

**Jorge Henrique Imbiriba dos Santos**

[2024004967@ifam.edu.br](mailto:2024004967@ifam.edu.br)  
[Orcid: 0009-0008-4903-8436](https://orcid.org/0009-0008-4903-8436)

Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Amazonas, Manaus, Amazonas, Brasil.

**Rian Rodrigues da Costa**

[2024003360@ifam.edu.br](mailto:2024003360@ifam.edu.br)  
[Orcid: 0009-0008-0340-7566](https://orcid.org/0009-0008-0340-7566)

Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Amazonas, Manaus, Amazonas, Brasil.

**Mirlem Rodrigues Ribeiro Pereira**

[mirlem.pereira@ifam.edu.br](mailto:mirlem.pereira@ifam.edu.br)  
[Orcid: 009-0008-3558-0515](https://orcid.org/009-0008-3558-0515)

Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Amazonas, Manaus, Amazonas, Brasil.

# Propriedade intelectual e inteligência artificial: uma nova realidade na produção artística

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo principal explicar o quanto a exposição de dados faz-se presente no âmbito da Internet, apresentando riscos quanto à proteção dos direitos sobre as criações da mente, como invenções, obras literárias e artísticas, projetos, símbolos, nomes e imagens utilizadas no comércio, é conhecida como propriedade intelectual. O avanço da Inteligência Artificial acende o alerta para a vigência dos direitos autorais, pelo fato de sua tecnologia ser baseada em um grande Banco de Dados retirado justamente do espaço virtual. No Brasil, o tópico de regularização está numa vigente discussão pela Lei 9.610/98 que aborda dos direitos autorais das criações artísticas intelectuais, e a Lei 9.609/98 que aborda os direitos autorais de programas de computação. As duas leis garantiam a proteção dos direitos através da exclusividade de exploração, o que, de acordo com muitos artistas, não tem sido respeitado como utilizações de inteligências artificiais.

**PALAVRAS-CHAVE:** Propriedade Intelectual, Direitos autorais, IA, PI.

## INTRODUÇÃO

A ascensão da inteligência artificial tem suscitado intensos debates sobre a própria essência da criatividade e dos direitos autorais. Enquanto a arte se fundamenta na autenticidade de seus criadores, o surgimento e o crescimento exponencial do Machine Learning apresenta novos desafios éticos e legais.

Nesse contexto, os algoritmos são capazes de identificar padrões, analisar dados e produzir obras de forma análoga àquelas criadas pelos artistas, o que acarreta a controvérsia em torno dos direitos de Propriedade Intelectual. Torna-se, portanto, imprescindível uma análise estruturada das legislações existentes, a fim de garantir reconhecimento e um ambiente equitativo para todos os artistas. Faz-se necessário também envolver os próprios artistas no debate sobre a legislação de seus direitos autorais, permitindo e garantido a proteção para que as suas perspectivas e preocupações sejam devidamente consideradas para reformulação das leis vigentes, trazendo consigo um ambiente mais justo e inclusivo às realidades complexas trazidas pela inteligência artificial.

Assim como uma via de mão dupla, a inteligência artificial tem tanto seus aspectos positivos quanto negativos. Ainda que possa representar desafios significativos para os artistas em relação aos direitos autorais, pode também situar-se como uma poderosa aliada em seu processo criativo. Como afirma Mo Gawdat em seu livro *Scary Smart*: "A IA não substituirá os humanos, mas os humanos que utilizam a IA de forma inteligente substituirão aqueles que não a utilizam." Essa reflexão nos traz a importância de uma abordagem proativa, a qual artistas possam tirar proveito das boas partes da IA fazendo dela sua aliada para expandir a criatividade e alcançar novos públicos. Entretanto, é crucial estabelecer limites para os aspectos negativos da inteligência artificial, de forma a garantir que sua implementação não comprometa os direitos dos artistas, tampouco a autenticidade de suas criações.

## METODOLOGIA

Partindo dos conceitos de Machine Learning, fora observado o quanto a implementação e, a construção dos Banco de Dados das respectivas IA's geracionais de imagem apresentam desafios para a classe artística visual. Pois, graças à divulgação de seus trabalhos nas diversas redes sociais existentes e operantes, está sujeita a terem suas obras captadas, tendo sua Propriedade Intelectual violada.

A Convenção da Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI, ou, na versão inglesa, WIPO) admite como Propriedade intelectual, o conjunto dos direitos relativos à: obras literárias, artísticas e científicas, às interpretações dos artistas intérpretes e às execuções dos artistas executantes, aos fonogramas e às emissões de radiodifusão, às invenções em todos os domínios da atividade humana, às descobertas científicas, aos desenhos e modelos industriais, às marcas industriais, comerciais e de serviço, bem como às firmas comerciais e denominações comerciais, à proteção contra a concorrência desleal e todos os outros direitos inerentes à atividade intelectual nos domínios industrial, científico, literário e artístico.

A propriedade intelectual refere-se à proteção dos direitos sobre as criações da mente, tais como invenções, obras literárias e artísticas, projetos, símbolos, nomes e imagens utilizadas no comércio. No Brasil, há muito se discute a regulamentação acerca do tema. A Lei 9.609/98 trata dos direitos autorais de programas de computação, enquanto a Lei 9.610/98 trata dos direitos autorais das demais criações intelectuais artísticas, que ambas conferem a proteção dos direitos por meio da exclusividade de exploração, o que, segundo muitos artistas, não vem sendo respeitado com o uso das inteligências artificiais.

As artes criadas a partir da inteligência artificial não são criadas do nada, não surgem do zero, elas são desenvolvidas através de um longo processo de aprendizado, utilizando diversas fontes que a inteligência já teve conhecimento para, a partir disso, conseguir um resultado. Apesar de ser uma excelente aliada para facilitar a vida de muitas pessoas, que criam artes inovadoras, não passam de uma concentração de informações e padrões que foram aprendidas a partir de obras de outros artistas, tais esses que precisam ter seu direito de autoria respeitado e protegido. Do mesmo modo, faz-se necessária a adoção de regulamentos para a inteligência artificial, com a finalidade de preservar as artes originais e evitar a reprodução inadequada ou apropriação não autorizada das obras de artistas.

Vale ressaltar o quanto o trabalho de artistas visuais do ramo digital foi imensamente prejudicado, por conta de suas obras serem apresentadas ao mundo apenas de maneira virtual, estão ainda mais sujeitas à ação de captura de dados e aprendizagem de máquina.

Tomou-se como experiência fazer a seguinte solicitação para as seguintes IA's: "Reproduza a arte do Ayrton Senna do artista brasileiro Kobra". Assim como, será dissertado sobre um caso recente relacionado ao artista digital brasileiro Will Rios.

## RESULTADOS

Tendo em vista que a arte se propõe a existir e permanecer de seus devidos significados, o seu processo de criação está diretamente ligado à originalidade do autor, levando aos direitos que o tal possui. O Aprendizado de Máquina, a partir do contexto que está presente na internet e nas redes sociais, gera discussões acerca de até onde uma IA Geracional está aprendendo, processando e desenvolvendo informações diversas para o usuário, e onde esses dados se tratam de uma apropriação indevida de títulos originais do ramo artístico (Tabela 1).

**Tabela 1** – Exemplos de IA de Geracional de Imagem

Nome	Ano de fundação	Empresa Responsável
Leonardo AI	2023	Leonardo Interactive Pty Ltd
MidJourney	2021	MidJourney, Inc.
StarryAI	2021	Glimpse Technologies Inc.
Figma	2012	Figma Inc.
Fotor	2012	Everimaging Ltd.

Fonte: Elaborada pelos autores (2024)

O exemplo mais recente de recriação de obra foi quando uma equipe da Microsoft revelou, em 2016, o The Next Rembrandt, um novo quadro do pintor

holandês Rembrandt (1606-1669), criado partir de um rigoroso banco de dados montado com 346 quadros do pintor, e partir do padrão de suas obras e características próprias, a Inteligência Artificial, por meio de algoritmos de reconhecimento facial, foi capaz de reproduzir padrões que aprendeu nos treinamentos e resultando na pintura digital (Figura 1).

**Figura 1 – The Next Rembrandt**



Fonte: Microsoft (2016).

Tendo em vista que o exemplo apresentado se trata de um artista que já falecido a mais de 350 anos, que não pode mais recorrer a ações referentes aos seus direitos autorais, apresenta-se o artista contemporâneo Eduardo Kobra, que ficou mundialmente conhecido por seu estilo único e por representar com altíssima qualidade as personalidades em murais em diversas cidades do mundo.

A partir da circulação das artes originais na Internet (Figura 2), a montagem de um banco de dados faz-se presente, permitindo que o processamento de algoritmos de aprendizado de máquina alinhe-se a técnicas de processamento de linguagem natural para entender as necessidades do usuário e traduzi-las em imagens.

**Figura 2 – Mural original presente na cidade de Miami**



Fonte: Perfil Brasil (2024)

Ao solicitar para a Leonardo AI, já citada na Tabela 1, o resultado obtido (Figura 3) possui características semelhantes aos traços do artista conforme fora demandado, apresentando também uma réplica de sua assinatura, tornando-se assim um risco para a comunidade artística geral no que diz respeito aos seus direitos autorais, essenciais para o destaque, divulgação, reprodução consciente e principalmente renda para aqueles que vivem estreitamente da sua autoria.

**Figura 3** – Arte Digital gerada pela Leonardo AI



Fonte: Leonardo AI (2024)

No Brasil consta desde 1998, a lei de nº 9.610 que admite o Direito de Autor abarca as obras literárias, artísticas e científicas e direitos conexos, ente aos direitos dos artistas, intérpretes e executantes, dos produtores fonográficos e das empresas de radiodifusão (art. 89, da Lei 9.610/98), salientando-se que o legislado que, em relação aos direitos conexos a proteção da lei aos deixa intacta e não afeta as garantias asseguradas aos autores das obras literárias, artísticas ou científicas (DANTAS e GOUVEIA, 2024 , p.3). Porém, em relação a ações de softwares, encontra-se em trâmite no Senado Federal o Projeto de Lei nº 2338/2023, que propõe regulamentar ações do Machine Learning na rede em caráter nacional para o desenvolvimento, implementação e uso responsável de sistema, e principalmente para proteger a população no que diz respeito a informações unidas no Banco de Dados das devida IA's disponíveis na rede.

Nos últimos meses, o caso do ilustrador brasileiro Will Rios (@willriosart), que viu sua obra sobre o Superman ser plagiada por uma Inteligência Artificial (Figura 4), expôs uma problemática crescente no mundo da arte. A apropriação indevida de trabalhos artísticos por algoritmos levanta questões cruciais sobre direitos autorais, propriedade intelectual e a valorização do trabalho criativo.

Em uma breve conversa com o ilustrador descobriu-se que o próprio diretor do novo filme curtiu a postagem, alcançando países como os Estados Unidos, França e Espanha. O que demonstra que o potencial de viralização auxilia na construção do Banco de Dados das IA's. Essa situação gera insegurança entre os artistas, que veem seu trabalho sendo explorado sem qualquer compensação e sem o reconhecimento de sua autoria.

Figura 4 – Divulgação de Will Rios



Fonte: Instagram (2024)

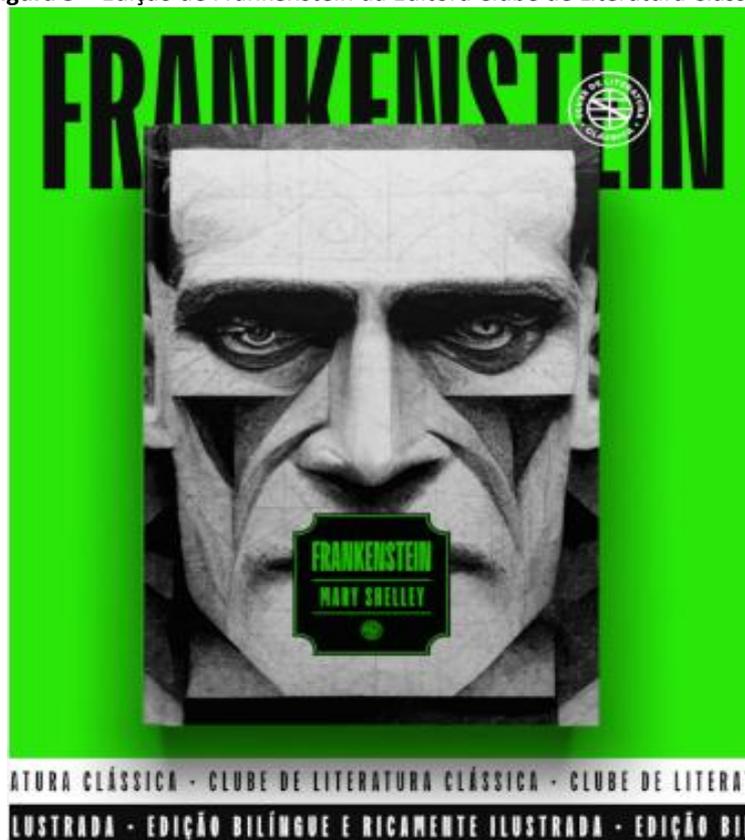
A coleta massiva de dados para alimentar as IA's generativas, muitas vezes sem o consentimento explícito dos artistas, configura uma violação ética e legal. É fundamental que a legislação seja adaptada para acompanhar essa nova realidade e garantir a proteção dos direitos autorais na era digital. Além disso, as plataformas que utilizam essas tecnologias devem implementar mecanismos mais eficazes para identificar e remover conteúdos gerados por IA que violem direitos autorais.

O caso de Will Rios revela um dos desafios mais prementes da era digital: a coexistência entre a criatividade humana e a inteligência artificial. A capacidade das IAs de gerar imagens realistas a partir de bancos de dados imensos levanta questões profundas sobre a originalidade, a autenticidade e o valor da arte. Ao treinar seus algoritmos com milhões de imagens, as IA's absorvem os estilos, as técnicas e as ideias de inúmeros artistas, muitas vezes sem dar-lhes o crédito devido. Essa prática não apenas desvaloriza o trabalho dos criadores, mas também empobrece a diversidade cultural e artística.

Muitos já consideram que a arte está perdendo sua verdadeira essência, tanto pelos plágios de estilos, características praticamente constantes e definidas, e por até prêmios já terem sido conquistados para os adeptos desta. Tal qual como fora visto ao polêmico vencedor do concurso de arte da Feira Estadual do Colorado, nos Estados Unidos, na categoria de artistas digitais emergentes. Intitulada de "Théâtre d'Opéra Spatial", o designer Jason M. Allen recorreu ao **Midjourney**, para criá-la em apenas alguns segundos.

No Brasil, há o caso mais recente em que a Câmara Brasileira do Livro (CBL), instituição que organiza o Prêmio Jabuti, desclassificou na premiação de 2023 uma edição de Frankenstein da categoria Ilustração por contar com arte feita por inteligência artificial (Figura 5). O livro, publicado pelo Clube de Literatura Clássica, teve suas ilustrações desenvolvidas pelo designer Vicente Pessoa também utilizando o Midjourney.

Figura 5 – Edição de Frankenstein da Editora Clube de Literatura Clássica



Fonte: Estadão (2023)

Essa situação acabou por acrescentar no regulamento das próximas disputas a proibição de ferramentas de Inteligência Artificial, já que ao proibir o uso de IA, o prêmio busca preservar a valorização da criatividade humana e da originalidade das obras literárias. No entanto, essa decisão levanta importantes questionamentos sobre os limites da criação artística em uma era cada vez mais digitalizada. A proibição da IA pode ser vista como uma tentativa de preservar a tradição e a autenticidade da literatura, mas também pode ser interpretada como uma resistência a novas formas de expressão artística. Além disso, a definição de "originalidade" torna-se cada vez mais complexa em um mundo onde a produção cultural é constantemente influenciada por diversas fontes e ferramentas. A proibição da IA no Prêmio Jabuti reflete o desafio de conciliar a tradição com a inovação, a criatividade humana com a inteligência artificial.

## CONCLUSÕES

Primeiramente, discutimos a capacidade da IA de criar obras originais e as implicações disso para os direitos autorais. As obras geradas por IA levantam questões sobre autoria e titularidade, uma vez que as máquinas, por si só, não podem ser titulares de direitos autorais e acabam por ferir a legislação e prejudicar artistas. A tecnologia do Machine Learning, sua principal ferramenta, está presente no âmbito digital para expandir o seu Banco de Dados, porém a partir dos dados coletados tornar-se nítido o risco eminente quanto a de violação de Propriedade Intelectual que os artistas estão sujeitos ao publicar diretamente suas obras na web. Conclui-se que devido a essa exposição a IA também pode ser utilizada para

reforçar a proteção da propriedade intelectual, através de tecnologias de monitoramento. Ferramentas que, quando usadas corretamente, podem ajudar a identificar violações de PI e fortalecer a aplicação de direitos em escala global. Concluímos que, enquanto a IA continua a avançar e influenciar todos os aspectos da sociedade, a legislação e a prática da propriedade intelectual devem acompanhar esse ritmo. Um diálogo contínuo entre tecnólogos, legisladores, acadêmicos e a sociedade em geral é crucial para desenvolver estruturas legais e éticas que promovam a inovação e o controle.

# Intellectual property and artificial intelligence: new reality in artistic production

## ABSTRACT

The main objective of this work is to explain how much the exposure of data is present in the scope of the Internet, presenting risks regarding the protection of rights over the creations of the mind, such as inventions, literary and artistic works, projects, symbols, names and images used in commerce, it is known as intellectual property. The advancement of Artificial Intelligence raises the alert for the validity of copyright, due to the fact that its technology is based on a large Database taken precisely from the virtual space. In Brazil, the topic of regularization is in an ongoing discussion by Law 9.610/98 that addresses the copyright of intellectual artistic creations, and Law 9.609/98 that addresses the copyright of computer programs. The two laws guaranteed the protection of rights through the exclusivity of exploitation, which, according to many artists, has not been respected as uses of artificial intelligence.

**KEYWORDS:** Intellectual Property, Copyright, AI, PI.

## AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de expressar a nossa gratidão a todos que contribuíram direta ou indiretamente para a realização deste trabalho, à disponibilidade de Will Rios ao dialogar conosco e se interessar pelo assunto, às orientações da nossa Tutora Prof.<sup>a</sup> Msc. Mirlem Rodrigues Ribeiro Pereira por todo o apoio e suporte profissional, incentivos vindos de nossas famílias, a oportunidade de fazer parte do Instituto Federal do Amazonas e principalmente do Projeto Aranouá, nos qualificando profissionalmente em nossas áreas e dando a oportunidade de inserir-nos ainda mais no ambiente acadêmico e profissional.

## REFERÊNCIAS

WACHOW, Marcos; PERDIGÃO LANA, Pedro. **“A Propriedade Intelectual na Sociedade informacional”**, p 53-74, 1ª edição. Curitiba-PR, 2024.

BRESSANIN, Marcelo; SARZI-RIBEIRO A., Regilene. **“Inteligência Artificial, Arte e Tecnologia: Visualidade, Audiovisualidades e Sonoridades. En Inteligência artificial e suas aplicações interdisciplinares”**, João Pedro Albino & Vânia Cristina Pires Nogueira Valente, 157-177. Rio de Janeiro: E-Publicar. Disponível em: <https://doi.org/10.47402/ed.ep.c2023210310201>

BUAINAIN, Antônio; CARVALHO, Sérgio M. Paulino de. **“Propriedade Intelectual em um Mundo Globalizado”**. Parcerias Estratégicas v. 5 n. 9 – 2000. Disponível em: [https://seer.cgee.org.br/parcerias\\_estrategicas/issue/view/9](https://seer.cgee.org.br/parcerias_estrategicas/issue/view/9)

Navarro R. D, Marcelo; Brecht E. G, Thais Caroline. **“Propriedade Intelectual e Inteligência Artificial”**. Enciclopédia Jurídica da PUC-SUP. 1ª Edição, Março 2024. Disponível em: <https://enciclopediajuridica.pucsp.br/verbete/585/edicao-1/propriedade-intelectual-e-inteligencia-artificial>

Exame. **“Propriedade Intelectual e Inteligência Artificial: um desafio emergente”**. 3 out. 2023.

Disponível em: <https://exame.com/bussola/propriedade-intelectual-e-inteligencia-artificial-um-desafio-emergente/>. Acesso em 03/07/2024.

Migalhas. **“O artista robô: a criatividade não é exclusiva dos humanos”**. 21 dez. 2022. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/379003/o-artista-robo-a-criatividade-nao-e-exclusiva-dos-humanos>. Acesso em 12/07/2024.

Barbosa DB. **“Uma introdução à propriedade industrial”**. Rio de Janeiro: Editora Lumen Júris; 2003. Disponível em: [https://www.dbba.com.br/wp-content/uploads/introducao\\_pi.pdf](https://www.dbba.com.br/wp-content/uploads/introducao_pi.pdf). Acesso em: 18/09/2024.

Tecmundo. “Inteligência Artificial vence concurso de arte e causa polêmica”. 16 set. 2022. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/software/247885-inteligencia-artificial-vence-concurso-arte-causa-polemica.htm#:~:text=A%20obra%20%E2%80%9CTh%C3%A9%C3%A2tre%20d'O p%C3%A9ra,categoria%20de%20artistas%20digitais%20emergentes>.

**Recebido:** 2024-09-23

**Aprovado:** 2024-09-30

**DOI:** 103895/recit.v16n39.19177

**Como citar:** SANTOS, J.H.J.; COSTA, R.R.; PEREIRA, M.R.R. Propriedade intelectual e inteligência artificial: uma nova realidade na produção artística. R. Eletr. Cient. Inov. Tecnol, Medianeira, v. 16. n. 39, p. 11 - 22, jan/abr, 2025 Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/recit>>. Acesso em: XXX.

**Correspondência:**

Jorge Henrique Imbiriba dos Santos  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas  
R. Ferreira Pena, 1109 - Centro, Manaus - AM, 69025-010

**Direito autoral:** Este artigo está licenciado sob os termos da Licença [creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0) Internacional.

