



**FACULDADE BAIANA DE DIREITO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO**

DAVID SAMPAIO MOTTA CAMPOS CANÁRIO

**OS DESAFIOS SÓCIO-JURÍDICOS E REGULATÓRIOS DA EXPLORAÇÃO
COMERCIAL DE OBRA GERADA POR INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: UMA
PERSPECTIVA SOBRE A PROTEÇÃO DOS DIREITOS AUTORAIS NA ERA DA
INOVAÇÃO DIGITAL**

Salvador
2024

DAVID SAMPAIO MOTTA CAMPOS CANÁRIO

**OS DESAFIOS SÓCIO-JURÍDICOS E REGULATÓRIOS DA EXPLORAÇÃO
COMERCIAL DE OBRA GERADA POR INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: UMA
PERSPECTIVA SOBRE A PROTEÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS NA ERA DA
INOVAÇÃO DIGITAL**

Subproduto do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de graduação em Direito, Faculdade Baiana de Direito, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Me. Marcus Seixas

Salvador
2024

TERMO DE APROVAÇÃO

DAVID SAMPAIO MOTTA CAMPOS CANÁRIO

OS DESAFIOS SÓCIO-JURÍDICOS E REGULATÓRIOS DA EXPLORAÇÃO COMERCIAL DE OBRA GERADA POR INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: UMA PERSPECTIVA SOBRE A PROTEÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS NA ERA DA INOVAÇÃO DIGITAL

Subproduto do Trabalho de Conclusão de Curso aprovado como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Direito, Faculdade Baiana de Direito, pela seguinte banca examinadora:

Nome: _____

Titulação e instituição: _____

Nome: _____

Titulação e instituição: _____

Nome: _____

Titulação e instituição: _____

Salvador, ____/____/ 2024.

AGRADECIMENTOS

Inicialmente, agradeço ao incentivo que tive por parte da minha família na viabilização desse grande desafio, em especial aos meus pais Karla e Carlos Alberto, aos meus irmãos Raquel, Mariana e Renan, minhas avós Iza e Elenir, meu avô Alfredo e Manoel (*in memoriam*), meus sobrinhos Aruã e Naína, primos, sobrinhos e tios por terem me dado todo o apoio, direta ou indiretamente, na realização dessa graduação.

Aos meus amigos, ou se é que posso chamar de verdadeiros fãs, não consigo citar todos, mas compartilho gratidão por sempre estarem torcendo por mim e acreditarem no meu potencial, especialmente nos momentos difíceis, colocando minha autoestima sempre pra cima, e lembrando o quão criativo eu posso ser.

Agradeço ao Tribunal de Justiça do Estado da Bahia e aos servidores Marcelo, Maria Emilia, Dulce, Marselle e demais profissionais, durante minha jornada como estagiário nos gabinetes pelo qual eu tive o prazer de trabalhar. Sem sombra de dúvidas, a experiência adquirida foi fundamental para minha formação, maturidade e crescimento profissional.

Aos docentes da Faculdade Baiana de Direito, especialmente ao meu orientador, Marcus Seixas por ter aceitado o convite e me ajudado da melhor forma no processo de construção deste trabalho, como também à professora e coordenadora Mayana Sales, pela parceria.

Também não posso deixar de agradecer à Alfa Consultoria Jurídica Jr. e ao Movimento Empresa Júnior por serem não só verdadeiras escolas, mas por terem sido responsáveis por desenvolver uma versão mais inconformista de mim, que enxerga obstáculos como verdadeiros estímulos para desenvolver minhas habilidades, quebrar minhas inseguranças e alcançar meus objetivos.

Por último, mas não menos importante, agradeço à minha criança interior, que se manteve viva em todo o processo criativo, permitindo ter a coragem e ousadia de criar um produto inédito como Trabalho de Conclusão de Curso, que há 5 anos atrás não imaginava que seria algo possível de ser feito.

“A zona de conforto é a grande inimiga da criatividade”.

Dan Stevens

RESUMO

O aumento emergente de obras criadas por inteligência artificial (IA) tem provocado uma série de questionamentos na comunidade jurídica acerca da titularidade dessas criações, sobretudo se elas podem ser equiparadas às obras tradicionais, e portanto, protegidas por direitos de autor. Tal cenário é agravado pela ausência de uma regulamentação expressa sobre o tema, o que desemboca em uma insegurança jurídica marcada por uma gama de interpretações subjetivas. Pensando nisso, foi com a intenção de encontrar respostas na Lei 9.610/98, que este subproduto busca fazer uma distinção teórica entre obras geradas e assistidas. Em um primeiro momento, fica demonstrado que o grau de participação criativa do ser humano no resultado gerado, é um elemento chave para reconhecer autoria às obras assistidas por IA, enquanto aquelas com mínima contribuição, integrariam o domínio público. Em seguida, para resolver o dilema da titularidade, observa-se que em caso de omissão nos Termos de Uso das plataformas, tais obras poderiam ser classificadas como individuais ou em colaboração, levando em conta o protagonismo criativo do usuário. Já no que tange o processo de criação, entende-se pelo enquadramento na categoria de obra derivada. Para além dos impactos relacionados à guarda autoral e titularidade, ao aprofundar especificamente o processo de criação das obras generativas, nota-se ainda que a classe artística também vem apontando essas criações não só como uma ameaça competitiva para a indústria, mas como verdadeiros dispositivos de lavagem de direitos autorais, seja pelos usuários ao utilizarem indevidamente tais ferramentas, seja pelas empresas desenvolvedoras. Ilustra-se que estas, adotam um modelo de negócio sustentado pelo uso massificado de milhares de obras protegidas para treinamento de algoritmos de *deep learning*, sem a respectiva autorização dos autores originais, para fins comerciais. Enquanto aqueles, também podem ser responsabilizados, desde que tenham como finalidade o proveito econômico de obras geradas expressamente parecidas com outra originária. Fica demonstrado que apesar da responsabilidade do usuário poder ser afastada em determinadas situações, no caso das plataformas, a realidade seria distinta. Isso porque, com o decorrer do tempo e avanço desses sistemas, a sua violação acabou se tornando inerente à natureza desses negócios. Assim sendo, observa-se que à medida que essas demandas possam ser judicializadas, além da produção de prova ficar comprometida em face da opacidade destes algoritmos, seria extremamente desafiador construir um sistema eficiente de reparação indenizatória. Foi com base nisso, que a adoção de medidas extrajudiciais aparenta ser um caminho mais convidativo para resolver conflitos dessa natureza a curto prazo, ora pela adoção de políticas preventivas de denúncia de conteúdos violadores nas plataformas, como bem reforça o PL nº 1473, ora na simples menção de um sistema de royalties conforme sugere o PL nº 4025. Ao final do material, concluiu-se que apesar do cenário promissor de regulação da IA no Brasil, há muito o que desenvolver, sobretudo no que tange o reconhecimento de proteção às obras assistidas, e a estruturação de um sistema de compensação financeira robusto aos autores e titulares que tiveram suas obras indevidamente usadas para treinar máquinas de aprendizado profundo.

Palavras-chave: Direitos Autorais; Inteligência Artificial Generativa; Obras Assistidas; Plataformas; Exploração Comercial; Dever Reparatório.

ABSTRACT

The emerging increase in works created by artificial intelligence (AI) has provoked a series of questions in the legal community about the ownership of these creations, especially whether they can be equated to traditional works, and therefore protected by copyright. This scenario is aggravated by the lack of express regulation on the subject, which results in legal uncertainty marked by a range of subjective interpretations. It was with the intention of finding answers in Law 9,610/98, that this subproduct sought to make a theoretical distinction between generated and assisted works. Initially, it was demonstrated that the degree of creative participation of the human being in the result generated is a key element to recognize authorship of works assisted by AI, while those with minimal contribution would be part of the public domain. Next, it was observed that in case of omission of the platforms' Terms of Use, such works could be classified as individual or collaborative, taking into account the user's creative protagonism. In addition to the impacts related to authorial custody and ownership, when specifically delving into the creation process of the works generated, it was also noted that the artistic class has also been pointing out these creations not only as a competitive threat to the industry, but as true devices of copyright laundering, either by users when inappropriately using such tools, or by developer companies. It was illustrated that these adopt a business model supported by the mass use of thousands of protected works for training deep learning algorithms, without the respective authorization of the original authors, for commercial purposes. While those, they can also be held responsible, as long as their purpose is the economic benefit of works created expressly similar to another original. It was demonstrated that although the user's responsibility can be removed in certain situations, in the case of platforms, the reality would be different. This is because, over time and the advancement of these systems, their violation ended up becoming inherent to the nature of these businesses. Therefore, it was observed that these demands can be judicialized, in addition to the production of evidence being compromised due to the opacity of these algorithms, it would be challenging to build an compensation system. It was based on this that the adoption of extrajudicial measures appeared to be a more inviting way to resolve conflicts of this nature in the short term, sometimes through the adoption of preventive policies for reporting violating content on platforms, as reinforced by PL n° 1473, sometimes through simple mention of a royalty system as suggested by PL n° 4025. At the end of the material, it was concluded that despite the promising scenario of AI regulation in Brazil, there is a lot to develop, especially with regard to the recognition of protection for works assisted, and the structuring of a robust financial compensation system for authors and owners who had their works improperly used to train deep learning machines.

Keywords: Copyright; Generative Artificial Intelligence; Assisted Works; Platforms; Commercial Exploration; Indemnity Duty.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

IA	Inteligência Artificial
art.	artigo
CC	Código Civil
CF/88	Constituição Federal da República
CPC	Código de Processo Civil
LDA	Lei de Direitos Autorais
ECAD	Escritório Central de Arrecadação e Distribuição
GANs	Generative Adversarial Networks
OKR	Objective and Key Results
DPI	Direitos de Propriedade Intelectual
USCO	U.S. Copyright Office

LISTA DE FIGURAS, GRÁFICOS E TABELAS

Figura 01	Personas	17
Figura 02	Tipografia e Paleta de cores	19

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 A CONSTRUÇÃO DO PRODUTO.....	14
2.1 FORMATO.....	15
2.2 PÚBLICO-ALVO.....	16
2.3 COMPOSIÇÃO E IDENTIDADE VISUAL.....	19
2.4 DESIGN DA CAPA.....	20
2.5 O USO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL.....	21
2.6 OBJETIVOS.....	22
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	23
3.1 FONTES TÉCNICAS E NOTICIOSAS.....	23
3.2 FONTES JURÍDICAS.....	28
3.2.1 Fundamentos para aspectos estruturais dos direitos autorais.....	28
3.2.2 Fundamentos para a interseção entre inteligência artificial e	
propriedade intelectual.....	36
4 CONCLUSÃO.....	54
REFERÊNCIAS.....	57

1 INTRODUÇÃO

Conforme a inteligência artificial (IA) vem ganhando espaço no contexto global, inúmeros questionamentos na área jurídica passam a existir em razão do impacto dessas tecnologias na vida das pessoas, ora como uma ferramenta capaz de fomentar uma gama de direitos constitucionais, como o direito à informação e a liberdade de expressão, ora para violar direitos de outras naturezas. Nesse sentido, para além dos dilemas clássicos envolvendo discriminação algorítmica, o uso de *deep fakes*, responsabilidade civil e outras polêmicas que giram na órbita sócio-jurídica, um dos assuntos que mais vêm ganhando destaque nos últimos tempos, se concentra no panorama dos direitos autorais.

Graças ao desenvolvimento de sistemas de IA através de algoritmos de aprendizado profundo, observa-se que essas tecnologias chegaram em um estágio generativo. Isto é, a partir de um simples comando, elas já são capazes de gerar uma série de obras intelectuais, sejam elas literárias, artísticas ou científicas nos termos da Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/1998).

Por consequência, surge no campo da propriedade intelectual alguns questionamentos no que tange a titularidade dessas obras, sobretudo se seriam protegidas por direitos de autor ou se integrariam o domínio público, como também, se aquelas criações utilizadas para o treinamento algorítmico desses sistemas, sem autorização prévia dos seus autores, violariam ou não direitos autorais, em face do enriquecimento das *big techs* às custas da classe artística.

Tal cenário se agrava ainda mais quando considera-se que não só o Brasil, mas os países ao redor do globo, carecem de regulamentação expressa sobre o tema. Isso naturalmente desemboca em um contexto de insegurança jurídica por conta das múltiplas interpretações, seja sobre qual seria a verdadeira natureza jurídica das obras generativas, seja acerca da linha tênue entre o uso de obras tradicionais para o aprendizado da máquina e a permissibilidade invocada pelas gigantes de tecnologia em cima do instituto norte-americano do *fair use*.

Ante o exposto, nascem os seguintes problemas de pesquisa: Como solucionar os desafios preliminares acerca da titularidade e proteção de obra criada por IA, a partir da Lei 9.610/98? Como se dá a violação de direitos autorais no uso desses sistemas, quando usados para fins comerciais? Diante da lacuna na legislação atual

em relação à criação de obras generativas, como podemos desenvolver alternativas que equilibrem os direitos dos autores, das plataformas e dos usuários?

Quanto ao tipo de pesquisa utilizado para a realização deste subproduto, esta será predominantemente bibliográfica e qualitativa, em virtude da investigação de diversas fontes de pesquisa que tangenciam os desafios sócio-jurídicos e regulatórios da exploração comercial de obra gerada por inteligência artificial, como anais de conferências jurídicas, artigos científicos, dissertações, monografias, periódicos, leis e livros.

Vale ressaltar, que esses materiais foram analisados e empregados como suporte para a elaboração do presente estudo, com o propósito de aprofundar a compreensão do objeto de pesquisa e desenvolver possíveis conclusões para os desafios identificados. Tal abordagem, permite ainda reunir uma variedade de perspectivas sobre o tema, promovendo uma investigação abrangente e, conseqüentemente, sujeita a uma certa margem de subjetividade.

Em relação aos elementos de pesquisa, não foram feitas pesquisas de campo, uma vez que o foco está na análise de dados preexistentes. No que concerne ao método de pesquisa adotado, este será fundamentado nas concepções de Karl Popper, especialmente no que diz respeito ao método hipotético-dedutivo. Ou seja, por meio do falseamento de ideias, pretende-se utilizar a dedução como ferramenta para alcançar conclusões sobre a temática em questão.

Ademais, em decorrência do recorte temático escolhido e objetivos delimitados, o raciocínio desse material foi estruturado em duas partes, com uma subdivisão de 3 (três) capítulos para cada. A primeira parte se preocupa em construir bases sólidas para o enquadramento de proteção às obras generativas pela lente da Lei nº 9.610/98, já a segunda, busca fazer uma análise das repercussões da violação de direitos autorais por meio dessas ferramentas.

A partir disso, o segundo capítulo é reservado para introduzir os conceitos de inteligência artificial, em especial, trazendo um protagonismo para o estágio generativo, abordando do ponto de vista técnico, o funcionamento das etapas de criação de uma imagem. Em contrapartida, o terceiro capítulo dispõe sobre os fundamentos que estruturam os direitos autorais no Brasil, indo desde a sua fonte histórica até a distinção entre os direitos morais e patrimoniais do autor, como

também, aspectos relacionados aos requisitos de proteção e titularidade de uma obra.

Em seguida, aborda-se uma distinção entre obras geradas e assistidas por IA, delimitando parâmetros para o acolhimento dessas criações a partir das classificações previstas na Lei de Direitos Autorais. O quarto e o quinto capítulo, por seu turno, trazem à baila as repercussões da exploração comercial dessas obras sob a égide da violação de direitos autorais na perspectiva do usuário e da plataforma. Por conseguinte, restou-se em analisar no sexto e sétimo, os impactos sociais dessas tecnologias na indústria criativa, em conjunto com um aprofundamento dos atuais projetos de lei que tramitam no Brasil para regulamentação do tema.

Ao final, o material encerra com uma conclusão, que a princípio, não se compromete em estabelecer soluções definitivas, ou ainda, terminar por completo as discussões relacionadas a natureza jurídica dessas novas formas de criação, mas na verdade, para além de expor uma interpretação particular sobre o uso dessas tecnologias, reforçar a tamanha complexidade de um debate que ainda carece de respostas concretas, principalmente em face da ausência de jurisprudência nacional e leis claras à respeito.

2 A CONSTRUÇÃO DO PRODUTO

O direito, tradicionalmente envolto em uma linguagem rebuscada, na maioria das vezes se apresenta como um campo inacessível para boa parte da sociedade. Essa barreira, sustentada por um vocabulário técnico e uma abordagem conservadora que valoriza o “juridiquês” em detrimento de uma linguagem simplificada, limita o acesso ao conhecimento jurídico e, conseqüentemente, a compreensão pública de direitos e deveres, não é a toa que o Conselho Nacional de Justiça (CNJ), reconhecendo esse problema através da Recomendação nº 144, já trouxe uma recomendação aos Tribunais para implementarem o uso da linguagem simples nas comunicações e atos que editem.

Em meio a essa realidade, associado com a relevância de temas relacionados à inteligência artificial, nasce portanto, a urgência em reformular como o conhecimento é transmitido, especialmente no ambiente acadêmico, na medida em que abordar as complexas interseções entre a tecnologia e a área jurídica, em um formato tradicional de monografia se mostra como insuficiente para alcançar a clareza, o impacto e a abrangência necessária para essa temática.

Inclusive, o direito, por sua natureza, deveria ter como propósito a promoção da justiça e a garantia do acesso ao conhecimento a todos cidadãos. Ocorre que, o formato tradicional da monografia, amplamente utilizado como trabalho de conclusão de curso, muitas vezes contradiz esse propósito, uma vez que ao restringir a discussão de temas de grande relevância a um ambiente estritamente acadêmico, encapsulado em formalismos e juridiquês, acabamos por limitar o alcance e a aplicabilidade prática dos debates que ali se iniciam, e que infelizmente, mesmo sendo publicados, não conseguem furar uma bolha de impacto social.

Por consequência, reflexões como os desafios éticos e jurídicos trazidos pela inteligência artificial acabam ficando confinadas a um círculo restrito de juristas, professores e alunos, enquanto ficam cada vez mais distantes da população que, em última instância, seria a mais impactada por essas transformações. Dessa forma, o formato monográfico, com suas exigências formais e linguagem técnica, desestimularia o interesse e dificultaria o acesso de leigos a um conhecimento que poderia empoderá-los e conscientizá-los de inúmeras maneiras.

Nesse contexto, a fim de atender às novas demandas de consumo da sociedade no ambiente digital e superar os entraves presentes na comunicação jurídica tradicional, se fez necessário pensar em um formato inédito para este trabalho de conclusão de curso, inclusive, nunca antes visto na graduação da Faculdade Baiana de Direito, e talvez no Brasil, com a pretensão de romper o formalismo jurídico através de uma linguagem mais didática e acessível.

2.1 FORMATO

Superada essa premissa, surgiu o primeiro desafio: escolher o formato e estilo. Sabendo que o objeto de estudo traz um protagonismo para obras visuais e suas repercussões jurídicas no âmbito tecnológico, nada melhor do que também trazer uma dimensão visual para o material. Nesse sentido, o uso da metalinguagem se tornou uma solução viável, pois permitiria não apenas analisar exemplos de obras geradas por IA na prática, mas também refletir sobre a própria construção do trabalho acadêmico ao usá-las como ilustração, levantando a discussão se isso afastaria, ou não, a possibilidade do subproduto ser protegido integralmente por direitos autorais.

Dessa maneira, indo desde um documentário até a possibilidade de fazer uma cartilha jurídica, chegou-se ao consenso que a melhor forma de dar vida ao tema seria através de um *e-book*. Dentre as incontáveis justificativas cabíveis, vale destacar que ele oferece a flexibilidade de incluir fluxogramas, tabelas, imagens e outros recursos visuais capazes de auxiliar o leitor na aplicação do conhecimento, alinhada aos princípios do *UX design*, *Visual Law* e *copywriting*, ao tempo em que transforma um conteúdo denso em uma leitura mais agradável e preocupada na experiência do usuário-médio, especialmente quando consideramos que o cérebro processa imagens de forma extremamente rápida, e estímulos visuais, quando combinados com emoções, criam memórias ainda mais robustas, o que pode potencializar mais o aprendizado humano.

Ressalta-se ainda, que para equilibrar a profundidade que um trabalho de conclusão de curso exige, especialmente em um tema dessa natureza, o material precisou ultrapassar a média de páginas esperadas de um *e-book*, justamente porque o objeto de estudo, pelo seu caráter multidisciplinar, demanda a intersecção de

conhecimentos de diversas áreas, o que naturalmente amplia o escopo da pesquisa. Não só isso, mas também porque a complexidade do tema exige uma análise aprofundada de diversos aspectos, desde uma análise legislativa até os impactos sociais e econômicos do uso de obras generativas, para que ao final, fosse possível entregar um material completo e que possa servir de consulta para diversos nichos.

2.2 PÚBLICO-ALVO

Adentrando especificamente nas possibilidades de pessoas que poderiam ser positivamente contempladas pelo *e-book*, é importante considerar diversos segmentos da indústria e profissionais que lidam com a criação, proteção e comercialização de obras intelectuais. Dentre os impactados estão: designers gráficos, publicitários, criadores de conteúdo, startups de tecnologia, advogados, consumidores, artistas e empreendedores.

No que diz respeito aos três primeiros, é notório que o uso da inteligência artificial generativa tem se tornado cada vez mais uma aliada na rotina desses profissionais. Primeiro porque se mostra como uma ferramenta capaz de otimizar processos e aumentar a produtividade, sobretudo em um contexto de busca constante pela maximização de lucros e resultados. Segundo, o uso da IA permite criar trabalhos mais personalizados, impulsionando a criatividade humana através de novas formas de expressão. Por tais motivos, se torna fulcral a compreensão desses profissionais, acerca da maneira pela qual, peças publicitárias e outros conteúdos que usam esses sistemas como ferramenta de auxílio, se comportam no contexto dos direitos autorais.

Ademais, para startups de tecnologia compreenderem as possibilidades de enquadramento jurídico dessas criações e como utilizá-las sem violar direitos autorais, também demonstra um motivo plausível para consumo do material. Paralelo a isso, outro nicho que pode facilmente se aproveitar do debate, é a classe artística, na medida em que podem compreender o funcionamento do processo generativo, como também extrair *insights* de como se proteger e reivindicar seus direitos nesse panorama de uso indevido pelas *big techs*.

Na mesma medida, advogados, acadêmicos e outros profissionais da área jurídica podem ser impactados pelo conteúdo do *e-book*, especialmente aqueles que

trabalham na área de propriedade intelectual, e precisam estar atualizados a respeito dos debates ligados ao uso da IA e suas repercussões relacionadas à proteção, titularidade e violação de direitos autorais a partir de obras generativas.

Dando continuidade, existem ainda os empreendedores que podem ter a pretensão de explorar comercialmente essas obras geradas, e que de igual modo, precisam entender os limites de uso abordados no subproduto, para que assim, possam usar essas ferramentas com consciência e ética. Por conseguinte, o *e-book* também foi feito para um público mais amplo, como consumidores e internautas, que ao compartilharem e consumirem uma vasta quantidade de conteúdos gerados por IA via internet, precisam estar por dentro das implicações legais desse tipo de criação, além de saberem a importância em desenvolver um senso crítico para identificar a origem e a qualidade das informações expostas no ambiente digital.

Ao mesmo tempo, para tornar a produção do subproduto ainda mais assertiva, usou-se uma técnica conhecida pelo *inbound marketing*, que foi a criação de *buyers personas*. Isto é, uma estratégia que permite segmentar o público por meio da criação de perfis fictícios de consumidores ideais, com foco em tornar a comunicação ainda mais personalizada desde a concepção do *e-book*, incluindo aspectos comportamentais. Nesse sentido, foram criadas as seguintes personas:

Figura 01: **Personas**



Juliana

24 anos; publicitária e designer; costuma criar campanhas para captar clientes com auxílio da IA; desconhece as limitações e proteções de direitos autorais quando usa a ferramenta para criar peças gráficas; precisa se atualizar sobre a legislação para evitar problemas jurídicos em seus projetos.



Tiago

26 anos; engenheiro de software; desenvolve soluções baseadas em IA; busca alternativas para evitar litígios envolvendo direitos autorais, no seu modelo de negócio; necessita de orientações em como garantir que a sua startup esteja em conformidade com as normas.



Emília

33 anos; advogada especializada em propriedade intelectual; quer acompanhar as mudanças legais relacionadas à tecnologia, para assim, oferecer orientações atualizadas aos seus clientes; busca ainda um material aprofundado para fortalecer sua base de conhecimento.



Ian

21 anos; criador de conteúdo e empreendedor; produz vídeos com assistência da IA para as redes sociais; tem a intenção de vender camisas com artes estampadas por essas tecnologias; quer lucrar e monetizar com as suas produções, mas não sabe se elas seriam protegidas por direitos autorais.



Adriano

29 anos; artista plástico; cria obras tradicionais para vender em galerias e de forma online; se sente ameaçado com produções artísticas feitas por IA; possui muitas dúvidas sobre como proteger seus quadros diante do uso massivo de obras para treinamento algorítmico.



Sofia

19 anos; estudante de direito e comunicação; consome e compartilha constantemente conteúdos nas redes sociais; busca informações com uma linguagem acessível, capaz de explicar como a IA está moldando o conteúdo online e afetando seus direitos como consumidora.

Com base nessas segmentações, a escolha de mudar o título do trabalho para “Os desafios jurídicos da exploração comercial de obra gerada por IA: o que ninguém te contou sobre a proteção dos direitos autorais na era da inovação digital” também foi pensada como forma de atrair a atenção do público a partir de gatilhos mentais que despertam curiosidade e criam um senso de exclusividade. Nessa esfera, ao usar uma frase provocativa como “o que ninguém te contou”, a tentativa é de sugerir um acesso a informações que são valiosas e pouco exploradas, para que assim seja gerado um interesse imediato em consumir o conteúdo do *e-book*.

2.3 COMPOSIÇÃO E IDENTIDADE VISUAL

Para além de ser um subproduto que obrigatoriamente deve seguir características visuais adequadas à atração e atenção das personas delimitadas acima, evitando-se um padrão visual “amador”, inclusive conforme critérios estabelecidos pela coordenação em conjunto com o professor orientador, é fato que independente disso, um *e-book* sem identidade visual marcante está longe de atingir seu potencial máximo de comunicação e impacto.

Logo, visando alcançar credibilidade, e principalmente, destaque em meio a uma grande quantidade de materiais disponíveis na internet e alinhado aos padrões de consumo das personas supracitadas, por meio da plataforma Canva, enquanto ferramenta de editor de texto, foi possível construir uma identidade forte, capaz de transmitir a essência do conteúdo não só do ponto de vista textual com uma linguagem simples, mas acima de tudo, através de um design moderno, intuitivo e que fosse atrativo para a audiência.

Figura 02: **Tipografia e paleta de cores**

Para Títulos	Para texto	Para usos diversos	PARA O TÍTULO DA CAPA
GoodTime Grotesk	Noah	Gloria Hallelujah	AREQO

CORES PRIMÁRIAS

#7B00AD	#5A00CD	#FFFFFF	#000000
VARIAÇÕES TONAIS #A74CE9 #5C23A3		CORES SECUNDÁRIAS #3D24A7 #251A83	

Em relação à paleta de cores escolhida, a cor roxa, historicamente associada à realeza, espiritualidade e mistério, a partir da psicologia das cores, também evoca sentimentos de inovação e originalidade, características que se alinham perfeitamente ao tema. Pensando nisso, a escolha do azul em fusão com o roxo, buscou simbolizar um processo de transição, de modo a transmitir uma sensação de

movimento, fluidez e continuidade, que são reflexos do atual momento de transformação tecnológica e de paradigmas em relação ao uso da inteligência artificial na sociedade.

Além disso, para ilustrar o *e-book*, foi usado majoritariamente alguns elementos, como ícones e imagens geradas pelas IA's das plataformas Canva, Grok, Microsoft e OpenAi, as quais foram propositalmente sinalizadas ao longo do material, através do uso do logotipo das respectivas empresas ao lado de cada criação. Já em relação aos mais de 276 *prompts* utilizados (sem considerar as imagens que foram descartadas), estes foram dos mais variados possíveis, indo desde alguns mais simples, até outros mais rebuscados, sempre com a intenção de encontrar a melhor forma de traduzir o conteúdo do texto em um formato que fosse visualmente atrativo, e que concomitantemente, trouxesse representações de pessoas plurais, equilibrando aspectos relacionados à etnia, gênero e raça.

Em regra, ainda optou-se por um estilo fotográfico para a maioria das imagens geradas, com o objetivo de trazer uma dimensão real e ainda mais imersiva para o tema. Já para se aproximar ainda mais do universo tecnológico, o uso de robôs metálicos para ilustrar a maioria das passagens do texto, inclusive por meio de diálogos e perguntas, também foi uma solução pensada para trazer mais coesão, dinamismo e originalidade ao *e-book*. Agregado a isso, apesar de em alguns momentos tenha sido utilizado imagens protegidas por direitos autorais, o uso foi legítimo e segue em conformidade com a Lei de Direitos Autorais.

Outrossim, foi feita uma breve descrição das personas retromencionadas nas primeiras páginas, como forma de atrair e reter a leitura daqueles que se identificarem com o que foi exposto. Pensando na experiência de quem acessa o documento, também foi computado um tempo médio de leitura do material, sem interrupções, de 1 (uma) hora de leitura, aliado com um modelo de citação ao material para aqueles que podem escrever outras obras sobre o tema, e queiram usar o material como referência.

2.4 DESIGN DA CAPA

O design da capa passou por inúmeras modificações e com duas versões antigas descartadas, não só na tentativa de encontrar a melhor forma de representar

visualmente o tema em um tom crítico e reflexivo, mas principalmente para se tornar um exemplo de criação que apesar de usar IA na geração das imagens, foi um processo que intensamente se valeu da criatividade humana na composição e arranjo das imagens, a partir de um *storytelling* pensado exclusivamente pelo autor.

No primeiro plano, a escolha de uma versão robô do personagem “Pinóquio”, foi em alusão a analogia feita na conclusão do material, que faz uma comparação entre o processo de reconhecimento de proteção às obras assistidas por IA, discutida ao longo do subproduto, com o processo de reconhecimento do personagem como um menino de verdade, ao longo do filme. Agregado a isso, o fato dele estar sendo manipulado como um fantoche, por um homem encapuzado, traduz o papel dos usuários no processo de criação, especificamente na manipulação e direção do resultado final de uma obra gerada. Esta, inclusive, é representada por uma pintura da “Mona Lisa” de Leonardo da Vinci, que se encontra em domínio público e ao mesmo tempo, reflete uma das conclusões do *e-book*, de que todos os resultados gerados pela máquina, poderiam se enquadrar nesta classificação.

Os riscos na pintura, por sua vez, foi uma maneira de mostrar uma rebeldia, típica dos cenários fictícios de obras apocalípticas de Hollywood, que alimentam o imaginário na população de que máquinas podem dominar o mundo e definir suas próprias regras, daí veio a ideia do termo em inglês “AI rules”, cuja tradução significa “regras da inteligência artificial”. De forma complementar, em segundo plano, foi representada uma luta em um cabo de guerra entre um robô e um ser humano, para simbolizar a disputa pela autoria da obra.

Já os sacos de dinheiro foram colocados para demonstrar o proveito econômico por trás desse panorama, enquanto no topo, há uma figura diabólica, misteriosa e imponente, para representar as gigantes de tecnologia como as grandes responsáveis por tudo que é discutido no primeiro plano. Foi colocado ainda, efeitos de neblina e sombra para dar à capa mais unidade e ambientação, como se todos os elementos fizessem parte de uma coisa só.

2.5 O USO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Para além do uso indispensável na criação de imagens, essa tecnologia também se fez presente na revisão e coesão linguística de alguns parágrafos, contudo, sem

qualquer participação criativa da máquina na sugestão de ideias, ordem narrativa dos textos, organização de tópicos ou qualquer outro uso capaz de afastar a autoria humana no processo de criação do subproduto, com exceção dos momentos em que são sinalizados expressamente o uso ativo da tecnologia. Neste caso, para demonstrar o nível de capacidade das obras geradas, razão pela qual, torna a discussão do *e-book* ainda mais rica, tendo em vista sua natureza metalinguística.

2.6 OBJETIVOS

Diante de todo o exposto, espera-se de maneira geral, que a apresentação desse novo formato não apenas incentive outros estudantes a explorar alternativas ao modelo tradicional de monografia, mas, principalmente, que impacte aqueles diretamente ou indiretamente afetados pelas tecnologias de inteligência artificial.

A divulgação do material, portanto, se mostra como um inegociável para torná-lo amplamente conhecido. Por esse motivo, o apoio da instituição de ensino é fundamental para ampliar seu alcance, seja disponibilizando o *e-book* de forma acessível no site ou na biblioteca da faculdade, seja promovendo-o nas redes sociais, uma vez que os direitos de exibição foram cedidos à instituição.

Por último, com a intenção de analisar os resultados a curto, médio e longo prazo, ainda foram definidos OKRs (Objectives and Key Results), uma metodologia de gestão de metas que alinha objetivos com resultados-chave mensuráveis. Entre os resultados esperados, destacam-se: o aumento do alcance e do engajamento, por meio de 100 downloads no *e-book* nos primeiros seis meses após o lançamento; o alcance de uma taxa de abertura de 60% em campanhas de e-mail marketing relacionadas ao material; a gravação de um podcast sobre a elaboração do trabalho; entre outras iniciativas a serem pensadas em comum acordo com a instituição de ensino.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Indo para o aspecto central que deu base a presente pesquisa, preliminarmente, buscou-se um arcabouço teórico que fosse capaz de compreender a complexa interação entre a inteligência artificial, os direitos autorais e a atual conjuntura sócio-econômica do país. Para tanto, foi realizada uma minuciosa revisão bibliográfica, conduzida por artigos científicos, manuais, periódicos, anais de conferência jurídica, congressos, simpósios, documentários, notícias, livros, teses, monografias, projetos de lei e legislações, que abrangeu tanto fontes técnicas sobre o funcionamento da IA, quanto fontes jurídicas que embasam os direitos autorais e suas interseções com a tecnologia generativa.

3.1 FONTES TÉCNICAS E NOTICIOSAS

Para as fontes técnicas, optou-se por materiais bibliográficos com uma linguagem simples e acessível, não só pelo autor não ter formação acadêmica na área de programação ou engenharia, mas principalmente pensando em encontrar documentos que pudessem ser usados de inspiração para a escrita e organização da obra, sobretudo com base nas necessidades do público-alvo.

Diante disso, os filtros de pesquisa foram delimitados para encontrar cartilhas jurídicas e outros *e-books* que dialogassem diretamente sobre o tema de modo descomplicado, inclusive, a ponto de ser possível compreender sem grandes óbices, sobre os mecanismos pelos quais a IA gera conteúdo. Logo, dentre as obras que se destacaram nessa etapa, podem ser mencionadas a Cartilha de Noções Gerais de Inteligência Artificial feita pelo Laboratório de Políticas Públicas e Internet (LAPIN), como também a Cartilha do Laboratório de Direitos Humanos e Novas Tecnologias do Sul Global (LABSUL) sobre o cenário regulatório da Inteligência Artificial no Brasil e no mundo.

Além disso, o *e-book* de Fabiano Hartmann Peixoto (2020), também se mostrou de alta importância para compreender que a IA é um ramo da ciência da computação que busca, com interação multidisciplinar com outras áreas do conhecimento, a reprodução de ações cognitivas tipicamente humanas. Para tanto, a IA pode se debruçar de uma gama de técnicas para alavancar a eficiência de tarefas, ou

simplesmente de delegação de funções tão repetitivas, a ponto de serem praticadas via automatizada, inclusive, no campo jurídico, que gradativamente vem acolhendo esses meios.

A cartilha da LABSUL (2023), por outro lado, contribuiu para a definição de inteligência artificial adotada pela UNESCO e destaca uma visão que prioriza os aspectos éticos fundamentais dos sistemas tecnológicos, descrevendo-a como um conjunto de tecnologias de processamento de informações que utilizam modelos e algoritmos avançados. Ou seja, esses sistemas são projetados para aprender e desempenhar tarefas cognitivas, levando a resultados como previsões e decisões que afetam tanto ambientes físicos quanto digitais.

A IA, conforme delineada pelo entendimento da UNESCO (2021), é desenvolvida para operar com diferentes graus de autonomia, usando modelagem de conhecimento, exploração de dados e correlação de cálculos. Complementando essa visão, a Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) define essas tecnologias como um sistema baseado em máquina que, com objetivos previamente definidos por humanos, é capaz de fazer previsões, recomendações e tomar decisões que influenciam ambientes reais ou virtuais..

A propósito, no cenário legislativo brasileiro, os Projetos de Lei (PLs) 2338/2023 e 21/2020, atualmente em tramitação no Senado, também abordam o conceito de IA com propostas que, embora semelhantes, adotam enfoques distintos, mas que convergem na compreensão de que a IA é uma tecnologia com a capacidade de influenciar significativamente o mundo real e virtual, refletindo um consenso de que a legislação precisa ser abrangente para capturar a complexidade e as nuances desta ferramenta multifacetada (Labsul, 2023).

Para além dessas definições, com base no contexto histórico pode-se compreender por completo outros aspectos. Por exemplo, nas palavras dos juristas João Victor Archegas e Gabriella Maia (2022, p. 13-19), em que pese há quem diga que a primeira manifestação de IA começou com Aristóteles e sua busca pela codificação do processo de raciocínio humano, a concepção de inteligência artificial conhecida nos tempos atuais, teve início entre as décadas de 40 e 50 com o Teste de Turing. Após, veio a Conferência de Dartmouth, em que John McCarthy foi creditado pela criação do termo *artificial intelligence*, dentre outros desdobramentos que são expostos ao longo do material, como o uso da IA no campeonato de xadrez.

Agregado a esse contexto, também se faz necessário o entendimento acerca do machine learning, conhecido como aprendizado de máquina, que é um ramo da inteligência artificial que consiste em abordar padrões, extrair características, criar uma generalização e abstração que possa resolver um problema e executar tarefas. Além disso, em sua obra, Fabiano Peixoto (2020, p. 17-19) destaca que para fins didáticos, os algoritmos podem ser classificados quanto a sua forma de aprendizado, como supervisionado, quando há uma filtragem anterior realizada pelos desenvolvedores, não supervisionado quando esse filtro é realizado pelo próprio algoritmo e por reforço, uma espécie híbrida das anteriores.

Ademais, em termos de capacidade a IA pode ser classificada como fraca, isto é, projetada para realizar tarefas específicas, como o reconhecimento de imagens ou a geração de textos, enquanto a IA forte, embora ainda não exista, teria a capacidade de realizar qualquer tarefa intelectual que um ser humano seja capaz de fazer. Já no que toca a sua técnica, há o aprendizado profundo que consiste no aprendizado realizado a partir de rótulos como associar imagens de gatos com palavras-chaves, enquanto no aprendizado não supervisionado, a IA recebe dados sem rótulos e identifica padrões por conta própria, agrupando imagens sem saber o que representam, como distinguir entre gatos e cachorros (Labsul, 2023).

De forma complementar, Luciane Shinohara (2018, p. 41) completa que o aprendizado profundo, ou *deep learning*, por sua vez, representa uma avançada técnica de aprendizagem de máquina que se baseia em redes neurais artificiais com múltiplas camadas hierárquicas. Essas arquiteturas complexas, inspiradas no funcionamento do cérebro humano, são capazes de aprender padrões intrincados em grandes volumes de dados, realizando tarefas de classificação com alta precisão.

No tocante a isso, Fabiano Peixoto (2020, p. 20-21) entende que as redes neurais artificiais receberam esse nome por sua estrutura inspirada no modo como os neurônios do cérebro humano operam em redes interconectadas. No sistema nervoso, existem células chamadas neurônios que, por meio de axônios e dendritos, formam sinapses, estabelecendo complexas redes de processamento de estímulos. De forma análoga, as redes neurais artificiais buscam replicar essa dinâmica, conectando-se por meio da atribuição de pesos que influenciam como as conexões funcionam.

Seguindo essa linha de raciocínio, outros autores como Tom Taulli (2020, p. 105), assevera que o *deep learning* é uma área que engloba diversas organizações de redes neurais artificiais, incluindo a rede neural recorrente (RNN), a rede neural convolucional (CNN) e a rede adversária generativa (GAN). Quando se trata da criação de obras criativas com sistemas de IA, o modelo mais popular é o da rede adversária generativa (GAN), o qual foi desenvolvido em 2014 por Ian Goodfellow. O GAN promete ser capaz de criar imagens a partir de dois algoritmos: o gerador, que produz uma variedade de novas criações, como imagens e textos, com base em um vasto conjunto de dados, e o discriminador, que analisa essas criações para discernir quais são reais, enquanto ambos competem entre si em um ciclo de feedback para gerar resultados que se assemelham o mais possível à realidade.

Corroborando com esse entendimento, Stuart Russel e Peter Norvig (2013, p. 843-848) abordam que o *deep learning* consiste em uma ramificação do campo do aprendizado de máquina, que se destaca pela utilização de redes neurais profundas, as quais são compostas por circuitos complexos que podem ajustar suas conexões. O termo "profundo" se refere à organização desses circuitos em várias camadas, cada uma com múltiplas etapas de processamento, o que confere uma capacidade única de análise e aprendizado, de modo que as máquinas aprendam a identificar padrões complexos e a realizar tarefas sofisticadas, como o reconhecimento visual de objetos, a tradução automática de idiomas, o reconhecimento e a síntese de voz, além da geração de imagens.

Para além das fontes técnicas que oportunizaram a compreensão dos fundamentos da inteligência artificial, a busca por notícias em portais como Omelete, Hardware, Jota, Instituto Dannemann Siemsen, InvestNews, dentre outros, também foram fundamentais para abordar exemplos reais envolvendo os dilemas entre direitos autorais e inteligência artificial ao longo do material.

Dentre os assuntos abordados, pode-se citar no âmbito norte-americano, a tentativa de registro da obra "Zarya of the Dawn" da autora Kristina Kashtanova, a busca pelo reconhecimento de proteção à obra "A Recent Entrance to Paradise", e a decisão do juiz federal William Orrick, nos Estados Unidos, acerca da violação de direitos autorais pelas plataformas ao treinarem seus sistemas com obras protegidas de diversos artistas americanos sem os seus consentimentos.

No oriente, por sua vez, os dois casos relacionados a proteção de obras geradas em Tribunais Chineses, e a flexibilidade do Japão ao permitir que o uso de obras originárias para o aprendizado de máquina, sem qualquer tipo de licença, seria algo legítimo, são só alguns exemplos que também ilustram a diversidade das discussões sobre direitos autorais no cenário global, e que se fizeram presentes no subproduto.

Corroborando com esse entendimento, Stuart Russel e Peter Norvig (2013, p. 843-848) abordam que o *deep learning* consiste em uma ramificação do campo do aprendizado de máquina, que se destaca pela utilização de redes neurais profundas, as quais são compostas por circuitos complexos que podem ajustar suas conexões. O termo "profundo" se refere à organização desses circuitos em várias camadas, cada uma com múltiplas etapas de processamento, o que confere uma capacidade única de análise e aprendizado, de modo que as máquinas aprendam a identificar padrões complexos e a realizar tarefas sofisticadas, como o reconhecimento visual de objetos, a tradução automática de idiomas, o reconhecimento e a síntese de voz, além da geração de imagens.

3.2 FONTES JURÍDICAS

Para a construção de bases robustas sobre o direito de autor no Brasil, a pesquisa jurídica, por seu turno, fundamentou-se não só em um estudo intenso sobre a Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/1998), mas também em obras clássicas como "Direito Autoral no Brasil" de José Carlos Costa Netto (2019), "Direito de Autor" de Leonardo Estevam de Assis Zanini (2015) e "Direitos de Autor" de Carlos Alberto Bittar (2019), além de outros materiais. Por conseguinte, a análise detalhada dessa legislação, em conjunto com as contribuições doutrinárias dos autores mencionados, foram basilares para uma compreensão mais panorâmica do tema, e por esse motivo a escolha por uma rotatividade entre essas fontes ao longo do material, foi algo indispensável.

3.2.1 Fundamentos para aspectos estruturais dos direitos autorais

Inicialmente, para compreender como os direitos autorais foram sendo moldados ao longo do tempo, adaptando-se às novas realidades sociais, a partir das contribuições desses doutrinadores foi possível traçar um itinerário histórico da evolução da legislação, desde a sua origem até os dias atuais, evidenciando as principais mudanças e desafios enfrentados.

Dentre elas, é unânime o entendimento que a invenção da imprensa na Alemanha por Johannes Gutenberg no século XV, foi um marco que revolucionou a reprodução de textos e obras literárias, na seara dos direitos autorais. Isso porque, tornou-se possível produzir um grande número de cópias de maneira rápida e econômica, o que levou à difusão mais ampla do conhecimento, da arte e da cultura, através da circulação de livros e outros materiais impressos e artísticos, surgindo então, novas questões relacionadas à propriedade intelectual, especialmente acerca da tendência de enxergar nas obras, uma possibilidade de lucro.

Antes desse avanço, segundo José Carlos Costa Netto (2019, p. 95-98), a disseminação de obras era limitada pela necessidade de cópias manuscritas, geralmente realizadas por escribas ou bibliopolas, de modo que a exploração econômica era limitada e sem qualquer tipo de proteção diferenciada do regime comum e genérico próprio aos bens materiais móveis. Não havia, portanto, no

entendimento dele, um mercado de compra e venda desses direitos, muito menos um tráfego comercial liberal, justamente pelas limitações tecnológicas da época.

O que se notava, inclusive desde a época da Grécia clássica, é que a criação intelectual não girava na órbita econômica, mas na verdade, no reconhecimento público da paternidade da obra, com a consequente valorização da fama e prestígio social do autor, inclusive de figuras como Sócrates e Platão, o que por sua vez, só reforça a lógica de espiritualidade da criação e de que os direitos morais do autor, historicamente, antecede o surgimento dos direitos patrimoniais do autor (Costa Netto, 2019, p. 95-98).

Ainda nesse contexto, é importante mencionar os estudos de Zanini (2015, p. 49-50), que um dos primeiros marcos significativos foi o Estatuto da Rainha Ana ou *Copyright Act*, promulgado na Inglaterra em 1710, considerado a primeira lei de direitos autorais no mundo. Esta legislação estabeleceu que os autores tinham o direito exclusivo de publicar e vender suas obras pelo tempo de 14 (catorze) anos, prorrogáveis em igual período, bem como, estabeleceu a possibilidade de reparação indenizatória pelos infratores que violavam direitos autorais, cujo pagamento era destinado à Coroa britânica e a outra metade ao autor da ação

Com isso, tal estatuto representou um reconhecimento formal dos direitos dos autores, estabelecendo um precedente para a legislação autoral moderna, especialmente no que diz respeito ao instituto do *copyright*, que faz parte do *common law*, em que os direitos patrimoniais do autor assume uma posição de protagonismo (Zanini, 2015, p. 45-50).

Ocorre que, na concepção de Carolina Panzolini e Silvana Dermatini (2020, p. 24), na Europa Ocidental, especialmente em países como França e Alemanha, desenvolveu-se uma abordagem específica para a proteção dos direitos autorais conhecida como "droit d'auteur", que tem suas raízes na filosofia do iluminismo e na revolução francesa. Esta corrente jurídica se diferencia de outras tradições, como a anglo-saxônica do *copyright*, ao dar ênfase não apenas aos direitos patrimoniais sobre a obra, mas também à relação subjetiva entre o titular e a obra intelectual.

Superada a evolução histórica e suas influências na evolução dos direitos autorais no contexto brasileiro com a Constituição de 1824, a Lei nº 496, de 1898, a Lei nº 5.988 de 1973, a Constituição Federal de 1988, foi só na Lei nº 9.610 de 1998 que

houveram importantes inovações e adaptações, alinhando a proteção dos direitos autorais no Brasil aos tratados e convenções internacionais, como a Convenção de Berna e o Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio (TRIPS), o que refletiu na adoção dos princípios da proteção automática, tratamento nacional e prazos mínimos de proteção, facilitando assim, a circulação internacional de obras brasileiras e garantindo a proteção dos direitos dos autores em um contexto globalizado, conforme preceitua Costa Netto (2019, p. 100-105).

No subproduto também foi aprofundado a distinção entre direitos morais e patrimoniais, com suas implicações práticas. Em sua obra, Zanini (2015, p. 111-116) traz um protagonismo muito grande para a teoria dualista, cuja abordagem majoritariamente adotada no Brasil, sustenta que os direitos de autor se dividem em dois direitos distintos, paralelos e interdependentes: os direitos morais e os direitos patrimoniais. Os direitos morais estão intrinsecamente ligados à personalidade do autor, abrangendo aspectos como o direito à paternidade da obra, o direito à integridade da obra, e o direito de retirar a obra de circulação, os quais são inalienáveis e irrenunciáveis, persistindo mesmo após a cessão dos direitos patrimoniais.

Nessa mesma linha de pensamento, é pertinente mencionar o autor Rodrigo Moraes (2008, p. 23-24), cujo entendimento sobre os direitos morais de autor se perfaz pela noção de vínculo inquebrável entre autor e obra. Essa proteção se justifica pela natureza peculiar desse direito, que se caracteriza por ser pessoal, inalienável e imprescritível, reforçando que o direito moral acompanha a obra por toda a sua existência, independentemente de qualquer transação comercial envolvendo os direitos patrimoniais.

Nesse enfoque, o direito moral constitui um conjunto de prerrogativas que, indo além do âmbito econômico, protegem tanto a individualidade do autor quanto a integridade de sua obra. Essa dupla proteção se justifica pela íntima ligação entre o criador e sua criação, sendo esta última um reflexo direto de sua personalidade e de sua dignidade como ser humano (Moraes, 2008, p. 23-24).

Por outro lado, na inteligência de Carlos Bittar (2019, p. 77), os direitos patrimoniais são aqueles que permitem ao autor explorar economicamente sua criação, incluindo o direito de exclusividade, reprodução, distribuição, comunicação ao público,

tradução e adaptação da obra, os quais podem ser transferidos ou licenciados a terceiros, permitindo que o autor obtenha benefícios financeiros de sua obra.

Após, se fez extremamente necessário expor os critérios de proteção de uma obra e quais os requisitos para a titularidade dos direitos autorais, as quais podem ser artísticas, literárias e científicas. Dessa maneira, para além de se desconsiderar valor ou mérito, para uma obra intelectual seja passível de proteção por direitos autorais, ela deve cumprir determinados requisitos. O primeiro requisito diz respeito à originalidade, ou seja, a obra é considerada original quando resulta de um esforço criativo próprio do autor, refletindo sua personalidade e visão, ao passo que não é necessário que a obra seja inovadora e única no sentido absoluto, basta que seja fruto do trabalho intelectual independente do autor, distinguindo-se das criações pré-existentes (Bittar, 2019, p. 48-49).

Em sentido análogo, de acordo com Leonardo Machado Pontes (2012, p. 44-45) há uma diferença no tratamento do conceito de originalidade por parte dos regimes do *copyright* e dos direitos autorais. O regime do *copyright* se baseia pela noção do *sweat of the brow* (suor do rosto), onde a proteção de direitos autorais pode ser conferida não apenas com base na originalidade de uma obra, mas também no esforço, trabalho e diligência empregados em sua criação, independentemente de sua criatividade ou originalidade. A ideia é que, se alguém despender uma quantidade significativa de tempo e esforço para criar algo, esse trabalho merece proteção, desde que também não seja uma cópia de outro.

Por outro lado, na *creativity doctrine* (doutrina da criatividade), para que uma obra seja protegida por direitos autorais, ela deve conter um grau mínimo de originalidade criativa. Ou seja, esta expressão original não precisa ser revolucionária ou completamente inédita, mas deve resultar de escolhas criativas feitas pelo autor, tendo um *quantum* de criatividade, que dispensa mérito estético ou genuinidade para a proteção da obra (Pontes, 2012, p. 44-45).

Outrossim, o conceito de originalidade pode ser aprofundado ao considerarmos o processo criativo humano sob a perspectiva da psicologia e da neurociência. Nesse diapasão, Pedro Calabrez (2024) enfatiza que a criatividade é frequentemente descrita como a capacidade de gerar ideias novas, que surge da combinação de conhecimentos e experiências prévias de maneiras inéditas. Pela lente da neurociência, a criatividade envolve uma complexa interação entre diferentes

regiões do cérebro, incluindo o córtex pré-frontal, responsável pelo pensamento crítico e planejamento, e o sistema límbico, associado às emoções e à memória.

Agregado a isso, Graham Wallas (2014) compreende que o processo criativo pode ser dividido em várias etapas, incluindo a preparação, incubação, iluminação e verificação. Durante a fase de preparação, o autor coleta informações e experiências relevantes para a criação. Na fase de incubação, essas informações são processadas inconscientemente, permitindo a formação de novas conexões neurais. A fase de iluminação é o momento do insight, quando uma ideia nova e original emerge. Finalmente, a fase de verificação envolve a avaliação e refinamento da ideia para garantir sua viabilidade e originalidade.

Sobre a distinção entre o processo criativo da máquina e do ser humano, Sthéfano Divino e Rodrigo Magalhães citando John Searle (2020, p. 177), apontam a distinção basilar entre sintaxe e semântica. Esta diz respeito ao significado desses símbolos, já aquela se refere às regras que governam a manipulação de símbolos. Em outras palavras, a IA por mais sofisticada que seja, opera no nível da sintaxe, manipulando símbolos de acordo com regras predefinidas, mas sem compreender o significado subjacente a esses símbolos, enquanto a mente humana é capaz de atribuir significado aos símbolos, estabelecendo conexões entre eles. A partir dessa interpretação, a IA por mais avançada que seja, limita-se a simular comportamentos inteligentes, sem, no entanto, possuir uma compreensão genuína do mundo e de si mesma.

José Carlos Costa Netto, em citação ao jurista Henri Desbois (2019, p. 160), afirma que a originalidade, portanto, é uma expressão da singularidade do processo criativo de cada autor, sendo o resultado da capacidade individual de sintetizar e transformar experiências pessoais e referências já existentes, em novas formas de expressão, conferindo à obra uma identidade única, passível então de proteção. Inclusive, sobre a subjetividade acerca do enquadramento de originalidade ou não de uma obra, seja ela literária, artística ou científica, pode ser comparada com dois pintores independentes que retratam a mesma paisagem, mesmo sem se comunicarem, a originalidade não é afetada pela falta de novidade objetiva. Ambos os pintores podem demonstrar criatividade ao abordar o mesmo tema, sem se influenciarem, tornando suas obras completamente originais, independentemente de pertencerem à mesma escola artística ou de suas telas serem semelhantes.

Seguindo essa linha de raciocínio, outros autores como Luiz Gustavo de Sousa Lima (2023, p. 9), dispõe que o conceito de "criações do espírito" tem passado por transformações latentes. Isso se dá, porque no passado, essa ideia estava estritamente vinculada à noção de "espírito humano", limitando a produção criativa exclusivamente à mente humana, o avanço tecnológico tem imposto uma reavaliação dessa visão.

Assim sendo, o surgimento de tecnologias modernas exige uma interpretação mais abrangente e adaptada à nova realidade, reconhecendo que as fronteiras entre a criatividade humana e a contribuição tecnológica tornaram-se mais fluidas. Contribuiu, do mesmo modo, o jurista Bruno Laganá Falqueiro (2022, p. 56), por entender que nos dias atuais, convencionou-se doutrinariamente que a expressão significa originalidade, servindo para afastar a tutela jurídica sobre ideias e conceitos abstratos e não necessariamente para limitar as obras ao âmbito da mente humana.

Carlos Alberto Bittar (2019, p. 49) enfatiza que para além da originalidade, a luz do art. 7, I da Lei de Direitos Autorais, há por fim, um critério mais simples e com menos discussão doutrinária, o qual determina que a obra deve estar fixada em um meio físico ou digital que permita sua percepção e reprodução. Isso significa que ideias, conceitos e métodos abstratos, por si só, não são protegidos pelo direito autoral, na realidade, é a expressão concreta dessas ideias em uma forma perceptível que recebe a proteção.

É importante ressaltar que a legislação utiliza a expressão "qualquer meio" para indicar as diferentes formas pelas quais uma obra pode ser manifestada, sendo que a materialização pode ocorrer em suportes atuais ou futuros. Essa escolha demonstra a intenção do legislador em garantir flexibilidade para contemplar diversas maneiras de expressão das ideias. Contudo, Luiz Gustavo de Sousa Lima (2023, p. 10) traz uma indagação sobre se essa abrangência é suficiente para incluir as criações modernas, especialmente aquelas resultantes dos avanços tecnológicos, como as produzidas por computadores, que desafiam os modelos tradicionais de manifestação de obras intelectuais previstos originalmente pela lei.

Para além dos dois critérios para determinar se uma obra é ou não, passível de proteção, José Carlos Costa Netto (2019, p. 166) ainda a classifica quanto ao número de autores; quanto ao processo de criação; e quanto à proteção. Conceitos

estes, que foram indispensáveis para a compreensão das possibilidades de enquadramento de obras geradas por IA.

Começando pela classificação de uma obra quanto ao processo criativo, vale destacar que Carlos Alberto Bittar (2019, p. 50-51) descreve a originalidade de obras intelectuais como absolutas ou relativamente originais. No entendimento dele, a primeira situação, dá ensejo às obras originárias (art 5º, VIII, “f” da Lei nº 9.610/98), que consistem em uma criação original, que resultam de um esforço criativo independente e não se baseiam em nenhuma obra anterior. A originalidade absoluta dessas obras implica que elas são inteiramente novas e não possuem nenhuma dependência criativa, estrutural ou jurídica de outra obra preexistente.

Em contraposição às obras originárias, existem as obras derivadas (art 5º, VIII, “g” da Lei nº 9.610/98). Estas são aquelas que, apesar de conterem elementos de originalidade, baseiam-se em obras pré-existentes, portanto, elas são relativamente originais. Em outras palavras, as obras derivadas envolvem a transformação, adaptação ou compilação de uma ou mais obras originais, mas ainda resultam em uma nova obra que possui algum grau de originalidade própria, contudo, condicionada à autorização do autor da obra originária (Bittar, 2019, p. 59).

Inclusive, reforçando o caráter de que o conceito de obras originárias são relativos, Pedro Paranaguá e Sérgio Branco (2009, p. 58), entendem que o ato de criar, sempre foi e sempre será sobre a apropriação de obras alheias recontextualizando-as e conferindo-lhes novos significados, reforçando a capacidade de transformar e reinventar o que já existe.

Além de classificar as obras intelectuais quanto ao processo criativo, é crucial entender a classificação das obras com base no número de autores envolvidos em sua criação. Essa categorização influencia diretamente a atribuição de direitos e responsabilidades entre os criadores, trazendo três tipos de desdobramentos: obras individuais, em regime de co-autoria ou colaboração, e coletivas (Costa Netto, 2019, p. 168).

Obras individuais são aquelas criadas por uma única pessoa, a qual possui todos os direitos morais e patrimoniais sobre a obra. De acordo com a Lei de Direitos Autorais brasileira, a titularidade dos direitos de autor é exclusivamente atribuída à pessoa física que criou a obra. O artigo 7º da Lei nº 9.610/98 estabelece que "a obra

intelectual é protegida como criação do espírito, expressa por qualquer meio ou fixada em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro" (Brasil, 1998).

Ademais, essa perspectiva sobre a titularidade dos direitos autorais reforça a importância da individualidade e criatividade na produção intelectual, de modo que ela assegura que qualquer pessoa, independentemente de sua condição ou status, pode ser reconhecida e protegida como autora, desde que sua criação atenda aos critérios de originalidade estabelecidos pela lei (Costa Netto, 2019, p. 167).

Além da pessoa física, enquanto autora, existem ainda hipóteses em que a pessoa jurídica pode assumir a posição de titular originária de direitos autorais, se assumir a função de organizadora de obra coletiva ou obra sob encomenda, bem como de direitos conexos dos de autor, na posição de produtora fonográfica e empresa de radiodifusão, conforme arts. 93, 94 e 95 da Lei nº 9.610/98. O contrário seria, ao falarmos de titularidade derivada, a qual seria a transmissão dos direitos autorais patrimoniais do autor (pessoa física) para uma pessoa jurídica, explorar economicamente uma obra (Bittar, 2019, p. 59).

Já no que diz respeito ao regime de coautoria (art 5º, VIII, "a" da Lei nº 9.610/98), são aquelas criadas por dois ou mais autores, que trabalharam conjuntamente para produzir a obra. Como consequência disso, todos os coautores compartilham os direitos sobre a criação, tanto morais quanto patrimoniais, de modo que cada autor contribui de forma significativa e original para a criação da obra, resultando em uma produção única e indivisível (Costa Netto, 2019, p. 168).

Vale salientar, que ao contrário do que se pensa, uma obra em colaboração, não é sinônimo de coautoria. Pensando nisso, o art. 15, § 1º da Lei 9.610, encontrou uma forma de separar os conceitos: "§ 1º Não se considera co-autor quem simplesmente auxiliou o autor na produção da obra literária, artística ou científica, revendo-a, atualizando-a, bem como fiscalizando ou dirigindo sua edição ou apresentação por qualquer meio". Tal distinção, será essencial para estabelecer nos capítulos seguintes, a relação entre máquina e usuário durante o processo de criação de uma obra (Costa Netto, 2019, p. 168).

Há ainda o conceito de obra coletiva (art 5º, VIII, "h" da Lei nº 9.610/98), que são aquelas criadas por vários autores, mas sob a coordenação de uma pessoa física ou

jurídica que organiza e dirige a criação da obra final. Embora as contribuições individuais dos autores possam ser identificáveis, a obra coletiva é publicada sob a direção e responsabilidade do organizador, que detém os direitos sobre o conjunto da obra (Brasil, 1998).

Quanto à proteção, tendo como fato determinante o prazo legal de proteção, a legislação brasileira, através da Lei nº 9.610/98, estabelece que a proteção dos direitos patrimoniais do autor dura por toda a vida do autor e por 70 anos após a sua morte, contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente ao do falecimento. Conforme dispõe Sérgio Branco e Pedro Paranaguá (2009, p. 60), esse período de proteção permite que os herdeiros ou sucessores do autor possam continuar a explorar economicamente a obra, assegurando um retorno financeiro contínuo pela criação original do autor.

Dessa forma, as obras protegidas são aquelas que cumprem todos os requisitos para serem objeto de proteção autoral e que ainda se encontram dentro do prazo legal de proteção. Durante esse período, somente o autor ou os titulares dos direitos patrimoniais podem autorizar a reprodução, distribuição, exibição, adaptação e outras formas de utilização da obra. O cenário em questão muda de realidade, após o término do prazo de proteção supracitado, que é quando a obra outrora protegida entra em domínio público (Branco; Paranaguá, 2009, p. 60).

Em obra distinta, Sérgio Branco (2011, p. 164) ainda reforça que como consequência, isso faz com que ela possa ser utilizada livremente por qualquer pessoa, sem necessidade de autorização dos titulares dos direitos patrimoniais e sem pagamento de direitos autorais, sendo desnecessária autorização ou licença dos autores, seja para fins comerciais ou não. Inevitavelmente, isso facilita a disseminação do conhecimento, permitindo que obras importantes estejam disponíveis para a educação, pesquisa e entretenimento, abrindo margem para o acesso amplo e irrestrito ao conhecimento e à cultura.

3.2.2 Fundamentos para a interseção entre inteligência artificial e propriedade intelectual

Trazendo a compreensão de domínio público para a discussão acerca da titularidade e proteção de obras geradas por IA, uma parcela majoritária da doutrina através de

uma interpretação estrita do art. 11 da Lei de Direitos Autorais, fundamenta-se na definição legal de autor como pessoa física, excluindo automaticamente a possibilidade de atribuição de direitos autorais a qualquer obra gerada pela máquina.

Luca Schirru (2020, p. 145-146), entende que o paradigma antropocêntrico vigente na legislação autoral reflete a atribuição de autoria exclusivamente à pessoa física, vinculando a criação à ideia de “criação de espírito”, cujo conceito reforça os argumentos de correntes doutrinárias que afirmam a impossibilidade de proteção autoral para obras geradas por IA, posicionando-as no âmbito do domínio público.

Nesse deslinde, a Lei de Direitos Autorais já apresenta indícios dessa tendência de enfraquecimento do antropocentrismo, ao reconhecer a proteção a obras de caráter funcional e à contribuição de empresas em obras coletivas, relativizando assim o papel central do autor individual. A possibilidade de criação artística por inteligências artificiais e a emergência de novas formas de colaboração, como a dos meta-artistas, apenas intensificam essa tendência, expondo a necessidade de uma revisão crítica dos conceitos tradicionais de autoria (Schirru, 2020, p. 145-146).

O domínio público não se contrapõe à proteção autoral e não deve ser visto como uma exceção ou anomalia do sistema jurídico. Pelo contrário, doutrinadores argumentam que o estado natural das obras é o domínio público, enquanto a proteção autoral representa a exceção. Ademais, questiona-se a ideia de que esse instituto seja adverso aos interesses de mercado ou desestimule novas criações, considerando que ele existia antes da instituição de direitos exclusivos sem frear a criação artística ou intelectual (Schirru, 2020, p. 311)

Andressa Bizutti (2023), conselheira do Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária (CONAR), destaca que essa perspectiva foi incorporada à proposta brasileira para incluir regras voltadas à IA generativa, que cria dados a partir do treinamento algorítmico. Assim, a regulação do direito autoral no Brasil deve considerar que os conteúdos gerados por IA sejam, desde a sua criação, classificados como de domínio público, uma vez que conforme a legislação vigente, somente criações que representam “o fruto do espírito humano” recebem proteção autoral. Nessa linha, o art. 14 da Lei nº 9.610 se mostra como um dispositivo promissor para alcançar a possibilidade de criar obras derivadas em cima de obras geradas por IA, considerando a premissa de que elas seriam criações de domínio público.

De acordo com o professor Marcos Wachowicz (2023), existem quatro possibilidades principais inicialmente consideradas para a proteção autoral de criações geradas por inteligência artificial. A primeira seria que as obras criadas por sistemas de IA fossem automaticamente classificadas como de domínio público. Outra possibilidade seria que a titularidade dessas criações pertencesse à empresa que desenvolveu a tecnologia ou o aplicativo utilizado. Uma terceira opção proposta por Wachowicz é que a titularidade das criações de IA seja atribuída ao usuário que empregou a ferramenta para gerar o conteúdo.

Nesse sentido, José Higídio (2023), pontua que a titularidade de direitos autorais sobre obras geradas por IA divide a doutrina. Enquanto uma corrente defende a aplicação literal da lei, negando a proteção a essas obras por ausência de um autor humano, outra corrente propõe uma interpretação mais flexível, considerando a relevância da participação humana no processo criativo. Uma terceira corrente, intermediária, por sua vez, propõe uma análise caso a caso, ponderando o grau de contribuição humana e o nível de autonomia da IA.

Ademais, conforme dispõe Guillermo Palao Moreno (2023, p. 64), independentemente da abordagem escolhida sobre autoria e propriedade de obras geradas por IA, torna-se imprescindível analisar como os direitos de propriedade intelectual (DPIs) relacionados a essas criações devem ser protegidos. A falta de clareza regulatória ou a simples inclusão dessas obras no domínio público pode expor o setor cultural e criativo a certos riscos.

Para resolver essa incerteza e considerando futuras decisões das instituições da União Europeia, alguns especialistas sugerem alternativas que variam desde tratar o resultado do algoritmo autônomo como uma obra coletiva, até a criação de um novo tipo de direito *sui generis*, mantendo-o em domínio público com um direito de distribuição. Também se discute a possibilidade de estabelecer direitos de remuneração, enquanto a ideia de estender o conceito de autor à IA parece ser descartada de forma unânime na doutrina brasileira (Moreno, 2023, p. 64)

Seguindo essa linha de raciocínio, Ana Clara Sampaio Guedes do Amaral (2020) dispõe que a proteção jurídica de obras criativas geradas por sistemas de inteligência artificial é um dos desafios mais complexos para os juristas contemporâneos. A questão central é se essas criações devem ser legalmente protegidas ou consideradas de domínio público, dada a ausência de normas claras

sobre a tutela de obras produzidas por entidades não humanas, o que frequentemente leva à sua categorização como domínio público.

Luiz Gustavo de Sousa Lima (2023, p. 26), completa que as criações resultantes da inteligência artificial não possuem a criatividade inerente às produções humanas. Dessa maneira, a solução mais adequada para resolver esse impasse é reconhecer sua natureza específica e tratá-las como estando em um limbo conceitual, sem atribuir a elas proteção autoral. Inclusive, a discussão sobre a proteção de criações resultantes da IA falham ao não considerar as especificidades de diferentes tipos de tecnologias, gerando generalizações que podem distorcer a aplicação do direito autoral.

Nessa vereda, para uma abordagem mais precisa, deve-se haver uma distinção entre IA fraca e IA forte. A IA forte, que hipoteticamente poderia criar produtos de maneira autônoma sem intervenção humana, envolveria questionamentos sobre a titularidade, visto que, nesse cenário, a máquina é a criadora exclusiva, tornando-se inapropriado atribuir a autoria a um ser humano. Por outro lado, a IA fraca realiza tarefas sob um escopo limitado e depende de intervenções humanas. Embora a contribuição do ser humano, como a definição de objetivos e a alimentação de dados, seja relevante, isso não lhe confere automaticamente os direitos de autoria (Lima, 2023, p. 26).

Mesmo que o resultado dependa da qualidade das entradas fornecidas pelo usuário, como nos casos de textos gerados pelo ChatGPT ou imagens criadas pelo Midjourney, isso não justifica o reconhecimento de autoria humana plena. Proteger essas criações de IA geraria uma competição desigual entre humanos e máquinas, desestabilizando o equilíbrio na atribuição de direitos intelectuais (Lima, 2023, p. 27).

Daí porque, manter as criações de IA fora do escopo de proteção autoral parece ser a solução mais justa, em que pese as consequências econômicas e sociais desse posicionamento possam ser latentes, os impactos não são insuperáveis. Resta claro, portanto, que considerar que produtos gerados por esses sistemas devem ser automaticamente colocados em domínio público não implica em uma ausência de controle ou em uso irresponsável. Na verdade, ao serem compartilhadas amplamente, essas criações se tornam parte de um acervo cultural acessível, promovendo aprendizado e estimulando novos autores a desenvolverem obras

inspiradas no conhecimento coletivo, enriquecendo o repertório artístico e científico de forma colaborativa (Lima, 2023, p. 27).

Aliás, a ausência proteção normativa a essas criações já é algo consagrado no Enunciado nº 670, da IX Jornada de Direito Civil, que aborda a titularidade das obras geradas, interpretando o art. 11º da LDA para afirmar que a condição de autor é exclusivamente humana, independentemente da autonomia da IA. A justificativa centraliza-se em três pontos: sistemas de IA não possuem incentivo ou motivação para criar, operando apenas como ferramentas programadas; uma eventual atribuição de autoria poderia contradizer a LDA, que define "autor" como pessoa física com intencionalidade e subjetividade; e, por fim, ela enfraqueceria a base teórica e filosófica do direito autoral, que protege a expressão criativa e o vínculo entre o criador humano e sua obra (Conselho Federal de Justiça, 2022, p. 38)

Sob a égide de Livia Carvalho e Ana Clara Santos (2024, p. 55), a Lei nº 9.610/98 ao definir o autor como uma pessoa natural, automaticamente exclui a possibilidade de a IA ser considerada titular de direitos autorais. Conseqüentemente, a utilização não autorizada de obras protegidas para alimentar modelos de IA configura uma potencial violação aos direitos autorais, uma vez que a IA, ao reproduzir padrões identificados nas obras originais, não atribui os devidos créditos aos autores.

Sobre o afastamento da IA ser considerada autora, Paulo Serrat e Daniela Cabella (2018, p. 53), destacam que o Brasil está muito longe de chegar ao nível de reconhecimento dado pela Arábia Saudita em relação à robô Sophia, já que do ponto de vista autoral, no território brasileiro, ela não teria direito algum sobre eventuais fotos, pinturas ou textos feitos por ela. Mesmo assim, os autores reforçam a importância do debate entre juristas e magistrados acerca da autoria de obras geradas, para que assim fosse encontrada uma solução bem estruturada para esses sistemas.

Stéfano Divino e Rodrigo Magalhães (2020, p. 183) ainda sintetizam que a responsabilidade por qualquer dano causado por uma IA deve ser atribuída ao ser humano que a desenvolveu e programou, e por consequência, a atribuição de autoria a uma IA seria incompatível com a natureza da criação intelectual, que exige a capacidade de atribuir significado aos símbolos e de estabelecer conexões complexas entre eles. Além disso, a criação de um regime jurídico que atribuísse personalidade jurídica à IA poderia inclusive, gerar inúmeros problemas, como a

dificuldade de determinar a culpa em caso de danos e a possibilidade de utilização da IA para a prática de ilícitos.

Corroborando sobre o tema, Emilio Britto citando Frédéric Lejeune (2023, p. 41), traz que a aplicabilidade do direito autoral em obras geradas por inteligência artificial, está diretamente ligada ao grau de participação humana no processo criativo. Assim, quando a IA atua como ferramenta a serviço da criatividade humana, a obra resultante pode ser protegida por direitos autorais. Contudo, em casos de criação autônoma da IA, sem qualquer intervenção, a proteção autoral não se aplica, uma vez que a obra não carrega em si a marca inerente da criatividade humana, elemento fundamental para a concessão desse tipo de proteção.

Embora os termos de uso dessas plataformas atribuam ao usuário a titularidade das informações de entrada, a determinação da autoria da obra final é mais complexa. Contribuindo com isso, nas palavras de Tales Calaza e João Victor Doreto (2024, p. 11), a legislação tradicionalmente atribui a autoria à pessoa que exerce o controle criativo sobre a obra, comparando a IA a ferramentas como a câmera fotográfica ou o software de edição. Contudo, a capacidade da IA de gerar conteúdo original a partir de comandos simples desafia essa visão, em razão da crescente autonomia da ferramenta exigir uma reflexão sobre a natureza da contribuição humana no processo criativo e ao mesmo tempo, a necessidade de um novo marco regulatório que reconheça a complexidade desse cenário e estabeleça critérios claros para a atribuição de direitos autorais.

Sobre os termos de uso, no *e-book* foi analisado algumas algumas previsões nos contratos de adesão elaborados pelas plataformas do Canva, Microsoft e Suno AI, chegando à conclusão de que o usuário mantém a responsabilidade sobre o produto gerado, mas com algumas diferenças em relação à transferência de titularidade, as quais são aprofundadas a partir de uma análise da Lei nº 9.610 quanto ao número de autores.

Para além desses dilemas, Naiane Aires e Igor Marques (2024, p. 19-20) condensam que as principais hipóteses para a titularidade desses direitos são: a atribuição ao criador da IA, a consideração como domínio público ou a atribuição de personalidade jurídica à própria IA. A primeira hipótese enfrenta o desafio de definir o grau de autonomia da IA no processo inventivo. A segunda, embora seja a mais comum na ausência de legislação específica, ignora a questão da proteção dos

investimentos em pesquisa e desenvolvimento. A terceira hipótese, por sua vez, demandaria reformas legislativas e ainda não possui consenso na comunidade jurídica. Diante desse cenário, a atribuição dos direitos autorais à obras geradas por IA permanece como uma questão em aberto, exigindo a elaboração de um marco regulatório específico que contemple os desafios e as oportunidades proporcionadas por essa nova tecnologia.

A partir disso, Davi Santos e Fábio Pendiuk (2024, p. 26) disciplinam que a questão de quem deve ser considerado o autor de uma obra gerada por IA, nesse caso, o usuário que fornece os inputs, o programador que desenvolveu o algoritmo ou a própria IA, não possui uma resposta simples. A complexidade dessa questão exige a construção de um novo paradigma para a autoria, capaz de acomodar as especificidades da criação assistida por IA e de garantir a proteção adequada dos direitos envolvidos.

Sobre esse aspecto, o Escritório de Direitos Autorais dos Estados Unidos (USCO) estabelece uma distinção crucial entre obras geradas e obras assistidas por IA. Enquanto as primeiras são produzidas exclusivamente por algoritmos, sem intervenção humana significativa no processo criativo, as segundas resultam de uma colaboração entre humanos e máquinas (Copyright, 2023).

A USCO argumenta que apenas as obras assistidas por IA podem ser objeto de proteção autoral, na medida em que a contribuição humana substancial confere à obra originalidade e individualidade suficientes para justificar a atribuição de direitos autorais. Obras geradas por IA, por outro lado, são consideradas meras extensões das capacidades computacionais, destituídas da expressão pessoal e criativa inerente à autoria humana. Essa distinção, no entanto, apresenta certas limitações, especialmente nos casos em que a linha divisória entre a contribuição humana e a algorítmica é tênue (Copyright, 2023).

Outrossim, a decisão da USCO no caso 'Zarya of the Dawn' sinaliza uma nova abordagem para a proteção de obras que incorporam elementos gerados por IA, dado que ao classificar a obra como uma compilação, a instituição acima reconhece que, embora obras geradas por IA individualmente não sejam elegíveis para proteção por direitos autorais, sua incorporação em uma obra maior, desde que haja uma seleção, coordenação e arranjo originais dos elementos, pode resultar em uma obra protegível. Dessa maneira, tal entendimento amplia o escopo da proteção

autoral para abarcar obras híbridas, nas quais a criatividade humana se combina com a capacidade generativa da IA (Copyright, 2023).

Na mesma linha de entendimento, Lionel M. Lavenue, Kara A. Specht e Caitlin Coverstone (2024), sintetizam que a documentação detalhada das sessões criativas, incluindo os *prompts* utilizados e os resultados obtidos, permite demonstrar a contribuição original do inventor humano. Ao registrar essas informações, autores e inventores fortalecem seus argumentos em favor da proteção de suas criações, uma vez que as agências reguladoras exigem evidências claras da existência de um componente inventivo humano para conceder direitos autorais ou patentes.

Por outra perspectiva, Salete Oro Boff e Leonardo Abido (2020, p. 314), ao tentarem encontrar uma forma de conferir proteção para obras geradas, mas sem fazer uma distinção com as obras assistidas, no contexto brasileiro da teoria dualista, disciplinam que apesar da doutrina jurídica tradicionalmente restrinja a capacidade criativa ao ser humano, a evolução das IAs demonstra que estas podem apresentar traços de originalidade e criatividade, aproximando, portanto, dos requisitos de proteção autoral. Logo, com base nessa premissa, entende-se que as obras geradas por IA poderiam ser protegidas de forma semelhante aos softwares, garantindo os direitos patrimoniais sem, contudo, reconhecer os direitos morais, como uma espécie de regime jurídico específico, *sui generis*, como uma forma de incentivar a inovação tecnológica e a criação de novas ferramentas.

De acordo com Daniele Costa e João Silva (2023, p. 16), essa tecnologia apresenta um avanço notório, permitindo, em teoria, a criação de conceitos inéditos. Todavia, ao introduzir essa análise, é necessário destacar que tal afirmação suscita controvérsias, visto que os resultados fornecidos por inteligências artificiais permanecem dependentes das bases de dados utilizadas em seu treinamento. Nesse sentido, embora não se configure como mera cópia ou colagem, o material gerado por IA pode ser compreendido como uma combinação derivada de obras preexistentes, uma característica particularmente evidente quando o usuário especifica um estilo artístico determinado em algum *prompt*.

Em linha com esse raciocínio, Emílio Britto (2023, p. 43) argumenta que a disseminação do plágio e as violações de direitos de marca são exacerbadas por esses sistemas. Isso ocorre porque a IA, em vez de criar conteúdo original, se baseia em dados que já existem, replicando e recombinaando informações

disponíveis na internet, sem a capacidade de gerar ideias genuinamente novas. Ele ainda pondera que a partir do momento que a IA automatiza grande parte do processo criativo, especialmente na indústria de quadrinhos, isso desemboca em um impacto na economia do mercado criativo, desvalorizando o produto final e gerando um cenário de precarização laboral. Paralelamente, a emergência da IA intensifica as discussões sobre a proteção da propriedade intelectual, tornando imperativo o estabelecimento de um marco regulatório que harmonize os interesses da inovação tecnológica com a proteção dos direitos autorais

Alice Barale (2021), por sua vez, argumenta que a criatividade sempre nasce da relação com algo que é outra coisa, o que, segundo ela, reforça o potencial dos modelos de IA como potenciais fontes de inspiração criativa. Sob essa ótica, tais sistemas não seriam meramente ferramentas, mas elementos com valor criativo próprio, capazes de viabilizar uma nova democratização da arte. Assim, ao permitir que indivíduos ao redor do mundo explorem sua criatividade com inúmeras produções, a máquina amplia o acesso a processos artísticos, embora permaneça o debate sobre sua comparação ao aprendizado humano, marcado pela exposição a diferentes estilos e inspirações.

Em sentido similar, nas palavras do filósofo Byung-Chul Han (2020, p. 36), na atualidade, os indivíduos não se restringem ao papel de receptores passivos de informações, de modo que eles também podem assumir a função de criadores ativos. Aliás, essa mudança revela um comportamento mais dinâmico, em que a busca não se limita ao consumo de conteúdos, mas se expande para a ideia de quem consome e cria, o que por natureza, intensifica demasiadamente o volume de informações disponíveis.

Conclui-se então, à luz do pensamento de Daniele Costa e João Silva (2023, p. 19), que a utilização da IA na criação artística deve ser limitada de modo a evitar prejuízos aos artistas e riscos ao desenvolvimento cultural. Ou seja, o fato das máquinas conseguirem produzir obras com tamanha agilidade e ainda com qualidade comparáveis à arte original, só reforça o cenário de que esses sistemas podem gerar uma perigosa desvalorização da produção humana. Inclusive, dependendo de seu uso, a IA pode ser vista tanto como uma violação dos direitos autorais quanto como uma ameaça ao direito à cultura e à valorização da criatividade humana, intrínseca à espécie.

No entanto, a rápida expansão dessas tecnologias, associada à dificuldade de identificar os responsáveis por seu desenvolvimento, representa um óbice para a proteção desses direitos, e por esse motivo, o avanço do aprendizado de máquina deve ser acompanhado por mecanismos de controle mais eficientes, principalmente capazes de fortalecer a fiscalização e a supervisão de plataformas, com a intenção de promover um equilíbrio entre inovação tecnológica e segurança buscada pelo direito (Costa; Silva, 2023, p.19).

Outro ponto a ser levantado por Andressa Bizutti (2023), se perfaz na divergência ao redor do mundo sobre o treinamento desses sistemas em cima de um banco de dados com diversas obras protegidas por direitos de autor. Enquanto o Japão abre margem para essa possibilidade, a União Europeia defende que pode não ser uma infração, desde que tenham fins de pesquisa, ao tempo em que os Estados Unidos tentam entrar em consenso acerca do instituto do *fair use*.

Sobre o *fair use*, José de Oliveira Ascensão (2022, p. 85-93) pontua que ele oferece um conjunto de critérios flexíveis para avaliar a utilização não autorizada de obras protegidas por direitos autorais. Embora a natureza comercial do uso seja frequentemente considerada um fator desfavorável, a aplicação desse instituto exige uma análise multifatorial que pondera diversos elementos, incluindo a natureza da obra, a quantidade e a qualidade da parte utilizada, e o impacto potencial sobre o mercado da obra original. Daí porque, a flexibilidade inerente ao *fair use* permite que juízes e tribunais avaliem cada caso de forma individualizada, considerando o contexto específico e o equilíbrio entre os interesses em jogo.

A natureza factual ou ficcional da obra, por exemplo, pode influenciar a extensão do uso permitido, assim como a quantidade e a importância da parte utilizada em relação à obra como um todo. No entanto, é importante ressaltar que nenhum critério isoladamente é determinante, e a decisão final dependerá de uma análise global que leve em conta todos os fatores retromencionados (Ascensão, 2022, p. 85-93).

Diante disso, se houver uma limitação no treinamento desses sistemas, automaticamente nasceria uma limitação na possibilidade dessas tecnologias se desenvolverem e atingirem altos níveis de funcionamento, e nesse cenário, os países estão tomando decisões econômicas entre privilegiar as plataformas de IA ou a indústria criativa. No âmbito brasileiro, o PL nº 2332 segue uma linha parecida com

o sistema europeu, já que não haverá ofensa aos direitos autorais no treinamento algorítmico para fins de pesquisa ou ainda com uma concessão de licença legítima, o que ao mesmo tempo, representa uma barreira, considerando que obter a autorização de milhões de obras é inviável (Bizutti, 2023).

No que concerne à violação de direitos autorais por essas ferramentas, a configuração de plágio pode existir nos resultados gerados. Contudo, isso pode ser problemático considerando que o usuário no controle da IA, e estando de boa-fé, pode violar esses direitos sem ter nenhum conhecimento graças à vasta quantidade de influências desconhecidas que uma obra gerada pode abarcar, associado com o questionamento sobre a responsabilidade do usuário ou da plataforma em relação ao uso indevido em um contexto que artistas merecem ser recompensados pelo uso de suas obras para esses fins (Bizutti, 2023).

Em sentido contrário, o advogado Filipe Fonteles Cabral em entrevista para Jose Higido, demonstra que de um lado os autores alegam violação de seus direitos, e do outro, os desenvolvedores de IA argumentam que o uso de pequenas porções de dados para fins de treinamento não configura exploração comercial e, portanto, não se enquadra no conceito de violação. Nesse sentido, a Lei de Direitos Autorais, prevê limitações ao direito autoral para o uso de pequenos trechos, desde que não haja prejuízo ao autor original. O ponto é que a aplicação dessas exceções a casos envolvendo IA é complexa e exige uma análise muito subjetiva, considerando a natureza do uso dos dados, o impacto sobre a obra original e a finalidade do uso (Cabral; Vieira; Magalhães, 2023).

Em contrapartida, a advogada Fernanda Magalhães no bojo da entrevista, salienta que a exploração comercial de obras protegidas nesse contexto gera lucros abundantes para as empresas desenvolvedoras, sem que haja uma correspondente compensação aos autores originais. Essa situação, por si só, configura uma injustiça econômica e jurídica, na medida em que os criadores são privados dos frutos de seu trabalho, o que justificaria então, a necessidade de estabelecer mecanismos legais que garantam a justa remuneração dos autores pelas obras utilizadas no treinamento de sistemas de IA (Cabral; Vieira; Magalhães, 2023).

Cabral ainda ratifica a possibilidade de plágio involuntário, decorrente da utilização de obras protegidas no treinamento dos algoritmos. Para tanto, existe uma divergência na doutrina quanto à identificação do responsável, sendo o usuário final,

a empresa desenvolvedora ou o programador os principais candidatos. A responsabilização do usuário final, por ser o agente que decide utilizar a ferramenta e divulgar o conteúdo gerado, é a solução mais intuitiva na visão do advogado (Cabral; Vieira; Magalhães, 2023).

Ainda no contexto da entrevista realizada por Jose Higídio, a advogada Fernanda Vieira propõe uma análise em duas etapas para determinar a ocorrência de plágio em obras geradas por inteligência artificial (IA): a verificação do acesso da IA à obra original e a avaliação da extensão em que essa obra foi utilizada na criação da nova obra. Todavia, a natureza das IAs e a complexidade dos algoritmos empregados dificultam a realização dessa análise, uma vez que, em muitos casos, não é possível rastrear com precisão as fontes de informação utilizadas pela máquina e a forma como elas foram combinadas para gerar a nova obra (Cabral; Vieira; Magalhães, 2023).

Com a intenção de compreender o viés reparatório dos direitos autorais, José Carlos Costa Netto (2019, p. 575-599) faz uma distinção entre dois sistemas: o regime obrigacional genérico e específico do Código Civil e o regime especial dos direitos autorais. Para além dos três pressupostos da responsabilidade civil (conduta, nexo causal, dolo ou culpa) no campo dos direitos autorais o dano ganha um protagonismo. Isso porque o dano autoral é entendido como a lesão, seja de natureza moral ou patrimonial, sofrida pelo autor ou titular em face da violação ao seu direito de ordem autoral, gerando, por consequência, a responsabilidade reparatória ao infrator, que a depender do uso indevido, terão tratamentos reparatórios e punitivos diferentes, ora de cunho não pecuniário, ora de cunho pecuniário.

Adentrando em um nível mais detalhado, José Luiz Faleiros Júnior e Mariana Moura (2023, p. 19) contribuem com a informação de que as empresas envolvidas no desenvolvimento de modelos de geração de imagens como a Stability AI, Midjourney, DeviantArt e OpenAI, adotam abordagens distintas quanto à composição de seus conjuntos de dados de treinamento. Enquanto as primeiras utilizam extensivamente material protegido por direitos autorais, gerando, assim, controvérsias legais, a OpenAI, por outro lado, afirma não incorporar dados protegidos em seus modelos. Ocorre que, a questão da transparência algorítmica e a possibilidade de geração de imagens similares ou idênticas a obras protegidas por

direitos autorais permanecem como desafios a serem superados, tanto para a OpenAI quanto para as demais empresas do setor, restando ainda mais cristalino que a criação de imagens que reproduzem elementos como logotipos e marcas registradas, sem a devida autorização, configura violação aos direitos de propriedade intelectual.

A vista disso, a análise da proteção dos direitos autorais, em especial, os conexos, em relação a obras geradas demanda uma avaliação individualizada de cada caso. Isso porque, a depender do contexto de utilização da imagem e dos direitos autorais envolvidos na criação da obra original. Por exemplo, o uso de uma imagem gerada pelo DALL-E em uma peça de teatro, em uma campanha publicitária ou como capa de um livro pode implicar na violação dos direitos conexos de diversos profissionais envolvidos na criação dessas obras, tais como dramaturgos, diretores, atores, modelos, fotógrafos, autores, editores e ilustradores (Faleiros Júnior; Moura, 2023, p.19).

Sobre a transparência algorítmica, é pertinente mencionar que Fabiana Cebrian e Cinthia Freitas (2023, p. 42), entendem que a crescente complexidade dos sistemas de IA exige o desenvolvimento de ferramentas capazes de tornar suas decisões mais transparentes e compreensíveis, por meio da aplicação de técnicas de mineração de texto e aprendizado de máquina. Daí emerge como uma promissora alternativa para a análise de códigos-fonte, a geração de modelos explicativos. Ao permitir a compreensão do funcionamento interno dos algoritmos, a IA generativa poderia contribuir para a mitigação dos riscos associados à tomada de decisões automatizadas, especialmente em contextos nos quais a revisão humana é limitada.

Sob esse norte, Elis Xavier e Marina Valadares (2024, p. 81) entendem que a opacidade inerente aos algoritmos de inteligência artificial exige a implementação de medidas que garantam sua transparência e explicabilidade. Por isso, a busca por soluções nesse sentido deve envolver tanto a esfera regulatória quanto a educacional, não é a toa que normas, como a LGPD representa um avanço considerável na proteção de dados e na exigência de transparência algorítmica.

Outrossim, pela interpretação de Gastão Franco, Henrique Seabra e Fernando Mendes (2024, p. 21), embora o Marco Civil da Internet e a LGPD tenham contribuído para a regulação do espaço digital, não há uma norma específica que trate da questão dos direitos autorais nesse contexto. Logo, a ausência de um

instituto equivalente ao *Fair Use* exige uma interpretação flexível e adaptativa da legislação nacional, a fim de conciliar os interesses dos titulares de direitos autorais com a promoção da inovação e da livre circulação de informação.

Em face desse problema, o direito de *opt-out*, consagrado pela Diretiva Europeia sobre Direitos Autorais, representa um avanço, tendo em vista que os autores podem decidir se desejam autorizar ou não o uso de suas obras para o treinamento de algoritmos de IA, conferindo aos criadores maior controle sobre seus trabalhos e que seus direitos sejam devidamente respeitados. Em contraste, outros sistemas jurídicos, como o norte-americano e o japonês, ainda não possuem mecanismos tão robustos de proteção aos direitos autorais nesse contexto, o que coloca os criadores em uma posição de vulnerabilidade (Franco; Seabra; Mendes, 2024, p. 21).

A guisa do entendimento de Luca Schirru (2020, p. 279), ao aplicar técnicas de *machine learning* sobre um vasto conjunto de dados, a IA é capaz de gerar novas obras que, embora inspiradas em um estilo particular, não constituem cópias ou adaptações de uma obra original específica. Nesse sentido, a noção tradicional de obra derivada, que pressupõe a transformação de uma obra preexistente, torna-se inadequada para abarcar a natureza das criações algorítmicas, as quais emergem de um processo de aprendizado complexo e não linear, no qual a obra original se dissolve em uma multiplicidade de influências.

Outra classificação a ser pontuada, diz respeito a impossibilidade de enquadramento como obra coletiva. Embora a natureza colaborativa do desenvolvimento de IA demonstre similaridades com a criação de obras coletivas, a especificidade dos produtos de IA e a ausência de uma figura centralizada de autoridade criativa tornam a aplicação desse conceito problemática, uma vez que a contribuição de cada agente pode ser diluída no processo de desenvolvimento. Além disso, a originalidade e a criatividade dos produtos de IA, muitas vezes resultantes de processos algorítmicos complexos, questionam a aplicabilidade desses requisitos, muito embora a LDA ofereça alguns elementos que podem ser úteis para a construção de um regime jurídico adequado, à natureza singular dos produtos de IA demanda a criação de um regime específico (Schirru, 2020, p. 289-291).

Prosseguindo com a análise, Guilherme de Oliveira (2023, p. 61-62) observa que o LAION-5B (banco de imagens usado para treinamento algorítmico), por ser um projeto de natureza científica e educacional, justifica a utilização de obras protegidas

sob a doutrina do *fair use*, em razão da base de dados não comercializar as obras, mas apenas utilizar como material de treinamento, permitindo que algoritmos identifiquem padrões e aprendam a gerar novos conteúdos, e por esse motivo, a utilização das obras não prejudicaria o mercado dos artistas originais.

Acontece que a realidade muda de contexto quando as plataformas de IA, com fins lucrativos, utilizam os dados presentes na base LAION-5B para gerar obras enquanto uma derivação das obras originais, poderia infringir direitos autorais. Adicionalmente, a comercialização de imagens geradas pela IA coloca em xeque a aplicabilidade do *fair use*, uma vez que há um potencial prejuízo ao mercado dos artistas. Nessa senda, a grande celeuma é definir se a utilização de obras protegidas em bases de dados para treinamento de modelos de IA constitui um uso legítimo. Ocorre que, a doutrina do *fair use* oferece um conjunto de critérios para avaliar essa questão, mas sua aplicação em casos envolvendo IA ainda é controversa, sobretudo no que tangencia a dúvida sobre a originalidade das obras geradas (Oliveira, 2023, p. 61-62).

Perante os pontos mencionados, José de Oliveira Ascensão (2022, p. 80-81) preconiza que historicamente, o direito autoral tem se mostrado um instrumento ambivalente no contexto da evolução tecnológica. Isso quer dizer que embora tenha sido fundamental para o desenvolvimento de indústrias criativas, sua rigidez normativa pode, paradoxalmente, atuar como um entrave à inovação. Ou seja, a resistência histórica dos detentores de direitos autorais a novas tecnologias, motivada pelo temor de perdas financeiras e de diluição de seus direitos, tem gerado debates acalorados sobre a necessidade de adaptação do marco legal para acompanhar as rápidas transformações do mundo digital. Por isso, a busca por um equilíbrio entre a proteção dos direitos autorais e a promoção da inovação tecnológica constitui um desafio obscuro que exige uma análise cuidadosa das implicações sociais, econômicas e culturais das novas tecnologias.

Além disso, visando trazer uma visão prática ao *e-book* ainda foi criado um cenário hipotético de como seria a judicialização de demandas como essa no Brasil. Para tanto, utilizou-se o Código de Processo Civil (CPC/2015) como base, para demonstrar a importância da boa-fé objetiva e do ônus da prova na resolução de conflitos em matéria de direitos autorais. Através de um caso fictício envolvendo obras assistidas e geradas, analisou-se como esses institutos jurídicos podem

influenciar a conduta das partes durante o processo, desde a fase inicial até a prolação da sentença, que a propósito, pode ficar a mercê de uma interpretação jurídica muito subjetiva, também em razão da opacidade algorítmica inerente a esses sistemas.

Diante dessa complexidade acrescida com a possibilidade das consequências da litigância em massa em razão dessas violações, ao caminhar para o final do material, foram analisadas algumas oportunidades na via extrajudicial para a resolução dos conflitos que envolvem a classe artística e as plataformas. Inicialmente, a intenção foi expor os pontos negativos e positivos de condutas que podem já ser incorporadas na realidade das empresas de tecnologia, sem necessariamente esperar a vigência de uma norma que regule expressamente sobre o assunto. Essa análise buscou demonstrar como a implementação de condutas mais transparentes e éticas pode beneficiar tanto as empresas quanto os artistas, compensando tais profissionais, agilizando a resolução de disputas e fortalecendo a reputação das plataformas no mercado a curto prazo.

Dentre os pontos mencionados, vale destacar: treinamento com obras em domínio público; adoção de políticas internas de denúncia quanto a produtos que possam violar tais direitos, visando proporcionar aos artistas uma forma prática de se proteger nessa esfera; a possibilidade de buscar o licenciamento formal de obras tradicionais para o treinamento algorítmico; e, por fim, uma discussão sobre a viabilidade do papel do Escritório Central de Arrecadação e Distribuição (ECAD) na arrecadação e distribuição de direitos autorais para obras utilizadas no aprendizado de máquina.

Pensando nisso, nas palavras de Petrucio Casado (2012, p. 112-119), a Lei 5.988/73 instituiu o ECAD com o objetivo de centralizar a gestão dos direitos autorais decorrentes da execução pública de obras musicais no Brasil, com o fito de solucionar as complexidades inerentes à fiscalização individual por parte dos autores e compositores. Por isso, ao congregiar diversas associações representativas, tal instituição atua como um órgão de gestão coletiva, responsável por arrecadar e distribuir os valores provenientes da utilização pública de músicas em diversos ambientes, como rádios, televisões e estabelecimentos comerciais.

Já no que diz respeito à adoção de políticas de compliance no ambiente empresarial, Daniella Campos e Flávia Carreiro (2024, p. 19) apontam que a

incorporação da IA nos processos de compliance e gerenciamento de riscos exige uma abordagem transparente e ética, de modo que as empresas estabeleçam mecanismos de controle e auditoria para garantir que tecnologias como essa sejam utilizadas de forma a minimizar riscos e garantir a conformidade com as normas vigentes.

Márcio Chaves (2018, p. 47-48), destaca que acaba sendo inevitável a urgência de uma grande reforma legislativa já que a criação de obras por IA demanda a adaptação dos institutos tradicionais de proteção intelectual, como o direito autoral e os direitos de propriedade industrial, ou, ainda, a criação de novos mecanismos jurídicos específicos (*sui generis*). Inclusive, a experiência de países como Japão e Coreia do Sul demonstra a necessidade de uma resposta global a esse desafio, visando garantir a proteção adequada tanto aos criadores humanos quanto às novas formas de criação.

Para concluir, Luca Schirru (2020, p. 324-325) se posiciona no sentido de que a IA se condensa como uma diversidade de técnicas e aplicações, o que naturalmente, dificulta a criação de um regime regulatório abrangente, tendo em vista que a autonomia desses sistemas combinada com a variabilidade da intervenção humana no processo de criação, resulta em um espectro amplo de cenários e produtos.

O reflexo disso é que a classificação dessas tecnologias em relação ao seu papel no processo criativo pode auxiliar na análise jurídica, na medida em que sistemas que desempenham um papel acessório ou instrumental, como ferramentas de edição, podem ser regulados pelas normas existentes. No entanto, a complexidade aumenta quando a IA assume um papel determinante na criação do produto final, reduzindo a previsibilidade do resultado e tornando a atribuição de autoria mais desafiadora, dado que deve considerar a natureza colaborativa do processo de criação, a originalidade dos resultados e a necessidade de incentivar a inovação tecnológica (Schirru, 2020, p. 324-325).

Por fim, com o objetivo de tornar o leitor do *e-book* a par das movimentações legislativas que atualmente ocorrem no Brasil, foi feita uma análise aprofundada dos PLs nº 4025, 1473 e 2338, com foco em seus dispositivos sobre inteligência artificial e direitos autorais. A análise comparativa permitiu identificar pontos convergentes e divergentes entre os projetos, bem como avaliar seus potenciais impactos na proteção dos direitos autorais dos artistas em um cenário cada vez mais digitalizado.

Sobre o Projeto de Lei nº 2338, Lillian Menine (2024) salienta que a proposta em questão busca estabelecer um marco regulatório para a IA, com base nos princípios de governança, responsabilidade e transparência. Além disso, a responsabilização dos fornecedores e operadores de sistemas de IA por danos causados é um elemento fundamental dessa proposta, com a adoção de regimes de responsabilidade objetiva e presunção de culpa, dependendo do nível de risco associado ao sistema, a criação de mecanismos de auto-regulação e de uma autoridade supervisora são exemplos de medidas complementares que se mostram aptas a garantir a efetividade desse projeto.

4 CONCLUSÃO

Uma das tentativas deste trabalho foi justamente desconstruir a percepção inicial de que obras assistidas por IA não estão em pé de igualdade em relação às obras tradicionalmente humanas, desmistificando a noção antropocêntrica, ultrapassada e conservadora da Lei de Direitos Autorais de 1998, em que obras intelectuais são consideradas apenas aquelas criadas pelo “espírito”.

Não é a toa que uma alternativa encontrada para acolher mais facilmente obras fotográficas, as quais dependem da tecnologia para serem materializadas, é através da interpretação de que a referida expressão, na verdade, seria um sinônimo para criatividade e originalidade, características inerentes à natureza humana, que notadamente fazem parte do processo de montagem e captura de uma foto.

Deixar de reconhecer que tais requisitos também podem fazer parte do processo de criação de uma obra assistida por IA, e portanto, passível de proteção, em razão da considerável participação humana no processo criativo da máquina, seria negar, por consequência, a evolução natural da arte, do direito e da tecnologia. Além da criatividade ser uma característica que pode ser amplificada e potencializada por diversas ferramentas e métodos, a própria LDA se resguarda em trazer um hall exemplificativo de obras protegidas, preservando a possibilidade de proteger invenções que sejam criadas no futuro.

Como foi visto, a própria fotografia foi inicialmente recepcionada com muita desconfiança e resistência por pintores clássicos, que até se sentiam ameaçados por uma eventual substituição do seu trabalho. Contudo, acabou por se firmar como uma forma juridicamente reconhecida e respeitada de expressão artística, da mesma forma que as obras assistidas têm o potencial de enriquecer o panorama artístico e cultural, como instrumentos aptos a garantir direitos fundamentais relacionados à liberdade de expressão, direito à informação e acesso à cultura.

Dessa forma, a distinção proposta entre obras geradas e assistidas, por seu turno, já se mostra como um caminho promissor capaz de equilibrar os interesses de artistas que possam se sentir ofendidos ou desrespeitados caso soubessem que obras geradas em segundos, com mínima intervenção humana possuem o mesmo nível de proteção das suas. E claro, sem perder de vista o reconhecimento de direitos morais

e patrimoniais dos autores de obras assistidas, por todo esforço, e principalmente criatividade despendida durante o processo criativo.

Inclusive, sendo o *e-book* a compilação de textos, imagens, organogramas, e outros elementos que compõem o todo, caso não seja feita uma distinção teórica acerca dos dois tipos de obras supracitadas, por exclusão, o subproduto não seria integralmente protegido por direitos autorais, somente porque a IA foi usada como uma assistente no processo de criação das imagens.

Após a compreensão de que essas obras podem ser protegidas, afastando a necessidade de criar um regime próprio para elas, preocupou-se em classificá-las quanto ao número de autores e o processo de criação. Nesse viés, em respeito à autonomia de vontade das partes na formação de negócios jurídicos, a titularidade da obra poderia ser definida pelos Termos de Uso. Porém, em caso de omissão, a melhor alternativa seria enquadrá-la como uma obra individual ou em colaboração.

Já em relação ao controverso processo de criação, com base no art. 14 da LDA, concluiu-se que o enquadramento como uma obra derivada de outra caída em domínio público, do ponto de vista literal, era a opção mais viável. Ocorre que ao considerar o papel inerente de obras preexistentes para o treinamento de sistemas de inteligência artificial, automaticamente surgiu o questionamento se o uso dessas obras violaria ou não os direitos autorais dos artistas que tiveram suas criações manipuladas por algoritmos.

Ressaltou-se que essas violações, por terem naturezas divergentes, devem ser visualizadas por duas perspectivas. Em relação ao usuário, observou-se que diversas etapas precisam ser alcançadas continuamente para fazer com que a obra gerada ou assistida viole direitos autorais, indo desde a finalidade que seria destinada a obra, até o grau de semelhança do resultado final com outras obras originárias, sem afetar o seu mercado ou os interesses econômicos dos seus autores ou titulares.

Ao mesmo tempo, é válido frisar que presumir que o uso dessas obras pelos usuários ameaçam de maneira geral o mercado de obras tradicionalmente criadas por seres humanos, é na verdade uma visão limitada, que além de não se preocupar com as peculiaridades de cada caso, negligencia a existência de requisitos capazes de enquadrar uma obra gerada ou assistida como não violadora de direitos autorais

de obras originárias. No que tange às plataformas, viu-se que elas já violam esses direitos desde a sua concepção pela própria natureza do seu modelo de negócio, que se sustenta pelo treinamento em massa de bilhões de obras protegidas, sem autorização dos seus autores ou titulares, com fins comerciais.

Apesar das controvérsias que envolvem o uso justo, chegou-se no consenso de que deixar de reconhecer o papel dessas obras, ainda que mínimas para o processo de *deep learning* seria uma afronta aos direitos de milhares de artistas. Por esse motivo, buscar soluções na via extrajudicial, seja para combater de forma preventiva o uso indevido dessas obras administrativamente, ou para criar um sistema capaz de arrecadar e compensar todos os criadores que comprovadamente foram afetados por essas máquinas, se mostra a curto prazo, como um meio com mais respostas em detrimento da via judicial, que a longo prazo, indubitavelmente também pode encontrar soluções concretas em face da criação futura de uma legislação que regule expressamente o uso desses sistemas no contexto da propriedade intelectual.

Afinal, ficar no campo da abstração, utilizando princípios, a moral e os bons costumes, apesar de serem fontes legítimas para a resolução de conflitos no direito, não se mostram suficientes para resolver com segurança a complexidade desse debate. Na verdade, quanto mais tempo inexistir uma norma que regule de forma equilibrada os interesses das plataformas, de usuários e da indústria criativa, a comunidade jurídica pode ficar cada vez mais à mercê de interpretações subjetivas e decisões judiciais potencialmente inconsistentes.

Daí porque, ainda que em alguns pontos, de forma superficial, os atuais projetos de lei que tramitam no Brasil, se mostram promissores, há muito o que desenvolver, sobretudo no que tange o reconhecimento de proteção às obras assistidas com suas respectivas peculiaridades e a criação de um sistema eficaz de compensação. Resta claro, portanto, que o diálogo entre todos os atores envolvidos, desde artistas, usuários, plataformas e legisladores, se intensifique na busca por uma regulamentação equânime, de modo que os avanços tecnológicos e a manifestação artística possam coexistir de forma harmônica.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Guilherme de Oliveira. Direito Autoral e inteligência artificial: **Um Estudo sobre a Utilização de Obras Intelectuais em Bases de Dados de IA**. Monografia (Graduação em Direito) - Faculdade de Direito, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 2023. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/259923/001170895.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 15 de junho de 2024.
- AIRES, Naiane; MARQUES, Igor. **Desafios e perspectivas na integração da propriedade intelectual com a quarta revolução industrial: uma análise jurídica**. V Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (V CIDIA): Skema Business School – Belo Horizonte. 2024. Disponível em: <http://site.conpedi.org.br/publicacoes/73q798jf/v66gj4iy/81aVML5554YI9m8y.pdf>. Acesso em: 17 de setembro de 2024.
- ALENCAR, Felipe. **Governo japonês define que treinamento de IA não é violação de direitos autorais**. Hardware. 2023. Disponível em: <https://www.hardware.com.br/noticias/governo-japones-define-que-treinamento-de-ia-nao-e-violacao-de-direitos-autorais.html>. Acesso em: 27 de novembro de 2024
- ALMEIDA, Alexandre. **Mangás serão protegidos contra IA, sugere Ken Akamatsu político e autor japonês**. Omelete. 2024. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/mangas-animés/mangas-protegidos-ia>. Acesso em: 27 de novembro de 2024
- ARCHEGAS, João Victor; MAIA, Gabriella. **O que é inteligência artificial (IA)? Análise em três atos de um conceito em desenvolvimento**. In: Inteligência artificial: aplicações e implicações. Cadernos Adenauer ANO XXIII. 2022. Disponível em formato físico. Acesso em: 12 de junho de 2024.
- ASCENSÃO, José de Oliveira. **O “Fair Use” no Direito Autoral**. In: ASCENSÃO, José de Oliveira. Estudos de José de Oliveira Ascensão sobre direito autoral & sociedade informacional. 1ª ed. Curitiba: IODA, 2022, pgs. 85-107. Disponível em: https://ioda.org.br/wp-content/uploads/2022/11/Estudos-de-Jose-Oliveira-Ascensao_Portugues-3.pdf. Acesso em: 11 de junho de 2024.
- AUTVIS. **Parâmetros e Diretrizes de Definição dos Preços pela Reprodução ou Revenda de Obras de Artes Visuais – Ref. 2024/2025**. Disponível em: https://www.autvis.org.br/download/2024_2025__%20PARAMETROS_DE_ARRECADACAO_AUTVIS.pdf. Acesso em: 11 de outubro de 2024
- BARALE, Alice. **“Who inspires who?” Aesthetics in front of AI art**. Philosophical Inquiries. 2021. Disponível em: <https://philing.it/index.php/philing/article/view/367/239>. Acesso em: 03 de agosto de 2024.
- BITTAR, Carlos Alberto. **Direitos Autorais**. Rio de Janeiro: Editora Forense, 2019. Disponível em formato físico. Acesso em: 10 de abril de 2024.

BIZUTTI, Andressa. **Ao vivo: Conselho de Comunicação Social debate os impactos da inteligência artificial.** TV Senado. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ax2EGu2vezU&t=1038s>. Acesso em: 14 de abril de 2024.

BOFF, Salete Oro; ABIDO, Leonardo. **O direito de autor no Brasil de obras produzidas pela inteligência artificial.** Revista da Faculdade Mineira de Direito, v.23 (nº.45). 2020. Disponível em: <https://periodicos.pucminas.br/index.php/Direito/article/view/22269/16925>. Acesso em: 10 de maio de 2024.

BRANCO, Sérgio; PARANAGUÁ, Pedro. **Direitos Autorais.** 1ª ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2009. Disponível em: <https://repositorio.fgv.br/server/api/core/bitstreams/3df3edc6-9a6f-486d-bff8-c1a717da24b4/content>. Acesso em: 19 de maio de 2024.

BRANCO, Sérgio. **O domínio público no direito autoral brasileiro.** Editora Lumen Juris. Rio de Janeiro. 2011. Disponível em: <https://itsrio.org/wp-content/uploads/2017/01/O-Dominio-Publico-no-Direito-Autoral-Brasileiro.pdf>. Acesso em: 19 de maio de 2024.

BRASIL. **Lei nº 13.105, de 16 de março de 2015. Institui o Código de Processo Civil.** Diário Oficial da União, Brasília, DF, 17 março 2015. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13105.htm. Disponível em: 17 de agosto de 2024.

BRASIL. **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Lei dos Direitos Autorais.** Brasília, DF: Presidência da República, 1998. Acesso em: 11 de março de 2024.

BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei nº 2338, de 2023.** Dispõe sobre o uso da Inteligência Artificial. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/157233>. Acesso em: 11 de agosto de 2024.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 4025, de 2023.** Altera a Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002 e a Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2380982>. Acesso em: 11 de agosto de 2024.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 1473, de 2023.** Dispõe sobre a disponibilização de ferramentas que garantam aos autores de conteúdo na internet a possibilidade de restringir o uso de seus materiais pelos algoritmos de inteligência artificial, com o objetivo de preservar os direitos autorais. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2353916>. Acesso em: 11 de agosto de 2024.

BRASIL. **Ministério da Cultura. Estudo mostra que PIB da economia da cultura e das indústrias criativas supera o da indústria automobilística.** São Paulo. 2023. Disponível em:

<https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/estudo-mostra-que-pib-da-cultura-s-upera-o-da-industria-automobilistica>. Acesso em: 10 de outubro de 2024.

BRITTO, Emilio Elias Melo. **O uso da inteligência artificial nas histórias em quadrinhos e os seus impactos na propriedade intelectual e na economia criativa**. IV Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (IV CIDIA): Skema Business School – Belo Horizonte. 2023. Disponível em: <http://site.conpedi.org.br/publicacoes/s5y6p2k5/24x0uhz2/Ncj9Qgu8d572Cbd9.pdf>. Acesso em: 21 de agosto de 2024.

CABRAL, Filipe; VIEIRA, Fernanda; MAGALHÃES, Fernanda. **Robôs fazem arte: Direito autoral de obras criadas por IA é problema ainda muito longe de solução**. Entrevista concedida a Jose Higídio. Revista Consultor Jurídico. 17 de Julho de 2023. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2023-jul-17/direito-autoral-obras-criadas-ia-problema-ainda-longo-solucao/>. Acesso em: 06 de abril de 2024.

CALABREZ, Pedro. **Criatividade: o que nos diz a neurociência**. HSM Experience. 2024. Disponível em: <https://www.hsmexperience.net.br/posts/criatividade-o-que-nos-diz-a-neurociencia>. Acesso em: 16 de abril de 2024.

CALAZA, Tales; DORETO, João Victor. **Desafios contemporâneos na proteção do direito autoral no Brasil: o impacto da inteligência artificial**. V Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (V CIDIA): Skema Business School – Belo Horizonte. 2024. Disponível em: <http://site.conpedi.org.br/publicacoes/73q798jf/v66gj4iy/KWSc6Ap0HjozQ2Tz.pdf>. Acesso em: 13 de setembro de 2024.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Segmento de dublagem pede proteção legal contra uso de voz gerada por inteligência artificial**. Notícias da Câmara dos Deputados. Brasília. 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/1092791-segmen-to-de-dublagem-pede-protECAo-legal-contra-uso-de-voz-gerada-por-inteligencia-artificial/>. Acesso em: 23 de setembro de 2024.

CAMPOS, Daniella; CARREIRO, Flávia. **Compliance e gestão de riscos em tempos de inovação e disrupção digital**. Revista de Gestão e Secretariado – GeSec, V. 15, N. 4. 2024. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/380285530_Compliance_e_gestao_de_riscos_em_tempos_de_inovacao_e_disrupcao_digital/fulltext/6633afc108aa54017ad56d3e/Compliance-e-gestao-de-riscos-em-tempos-de-inovacao-e-disrupcao-digital.pdf. Acesso em: 23 de outubro de 2024.

CANVA. **AI Product Terms**. 2024. Disponível em: <https://www.canva.com/policies/ai-product-terms/>. Acesso em: 04 de setembro de 2024.

CARVALHO, Livia; SANTOS, Ana Clara. **Desafios legais da propriedade intelectual em sociedades democráticas: a utilização de inteligência artificial**

na produção de conteúdos musicais. I Encontro Nacional de Direito do Futuro: Escola Superior Dom Helder Câmara – Belo Horizonte. 2024. Disponível em: <http://site.conpedi.org.br/publicacoes/91377d0j/38r95h8q/22gq0j18EBrF9GI3.pdf>. Acesso em: 14 de setembro de 2024.

CASADO, Petrócio Lopes. **ECAD e gestão coletiva de direitos autorais no Brasil: a necessidade de supervisão estatal.** Dissertação (Mestrado em Direito) - Universidade Federal de Alagoas. Maceió. 2012. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/riufal/12711/1/ECAD%20E%20GEST%C3%83O%20COLETIVA%20DE%20DIREITOS%20AUTORAIS%20NO%20BRASIL%20A%20necessidade%20de%20supervis%C3%A3o%20estatal%202.pdf>. Acesso em: 26 de outubro de 2024.

CEBRIAN, Fabiana; FREITAS, Cinthia. **Possibilidades e desafios da implementação da inteligência artificial generativa na transparência algorítmica.** IV Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (IV CIDIA): Skema Business School – Belo Horizonte. 2023. Disponível em: <http://site.conpedi.org.br/publicacoes/s5y6p2k5/q6eh7k97/U5XUw4akk9ByreO9.pdf>. Acesso em: 02 de setembro de 2024.

CHAVES, Márcio Mello. **Proteger ou não proteger: a proteção da propriedade intelectual dos conteúdos criados por inteligência artificial.** In: PINHEIRO, Patricia Peck (org). Direito Digital 3.0 aplicado. 1 ed. 2018. Disponível em formato físico. Acesso em: 08 de julho de 2024.

CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL. **Enunciado nº 670 da IX Jornada de Direito Civil. 2022.** Disponível em: <https://www.cjf.jus.br/cjf/corregedoria-da-justica-federal/centro-de-estudos-judiciarios-1/publicacoes-1/jornadas-cej/enunciados-aprovados-2022-vf.pdf>. Acesso em: 29 de agosto de 2024.

CONSELHO DIGITAL E LABSUL. **Inteligência artificial: cenário regulatório no Brasil e no direito comparado.** 2023. Disponível em formato digital. Acesso em: 09 de abril de 2024.

COPYRIGHT. **Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence**, 88 Fed. Reg. 16190, 16192. 2023. Disponível em: <https://bit.ly/3VZvDgw>. Acesso em: 12 de maio de 2024.

COSTA, Daniele Pabline Sousa; SILVA, João Pedro Fidelis de Deus e Silva. **A preocupação do uso de IA's em produções artísticas: direito autoral e direito a cultura em risco?** IV Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (IV CIDIA): Skema Business School – Belo Horizonte. 2023. Disponível em: <http://site.conpedi.org.br/publicacoes/s5y6p2k5/24x0uhz2/7v7ke5EH09F2UP1X.pdf>. Acesso em: 28 de junho de 2024.

COSTA NETTO, José Carlos. **Direito Autoral no Brasil.** 3. ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2019. Disponível em formato físico. Acesso em: 02 de abril de 2024.

DIVINO, S. B. S.; MAGALHÃES, R. A. **Propriedade intelectual e direito autoral de produção autônoma da inteligência artificial**. Revista de Direitos e Garantias Fundamentais, [S. l.], v. 21, n. 1, p. 167–192, 2020. DOI: 10.18759/rdgf.v21i1.1537. Disponível em: <https://sisbib.emnuvens.com.br/direitosegarantias/article/view/1537>. Acesso em: 16 de abril de 2024.

DO AMARAL, Ana Clara Sampaio Guedes. **A inteligência artificial e o Direito do Autor: uma análise da possibilidade de tutela jurídica para criações intelectuais produzidas com sistemas de inteligência artificial**. Res Severa Verum Gaudium, v. 5, n. 1, Porto Alegre, p. 179-198, out. 2020. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/resseveraverumgaudium/article/view/104664/58955>. Acesso em: 20 de abril de 2024.

FALEIROS JÚNIOR, José Luiz; MOURA, Mariana Vasques. **Direitos Autorais conexos e a produção de arte digital: uma análise a partir das redes neurais generativas DALL-E, Stable Diffusion, MidJourney e DreamUp**. IV Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (IV CIDIA): Skema Business School – Belo Horizonte. 2023. Disponível em: <http://site.conpedi.org.br/publicacoes/s5y6p2k5/q6eh7k97/62igbT7KN1GEH9la.pdf>. Acesso em: 27 de maio de 2024.

FALQUEIRO, Bruno Laganá. **Obras autorais geradas por Inteligência Artificial e a legislação autoral brasileira**. Dissertação (Mestrado em Direito Político e Econômico) – Faculdade de Direito, Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo. 2022. Disponível em: <https://adelfa-api.mackenzie.br/server/api/core/bitstreams/947ae6da-5819-46f6-9af2-bd9a5fe56ded/content>. Acesso em: 22 de junho de 2024.

FLORES, Marcelo Cavalcanti. **Dubladores dizem que precisam de proteção após invasão da inteligência artificial**. Agência de Notícias CEUB. 2024. Disponível em: <https://agenciadenoticias.uniceub.br/tecnologia/dubladores-dizem-que-precisam-de-p rotecao-apos-invasao-da-inteligencia-artificial>. Acesso em 18 de setembro de 2024.

FORTIS, Savannah. **Evidências aumentam à medida que novos artistas recorrem ao processo de direitos autorais contra Stability AI e Midjourney**. Cointelegraph. 2023. Disponível em: <https://br.cointelegraph.com/news/evidence-mounts-new-artists-join-stability-ai-mid-journey-copyright-lawsuit>. Acesso em: 09 de julho de 2024.

FRANCO, Gastão; SEABRA, Henrique; MENDES, Fernando. **IA generativa e o direito de opt-out dos autores de obras protegidas**. V Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (V CIDIA): Skema Business School – Belo Horizonte. 2024. Disponível em: <http://site.conpedi.org.br/publicacoes/73q798jf/2f2p80ji/3Wm52m8wjklLIE53.pdf>. Acesso em: 17 de setembro de 2024.

GONÇALVES, Lukas R. **Tribunal Chinês decide que aplicação de IA pode sim ser autora**. Jota. 2020. Disponível em: <https://www.jota.info/artigos/tribunal-chines-decide-que-aplicacao-de-ia-pode-sim-ser-autora>. Acesso em: 03 de maio de 2024.

HAN, Byung-Chul. **No exame: perspectivas do digital**; tradução de Lucas Machado. – Petrópolis, RJ : Vozes, 2018. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/8412347/mod_resource/content/1/HAN_No%20exame.pdf. Acesso em: 01 de agosto de 2024.

INSTITUTO DANNEMANN SIEMSEN. **Registro de direitos autorais para imagens criadas por IA é recusado nos Estados Unidos**. 2023. Disponível em: <https://ids.org.br/noticia/registro-para-desenhos-criados-por-ia-para-historia-em-quad-rinhos-e-recusado-pelo-escritorio-de-direitos-autorais-dos-estados-unidos/>. Acesso em: 13 de agosto de 2024.

Tribunal norte-americano entende que obra criada autonomamente por IA não goza de proteção por direitos autorais. 2023. Disponível em: <https://ids.org.br/noticia/tribunal-norte-americano-entende-que-obra-criada-autonoma-mente-por-ia-nao-goza-de-protecao-por-direitos-autorais/>. Acesso em: 13 de agosto de 2024.

LIMA, Luiz Gustavo de Sousa. **Algoritmos que criam: o impacto da inteligência artificial nos direitos autorais**. Artigo (Graduação em Direito) - Universidade Federal Rural do Semiárido. Mossoró. 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufersa.edu.br/server/api/core/bitstreams/7c34bc2f-0732-463e-8800-e307feb10e27/content>. Acesso em: 19 de abril de 2024.

LAVENUE, Lionel; SPECHT, Kara; COVERSTONE, Caitlin. **Protecting AI-Assisted Inventions and Works in 2024**. Insights. Finnegan, 2024. Disponível em: <https://www.finnegan.com/en/insights/articles/protecting-ai-assisted-inventions-and-works-in-2024.html>. Acesso em: 21 de setembro de 2024.

LAPIN. **Noções gerais de inteligência artificial**. 2021. Disponível em formato digital. Acesso em: 05 de abril de 2024.

MENINE, Lillian. **PROJETO DE LEI Nº (PL) 2338/2023 - o que devemos temer, ou melhor, entender?**. Editora Roncarati. 2023. Disponível em: <https://www.editoraroncarati.com.br/v2/Artigos-e-Noticias/Artigos-e-Noticias/PROJETO-DE-LEI-N%C2%BA-PL-2338-2023-Dispoe-sobre-o-uso-da-Inteligencia-Artificial-no-Brasil-o-que-devemos-temer-ou-melhor-entender.html>. Acesso em: 25 de julho de 2024.

MICROSOFT. **Image Creator from Designer Terms**. 2024. Disponível em: <https://www.bing.com/new/termsfuseimagecreator?FORM=GENTOS>. Acesso em: 23 de junho de 2024.

MORAES, Rodrigo. **Os direitos morais do autor: repersonalizando o direito autoral**. Rio de Janeiro: Editora Lumen Juris, 2008. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/187234653/Os-Direitos-Morais-Do-Autor-Rodrigo-Mor-aes>. Acesso em: 24 de maio de 2024.

MORENO, Guillermo Palao. **A União Europeia dá seus primeiros passos na regulamentação da relação entre inteligência artificial e propriedade intelectual.** RRDDIS – Revista Rede de Direito Digital, Intelectual & Sociedade. Vol. 1, n. 1. 2021. Disponível em <https://revista.ioda.org.br>. Acesso em: 22 de maio de 2024.

PANZOLINI, Carolina. DEMARTINI, Silvana. **Manual de direitos autorais** – Brasília: TCU, Secretaria-Geral de Administração, 2020. Disponível em: https://portal.tcu.gov.br/data/files/57/72/86/60/35FA6710FE28B867E18818A8/Manual%20Direitos%20Autorais%202020_Web.pdf. Acesso em: 29 de abril de 2024.

PEIXOTO, Fabiano Hartmann. **Inteligência Artificial e jurisdição: referenciais básicos** [livro eletrônico]. Vol. 2. Brasília/DF: Ed. do Autor: DR.IA, 2020. Disponível em: <https://livros.unb.br/index.php/portal/catalog/view/200/355/1518>. Acesso em: 02 de abril de 2024.

PONTES, Leonardo Machado. **Direito de Autor: A Teoria da Dicotomia entre a Ideia e Expressão.** 1. ed. Belo Horizonte: Editora Arraes, 2012. Disponível em formato eletrônico. Acesso em: 11 de maio de 2024.

PRUDENCIANO, Greg. **De ‘Pé de Chinesa’ à fraude de US\$ 10 mi: como a IA virou um pesadelo para a indústria musical.** InvestNews. 2024. Disponível em: <https://investnews.com.br/tecnologia/de-pe-de-chinesa-a-fraude-de-us-10-mi-como-a-ia-virou-um-pesadelo-para-a-industria-musical/>. Acesso em: 11 de outubro de 2024.

RUSSELL, Stuart J.; NORVIG, Peter. **Inteligência Artificial: Uma Abordagem Moderna.** Elsevier Editora Ltda. Rio de Janeiro. 2013. Disponível em: [https://www.kufunda.net/publicdocs/Intelig%C3%Aancia%20Artificial%20\(Peter%20Norvig,%20Stuart%20Russell\).pdf](https://www.kufunda.net/publicdocs/Intelig%C3%Aancia%20Artificial%20(Peter%20Norvig,%20Stuart%20Russell).pdf). Acesso em: 18 de abril de 2024.

SANCHES, Sydney; ROSA, Paulo. **Abramus e Autvis pedem proteção de autores em legislação sobre Inteligência Artificial. 2024.** Disponível em: [https://www.abramus.org.br/noticias/22660/abramus-e-autvis-pedem-protecao-de-autores-em-legislacao-sobre-inteligencia-artificial/#:~:text=Endere%C3%A7ada%20ao%20Senado%20Federal%2C%20o,\(PL%202.338%2F2023\)](https://www.abramus.org.br/noticias/22660/abramus-e-autvis-pedem-protecao-de-autores-em-legislacao-sobre-inteligencia-artificial/#:~:text=Endere%C3%A7ada%20ao%20Senado%20Federal%2C%20o,(PL%202.338%2F2023)). Acesso em: 19 de junho de 2024.

SANTOS, Davi; PENDIUK, Fábio. **Explorando os limites do direito autoral na era da inteligência artificial generativa.** V Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (V CIDIA): Skema Business School – Belo Horizonte. 2024. Disponível em: <http://site.conpedi.org.br/publicacoes/73q798jf/v66gj4iy/3YiSVMM8Sd7kd3Q1.pdf>. Acesso em: 18 de setembro de 2024.

SCHIRRU, Luca. **Direito autoral e inteligência artificial: autoria e titularidade nos produtos da IA.** Tese (Doutorado em Políticas Públicas, Estratégias e Desenvolvimento). Universidade Federal do Rio de Janeiro - Instituto de Economia, Programa de Pós-Graduação em Políticas Públicas, Estratégias e Desenvolvimento. Disponível em:

https://www.ie.ufrj.br/images/IE/PPED/Teses/2020/Vers%C3%A3o%20final_Tese%20Luca_PDFa.pdf. Acesso em: 13 de maio de 2024.

SERRAT, Paulo Motta Monte; CABELLA, Daniela Motta Monte Serrat. **A selfie de Sophia e o direito autoral: um olhar sobre o tema**. In: PINHEIRO, Patricia Peck (org). Direito Digital 3.0 aplicado. 1 ed. 2018. Disponível em formato físico. Acesso em: 05 de junho de 2024.

SHINOHORA, Luciane. **Inteligência artificial, Machine learning e Deep learning**. In: PINHEIRO, Patricia Peck (org). Direito Digital 3.0 aplicado. 1 ed. 2018. Disponível em formato físico. Acesso em: 05 de junho de 2024.

SOBOTA, Guilherme. **Projeto que regulamenta inteligência artificial no Brasil tem brecha sobre direitos autorais, aponta ABDR**. PublishNews. 2023. Disponível em:

<https://www.publishnews.com.br/materias/2023/09/06/projeto-que-regulamenta-inteligencia-artificial-no-brasil-tem-brecha-sobre-direitos-autorais-aponta-abdr>. Acesso em: 01 de junho de 2024.

SPAUTORES. **A SPA exerce o seu “DIREITO DE RESERVA” em prol de uma Inteligência Artificial transparente, justa e respeitadora dos direitos de autor**. 2024. Disponível em:

<https://www.spautores.pt/a-spa-exerce-o-seu-direito-de-reserva-em-prol-de-uma-inteligencia-artificial-transparente-justa-e-respeitadora-dos-direitos-de-autor/>. Acesso em: 05 de setembro de 2024.

SUNO AI. **Terms of Service**. 2024. Disponível em: <https://suno.com/terms>. Disponível em: 18 de novembro de 2024.

TAULLI, Tom. **Introdução à Inteligência Artificial: uma abordagem não técnica**. São Paulo: Novac Editora Ltda., 2020. Disponível em formato eletrônico. Acesso em: 17 de maio de 2024.

UNESCO. **Recomendação sobre a Ética da Inteligência Artificial**. 2021. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137_por. Acesso em: 20 de abril de 2024.

VALINOR, Rodrigo. **Freemium: o que é e como funciona esse modelo de negócio**. Remessa Online. 2022. Disponível em: <https://www.remessaonline.com.br/blog/fremium/>. Acesso em 06 de outubro de 2024.

WACHOWICZ, Marcos. **Inteligência artificial e Direitos Autorais**. IODA – Instituto Observatório de Direitos Autorais. Youtube. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Pr42SRnPc9o>. Acesso em: 07 de abril de 2024.

WALLAS, Graham. **The Art of Thought**. Nova York: Harcourt, Brace & Company. 2014. Disponível em formato eletrônico. Acesso em: 03 de abril de 2024.

WANG, Yuqian; ZHANG, Jessie. **Beijing Internet Court Grants Copyright to AI-Generated Image for the First Time**. Kluwer Copyright Blog. 2024. Disponível

em:

<https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2024/02/02/beijing-internet-court-grants-copyright-to-ai-generated-image-for-the-first-time/>. Acesso em: 06 de outubro de 2024.

XAVIER, Elis; VALADARES, Marina. **Desafios da inteligência artificial: explorando a opacidade e a explicabilidade**. V Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (V CIDIA): Skema Business School – Belo Horizonte. 2024.

Disponível em:

<http://site.conpedi.org.br/publicacoes/73q798jf/1hy351rh/y9wZtdU5Bd77Knje.pdf>.

Acesso em: 14 de outubro de 2024.

ZANINI, Leonardo Estevam de Assis. **Direito de Autor**. São Paulo: Editora Saraiva, 2015. Disponível em formato eletrônico. Acesso em: 03 de abril de 2024.