras massificadas como o Saci-Pererê reflete o conceito de "papagaios estocásticos" proposto por Bender et al. (2021), na qual as IAs combinam padrões linguísticos com base na frequência estatística de suas bases de dados, gerando uma homogeneização cultural que limita a descoberta de lendas de nicho menos digitalizadas.

Sendo assim, as IAs demonstram um grande potencial para complementar, mas não de substituir a pesquisa folclórica tradicional. Elas podem ser ferramentas valiosas nas fases iniciais, ajudando a consolidar informações sobre figuras populares e a gerar ideias para adaptações. Contudo, para desenterrar a verdadeira originalidade e as nuances de um folclore tão vasto e multifacetado como o brasileiro, a expertise de pesquisadores, antropólogos e contadores de histórias continua sendo indispensável. A combinação da capacidade computacional das IAs com o conhecimento humano aprofundado pode, de fato, pavimentar o caminho para a criação de narrativas brasileiras que não só conquistem o mundo, mas também celebrem a riqueza integral de sua cultura.

REFERÊNCIAS

Alkaissi, H., & McFarlane, S. I. (2023). Artificial Hallucinations in ChatGPT: Implications in Scientific Writing. *Cureus*. https://doi.org/10.7759/cureus.35179

Bender, E. M., Gebru, T., McMillan-Major, A., & Shmitchell, S. (2021). On the Dangers of Stochastic Parrots. *Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, 610–623. https://doi.org/10.1145/3442188.3445922

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE.

Garcia, R. M. R. (2000). A compreensão do folclore. In *Para compreender e aplicar folclore na escola* (pp. 16–21). Comissão Gaúcha de Folclore: Comissão de Educação, Cultura, Desporto, Ciência e Tecnologia da Assembléia Legislativa do Estado do Rio Grande do Sul.

Gil, A. C. (2017). *Como Elaborar Projetos de Pesquisa* (6th ed.). Atlas S.A.

Jovanovic, M., & Campbell, M. (2022). Generative Artificial Intelligence: Trends and Prospects. *Computer*, *55*(10), 107–112. https://doi.org/10.1109/MC.2022.3192720

Laurence, F. (2025, September 29). Cinemas no Brasil têm segundo pior fim de semana do ano, mesmo com estreias. *Valor Econômico*. https://valor.globo.com/empresas/noticia/2025/09/29/cinemas-no-brasil-tem-segundo-pior-fim-de-semana-do-ano-mesmo-com-estreias.ghtml

McCorduck, Pamela. (2019). *Machines who think : a personal inquiry into the history and prospects of artificial intelligence*. CRC Press, Taylor & Francis Group.

Ramos, M. (2024, June 8). Uso de Inteligência Artificial aumenta e alcança 72% das empresas, diz pesquisa. *CNN Brasil*. https://www.cnnbrasil.com.br/economia/negocios/uso-de-inteligencia-artificial-aumenta-e-alcanca-72-das-empresas-diz-pesquisa

Sessémeandê, P., Barros, M. D. M. de, & Vaz, A. C. (2022). Guia do Educador para o filme "Kiriku e a feiticeira." *Revista Educação Pública*, *22*(43). https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/43/guia-do-educador-para-o-filme-kiriku-e-a-feiticeira

The Numbers. (2026a). *Financial analysis of Ne Zha 2 (哪吒之魔童闹海) (2025)*. The Numbers. https://www.the-numbers.com/movie/Ne-Zha-2-(2025-China)

The Numbers. (2026b). *Financial analysis of Ne Zha (哪吒之魔童降世) (2019)*. The Numbers. https://www.the-numbers.com/movie/Ne-Zha-(2019-China)

What's on Netflix. (2026). *Search Netflix's Movie & TV Engagement Reports (2023-2025)*. What's on Netflix. https://www.whats-on-netflix.com/most-popular/netflix-engagement-report-search/