



O USO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA NAS PRÁTICAS ARTÍSTICAS: PERCEPÇÕES SOBRE A PRODUÇÃO MUSICAL COM O SUNO

Sara Nobre, Gabrielle Fontenelle, Nemuel da Silva, Thiago Barcelos

RESUMO

Este trabalho analisa o uso da inteligência artificial generativa nas práticas artísticas, com foco na produção musical mediada pela plataforma Suno. A pesquisa buscou compreender como diferentes públicos percebem a criação de músicas por IA, considerando aspectos como acessibilidade, autenticidade, autoria, valorização do trabalho humano, possibilidades criativas e impactos éticos. Para isso, foi aplicado um questionário online, composto por perguntas fechadas e uma questão aberta, direcionado a participantes com diferentes níveis de familiaridade com música e com o tema da inteligência artificial. Os resultados indicaram que a maioria dos respondentes apresenta uma visão crítica em relação ao uso da IA na arte, principalmente pela preocupação com a desvalorização do processo criativo e com a perda de reconhecimento dos artistas. Por outro lado, parte dos participantes reconhece a IA como ferramenta de apoio, experimentação e democratização da produção musical. Conclui-se que a IA generativa aplicada à música não pode ser analisada apenas como inovação técnica, pois envolve tensões relacionadas à autoria, emoção, ética e ao papel humano na criação artística. Como continuidade, propõe-se o desenvolvimento de uma plataforma interativa em formato de jogo para investigar, de forma prática, se os participantes conseguem diferenciar músicas produzidas por IA e por artistas humanos.

Palavras-chave: Inteligência Artificial; IA generativa; Práticas artísticas; Suno; Produção musical.

1 INTRODUÇÃO

A arte acompanha as transformações sociais, culturais e tecnológicas de cada período histórico. Nesse sentido, as práticas artísticas não devem ser compreendidas apenas como produções estéticas, mas também como manifestações ligadas às formas de pensar, sentir, produzir e comunicar de uma sociedade. Com o avanço da inteligência artificial generativa, novas possibilidades de criação passaram a surgir em diferentes linguagens, como imagem,



texto, vídeo e música, ampliando tanto o acesso a ferramentas criativas quanto os debates sobre autoria, autenticidade e valor artístico (SARZI-RIBEIRO; BRESSANIN, 2023; MAZZONE; ELGAMMAL, 2019).

A inteligência artificial generativa pode ser entendida como um conjunto de sistemas capazes de produzir novos conteúdos a partir de padrões identificados em grandes volumes de dados. No campo artístico, isso provoca questionamentos importantes: se uma obra é gerada com auxílio de um sistema computacional, como se define sua autoria? A criatividade pertence ao usuário que escreve o comando, ao sistema que produz o resultado, aos desenvolvedores da ferramenta ou às obras utilizadas no treinamento do modelo? Essas questões tornam-se ainda mais complexas quando a produção gerada se aproxima de formas expressivas tradicionalmente associadas à sensibilidade humana (BODEN, 1998; COECKELBERGH, 2017).

No campo musical, essas discussões têm ganhado relevância devido ao surgimento de plataformas capazes de gerar músicas completas a partir de comandos em texto. O Suno, por exemplo, apresenta-se como um gerador de música por inteligência artificial que permite criar canções com letra, voz, instrumentação e produção sonora a partir de descrições fornecidas pelo usuário (SUNO, 2026). Dessa forma, pessoas sem formação musical técnica passam a experimentar processos de composição, o que pode ser interpretado como democratização do acesso à criação musical.

Entretanto, essa ampliação de acesso também levanta preocupações. A música não envolve apenas resultado sonoro, mas também intenção, vivência, técnica, emoção, performance e trajetória cultural. Por isso, a produção musical automatizada pode gerar receios relacionados à substituição de artistas, à padronização estética, à exploração comercial e à desvalorização do trabalho humano. Estudos recentes sobre IA generativa na produção musical indicam que as percepções do público e de profissionais da área oscilam entre o reconhecimento da inovação tecnológica e a preocupação com seus efeitos econômicos, éticos e criativos (MATOS; PERUFFO; VALENTI, 2025).

Além disso, o uso comercial de músicas geradas por IA evidencia a necessidade de reflexão ética e regulatória. A Recomendação sobre a Ética da Inteligência Artificial, da UNESCO, destaca princípios como transparência, supervisão humana, responsabilidade e respeito à dignidade humana como fundamentais para orientar o desenvolvimento e o uso de



sistemas de IA (UNESCO, 2022). No setor musical, casos de uso de IA e bots para gerar grandes volumes de músicas e manipular transmissões em plataformas de streaming mostram que a tecnologia pode ser utilizada tanto para fins criativos quanto para práticas abusivas e economicamente questionáveis (UNITED STATES DEPARTMENT OF JUSTICE, 2024; MCMAHON, 2024).

Diante desse cenário, esta pesquisa analisa como diferentes públicos percebem o uso da inteligência artificial generativa nas práticas artísticas, com foco na produção musical por meio do Suno. O estudo busca compreender não apenas se os participantes conhecem a ferramenta, mas também quais valores, receios e possibilidades associam à criação musical mediada por IA.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

Analisar como participantes com diferentes níveis de familiaridade musical percebem o uso da inteligência artificial generativa na produção musical, especialmente por meio da plataforma Suno, considerando questões de autenticidade, autoria, valorização do trabalho humano, criatividade e impactos futuros nas práticas artísticas.

2.2 Objetivos específicos

- Contextualizar o uso da inteligência artificial generativa nas práticas artísticas e musicais;
- Investigar o nível de conhecimento dos participantes sobre IA generativa e sobre a plataforma Suno;
- Identificar percepções positivas e negativas relacionadas ao uso da IA na produção musical;
- Analisar as respostas discursivas dos participantes, organizando-as por tendências de percepção;
- Relacionar os resultados da coleta com debates sobre autoria, autenticidade, ética e valorização do trabalho humano;
- Propor, como continuidade do projeto, uma plataforma interativa em formato de jogo para investigar se os participantes conseguem diferenciar músicas produzidas por IA e por artistas humanos.



3 MATERIAIS E MÉTODOS

3.1 Fundamentação teórica

A fundamentação teórica foi construída a partir de estudos sobre inteligência artificial, criatividade, arte digital, ética e produção musical. A discussão parte da compreensão de que a IA aplicada à arte não deve ser analisada apenas como uma ferramenta técnica, mas como um fenômeno cultural que interfere na forma como a criação é produzida, percebida e valorizada socialmente.

Boden (1998) discute a relação entre criatividade e inteligência artificial ao indicar que sistemas computacionais podem explorar combinações e transformações de ideias, mas que a avaliação do valor criativo continua ligada a critérios humanos e culturais. De modo complementar, Coeckelbergh (2017) problematiza se máquinas podem criar arte, destacando que a questão não depende somente do produto final, mas também da forma como se compreendem autoria, intenção e participação humana no processo artístico.

No campo da arte digital, Mazzone e Elgammal (2019) apontam que a IA desafia definições tradicionais de criatividade e amplia a necessidade de repensar a relação entre artista, ferramenta e obra. Sarzi-Ribeiro e Bressanin (2023), ao discutirem visualidades, audiovisualidades e sonoridades, também evidenciam que a arte produzida com IA pode revelar novas formas de experimentação estética, desde que acompanhada de reflexão crítica sobre seus usos e limites.

Na produção musical, a IA generativa torna essas discussões ainda mais sensíveis, pois a música é frequentemente associada à emoção, à presença humana e à experiência subjetiva. Matos, Peruffo e Valenti (2025) observam que a IA generativa no mercado musical desperta percepções diversas, relacionadas tanto à inovação e à ampliação de possibilidades criativas quanto ao receio de perda de reconhecimento profissional e de enfraquecimento do trabalho artístico humano.

A presente pesquisa também considera a dimensão ética do tema. Segundo a UNESCO (2022), sistemas de IA devem ser desenvolvidos e utilizados com base em princípios como transparência, responsabilidade, supervisão humana e respeito aos direitos humanos. Aplicados ao contexto musical, esses princípios reforçam a importância de discutir não apenas o que a tecnologia é capaz de produzir, mas também quais impactos sociais, culturais e econômicos decorrem de sua utilização.



3.2 Elaboração da coleta de dados

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa e quantitativa. A etapa quantitativa foi realizada por meio de perguntas fechadas, que permitiram observar percentuais relacionados ao perfil dos participantes, ao conhecimento prévio sobre o Suno e à familiaridade com o tema da IA generativa nas práticas artísticas. A etapa qualitativa foi composta por uma questão aberta, destinada a coletar opiniões mais livres sobre o uso da IA na arte e na música.

O instrumento de coleta foi um questionário online estruturado, composto por sete perguntas fechadas e uma pergunta aberta. Antes da divulgação ampla, foi realizada uma coleta piloto com participantes de confiança, com o objetivo de verificar a clareza das perguntas e identificar possíveis ambiguidades. Após essa etapa, o questionário foi divulgado em redes sociais, buscando alcançar participantes com diferentes faixas etárias, gêneros, níveis de escolaridade e níveis de familiaridade com o meio musical.

A análise dos dados foi feita em duas etapas. Primeiro, foram observados os percentuais das respostas fechadas, com foco na caracterização dos participantes e no conhecimento sobre o Suno. Em seguida, as respostas abertas foram agrupadas por tendências de percepção, considerando posicionamentos críticos, favoráveis ou intermediários em relação ao uso da IA nas práticas artísticas.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção são apresentados os dados obtidos na coleta inicial realizada por meio do questionário online. Ao todo, foram registradas 62 respostas válidas. Os resultados não devem ser interpretados como representação de toda a população, mas como um recorte exploratório que permite observar tendências de percepção entre os participantes alcançados pela pesquisa.

4.1 Perfil e familiaridade dos participantes

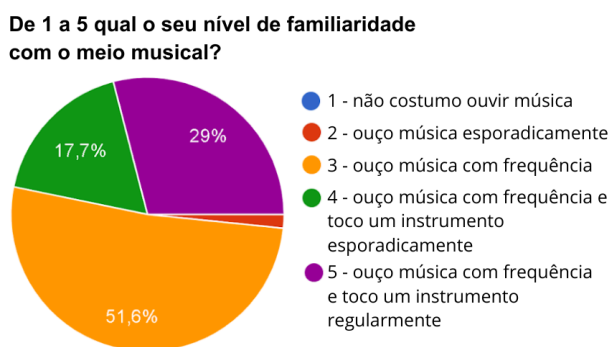
As perguntas de caracterização indicaram que 56,5% dos respondentes se identificaram como mulheres e 38,7% como homens. Em relação à faixa etária, 51,6% tinham entre 12 e 18 anos. Quanto ao nível de escolaridade, 53,2% declararam possuir ensino fundamental completo. Esses dados mostram que a pesquisa alcançou principalmente um público jovem, embora tenha contado com diversidade de perfis.

Em relação à familiaridade com o meio musical, 51,6% dos participantes afirmaram ouvir música com frequência, enquanto 29% declararam ouvir música com frequência e tocar



algum instrumento regularmente. Esse dado é relevante porque a percepção sobre música gerada por IA pode ser influenciada pela vivência do participante com práticas musicais, seja como ouvinte, estudante ou praticante.

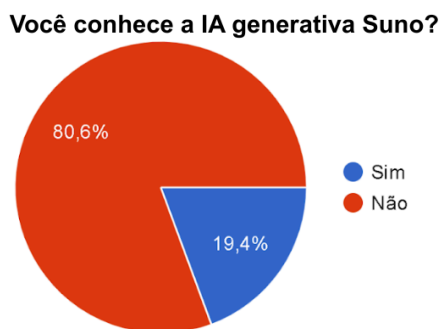
Figura 1 - Nível de familiaridade dos participantes com o meio musical.



Fonte: Dados da pesquisa, 2026.

Quanto ao conhecimento prévio da plataforma Suno, 80,6% dos respondentes afirmaram não conhecê-la. Esse resultado demonstra que, apesar do crescimento das ferramentas de IA generativa, a plataforma ainda não é amplamente conhecida pelo público pesquisado. Esse dado também reforça a importância de contextualizar a ferramenta antes de analisar opiniões sobre seus impactos.

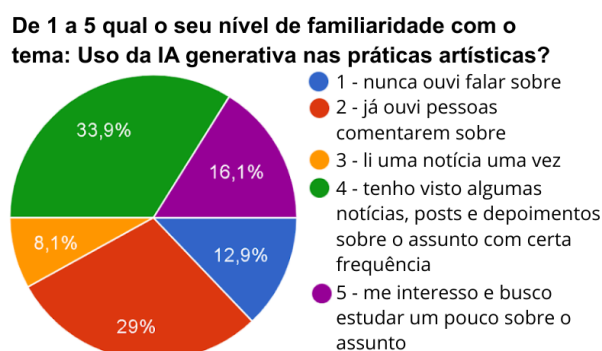
Figura 2 - Conhecimento prévio dos participantes sobre a plataforma Suno.



Fonte: Dados da pesquisa, 2026.

Sobre a familiaridade com o tema “uso da IA generativa nas práticas artísticas”, 33,9% afirmaram ter visto notícias, posts e depoimentos com certa frequência, 29% disseram já ter ouvido pessoas comentarem sobre o assunto e 16,1% indicaram interesse em estudar mais sobre o tema. Assim, observa-se que o assunto já circula socialmente, ainda que nem sempre acompanhado de aprofundamento teórico ou técnico.

Figura 3 - Familiaridade dos participantes com o tema da IA generativa nas práticas artísticas.



Fonte: Dados da pesquisa, 2026.

4.2 Percepções sobre IA, arte e produção musical

A análise das respostas indica que a maioria dos participantes demonstrou preocupação com o uso da inteligência artificial nas práticas artísticas. Entre os argumentos mais recorrentes, destacaram-se a possível desvalorização do trabalho humano, a perda de reconhecimento dos artistas, o enfraquecimento da criatividade e a ideia de que obras produzidas por IA poderiam não carregar a mesma intenção ou sensibilidade de uma produção humana.

Apesar disso, também foram identificadas percepções mais abertas ao uso da IA. Parte dos participantes compreendeu a tecnologia como uma ferramenta de apoio à criatividade, útil para estudos, experimentação, composição inicial e democratização do acesso à produção musical. Esse grupo não necessariamente defende a substituição do artista, mas considera que a IA pode funcionar como recurso auxiliar quando utilizada de forma ética e consciente.

A partir das respostas abertas, aproximadamente 78% dos participantes apresentaram uma visão predominantemente crítica sobre o uso da IA nas práticas artísticas, enquanto cerca de 22% demonstraram uma percepção mais aberta, intermediária ou favorável. Esses dados indicam que o público pesquisado tende a associar a IA na arte mais a riscos do que a possibilidades, especialmente quando o debate envolve música, emoção e autoria.

4.3 Organização das respostas discursivas

Para adequar a apresentação das respostas discursivas às normas acadêmicas e preservar a organização da análise qualitativa, os depoimentos foram dispostos em formato de quadro, com identificação anônima dos participantes. Foram selecionados fragmentos



representativos das tendências encontradas nas respostas, com supressões indicadas por colchetes quando necessário.

Quadro 1 - Síntese das respostas discursivas dos participantes.

Identificação	Tendência da resposta	Fragmento representativo
P1	Crítica à substituição da arte humana	“Acredito que o uso inconsequente da IA de forma que substitui a arte não é apropriado [...] faz perder o significado da perspectiva individual.”
P2	Uso como apoio, com limites éticos	“Tudo que possa ajudar no desenvolvimento e entendimento de alguma prática estudantil é válido, desde que não fuja do conceito principal que é a criatividade, o sentimento e a sensibilidade.”
P3	Percepção favorável à evolução tecnológica	“Atualmente é de suma importância em quase todas as atividades.”
P4	Preocupação com desvalorização profissional	“O uso de IA pode fazer o público comum pensar que criar música é algo simples e rápido, causando uma grande desvalorização da música e da profissão de músico.”

Fonte: Dados da pesquisa, 2026.

A organização das respostas permite observar que a oposição ao uso da IA não aparece apenas como rejeição à tecnologia, mas como defesa da dimensão humana da arte. Muitos participantes relacionaram música a sensibilidade, intenção e experiência pessoal. Por outro lado, as respostas mais favoráveis demonstraram que a IA pode ser aceita quando compreendida como ferramenta de apoio, e não como substituta integral do artista.

Essas percepções dialogam com a fundamentação teórica, pois reforçam que a principal tensão não está apenas na capacidade técnica da IA de gerar sons, mas na forma como o público interpreta a presença ou ausência de humanidade no processo criativo. Dessa maneira, torna-se relevante investigar, em uma etapa posterior, se as pessoas conseguem diferenciar músicas produzidas por IA e por artistas humanos, bem como quais critérios utilizam nessa identificação.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa indicou que a inteligência artificial generativa aplicada à música ainda é recebida de forma crítica pela maior parte do público pesquisado. As principais preocupações observadas envolvem a desvalorização do trabalho humano, a perda de reconhecimento dos artistas, a redução da arte a um produto automatizado e a dúvida sobre a autenticidade das músicas geradas por IA.



Ao mesmo tempo, os resultados também mostram que parte dos participantes reconhece possibilidades positivas no uso da IA, principalmente quando ela é entendida como ferramenta de apoio à criatividade, recurso de experimentação e meio de democratização do acesso à produção musical. Assim, o debate não deve ser reduzido a uma oposição simples entre aceitar ou rejeitar a tecnologia, mas deve considerar seus usos, limites e impactos.

A escolha do Suno como foco da pesquisa permitiu aproximar a discussão de uma ferramenta concreta, capaz de gerar músicas completas a partir de comandos em texto. No entanto, os dados demonstraram que a maioria dos participantes ainda não conhecia a plataforma, o que reforça a necessidade de ampliar a divulgação científica sobre o funcionamento da IA generativa, suas possibilidades e seus riscos.

Como continuidade do projeto, propõe-se o desenvolvimento de uma plataforma interativa em formato de jogo, capaz de transformar a coleta de dados em uma experiência prática e acessível. Nesse jogo, os participantes ouviriam trechos musicais e indicariam se acreditam que foram produzidos por IA ou por artistas humanos, registrando também o nível de confiança e os critérios utilizados na decisão.

Além do aspecto lúdico, a plataforma funcionaria como ferramenta metodológica, registrando acertos, erros, padrões de percepção e mudanças no desempenho dos jogadores. A atualização do perfil a cada cinco rodadas permitiria analisar com mais precisão como os participantes constroem seus julgamentos sobre música humana e música gerada por IA. Dessa forma, o projeto une pesquisa, tecnologia e gamificação para aprofundar a reflexão sobre criatividade, ética e presença humana nas práticas artísticas contemporâneas.

REFERÊNCIAS

- BODEN, Margaret A. Creativity and artificial intelligence. *Artificial Intelligence*, v. 103, n. 1-2, p. 347-356, 1998. DOI: 10.1016/S0004-3702(98)00055-1.
- COECKELBERGH, Mark. Can machines create art? *Philosophy & Technology*, v. 30, p. 285-303, 2017. DOI: 10.1007/s13347-016-0231-5.
- MATOS, Juliana Mara da Silva; PERUFFO, Luiza; VALENTI, Luiza Pecis. Percepções sobre a inteligência artificial generativa na produção musical. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Mestrado em Economia) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2025. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/298452/001296011.pdf?sequence=1>. Acesso em: 30 jun. 2026.
- MAZZONE, Marian; ELGAMMAL, Ahmed. Art, creativity, and the potential of artificial intelligence. *Arts*, v. 8, n. 1, p. 26, 2019. DOI: 10.3390/arts8010026.



MCMAHON, Liv. Man accused of using bots and AI to earn streaming revenue. BBC, 2024. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/articles/cly3ld9wy3eo>. Acesso em: 30 jun. 2026.

SARZI-RIBEIRO, Regilene Aparecida; BRESSANIN, Marcelo. Inteligência artificial, arte e tecnologia: visualidades, audiovisualidades e sonoridades. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA, 2023. Disponível em: <https://www.editorapublicar.com.br/ojs/index.php/publicacoes/article/view/797/442>. Acesso em: 30 jun. 2026.

SUNO. Suno: AI Music Generator. 2026. Disponível em: <https://suno.com/>. Acesso em: 30 jun. 2026.

UNESCO. Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence. Paris: UNESCO, 2022. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380455>. Acesso em: 30 jun. 2026.

UNITED STATES DEPARTMENT OF JUSTICE. North Carolina musician charged with music streaming fraud aided by artificial intelligence. 4 set. 2024. Disponível em: <https://www.justice.gov/usao-sdny/pr/north-carolina-musician-charged-music-streaming-fraud-aided-artificial-intelligence>. Acesso em: 30 jun. 2026.