

A IMPORTÂNCIA DA DISCUSSÃO SOBRE DIREITOS AUTORAIS EM RELAÇÃO À INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

THE IMPORTANCE OF DISCUSSING COPYRIGHTS IN RELATION TO ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Júlia Camilly Souza Lima¹
Williane Tibúrcio Facundes²

LIMA, Júlia Camilly Souza; FACUNDES, Williane Tibúrcio. **A importância da discussão sobre direitos autorais em relação à inteligência artificial**. 24 páginas. Trabalho de Conclusão de Curso de graduação em Direito – Centro Universitário UNINORTE, Rio Branco. 2025.

RESUMO

O presente artigo discute a interseção entre direitos autorais e a ascensão da Inteligência Artificial (IA), abordando as implicações legais e éticas dessa tecnologia em relação à criação de obras. A IA, que aprende e raciocina de forma semelhante ao ser humano, levanta questões sobre a titularidade das produções geradas, uma vez que não possui um autor humano. O texto analisa os diferentes tipos de IA, como a fraca e a forte, além de examinar o impacto dessas tecnologias nas propriedades intelectuais. Um dos principais pontos destacados é que as IAs utilizam dados de obras existentes para gerar novas criações, o que pode violar direitos autorais. O artigo argumenta que a legislação atual, como a Lei 9.610/98, não foi planejada para lidar com as complexidades apresentadas pela IA gerando lacunas na proteção dos direitos dos criadores. O texto também menciona a necessidade de regulamentação que equilibre os interesses dos autores humanos e das empresas de tecnologia. Além disso, o artigo apresenta casos judiciais relevantes que refletem as dificuldades em atribuir autoria a obras criadas por IA destacando a importância de um debate ético sobre a utilização dessa tecnologia. A discussão se estende às possíveis responsabilizações em casos de violação de direitos autorais por obras geradas automaticamente. Por fim, o trabalho conclui que, para garantir um ambiente criativo e justo, é imprescindível a evolução da legislação que regula os direitos autorais em face da inovação tecnológica, promovendo um desenvolvimento que respeite tanto a criatividade humana quanto os avanços trazidos pela IA.

Palavras-chave: direitos autorais; inteligência artificial; autoria; propriedade intelectual; regulamentação.

ABSTRACT

¹ Discente do 9º Período do Curso de Bacharelado em Direito pelo Centro universitário UNINORTE.

² Docente do Centro Universitário Uninorte. Graduada em Direito pela U:VERSE. Especialista em Psicopedagogia pela Universidade Varzeagrandense e Direito Digital e Educação Especial e Inclusiva pela Faculdade Metropolitana. Graduada em Letras Vernáculas pela Universidade Federal do Acre-UFAC. Coordenadora do Núcleo de Acessibilidade e Apoio à Inclusão do Centro Universitário Uninorte.

This article discusses the intersection between copyright and the rise of Artificial Intelligence (AI), addressing the legal and ethical implications of this technology in relation to the creation of works. AI, which learns and reasons similarly to humans, raises questions about the ownership of generated productions, as it lacks a human author. The text analyzes different types of AI, such as weak and strong AI, and examines the impact of these technologies on intellectual property. One of the main points highlighted is that AIs use data from existing works to generate new creations, which may violate copyright. The article argues that current legislation, such as Law 9.610/98, was not designed to address the complexities presented by AI, resulting in gaps in the protection of creators' rights. The text also mentions the need for regulation that balances the interests of human authors and technology companies. Additionally, the article presents relevant court cases that reflect the difficulties in attributing authorship to works created by AI, emphasizing the importance of an ethical debate regarding the use of this technology. The discussion extends to potential liabilities in cases of copyright infringement by automatically generated works. Finally, the paper concludes that to ensure a creative and fair environment, it is essential to evolve the legislation regulating copyright in light of technological innovation, promoting development that respects both human creativity and the advancements brought by AI.

Keywords: copyright; artificial intelligence; authorship; intellectual property; regulation.

INTRODUÇÃO

Este artigo discorre acerca do Direito autoral e a ascensão da Inteligência Artificial, no qual será abordado o conceito de inteligência artificial, os tipos de IA'S e um breve histórico de sua evolução ao decorrer dos anos.

O debate entre os direitos autorais e a Inteligência computacional vem se tornando cada vez mais relevante no contexto atual em razão do avanço da modernização da sociedade que tem utilizado cada vez mais a tecnologia para desenvolver diversas funções, seja no ramo artístico, empresarial, mecânico, científico, entre outros. A tecnologia tem a capacidade de criar textos, imagens e até mesmo softwares, entretanto, de quem seria a autoria da obra? O programador ou a própria tecnologia? Tendo em vista que o processo criativo geralmente é o próprio sistema que transforma.

O principal objetivo que norteia este artigo é que as inteligências artificiais não apresentam um autor humano, que claramente dificultaria a aplicação das normas já prescritas acerca da propriedade intelectual. Ademais, os usos destes sistemas nas criações de obras utilizam dados de outras obras existentes, que levanta

preocupações sobre a violação de direitos autorais desses materiais usados para treinamento.

Portanto, o presente trabalho pretende contribuir para o debate acerca da extrema importância a evolução e regulamentação da legislação em decorrência das criações transformadas e geradas pelas inteligências artificiais, pois envolve o desenvolvimento e alteração de normas e novas diretrizes para que seja alcançado o equilíbrio entre os criadores humanos, empresas tecnológicas e a sociedade em geral. Desse modo, com a regulamentação dos diversos tipos de IA's é possível a promoção de um ambiente criativo e justo para a sociedade no ramo cultural e artístico.

1 DEFINIÇÃO E OS TIPOS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Ademais, o que realmente é a Inteligência Artificial? É o campo da ciência e da computação com o conjunto de tecnologias que permite que computadores e outras máquinas consigam aprender e raciocinar de modo parecido com o raciocínio humano. Sendo um campo bem amplo que abrange diversas disciplinas, como estatísticas, neurociência, engenharia do *hardware* e *software*, entre outros. Outrossim, o cientista da computação John McCarthy foi um dos primeiros a utilizar o termo “Inteligência artificial” ao apresentar o seu conceito em 1956, na conferência campus da faculdade de *Dartmouth* nos Estados Unidos da América.

Outra questão fundamental é o impacto dos sistemas inteligentes nas propriedades intelectuais. Se os direitos autorais são atribuídos a IA, poderá acarretar em uma desarmonia no mercado, prejudicando os autores humanos, que diversas vezes têm o seu trabalho desvalorizado, em razão da capacidade de produção massiva das IA's. Em contrapartida, se os direitos autorais são reservados apenas para os seres humanos, pode limitar o potencial da tecnologia e sua aplicação, pois surge a dúvida sobre como tratar as obras que são geradas pela mente digital.

Um dos tópicos mais importantes a serem debatidos é a grande crítica de artistas e outros indivíduos que trabalham com os direitos autorais, pois o sistema de Inteligência artificial para gerar as imagens com precisão, utilizam milhares de artes, obras, figuras, imagens que estão disponíveis nas redes, sem a devida autorização de seus criadores para gerar as novas obras. No mais, apesar dos criadores e outros usufruírem de outras obras para criar as suas próprias artes,

como referência e similaridades, eles ainda conseguem manter a sua originalidade. Em contrapartida da Inteligência artificial, por meio do seu bando de dados, misturam e analisam para gerar o produto que o indivíduo solicita.

Como resultado, as obras originadas pelos sistemas de algoritmos não apresentam a singularidade e o sentimento que a arte criada por uma pessoa real apresenta. A Inteligência Artificial recria produtos que podem ser gerados por qualquer ser humano, mas que não apresentam nenhum sentimento ou originalidade. Entretanto, o sistema inteligente pode ser aprimorado para auxiliar sociedade e os autores de propriedade intelectual e artística.

Um dos grandes exemplos que podem ser citado da IA auxiliando os autores de propriedade intelectual, é o filme Elementos da Pixar (2023), que o diretor da obra relatou que para gerar a fluidez das chamas de fogo da personagem Faísca, ele e sua equipe recorreram a tecnologia chamada *Neural Style Transfer*, sendo um sistema baseado em IA que possibilita o movimento das imagens de formato semelhante a *voxels* em animação. No qual, após várias reuniões entre ele e sua equipe, conseguiram resolveram unificar o sistema com o estilo dos desenhistas para gerarem as chamas da personagem. Inclusive, o supervisor de personagens Jeremie Talbot (2023) sintetiza que: “Depois de aplicar uma transferência de estilo ao fogo naturalista, você pode começar a direcionar seu estilo e começar a trazer a mão do artista para algo que não pode ser tocado de outra forma”.

Do mesmo modo, as tecnologias de IA são alimentadas por diferentes métodos e algoritmos de modelos de treinamento, conhecidas como: *Deep Learning* (aprendizagem profunda), *Machine Learning* (Aprendizado de máquina) e as redes neurais artificiais.

O *Deep Learning* seria o conjunto de aprendizado da máquina e na concentração deste conhecimento em redes neurais para classificar e executar tarefas semelhantes à dos seres humanos. O *Machine Learning* é uma técnica que permite que os sistemas de IA aprendam a partir de grandes volumes de dados, sem a necessidade de programação explícita.

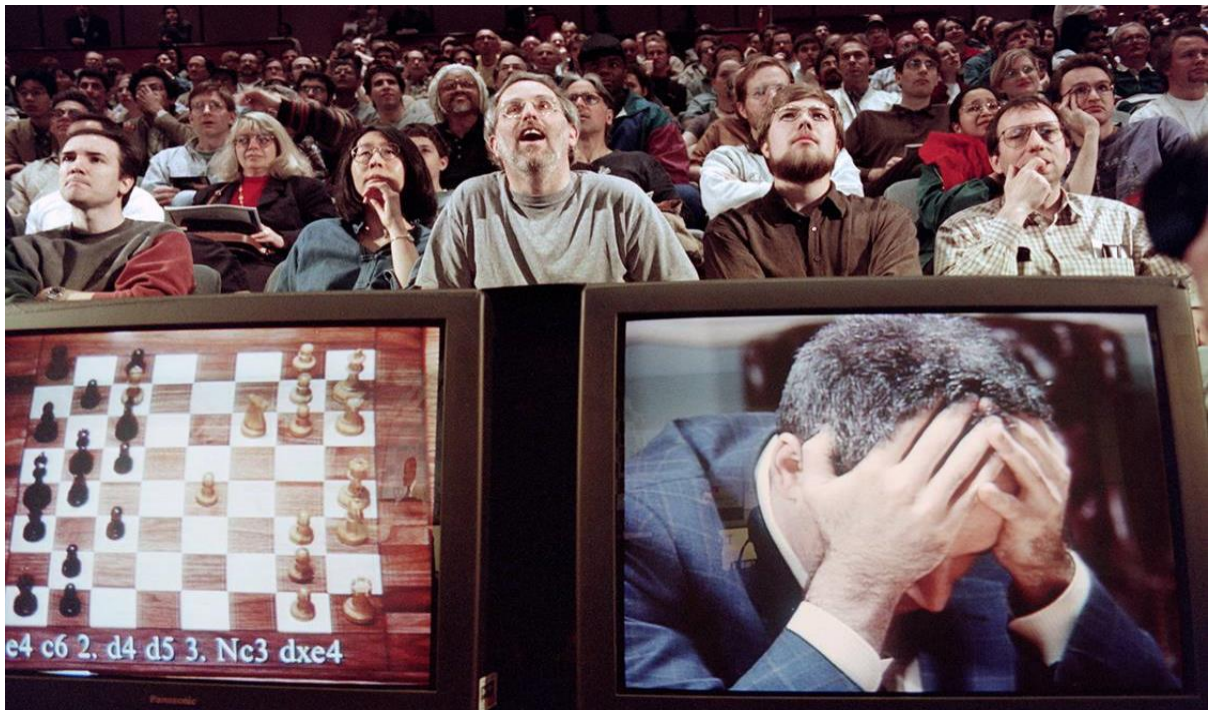
Outrossim, as redes neurais artificiais, por sua vez, são inspiradas no funcionamento do cérebro humano, permitindo que as máquinas realizem tarefas como reconhecimento de padrões e classificação de dados e que será esclarecido posteriormente. Portanto, esses avanços tornam a tecnologia e seus sistemas cada

vez mais eficiente em inúmeras áreas.

Dependendo do nível do estágio de desenvolvimento e de suas próprias execuções existem quatro estágios de desenvolvimento de IA que são atualmente reconhecidos.

Máquinas reativas: IA limitada ou fraca reage com base em ideias pré-programadas, nesse caso, a mesma não usa a memória e não consegue aprender com novos dados. Um dos exemplos que pode ser citado é o feito do supercomputador denominado Deep Blue da IBM, planejado exclusivamente para ser enxadrista superou o campeão mundial de xadrez Garry Kasparov em 11 de maio de 1997.

Imagem 01: Momento em que o campeão de xadrez enfrenta a inteligência artificial



Fonte: Campeão de xadrez, Garry Kasparov enfrenta o computador da IBM, Deep Blue, em Nova York, - 11/05/1997 (Stan Honda/AFP)

Memória limitada: sendo parte importante da IA moderna ele usa os algoritmos e é capaz de ser treinado com novos dados, no qual, consegue realizar as atividades específicas de maneira autônoma. Exemplo de memória limitada são os assistentes virtuais e *Chatbots*, como Cortana, Siri e Google Assistente.

A Teoria da Mente é um conceito atualmente em desenvolvimento no campo da Inteligência Artificial (IA), sendo objeto de diversas pesquisas. Essa teoria se refere

à capacidade da IA de alcançar um estado de consciência, autonomia e entendimento das emoções e intenções de outros indivíduos, permitindo que ajuste seu comportamento em conformidade com a mente humana. Um exemplo emblemático dessa teoria é o robô social Sophia, desenvolvido pela empresa Hanson Robotics, localizada em Hong Kong, que foi projetado para interagir de maneira natural e empática com os seres humanos.

Imagem 02: Foto do robô Sophia, divulgada pela CNN Brasil



Fonte: <https://encrypted->

[tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTqfa8JP8lwy6RJqW_HBhvlxwfgRIso_AkRXQ&s](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTqfa8JP8lwy6RJqW_HBhvlxwfgRIso_AkRXQ&s)

Por outro lado, o conceito de Autoconhecimento ainda se encontra no âmbito da teorização e da ficção científica. Esta noção descreve a capacidade de uma máquina de ter consciência de sua própria existência e da existência de outros, possuindo meios de consciência semelhantes aos do ser humano. Um exemplo hipotético dessa ideia é ilustrado no filme “Eu, Robô”, lançado em 6 de agosto de 2004, dirigido por Alex Proyas e baseado na obra homônima de Isaac Asimov.

1.1 OS TIPOS DE INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS

Os sistemas cognitivos podem ser divididos em três áreas que são: A limitada, a Geral e a Superinteligência.

A IA fraca ou limitada, também conhecida como IA estreita e *Narrow AI* ou *Artificial Narrow Intelligence* (ANI), é especializada para a realização de tarefas específicas, como os assistentes virtuais que auxiliam as pessoas durante o seu

cotidiano, como a Siri e o Google Assistente. No qual apesar deste sistema não ter o mesmo processamento do cérebro humano, ainda é capaz de realizar funções específicas e pré-determinadas utilizando *deep learning*, *machine learning* e um processo de aprendizagem natural. Ademais, a Inteligência Artificial Fraca apresenta duas subcategorias: A máquina reativa e a memória limitada.

A inteligência artificial geral também chamada de IA Forte, a mesma ainda está em desenvolvimento, mas tenta se igualar as habilidades cognitivas e resolução de problemas dos quais não estão programadas. Assim como a IA Fraca, a Forte também apresenta duas subcategorias, as máquinas cientes que podem compreender os estímulos para processar as informações e as máquinas autoconscientes que apresentam a ciência de si próprio.

A superinteligência artificial: existindo apenas no campo teórico, o sistema demonstra capacidades cognitivas acima do homo sapiens em praticamente todas as áreas do conhecimento.

1.2 HISTÓRIA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Primeiramente, as discussões sobre as Inteligências artificiais são debatidas desde a Grécia Antiga, com o filósofo Aristóteles, que buscava a substituição da mão de obra escrava por ferramentas autônomas. Mas o seu ponto de partida foi realizado pelos pesquisadores Warren McCulloch e Walter Pitts em 1943, no qual publicaram o artigo "*A logical Calculus of Ideas Immanent in Nervous Activity*" que propôs o modelo de neurônios artificiais, sendo o primeiro modelo matemático para as redes neurais. Em que demonstraram que com a rede de neurônios conectados poderiam ser incluídos por estruturas de redes simples.

Em 1950, o matemático britânico Alan Turing propôs um experimento que veio a ser conhecido como Teste de Turing que permitiria determinar se uma máquina conseguiria imitar o comportamento humano, sendo publicado no artigo "*Computing machinery and intelligence*" (Maquinaria Computacional e Inteligência) na revista Mind.

Em 1956, o cientista John McCarthy criou o termo "inteligência artificial" e na década de 1960 desenvolveu a LISP, sendo considerada a primeira linguagem de programação da Inteligência Artificial. Já em 1966, o primeiro *chatbot* foi criado, pelo

professor do MIT, Joseph Weizenbaum, construiu a Eliza, que era capaz de realizar o processamento de conversações humanas com respostas pré-definidas. Nas décadas de 1960 e 1970, foi criado o primeiro robô capaz de ter percepções visuais, tomada de decisões e locomoção autônoma, chamado de Shakey, foi desenvolvido pelo Stanford Research Institute_ (SRI).

Já nas décadas de 1980, surgiu o primeiro carro autônomo, que tinha a capacidade de utilizar os sensores e as câmeras para navegar de modo mais emancipado, intitulado de ALV (*Autonomous Land Vehicle*) e patrocinado pelo DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency). Concomitantemente, na década de 1990, surgiu o primeiro computador projetado para jogar xadrez, e em um jogo oficial, venceu o campeão mundial de xadrez, Garry Kasparov em 1997.

Dos anos 2000 até os dias atuais, a tecnologia vem avançando cada vez mais, com diversas inovações que mudaram a forma de como a humanidade interage com a inteligência cognitiva artificial, com o surgimento de robôs sociais, como o Kismet, nos anos 2000, desenvolvido pelo MIT Media Lab as assistentes virtuais, como o OpenAI e o ChatGpt, dos anos de 2020 em diante. Atualmente a Inteligência Artificial se consolida como uma parte fundamental do nosso cotidiano, criando as bases para os desenvolvimentos futuros na área.

2 DIREITOS AUTORAIS: UMA VISÃO GERAL

Os direitos autorais são um conjunto de direitos legais que asseguram os direitos morais e patrimoniais dos criadores às suas obras intelectuais, sendo elas artísticas, musicais, patrimoniais e outros. Desse modo, visa o incentivo do trabalho criativo para os autores e acesso à cultura para o interesse social, além da proteção das criações dos autores contra explorações econômicas e de cópias não autorizadas. Como consta no art. 11 da Lei 9.610/98. “O autor é pessoa física criadora de obra literária, artística e científica. Parágrafo único. A proteção concedida ao autor poderá aplicar-se às pessoas jurídicas nos casos previstos por lei”.

Sendo devidamente regulamentada no Brasil, a Lei 9.610/89, a lei de direitos autorais garante a proteção de diversos tipos de obras, como músicas, textos literários, audiovisuais e até mesmo os programas de computador. Ademais, a relação da propriedade intelectual e do autor também está regulamentada no Art. 5, além do

mais, a lei também estabelece um tempo de duração em que pode proteger a obra do autor, após a sua morte, de modo geral, em torno de 70 anos após o falecimento.

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

XXVII - aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar;

XXVIII - são assegurados, nos termos da lei:

a) a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas;

b) o direito de fiscalização do aproveitamento econômico das obras que criarem ou de que participarem aos criadores, aos intérpretes e às respectivas representações sindicais e associativas;

2.1 LEGISLAÇÃO ATUAL SOBRE DIREITOS AUTORAIS NO BRASIL

No Brasil a atual legislação acerca dos Direitos Autorais é Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, conhecida como Lei de Direitos Autorais (LDA). Com a finalidade de garantir a proteção de uma vasta série de obras, incluindo textos literários, artísticos, musicais, audiovisuais e programas de computador. Além disso, a legislação estabelece a duração da proteção, que varia dependendo da obra, sendo geralmente de 70 anos após a morte do autor. Durante esse período, o autor ou seus herdeiros têm o direito exclusivo de explorar economicamente a obra, bem como decidir sobre sua reprodução, distribuição e adaptação.

A Lei 9.610/1998 também trata de questões como a utilização das obras em situações excepcionais, como o uso educacional, as citações e o uso de pequenas porções das obras para fins de pesquisa ou crítica. No qual, apesar da legislação brasileira seguir as diretrizes internacionais de proteção dos direitos autorais, a mesma também oferece exceções e limitações para equilibrar os interesses dos autores com o direito à informação e à educação.

2.2 CONVENÇÕES INTERNACIONAIS SOBRE DIREITOS AUTORAIS

No âmbito internacional, os direitos autorais são regulados por uma série de convenções que buscam harmonizar as legislações nacionais para garantir a proteção

das obras em diferentes países. Com o passar dos anos, foram realizadas várias convenções e acordos entre os países que auxiliam tanto no Direito autoral internacional quanto Nacional. Os principais acordos e convenções foram: A Convenção de Berna para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas, o Acordo TRIPS e o Tratado de Direitos Autorais da OMPI. Em 09 de setembro de 1886, foi criada a Convenção de Berna para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas, na Suíça, sendo adotada por cerca de 172 países que são signatários, é uma das convenções mais antigas que tratam sobre os direitos autorais, no qual, o objetivo do tratado internacional é estabelecer entre os direitos do autor entre as nações signatárias e que sejam protegidas em outros países, respeitando a legislação local.

O Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual ou Acordo TRIPS, foi criado em 1994 durante as negociações da chamada Rodada Uruguai do GATT, mas entrou em vigor em 1995 e foi um marco na regulação dos direitos de propriedade intelectual, tendo como objetivo a melhoria nas condições do comércio internacional, abrangendo a necessidade de promoção adequada dos direitos de propriedade intelectual, além de assegurar os procedimentos para o equilíbrio entre o respeito e o comércio legítimo. Ademais, o acordo também abrange indicações geográficas, patentes, marcas, desenhos industriais, entre outros.

Tratado de Direitos Autorais da OMPI: a Organização Mundial da Propriedade Intelectual ou OMPI surgiu em 1967, com sede em Genebra, na Suíça. Atualmente, sendo composta por 193 Estados-membros e administra 26 tratados internacionais, no qual, busca assegurar a proteção das propriedades intelectuais no âmbito internacional, promovendo a reciprocidade entre os países signatários. Como consta no artigo 3º da Convenção que institui a Organização mundial da Propriedade Intelectual:

Art. 3º A Organização tem por fins: i) promover a protecção da propriedade intelectual em todo o mundo, pela cooperação dos Estados, em colaboração, se for caso disso, com qualquer outra organização internacional; ii) assegurar a cooperação administrativa entre as Uniões.

2.3 DIREITOS MORAIS E PATRIMONIAIS DOS AUTORES

Os direitos autorais se dividem em duas grandes categorias: direitos morais e direitos patrimoniais.

Primeiramente, o que é a Moral? E qual a sua relação com o Direito Moral? O conceito de moral surgiu na Roma Antiga, com o filósofo Cícero (106-43 a.C.). A palavra tem origem do latim *moralis*, que, significa "costumes". Portanto, é a conjunção de normas e valores que guiam o comportamento do ser humano. Concomitantemente, os direitos morais dizem respeito à relação pessoal do autor com sua obra, garantindo o reconhecimento da autoria e a proteção da integridade da obra. Esses direitos têm um caráter inalienável e irrenunciável, ou seja, o autor não pode abrir mão deles ou transferi-los para outra pessoa. O autor tem o direito de ser identificado como o criador da obra e pode se opor a modificações ou alterações que possam prejudicar sua integridade e reputação.

No direito moral, pode ser destacado o direito de paternidade e o direito à integridade da obra. Respectivamente, o primeiro assegura o indivíduo a reivindicar a autoria da obra, como por exemplo, retirar a obra de circulação e se opor a qualquer tipo de modificação da obra que possa lhe prejudicar e o direito à integridade da obra, consiste no direito de assegurar o respeito à obra, no qual, também se opõem a qualquer tipos de modificações que possam prejudicar ou ofender a obra e o autor, no qual, o mesmo autor se opor a qualquer alteração que distorça, mutila ou modifique substancialmente a obra, prejudicando seu valor artístico, moral ou intelectual. Tais direitos são assegurados para o autor, até o fim de sua vida, mas podem permanecer protegidos após o seu falecimento, podendo ser transmitido para os herdeiros.

O direito moral do autor é irrenunciável, inalienável e imprescritível, segundo os artigos 24 a 27 da Lei 9.610/98. Isso significa que o autor não pode abrir mão, vender ou perder o seu direito moral, mesmo que transfira o seu direito patrimonial, que é o direito de explorar economicamente a obra. Portanto, o direito moral do autor dura enquanto o autor viver podendo ser transmissível para seus herdeiros, após a sua morte com base no prazo já previsto na lei.

2.4 DIREITOS PATRIMONIAIS DOS AUTORES

Segundamente, os direitos patrimoniais fazem referência à exploração econômica da obra. No qual, o autor tem o direito de permitir ou proibir a exibição,

reprodução, distribuição e adaptação da obra, o que garante ao autor os proveitos financeiros da obra. Ademais, tais direitos podem ser transferidos, cedidos ou licenciados, o que significa que o autor tem a alternativa de licenciar esses direitos para outras pessoas ou empresas, em troca de compensações financeiras.

Esses direitos têm uma duração limitada, geralmente de 70 anos após a morte do autor, e são passíveis de cessão a terceiros, o que possibilita o uso comercial da obra. Após o término desse período, a obra entra em domínio público, o que significa que qualquer pessoa pode utilizá-la sem a necessidade de autorização ou pagamento aos herdeiros ou detentores dos direitos patrimoniais. A duração limitada dos direitos patrimoniais visa equilibrar o incentivo à criação com o interesse público no acesso a obras culturais e intelectuais.

A divisão entre direitos morais e patrimoniais é fundamental para garantir que os autores tenham a oportunidade de proteger tanto a integridade e o reconhecimento de sua obra quanto seus interesses econômicos. Enquanto os direitos patrimoniais asseguram ao autor o controle sobre o uso comercial de sua obra, autorizando que ele receba uma compensação pela comercialização da obra, além disto, os direitos morais garantem que o autor mantenha sua identidade e a integridade de sua obra, mesmo após o fim dos direitos patrimoniais.

Essa divisão também reflete que a criação artística e intelectual apresenta uma visão além de comercial, como também a expressão pessoal e cultural dos autores, que deve ser protegida de maneira mais excepcionalmente. Assim, os direitos morais desempenham um papel crucial na preservação do vínculo do autor com sua obra, enquanto os direitos patrimoniais asseguram a viabilidade econômica da criação.

2.5 A DURAÇÃO DA PROTEÇÃO DOS DIREITOS AUTORAIS

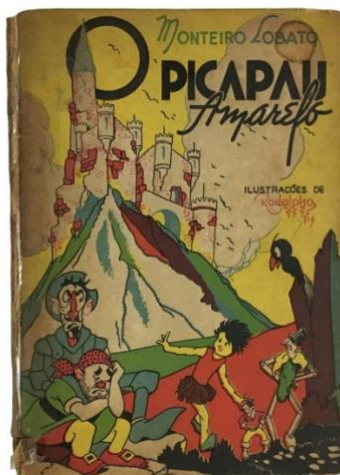
Um dos tópicos mais importantes a serem explanados no Brasil, na Lei 9.610/1998 estabelece que os direitos patrimoniais de uma obra duram 70 anos após a morte do autor, independentemente de quando a obra foi criada ou publicada. Durante esse período, os herdeiros ou sucessores do autor têm o direito de explorar a obra comercialmente e de receber as gratificações financeiras pelos direitos patrimoniais do falecido. Após o decurso do prazo, a obra entra em domínio público,

o que significa que qualquer pessoa pode utilizá-la livremente, sem a necessidade de pagar pelos direitos de exploração.

Concomitantemente, uma das obras mais famosas no Brasil que entraram em domínio público são a série de livros do Sítio do Pica-pau amarelo, criado pelo escritor brasileiro José Bento Renato Monteiro Lobato, popularmente conhecido como Monteiro Lobato, criou entre 1920 e 1947. Uma série de obras infantis brasileiras, que mistura os elementos do folclore, como o Saci Pererê e a bruxa Cuca, além de personagens originais, como a boneca Emília, Narizinho, Pedrinho, entre outros personagens.

As obras entraram em domínio público no dia 1º de janeiro de 2019, exatamente 70 anos após a morte do autor Monteiro Lobato, que faleceu em 4 de julho de 1948.

Imagem 03: 2ª Edição original do Livro Sítio do Picapau Amarelo – Monteiro Lobato



Fonte: Livro O PICAPAU AMARELO, Monteiro Lobato - COMPANHIA EDITORA NACIONAL 2ª Edição ORIGINAL de 1939

Por outro lado, os direitos morais são permanentes e, portanto, não têm prazo de validade. Em razão disto, mesmo após a morte do autor, os herdeiros podem reivindicar o direito de paternidade e a integridade da obra. Isso garante que o autor continue sendo reconhecido, independentemente do tempo que tenha passado desde sua morte, e que sua obra seja tratada com o respeito devido. Como conta nos artigos 41 ao 45 da Lei de nº 9.610/1998.

Os direitos autorais são importantes por desempenhar o papel essencial na

proteção da criatividade humana e no incentivo à produção cultural e científica. No qual, tanto as legislações nacionais e internacionais procuram o equilíbrio entre os interesses dos autores com os do público, para salvaguardar o reconhecimento da autoria juntamente com a possibilidade de exploração econômica das obras, para que assim, também possa assegurar o acesso à cultura e ao conhecimento. Com o decorrer dos anos, as legislações de direitos autorais irão se desenvolver para solucionar os novos desafios, como a digitalização, a disseminação global de conteúdos e a regularização das IA's no direito autoral, continuamente visando a proteção dos direitos dos criadores.

3 INTRODUÇÃO À ANÁLISE DE CASOS JUDICIAIS SOBRE AUTORIA E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA)

Com o decorrer dos anos, os avanços dos sistemas de tecnologia, principalmente das inteligências artificiais estão gerando um grande debate acerca da autoria e das obras criadas pelos sistemas automatizados. Afinal, quem é o titular destas obras? Levando em consideração a análise de casos judiciais, nota-se que as decisões procuram compreender como o direito autoral pode ser aplicado nas criações geradas pelas IA's. Entretanto, o desenvolvimento dessa questão é deveras complexo, e as jurisprudências ainda estão se moldando, já que os sistemas legais existentes não foram desenvolvidos para lidar com esse novo cenário.

Vale ressaltar que, especificamente no Brasil e no resto do mundo, as discussões sobre a autoria de obras confeccionadas por IA ainda são bastante debatidas. Todavia, as decisões tomadas em outros países acerca deste tema têm gerado um grande impacto e influência sobre como a legislação brasileira pode evoluir e se desenrolar.

Outrossim, o Superior Tribunal de Justiça (STJ) ainda não se deparou diretamente com um caso envolvendo IA, mas a aplicação da Lei de Direitos Autorais, que exige a presença de um ser humano como autor, é provável que o Brasil percorrerá em um entendimento semelhante ao dos tribunais estrangeiros, onde a IA não é considerada como titular dos direitos autorais. Assim, no contexto brasileiro, como diz a frase popular: "Cada caso é um caso", a decisão de como atribuir os

direitos autorais dependerá da interpretação do legislador e dos tribunais frente a novas realidades tecnológicas.

3.1 PRECEDENTES LEGAIS E INFLUÊNCIAS NO DEBATE SOBRE DIREITOS AUTORAIS

O conceito de autoria de autoria sempre foi associado a um ser humano que cria, e os direitos autorais têm, de maneira tradicional, sido concedidos a pessoas ou organizações. O Artigo 07 da Lei 9.610/1998 (Lei Brasileira de Direitos Autorais), por exemplo, considera como obras protegidas os textos de obras literárias, artísticas ou científicas, as obras audiovisuais e até mesmo os programas de computador, enquanto o Artigo 11 considera a autoria para todas aquelas criadas pelos indivíduos humanos. Isso gerou uma lacuna legal, pois a IA, não se encaixa nesse quadro, pois não é uma entidade legalmente reconhecida como titular de direitos e a legislação atual sobre direitos autorais não foi planejada para incorporar as produções geradas pela Inteligência Artificial.

Por conseguinte, em 2023 a União Europeia aprovou a primeira Lei de Inteligência Artificial (AI Act.), com o objetivo de que os sistemas de IA sejam seguros respeitadores e transparentes, buscando inibir os abusos sem prejudicar a liberdade de criação devendo ser supervisionados por indivíduos humanos para assegurar condições melhores para o crescimento e o uso desta tecnologia e evitar consequências. A lei de Inteligência Artificial classifica os sistemas de IA dependendo do nível e qualificação de risco.

No Brasil, o Senado Federal aprovou o PL 2338/2023, da autoria do senador Rodrigo Pacheco (PSD-MG), propôs uma abordagem relativamente parecida com a legislação Europeia, no qual, segue princípios flexíveis, possibilitando a adaptação para a regulamentação de inovações futuras, a auto regulação responsável, com a participação ativa do setor produtivo e dos órgãos reguladores, fiscalização eficiente pelo Estado, desse modo, prevê uma fiscalização eficiente por parte do Estado, garantindo o cumprimento das normas sem burocracia excessiva, e o controle social, permitindo que a sociedade participe do monitoramento e aprimoramento da regulamentação.

Além disso, tanto a legislação Europeia quanto a Chinesa exigem que os

conteúdos gerados por IA sejam identificados com marca d'água, visando combater as *Fake News* e as manipulações. Gradualmente, os países estão implementando regulamentações para integrar a tecnologia à sociedade de maneira justa e transparente.

3.2 TRÊS ARTISTAS PROCESSAM AS EMPRESAS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NOS EUA

No dia 13 de janeiro de 2023, três artistas dos Estados Unidos processam empresas por violação dos direitos intelectuais que estão gerando arte com Inteligência artificial, plataformas como *Stable* ou *Stability* IA, *DeviantArt* e o *Midjourney*. O advogado Matthew Butterick representando os artistas Karla Ortiz, Sarah Andersen e Kelly McKernan informa que: “Ouvimos pessoas de todo o mundo: escritores, artistas e programadores, que estão preocupados com essas IA’s, que são treinadas com grandes quantidades de trabalhos protegidos por direitos autorais sem consentimento”.

Durante o julgamento, o magistrado distrital dos EUA, William H. Orrick concluiu que a reclamação era incompleta e deferiu que as partes requerentes pudessem emendar a petição. Posteriormente, a equipe jurídica emendou a queixa com mais que o dobro de páginas, no qual, apresentaram uma queixa alterada de 94 páginas às 44 da queixa original da petição inicial, que incluía argumentos com o procedimento os artistas e sua equipe jurídica, adicionando sete artistas-autores: Gerald Brom, Adam Ellis, Julia Kaye, Gregory Manchess, Grzegorz Rutkowski, Hawke Southworth e Jingna Zhang. No site criado pelos advogados e sua equipe jurídica para a proteção dos artistas relata que:

“Hoje, estamos dando mais um passo para tornar a IA justa e ética para todos. Em nome de três maravilhosos artistas demandantes — Sarah Andersen , Kelly McKernan e Karla Ortiz — entramos com uma ação coletiva contra a *Stability* AI , *DeviantArt* e *Midjourney* pelo uso do *Stable* Diffusion , uma ferramenta de colagem do século XXI que remixa as obras protegidas por direitos autorais de milhões de artistas cujo trabalho foi usado como dados de treinamento. Juntando-se como co-advogados estão os excelentes litigantes Brian Clark e Laura Matson da Lockridge Grindal Nauen PLLP”.

A retificação da queixa contém a argumentação e o procedimento de como tais empresas possivelmente obtêm os materiais autorais dos requerentes para a produção de novas obras sem a devida autorização dos artistas ou de alguma compensação financeira. Ademais, a emenda apresenta cerca de 17 acusações, sendo 5 delas com relação aos direitos autorais. As partes demandantes do processo questionam a habilidade dos sistemas de gerar as obras no estilo dos artistas selecionados, exemplo disto é a Ponte do Brooklyn gerada no Prompt de texto abaixo utilizando o estilo do artista Roy Lichtenstei.

Imagem 04: Imagem gerada pelo sistema DreamUp



Fonte: Imagem de saída gerada pelo DreamUp; prompt de texto: “Pintura da Ponte do Brooklyn no inverno no estilo de Roy Lichtenstein.”

3.3 TITULARIDADE DAS OBRAS DESENVOLVIDAS POR MÃOS HUMANAS E PELA IA

A titularidade dos direitos autorais em obras geradas por IA continua sendo uma questão controversa. Em termos jurídicos, a pergunta principal é se a IA deve ser considerada como autora ou se a autoria deve ser atribuída ao programador ou ao usuário que a utilizou para criar a obra. No ano de 2019, uma decisão proferida pela magistrada Beryl Howell, no qual, processo judicial ocorreu nos Estados Unidos, após a recusa dos direitos autorais para o cientista da computação Stephen Thaler em uma obra gerada por IA no seu sistema de computador em um processo contra o escritório de Direitos autorais dos Estados Unidos da América, mesmo quando a criação ocorre sem a intervenção direta de humanos, esse cenário resultou na reafirmação de que a obra precisa ser criada por uma pessoa física ou jurídica para que a proteção dos direitos autorais seja aplicável.

A arte criada por inteligência artificial (IA) não é protegida por direitos autorais porque não possui autoria humana, decidiu um tribunal em Washington, nos Estados Unidos. A resolução foi apresentada pela juíza Beryl Howell, em um processo movido contra o Escritório de Direitos Autorais dos Estados Unidos, após terem se recusado a conceder os direitos autorais ao requerente Stephen Thaler para uma imagem gerada por IA.

O cientista da computação que também é o autor do processo, Stephen Thaler, procurava obter os direitos autorais de uma imagem produzida pelo seu sistema computacional, intitulado de "*Creativity Machine*" (Máquina da Criatividade, em tradução livre). Conforme o andamento do processo, o requerente afirmou que a máquina gerou uma obra de arte visual por conta própria, pelo qual ele queria os direitos autorais, listando o sistema de computador como o autor. Portanto, esse dilema vai além das questões práticas e também toca em aspectos filosóficos e legais sobre o que constitui a autoria de uma obra. Tradicionalmente, a autoria está ligada à criatividade e à intencionalidade, características que uma IA, por mais avançada que seja, não possui de forma genuína, pois suas ações são sempre orientadas ou programadas por seres humanos. A questão central, portanto, é até que ponto uma IA pode ser considerada a criadora de uma obra sem a intervenção direta de um humano.

3.4 RESPONSABILIDADE EM CASO DE VIOLAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS POR IA

Além disso, há um ponto importante a considerar, que seria o da responsabilização de algum agente em caso de violação de direitos autorais por conta de obras "criadas" por inteligência artificial. Nesse complexo caso, ainda permanece a questão, quem deveria ser responsabilizado - a empresa criadora da tecnologia ou o usuário que utilizou a ferramenta para "criar" a obra? Geralmente a responsabilidade tende a recair sobre aqueles que criaram e operam essa tecnologia. Apesar disso, em muitos casos, as empresas das plataformas de IA que geram conteúdo são protegidas por cláusulas de isenção de responsabilidade e lacunas na legislação, no qual, alegam que a violação foi fruto de ações realizadas por usuários e não da própria plataforma.

No entanto, conforme a jurisprudência se torna mais sólida, é provável que os

tribunais passem a exigir maior responsabilidade das plataformas, como já ocorre em outras áreas, por exemplo nas plataformas de *streaming* e redes sociais. Assim, o Artigo 186 do Código Civil brasileiro: “Aquele que, por ação ou omissão voluntária, negligência ou imprudência, violar direito e causar dano a outrem, ainda que exclusivamente moral, comete ato ilícito (2002)”, trata da responsabilidade civil por danos causados por ato ilegal, poderia ser aplicado para responsabilizar as pessoas ou entidades envolvidas na criação dessa ferramenta, outrossim, ainda fica aberta a possibilidade da criação de legislação específica sobre o tema.

Em vários casos, como os já citados acima, conforme ocorre o desenvolvimento das jurisprudências, tanto a nacional quanto a de outros países, é possível que tenha a responsabilização das próprias empresas e plataformas que desenvolvem esta tecnologia. Um exemplo dessa regulamentação é o Projeto de Lei 2.338/2023, que estabelece normas para a responsabilização das entidades.

3.5 DISCUSSÃO SOBRE A ÉTICA NA UTILIZAÇÃO DE IA PARA CRIAÇÃO DE CONTEÚDO

Além dos desafios legais, há também o debate ético sobre a utilização da IA na criação de conteúdo, sendo um dos principais pontos a serem debatidos é até que ponto é permitido que as máquinas criem obras sem haver um indivíduo humano por trás delas, quando, historicamente, os direitos autorais têm sido uma forma de recompensar a criatividade humana. Uma questão adicional envolve o impacto da IA na indústria criativa, com preocupações sobre a substituição de empregos humanos por algoritmos, especialmente em áreas como a literatura, artes e música. Ademais, até que nível pode ser concedido a titularidade e autoria de uma obra criada por seres humanos e máquinas? Levando em consideração o projeto de Lei 2.721/24, busca alterar a lei de Direitos Autorais para estabelecer que o autor de obra artística, científica, musical e entre outros, será sempre um ser humano, com ou sem a utilização do sistema de Inteligência Artificial.

Outrossim, a utilização de IA pode levantar questões sobre a transparência e a autenticidade do conteúdo criado. Quando um sistema automatizado gera uma obra, muitas vezes o público não sabe se o criador da obra é um humano ou uma máquina, o que pode afetar a percepção sobre o valor e a legitimidade do conteúdo. No entanto,

a utilização ética da IA depende também de como as ferramentas são projetadas e do contexto no qual são aplicadas, o que ainda está em constante evolução nas discussões jurídicas e filosóficas.

3.6 OS DESAFIOS LEGAIS E FUTURO DA PROTEÇÃO DE OBRAS CRIADAS POR IA

A proteção das obras desenvolvidas pelos sistemas tecnológicos Inteligentes precisa levar em consideração a duração da proteção, a transferência dos direitos autorais, entre outros fatores para adaptar o papel das IA's. Outrossim, futuramente, é possível que as leis sejam cada vez mais específicas para a utilização e criação das obras realizadas por este sistema com ou sem a figura humana no processo criativo. Desse modo, os tribunais de seus respectivos países terão que se adaptar à nova realidade por meio de convenções e trabalhos, além das legislações de cada nação com suas semelhanças e nuances.

Portanto, pode-se dizer que, por meio dos debates e das decisões judiciais poderá acarretar em uma maior responsabilização e supervisão das empresas e plataformas que utilizam a tecnologia, no qual, continuarão a se desenrolar para que o sistema legal seja mais objetivo, transparente e inclusivo. Desse modo, é possível o equilíbrio entre a inovação tecnológica das Inteligências artificiais e a proteção dos direitos autorais, garantindo a justiça e incentivando a criatividade em um mundo cada vez mais automatizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando o estudo na análise do tema, é possível afirmar que a Inteligência artificial, com o decorrer dos anos, vem evoluindo e sendo cada vez mais presente em produções artísticas, técnicas, científicos e em vários outros setores, no qual, apresenta desafios às noções tradicionais de autoria e da propriedade intelectual. Diante desse cenário, urge a necessidade de amparo legal e reformulação dos marcos legais que regulam os direitos autorais, uma vez que as legislações foram criadas em um contexto onde a criação era inteiramente do ser humano.

Por conseguinte, o debate acerca deste sistema se desenvolve em vários aspectos da sociedade, principalmente no âmbito do direito autoral e das questões éticas, econômicas e sociais, como a proteção do trabalho humano e o impacto na indústria criativa. Vale ressaltar que, é fundamental garantir que tais sistemas sejam utilizados de forma responsável, transparente e imparcialmente, dessa forma, respeitando os direitos e a dignidade humana. Desse modo, quando bem orientada pelos princípios éticos e morais, a IA pode potencializar o progresso social, otimizar processos e promover maior equidade no acesso a serviços essenciais, contribuindo assim para um futuro mais eficiente e justo.

Portanto, é essencial que diversos setores da própria sociedade, como legisladores, desenvolvedores de tecnologia e a população em geral, participem ativamente do debate sobre o uso e os limites da inteligência artificial. Essa colaboração em diferentes áreas é importantíssima para garantir que o avanço tecnológico ocorra de maneira equilibrada, desse modo, respeitando os valores fundamentais da justiça e da ética. Dessa maneira, somente com esse comprometimento será possível garantir que a inovação tecnológica não substitua, mas sim complemente e valorize o ser humano em seu papel criativo e transformador.

REFERÊNCIAS

ALVES, Priscila Mello. **Inteligência Artificial e Redes Neurais**. IPEA, 2020. Disponível em: <https://www.ipea.gov.br/cts/pt/central-de-conteudo/artigos/artigos/106-inteligencia-artificial-e-redes-neurais>. Acesso em: 05 mar. 2025.

ALVES, Rodrigo da Costa; COSTA, Gilson Araújo. **Inteligência artificial e autoria: breve análise da legislação internacional e o PL 2338/23**. Migalhas, 2023. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/397458/inteligencia-artificial-e-autoria-analise-da-legislacao-internacional>. Acesso em: 16 mar. 2025.

ANDRADE, Lisane. **Quais são os 4 tipos de inteligência artificial?** Conheça os detalhes e Aplicações Práticas. Niara AI, 2024. Disponível em: <https://niara.ai/blog/tipos-de-inteligencia-artificial/>. Acesso em: 03 mar. 2025.

ASIMOV, Isaac. Eu, Robô. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

BALDISSERA, Olívia. **Os 3 tipos de Inteligência Artificial**. PÓSPUCPRDIGITAL, 2023. Disponível em: <https://posdigital.pucpr.br/blog/tipos-de-inteligencia-artificial>. Acesso em: 03 mar. 2025.

BUTTERICK, Matthew. **Because AI needs to be fair & ethical for everyone**. Stable Diffusion Frivolous, 2023. Disponível em: <http://www.stablediffusionfrivolous.com/>. Acesso em: 20 mar. 2025.

BRASIL. **Brasil assina tratado histórico sobre propriedade intelectual de recursos genéticos e conhecimentos tradicionais**. Gov.Br, 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/noticias/2024/05/brasil-assina-tratado-historico-sobre-propriedade-intelectual-de-recursos-geneticos-e-conhecimentos-tradicionais>. Acesso em: 16 mar. 2025.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 2338, de 2023. Dispõe sobre o uso da Inteligência Artificial**. Brasília: Senado Federal, 2023. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9347622&ts=1733877727346&disposition=inline>. Acesso em: 26 mar. 2025.

CESAR, Ana Carolina; ELIO, João. **Direitos autorais: Inteligência Artificial altera criação de conteúdo**. Klalaw, 2024. Disponível em: <https://klalaw.com.br/direitos-autorais-inteligencia-artificial-criacao-conteudo/>. Acesso em: 25 de março de 2025.

CRAVO, Edilson. **Redes neurais: o que são, para que servem e qual a importância**. Kalatec, 2023. Disponível em: <https://blog.kalatec.com.br/redes-neurais/>. Acesso em: 03 de março de 2025.

CNN BRASIL. Foto do robô Sophia. Disponível em: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTqfa8JP8lwy6RJqW_HBhvlxwfgRIso_AkRXQ&s. Acesso em ago de 2025.

DIAS, Carlos Magno Corrêa. **Artigo - Sophia vai habitar o planeta formando um batalhão de iguais**. SEESP, 2021. Disponível em: <https://www.seesp.org.br/site/index.php/comunicacao/noticias/item/20211-artigo-sophia-vai-habitar-o-planeta-formando-um-batalhao-de-iguais>. Acesso em: 03 de março de 2025.

ESTADÃO. **Obra de Monteiro Lobato cai em domínio público e já terá novas edições**. Veja, 2019. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/obra-de-monteiro-lobato-cai-em-dominio-publico-e-ja-tera-novas-edicoes>. Acesso em: 16 de março de 2025.

FREITAS, Felipe. **China decide: todo conteúdo gerado por IA terá rótulo especial**. Tecnoblog, 2025. Disponível em: <https://tecnoblog.net/noticias/china-decide-todo-conteudo-gerado-por-ia-tera-rotulo-especial/>. Acesso em: 24 de março de 2025.

GIANNELLA, Bruno. **IA Fraca e IA Forte: o presente e o futuro**. Medium, 2024. Disponível em: <https://medium.com/@bruno.giannellam/ia-fraca-e-ia-forte-o-presente-e-o-futuro-787b99418e3e>. Acesso em: 25 de março de 2025.

HANSON ROBOTICS. Sophia. Disponível em: <https://www.hansonrobotics.com/sophia/>. Acesso em: 28 out. 2025.

LOBATO, Monteiro. **O picapau amarelo**. Companhia Editora Nacional 2ª ed. 1939. Disponível em: <https://www.casadovelho.com.br/20e9ba/livro-o-picapau-amarelo->

monteiro-lobato-companhia-editora-nacional-2-edicao-original-de-1939. Acesso em: 16 de março de 2025.

LOPES, Renata. **História da IA:** de Alan Turing aos dias atuais. ASIMOV, 2024. Disponível em: <https://hub.asimov.academy/blog/historia-da-inteligencia-artificial/#:~:text=Deep%20Blue:%20o%20computador%20que,algoritmos%20de%20aprendizado%20e%20processamento>. Acesso em: 05 de março de 2025.

O TEMPO. **Regulação da IA:** equilíbrio necessário para a inovação e proteção. Partido dos Trabalhadores, 2025. Disponível em: <https://pt.org.br/regulacao-da-ia-equilibrio-necessario-para-a-inovacao-e-protecao-por-reginaldo-lobes/>. Acesso em: 23 de março de 2025.

O GLOBO. **Tribunal dos EUA rejeita direito autoral para arte gerada por IA sem intervenção humana.** O Globo, 2025. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/noticia/2025/03/19/tribunal-dos-eua-rejeita-direito-autoral-para-arte-gerada-por-ia-sem-intervencao-humana.ghtml>. Acesso em: 24 de março de 2025.

PARLAMENTO EUROPEU. **EU AI Act:** first regulation on artificial intelligence. European Parliament, 2023. Disponível em: <https://www.europarl.europa.eu/topics/en/article/20230601STO93804/eu-ai-act-first-regulation-on-artificial-intelligence>. Acesso em: 23 de março de 2025.

PLAZA, Willian R. **China exigirá rótulo obrigatório em todo conteúdo gerado por IA; veja como funcionará.** Hardware.com.br, 2025. Disponível em: <https://www.hardware.com.br/tecnologia/china-rotulo-conteudo-gerado-ia/>. Acesso em: 23 de março de 2025.

RODRIGUES, Jamille Porto. **IA, AGI e ASI:** desafios jurídicos e propostas regulatórias para um futuro sustentável. Migalhas, 2025. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/422469/desafios-juridicos-e-propostas-regulatorias-para-um-futuro-sustentavel>. Acesso em: 25 de março de 2025.

SANTOS, Bruno Botelho dos. **Este personagem de elementos era um dos maiores medos da Disney – e precisou de inteligência artificial para ser criado.** ADOROCINEMA, 2023. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-1000029594/>. Acesso em: 02 de março de 2025.

SOUZA, Fernanda de. **Ética e Inteligência artificial (IA) para profissionais de tecnologia:** navegando no mundo digital de forma responsável. Alura, 2023. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/etica-e-inteligencia-artificial>. Acesso em: 25 de março de 2025.

SPADONI, Pedro; LIMA, Bruno Ignácio de. **Midjourney:** imagens produzidas com IA podem ser usadas comercialmente? Olhar Digital, 2023. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2023/02/06/internet-e-redes-sociais/midjourney-imagens-produzidas-com-ia-podem-ser-usadas-comercialmente/>. Acesso em: 17 de março de 2025.

TERRA. **Arte criada por IA não é protegida por direitos autorais, decide juíza nos EUA.** Terra, 2023. Disponível em: <https://www.terra.com.br/byte/arte-criada-por-ia-nao-e-protegida-por-direitos-autorais-decide-juiza-nos-eua,90cf4a41847d936d4d1e050c40d74965l52w1pfv.html>. Acesso em: 06 de abril de 2025.

VEJA. **Demasiado Humano:** há 20 anos, Kasparov era esmagado por Deep Blue. Veja, 2017. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/reveja/demasiado-humano-ha-20-anos-kasparov-era-esmagado-por-deep-blue>. Acesso em: 03 de março de 2025.

VIEGAS, Cláudia Mara de Almeida Rabelo. **Propriedade Intelectual:** direitos morais e patrimoniais do autor. JUSBRASIL, 2019. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/propriedade-intelectual-direitos-morais-e-patrimoniais-do-autor/760054169>. Acesso em: 16 de março de 2025.

WILLIAMS, Sophia. **AI and Artists' IP:** Exploring Copyright Infringement Allegations in Andersen v. Stability AI Ltd. Center for art law, 2024. Disponível em: <https://itsartlaw.org/2024/02/26/artificial-intelligence-and-artists-intellectual-property-unpacking-copyright-infringement-allegations-in-andersen-v-stability-ai-ltd/>. Acesso em: 18 de março de 2025.

WIPO. **World Intellectual Property Organization (WIPO).** WIPO. Disponível em: <https://www.wipo.int/wipolex/en/text/283854>. Acesso em: 16 de março de 2025.