

Tipos de perguntas mais (e menos) permeáveis à alucinação?

A “alucinação” ocorre quando o modelo gera informação incorrecta ou inventada, mesmo que o faça com aparente confiança. Embora todas as categorias possam, em teoria, conter respostas imprecisas ou baseadas em lacunas de conhecimento, algumas são particularmente propensas a gerar conteúdo menos fundamentado ou exagerado.

[\[Mais sobre alucinação \(inventar informação\)\]](#)

Eis as que tendem a ser **mais permeáveis à alucinação**:

1. Criativas

- **Porquê?** Encorajam a produção de conteúdo inédito ou ficcional. Quando não existem dados factuais que limitem a resposta, o modelo pode “preencher” lacunas com detalhes imaginários.
- *Exemplo:* Inventar um enredo ou característica que não existe ao responder sobre um tema literário ou ficcional.

2. Reflexivas ou filosóficas

- **Porquê?** Implicam opiniões e interpretações subjectivas. O modelo pode apresentar argumentos sem base sólida, pois não há um único “facto” a validar.
- *Exemplo:* Fazer afirmações filosóficas sem fundamentação histórica ou lógica.

3. Brainstorming ou geração de ideias

- **Porquê?** São perguntas abertas que pedem várias sugestões ou conceitos. Sem dados concretos de suporte, o modelo pode sugerir ideias irreais, impraticáveis ou baseadas em pressupostos incorrectos.
- *Exemplo:* Propor “tecnologias revolucionárias” que não existem ou não são viáveis.

4. Persuasivas ou argumentativas

- **Porquê?** Envolvem criar argumentos para convencer ou defender uma posição. Há um maior risco de o modelo inventar “factos” ou estatísticas para sustentar a persuasão, se não tiver dados fiáveis.
- *Exemplo:* Incluir referências ou estudos inexistentes ao tentar reforçar um ponto de vista.

5. Lúdicas ou de entretenimento

- **Porquê?** Neste contexto, a resposta pode enveredar facilmente por uma via ficcional ou humorística. Sem fronteiras claras, o modelo pode criar informações sem qualquer correspondência real.
- *Exemplo:* Contar uma “anedota” que envolva factos históricos distorcidos ou falsos.

6. De feedback e validação

- **Porquê?** Quando se pede uma revisão ou análise de algo (por exemplo, um texto ou projecto), o modelo pode inventar problemas ou apontar soluções que, na prática, não se aplicam, por não entender realmente o contexto.
- *Exemplo:* Sugerir que determinado tópico está mal estruturado sem fundamentar devidamente as razões.

Em geral, quanto mais aberta e subjetiva a pergunta, maior a probabilidade de o modelo gerar respostas com detalhes não fundamentados ou potencialmente imprecisos.

As categorias **menos permeáveis à alucinação** são geralmente as que dependem de dados concretos ou que exigem respostas factuais objetivas, nomeadamente as:

1. Informativas (ou de esclarecimento)

- **Porquê?** O foco está em obter factos ou definições. Quando o modelo tem dados ou conhecimento bem fundamentado, a tendência para inventar informação reduz-se.

2. Teste de conhecimento ou “quiz”

- **Porquê?** Ao serem perguntas focadas em factos históricos, científicos ou académicos, o modelo é incentivado a recorrer a conhecimento factual já treinado, minimizando a necessidade de “imaginar” detalhes.

3. Instruções ou orientadoras

- **Porquê?** Quando bem delimitadas (por exemplo, passos específicos para montar um objeto ou instalar um software), há menos espaço para informações inventadas, desde que o modelo tenha sido treinado em conteúdos fidedignos.

4. Decisórias ou comparativas

- **Porquê?** Embora haja alguma subjetividade (dependendo da comparação), este tipo de pergunta normalmente baseia-se em características mais ou menos objectivas das opções apresentadas (ex.: custos, popularidade, funcionalidade). Assim, se o modelo tiver acesso aos factos, é menos provável que “alucine” para preencher lacunas.

Sempre que a pergunta se apoiar em dados claros e objetivos, a probabilidade de o modelo recorrer a informação inventada é muito mais baixa.