

A Inteligência Artificial enquanto autora: reflexões a partir dos direitos autorais

Artificial Intelligence as an author: reflections from copyright Law

Rodrigo Carvalho Paes Barreto Lima¹
Ivandro Pinto de Menezes²

Recebido em: 21.05.2025
Aprovado em: 29.06.2026

RESUMO

Este artigo analisa a relação entre inteligência artificial (IA) e direitos autorais, investigando se os produtos gerados por sistemas de IA podem ser atribuídos à própria IA, ao usuário ou aos desenvolvedores. Por meio de pesquisa qualitativa, documental e bibliográfica, examina-se o processo de treinamento de IA generativa, que utiliza vastos conjuntos de dados, muitas vezes sem autorização dos detentores de direitos autorais, levantando questões éticas e legais. A discussão centra-se na autoria das obras produzidas por IA, considerando a legislação brasileira, que exige autoria humana, e compara abordagens internacionais. Conclui-se que, embora a IA não possa ser reconhecida como autora no sentido jurídico tradicional, a contribuição humana no processo criativo pode determinar a autoria. O estudo aponta a necessidade de regulamentação específica para equilibrar inovação tecnológica e proteção dos direitos autorais.

Palavras-chave: Autoria. Direitos Autorais. Inteligência Artificial. Propriedade Intelectual. IA Generativa.

ABSTRACT

This article examines the relationship between artificial intelligence (AI) and copyright, investigating whether AI-generated works can be attributed to AI itself, the user, or the developers. Through qualitative, documentary, and bibliographic research, the study analyzes the training process of generative AI, which relies on extensive datasets often obtained without the copyright holders' authorization, raising ethical and legal concerns. The discussion focuses on the authorship of AI-generated works, considering Brazilian legislation, which requires human authorship, and comparing international approaches. It

¹ Bacharel em Direito pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB). E-mail: lucialima.bv@hotmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4772105757594128>.

² Doutor em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Campina Grande (PPGCS/UFCG). Bacharel em Direito pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). Professor Adjunto da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). E-mail: ivpmenezes@uneb.br. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9437367282788433>.



concludes that while AI cannot be recognized as an author in the traditional legal sense, human involvement in the creative process may determine authorship. The study highlights the need for specific regulations to balance technological innovation and copyright protection.

Keywords: Authorship. Artificial Intelligence. Copyright. Generative AI. Intellectual Property.

1 INTRODUÇÃO

Quando se fala de inteligência artificial estar-se a falar de sistemas e programas desenvolvidos para simular ou replicar habilidades humanas de raciocínio, aprendizado, percepção e tomada de decisão. São utilizados algoritmos, dados e modelos matemáticos para resolver problemas complexos, executar tarefas automatizadas e melhorar processos em diversos contextos, sendo amplamente aplicada em áreas como processamento de linguagem natural, visão computacional, robótica e análise de dados.

Distinguem-se de algoritmos genéricos a partir da capacidade do programa de reconhecer o contexto no qual está inserida e “aprender” com base nas suas experiências, evoluindo com o passar de iterações até que atinja um nível satisfatório de desempenho. Essa capacidade de “aprendizado” é possibilitada devido as técnicas utilizadas em sua operação que divergem radicalmente dos programas previamente existentes.

A inteligência artificial, ao ser treinada, frequentemente utiliza vastos conjuntos de dados que incluem textos e imagens disponíveis na internet. Na maioria das vezes, esses dados são coletados sem a permissão explícita dos autores originais. Então, esses modelos analisam tal conteúdo para “aprender” padrões de linguagem, estilos de escrita e características visuais, que posteriormente utilizam para gerar novos textos e imagens.

Por sua vez, essa prática levanta preocupações éticas e legais sobre direitos autorais, propriedade intelectual e compensação justa aos criadores originais, já que o conteúdo gerado pela IA necessariamente incorpora elementos do material utilizado durante o treinamento, sem o devido crédito ou autorização dos autores, o que arrisca potencialmente ir de encontro ao exposto em leis que versam sobre os direitos da propriedade intelectual.

Neste artigo, por meio de pesquisa de abordagem qualitativa, de tipos documental e bibliográfica, buscou-se comparar a legislação de diferentes países para refletir acerca do direito autoral dos produtos criados pelos sistemas de Inteligência Artificial. Em um primeiro momento, dedicou-se a compreensão do treinamento e funcionamento do modelo de IA Generativa³, qual envolve uma série de etapas que combinam aprendizado de máquina (*machine learning*), redes neurais avançadas (*advanced neural networks*) e alto volume de dados. Em seguida, dedicou-se ao Direito da Propriedade Intelectual, com ênfase nos direitos autorais, na busca em responder acerca da possibilidade de reconhecimento da Inteligência Artificial enquanto autora e não mera ferramenta do autor.

Como resultado da análise qualitativa e da comparação entre diferentes ordenamentos jurídicos, conclui-se que, embora a Inteligência Artificial não possa ser reconhecida como autora sob o prisma do direito autoral tradicional, a contribuição humana no processo criativo, por meio de comandos e curadoria, pode ser determinante para a atribuição de autoria. No mais, aponta-se que a ausência de regulamentação específica para o treinamento desses modelos com dados protegidos cria uma lacuna que demanda novos marcos legais, capazes de equilibrar a inovação tecnológica com a devida proteção e compensação aos criadores originais.

2 CRIAÇÃO, TREINAMENTO E FUNCIONAMENTO DA IA GENERATIVA

A criação de uma IA Generativa envolve uma série de etapas técnicas que combinam *aprendizado de máquina*, *redes neurais avançadas* e grandes volumes de dados.

O primeiro passo do processo começa com a definição do objetivo do modelo, ou seja, o tipo de conteúdo que se deseja gerar, como imagens, textos, músicas ou vídeos.

³ Para fins deste trabalho, mesmo cientes da complexidade do tema, optou-se por não tratar das classificações da IA, bem como de seus modelos, enfatizando apenas o da IA Generativa. Sobre as classificações e modelos, recomenda-se a leitura de: Lima, 2025.

Uma vez definido, é necessário preparar um conjunto de dados de treinamento que servirá como base para o aprendizado do modelo.

Esses dados, que são coletados e alimentados pelos desenvolvedores da IA, devem ser amplos e representativos daquilo que se deseja criar, garantindo que o modelo consiga identificar e replicar os padrões fundamentais necessários para a geração de conteúdo. Importa frisar que esses dados a serem alimentados devem ser compatíveis com a atividade objetivo da IA, bem como pensados ao redor da arquitetura a ser escolhida para uso. No caso de se desejar que o modelo crie imagens, apenas imagens podem ser usadas como mídia de treinamento.

Após a escolha da arquitetura, o modelo passa a ser treinado. Durante essa fase, ele analisa os dados alimentados pelos desenvolvedores para identificar padrões, características e estruturas inerentes dos objetos analisados. Esse processo é conhecido como o *aprendizado profundo*, e utiliza o sofisticado processo de *redes neurais artificiais*, similares as redes neurais humanas, para processar e interpretar grandes volumes de dados (Goodfellow; Bengio; Courville, 2016).

A base do *aprendizado profundo* são as chamadas *redes neurais artificiais*, compostas por camadas de neurônios conectados. Cada neurônio recebe entradas (dados), realiza cálculos com base em pesos e funções de ativação, e gera uma saída que é passada para a próxima camada. Essas redes possuem várias camadas intermediárias, chamadas *camadas ocultas*, que permitem o aprendizado de características progressivamente mais abstratas e complexas. Por exemplo, em uma rede neural que analisa imagens, as camadas iniciais podem detectar bordas e texturas, enquanto camadas mais profundas identificam formas ou objetos inteiros, ficando cada tipo de camada responsável por elementos diferentes daquilo analisado.

Como dito, ele é inspirado na forma como o cérebro humano funciona, modelando estruturas em camadas para identificar padrões complexos e criar representações abstratas a partir de informações brutas. De forma simplificada, o modelo aprende ajustando os pesos das conexões entre os neurônios, de forma a minimizar os erros nas previsões. Esse ajuste é feito utilizando um processo chamado retropropagação (*backpropagation*), que

trabalha em conjunto com um algoritmo de otimização, como o gradiente descendente (Bishop, 2006).

Durante a retropropagação, o erro entre as previsões do modelo e os valores reais é calculado, e o gradiente desse erro em relação aos pesos é computado para determinar como os pesos devem ser ajustados. O modelo realiza esse processo iterativamente, refinando os pesos a cada passo e reduzindo progressivamente o erro. Isso se assimilaria a forma que o cérebro humano aprende a partir da repetição de ações com o fim de aperfeiçoar o resultado.

Uma característica importante do aprendizado profundo é o uso de funções de ativação, como ReLU (Unidade Linear Retificada) ou sigmoide, que introduzem não-linearidades no modelo. Isso permite que a rede capture relações complexas nos dados, indo além de simples combinações lineares. Além disso, técnicas como normalização de lotes (*batch normalization*), abandono (*dropout*) e regularização são frequentemente usadas para evitar problemas como sobreajuste, onde o modelo se torna excessivamente especializado nos dados de treinamento e perde capacidade de generalização.

Outro elemento fundamental no aprendizado profundo é o uso de grandes volumes de dados e hardware especializado, como *GPUs* (*Graphic Processing Unit*) e *TPUs* (*Tensor Processing Unit*), para processar essas informações de forma eficiente. Redes profundas geralmente exigem uma enorme quantidade de poder computacional significativo para treinar modelos complexos em um tempo razoável.

Os parâmetros do modelo são então ajustados constantemente durante esse processo para minimizar erros e melhorar a qualidade das saídas geradas. Após o treinamento, o modelo passa por testes de validação com dados que não foram usados durante o aprendizado, onde é avaliado para verificar sua capacidade de gerar e criar conteúdo que sejam relevantes ao requerido dele.

A geração de imagens, por exemplo, não é um mero “rearranjo” de dados ou informações obtidas durante o processo de treinamento, mas sim algo completamente novo, criado aleatoriamente, mas ainda dentro de uma generalização dos padrões e modelos “aprendidos” no treinamento (Vaswani, 2007).

No caso de um usuário que pedir que IA crie uma imagem de um pôr do sol, a IA generativa irá determinar a partir de seu treinamento que um pôr do sol é constituído por uma vista do horizonte com o sol, o céu, e uma superfície abaixo de ambos, podendo existir objetos nessa superfície (como casas em uma cidade ou barcos em um mar) e nuvens no céu (Ramesh, 2021). Ela também sabe os padrões de cores que um pôr do sol tem e como essas cores devem se distribuir na imagem, colocando *pixels* com cores nesse padrão nas posições onde entende cabíveis estarem posicionados.

Uma vez validado, o modelo pode ser implementado para uso prático, onde embora já seja uma ferramenta a ser utilizada por usuários, ele ainda é ajustado continuamente, incorporando feedback de usuários e novos dados, garantindo que permaneça relevante e eficaz em suas criações.

Na etapa de treinamento da IA, para que consiga criar conteúdo sobre um determinado tópico, é necessário alimentá-la com uma grande quantidade de conteúdo sobre ele para que ela possa “aprender” seus padrões. E como é esperado e desejado por usuários e desenvolvedores que a IA possua uma capacidade de lidar com qualquer tópico apresentado, é necessária a captação de uma quantidade considerável de conteúdo sobre os mais variados temas. Conseguir essa quantidade de material tão diversas é um desafio por si só, pois, em regra, conteúdo disponível publicamente está sob os efeitos do direito autoral de quem o criou, existindo poucas bases de informação submetidas ao domínio público. No mais, os detentores do direito autoral estão localizados em diversos diferentes países, cada um com a sua própria legislação e jurisprudência.

Ocorre que, segundo reportagens do *Ars Technica* (Lee, 2023) e do *The Verge* (Vincent, 2022), a maior fonte do material usado para treinar as IAs mais populares foi feito a partir de um processo chamado *web scraping*⁴. Esse método consiste em programar um aplicativo para apanhar todo o material publicamente disponível na internet de forma automática, sem realizar qualquer averiguação quanto a fonte daquele material em termos de legitimidade ou de propriedade intelectual. Após esse processo de “raspagem”, todo o

⁴ “Raspando a internet”, em tradução literal.

material coletado é alimentado a IA, que o usa para analisar padrões e aprender a produzir obras representativas do meio alimentado.

No processo para treinar uma IA com finalidade de gerar imagens que aparentam ser desenhadas, por exemplo, um programa irá coletar todas as imagens que conseguir na internet de desenhos feitos por artistas humanos e treinar seu modelo com base nelas. O programa não irá analisar se o detentor dos direitos autorais da imagem deu permissão ou não para seu uso em casos como esse, a imagem será apenas coletada e usada sem maiores diligências.

A problemática se dá então por muito conteúdo online, como textos, imagens, vídeos e músicas, estarem protegidos por leis de *copyright*, e seu uso sem a devida autorização pode configurar como infração legal. Além disso, a coleta massiva de dados na internet pode resultar em questões de privacidade, especialmente quando informações sensíveis ou pessoais são utilizadas sem o consentimento explícito dos titulares.

Isso levanta questões sobre a necessidade de compensação justa e de mecanismos de regulamentação que equilibrem o avanço da IA com a proteção dos direitos de quem produz o conteúdo original utilizado por ela no seu treinamento. No mais, a falta de transparência no processo de coleta e uso de dados agrava a problemática, dificultando a responsabilização e o controle por parte de governos e da sociedade.

O ponto principal do interesse desta pesquisa, contudo, reside em uma outra problemática: se a autoria da criação da IA Generativa pode ser atribuída ao usuário que usou a IA, e empresa que criou e treinou a IA ou a IA como uma personalidade própria. Ainda existe também saber se todos aqueles autores que foram usados para treinar a IA teriam alguma porcentagem de autoria sobre o produto, uma vez que só foi possível criar algo a partir da IA através do treinamento sobre suas produções.

A IA como um programa pode ser criada tanto por empresas para fins lucrativos quanto por indivíduos para uso não lucrativo. Os criadores de programas de inteligência artificial são, em sua maioria, cientistas da computação, engenheiros de software, matemáticos, especialistas em aprendizado de máquina e pesquisadores em áreas multidisciplinares que combinam tecnologia, estatística, e ciências humanas. Esses profissionais trabalham em empresas de tecnologia, universidades, laboratórios de

pesquisa e startups, com o objetivo de desenvolver esses programas para o uso objetivado por quem o contratou.

Como dito, as finalidades para a criação de programas de IA são diversas e dependem do contexto em que serão aplicados. Um dos principais objetivos é automatizar tarefas repetitivas ou complexas, aumentando a eficiência em setores como manufatura, transporte e atendimento ao cliente. Em áreas como saúde, os programas de IA são desenvolvidos para diagnosticar doenças, personalizar tratamentos e acelerar a descoberta de medicamentos. Já no setor financeiro, a IA é usada para prever tendências de mercado, detectar fraudes e otimizar investimentos.

Outras finalidades incluem a criação de ferramentas educacionais personalizadas, o desenvolvimento de assistentes virtuais para facilitar a interação entre humanos e máquinas, e a promoção de avanços científicos por meio da análise de grandes volumes de dados. Além disso, a IA é amplamente utilizada no ramo de entretenimento, como jogos eletrônicos e plataformas de streaming, e em projetos voltados para resolver problemas globais através de modelos projetados, como mudanças climáticas e conservação ambiental.

Nesse contexto, contudo, o principal motivador do desenvolvimento da IA generativa, foco da atual pesquisa, é o fim comercial e econômico, em que empresas ou indivíduos oferecem programas de IA ou produções feitas pela IA para venda no mercado, tanto na forma de produtos quanto de serviços. Empresas como OpenAI, por exemplo, oferecem inscrições para acesso a seus modelos generativos de texto e imagem mais avançados, que são muito mais capazes que seus outros modelos disponíveis livremente. Outro caso é a Nvidia, que além de vender modelos e serviços de IA, vende também processadores e peças específicas para uso de treinamento de IA por usuários, ofertando soluções não apenas digitais, mas físicas também.

A OpenAI, para contexto, é uma organização americana de pesquisa em inteligência artificial, fundada em dezembro de 2015, cuja missão era de desenvolver IA de forma responsável e segura. A organização é composta pela entidade sem fins lucrativos OpenAI, Inc., e por sua subsidiária com fins lucrativos, introduzida em 2019, a OpenAI Global, LLC (OPENAI, 2026). Essa expansão para fins lucrativos foi o que

impulsionou o desenvolvimento da tecnologia, uma vez que o lançamento do ChatGPT pela OpenAI gerou enorme quantidade de investimento bem como compras das versões pagas do serviço.

A Nvidia, de outra forma, é uma empresa multinacional americana de tecnologia fundada em 1993 com o objetivo de desenvolver software e hardware para computadores, tendo um foco em Placas de Processamento Gráfico para renderização de 3D. Originalmente conhecida por essas inovações em placas gráficas voltadas para o mercado de jogos, a empresa expandiu sua atuação para outras áreas, como computação de alto desempenho, data centers, automação veicular e criação de conteúdo digital e, finalmente, inteligência artificial, investimento esse que fez seu valor subir para \$3.3 trilhões de dólares em 2024, ultrapassando a Microsoft como a companhia mais valiosa do planeta (Hur, 2024).

Embora essas sejam as duas maiores entidades que usam a IA para fins lucrativos, é necessário também mencionar que existem modelos que são feitos, treinados e utilizados por indivíduos únicos (Zhang et al., 2023). Significa dizer que qualquer um pode criar e treinar o seu próprio modelo no seu computador pessoal, sem as restrições associadas a modelos disponibilizados por empresas do ramo. O criador pode então monetizar sua IA vendendo seus produtos ou serviços de forma própria, sem estar ligado aos termos de serviços de outros serviços.

Dessa forma, face a essas atividades e crescimento econômico, o mercado criado em torno de IA tem gerado uma quantidade atualmente inestimada de dinheiro, mas que é previsto gerar em torno de \$19.9 trilhões de dólares e ditar 3.5% do PIB mundial em 2030 (IDC, 2024). Esse movimento econômico, contudo, não é sem sua controvérsia ou crítica, havendo atualmente processos judiciais contra ambas a OpenAI e a Nvidia por supostamente ter usado material com direito autoral na criação e treinamento de IA sem permissão dos detentores desses direitos (Kafka, 2023; Broersma, 2024).

Novamente, há de se frisar que independentemente se a IA é feita e treinada por um indivíduo ou uma empresa multimilionária, o conteúdo a ser alimentado dependerá inteiramente do responsável pelo treinamento, podendo se utilizar exclusivamente de

obras que estão sob domínio público, obras que foi dada a permissão do detentor dos direitos, ou obras que possuem direito, mas não foi autorizado o uso para esse fim.

Outro importante fato é que várias empresas que disponibilizam serviços de IA possuem, dentro de seus termos de serviço, cláusulas que ditam que todo conteúdo gerado pela IA utilizada pertence a empresa. Como essas cláusulas ainda não foram amplamente testadas em cenário jurídico, bem como grande parte da IA generativa não estar presa a esses termos de serviço, como no caso de modelos locais feitos e treinados a mão por usuários, está presente pesquisa não irá reconhecer essas cláusulas, assumindo então sua inexistência.

3 DO DIREITO AUTORAL

O Direito da Propriedade Intelectual é um campo especializado que regula os direitos relacionados às criações intelectuais, protegendo os interesses de criadores, inventores e empresas ao garantir direitos exclusivos sobre suas obras, invenções, marcas e outros ativos imateriais (WIPO, 2021).

Essa área do direito é fundamental no mundo moderno para incentivar a inovação bem como o desenvolvimento econômico, uma vez que proporciona grande segurança jurídica aos titulares de direitos dessas propriedades, permitindo que eles explorem comercialmente suas criações e inovações (Ascensão, 1997).

A propriedade intelectual tem diferentes modalidades de proteção, como os direitos autorais, que protegem obras literárias, artísticas e científicas; a propriedade industrial, que inclui patentes, marcas, desenhos industriais e indicações geográficas; e a proteção *Sui Genesis*, que lida com cultivações, topografia de circuitos e conhecimentos tradicionais (Silveira, 2018).

A atuação do direito da propriedade intelectual envolve a concessão, a gestão e a defesa dos direitos nesses ramos, além de lidar com questões como licenciamento,

transferência de tecnologia, combate à pirataria e demais formas de reprodução não autorizada⁵.

Com o avanço da tecnologia e o crescimento do mercado digital, a propriedade intelectual enfrenta desafios crescentes, como a proteção de ativos digitais, a regulamentação do uso de inteligência artificial e a garantia do equilíbrio entre proteção de direitos e acesso ao conhecimento. Assim, o direito da propriedade intelectual é essencial para assegurar a sustentabilidade de um sistema econômico e cultural baseado na inovação e na valorização das criações intelectuais, agora ponderando sobre o papel das criações não humanas nesse cenário.

O direito autoral, enquanto parte do sistema de proteção da propriedade intelectual, trata das criações no campo literário, artístico e científico, garantindo ao autor do material os direitos exclusivos sobre sua obra. Abrange ampla gama de produções (livros, músicas, filmes, fotografias, esculturas, pinturas, *software* e outras manifestações criativas).

Costumam-se dividir em: **direitos patrimoniais**, ligados à exploração econômica da obra, permitindo ao autor ou titular decidir sobre sua reprodução, distribuição, adaptação e exibição pública, e; **direitos morais**, que garantem o reconhecimento da autoria e a proteção da integridade da obra, mesmo que os direitos patrimoniais sejam transferidos (Silveira, 2018).

Diferentemente dos direitos da propriedade industrial, os direitos autorais não necessitam de registro para ser reconhecido, pois sua proteção nasce a partir da criação da obra⁶. A duração da proteção varia de acordo com a legislação de cada país.

No Brasil, o direito autoral é regulado, no caso de obras literárias, artísticas ou científicas, pela Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, conhecida como Lei de Direitos

⁵ No contexto internacional, essa área é notoriamente regida por tratados e convenções, a exemplo do *Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPS), a Convenção de Paris para a Proteção da Propriedade Industrial e a Convenção de Berne (Vicente, 2020).

⁶ Apesar de não se exigir registro, este pode ser útil como prova de autoria em casos de disputa.

Autorais (LDA)⁷. Portanto, tutela os direitos dos autores sobre suas criações intelectuais, abrangendo obras literárias, artísticas e científicas.

Segundo a lei, considera-se autor a pessoa⁸ física criadora de obra literária, artística ou científica (art. 11, caput, da LDA), sendo possível, de forma excepcional, o reconhecimento da autoria de pessoas jurídicas (art. 11, parágrafo único, da LDA).

Como visto, o direito autoral se divide em dois tipos: os direitos morais e os direitos patrimoniais. Entre os primeiros, destaca-se o direito de ter seu nome associado à obra, de a modificar antes ou depois de sua divulgação, bem com o direito de retirá-la circulação. Já o segundo tipo, abarca os direitos de reprodução, distribuição, adaptação, tradução e comunicação ao público da obra, podendo ser transferidos ou licenciados a terceiros mediante contrato, tendo prazo para sua exploração econômica, a saber, segundo a LDA, por toda a vida do autor e por mais 70 anos após sua morte, contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente ao falecimento. Após esse período, a obra cai em domínio público, podendo ser utilizada livremente por qualquer pessoa, desde que respeitados os direitos morais (Abrão, 2017).

Além da Lei de Direitos Autorais, o Brasil também é signatário de diversos tratados internacionais, compondo um arsenal normativo colaborativo que reforça e amplia a proteção de obras dos autores brasileiros em outros países e vice-versa, promovendo um reconhecimento global dos direitos autorais e estabelecendo requisitos e exigências comuns aos signatários.

A aplicação das normas jurídicas de direito autoral no Brasil é necessária a garantia da proteção das criações intelectuais e ao incentivo à produção cultural e científica local.

⁷ Se tratando de *software* e demais programas de computador, a lei relevante para tratar de autoria e direitos é a Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. Frise-se, o foco do presente trabalho é o tratamento jurídico dispensado aos produtos/obras produzidas pelas IAs, e não sobre o direito autoral sobre o programa da IA *per se*, não se justifica uma análise dessa última lei, restando apenas a ser discutida a Lei dos Direitos Autorais.

⁸ Tomando-se o momento de criação da lei, o uso do termo pessoa refere-se estritamente a pessoas humanas (físicas), ainda que se possa estender, excepcionalmente, às pessoas jurídicas, sem, contudo, contemplar a possibilidade de concessão de autoria a seres inumanos e/ou sencientes.

Contudo, a rápida evolução tecnológica e o advento da internet apresentam desafios contínuos à proteção dos direitos autorais, exigindo adaptações legais e novas abordagens para lidar com questões como o uso não autorizado de conteúdo *online*. Assim, a lei se encontra em constante revisão e, por diversas vezes, é pauta em discussões acerca de como adaptá-la ao novo cenário.

4 A IA COMO AUTORA VS. IA COMO FERRAMENTA DO AUTOR

Na etapa de treinamento da IA, a construção e treinamento dos modelos mais pertinentes vem sendo feito de modo que utiliza produções que possuem direitos autorais de outras pessoas que não consentiram diretamente para o uso dessas produções na finalidade de criação. Esse sistema irá produzir obras baseadas nos padrões e modelos daquelas analisadas em seu treinamento. A esse respeito, faz-se necessário perguntar acerca da originalidade desses produtos ou se deriva de obras já criadas e, portanto, protegidas em sua autoria⁹.

A Lei de Direitos Autorais define obra derivada como “a que, constituindo criação intelectual nova, resulta da transformação de obra originária” (art. 5º, VIII, *f*, da LDA). Em seu art. 7º, XI, inclui entre as obras protegidas pelo direito autoral “as adaptações, traduções e outras transformações de obras originais, apresentadas como criação intelectual nova”.

Ainda sobre o tema, embora não trate diretamente de obras derivadas, a lei trata do aproveitamento de ideias de outras obras para usos diversos, a exemplo do aproveitamento industrial ou comercial das ideias contidas nas obras que não constituem objeto de proteção dos direitos autorais (v. art. 8º, VII, da LDA).

Cite-se como exemplo, a adaptação de um livro em um filme, em que após permitido pelo autor do livro, uma produtora de filmes poderia adaptar o material a esse outro meio, se configurando como uma obra derivada da outra, e que é protegida pelo direito autoral como uma nova obra intelectual. Outro exemplo seria a mera tradução

⁹ Nesse sentido, em especial, quanto à ética no uso desses materiais, v. Melo, Alves, Souza, 2026.

desse livro em uma outra língua, em que o direito autoral se aplicaria de forma derivativa do livro original.

De forma simples, uma obra derivada é uma criação baseada ou adaptada de uma obra preexistente, como traduções, adaptações cinematográficas ou versões modificadas de textos, músicas ou imagens. Os direitos autorais da obra original irão se estender às derivadas, exigindo a autorização do autor original para sua criação ou uso, salvo exceções previstas na lei, tais como domínio público ou uso justo.

Diante disso, cabe a pergunta: os produtos da IA poderiam então se encaixar no uso devido de material com direito autoral, ou ainda como produto derivado legalmente dele? Em caso afirmativo, em qualquer das hipóteses, não seria então necessário tratar a obra produzida pela IA como algo juridicamente inovador, aplicando-se a doutrina já existente para aqueles casos?

No caso da primeira pergunta, se o conteúdo gerado pela IA incorpora elementos específicos e identificáveis dessas obras, isso pode facilmente ser interpretado como uma violação de direitos autorais, especialmente se o uso do material de treinamento não foi licenciado ou autorizado, uma vez que seria mera reprodução desses elementos com o fim de se passar por uma obra original. Por outro lado, se a obra gerada for significativamente original, sem uma reprodução direta de aspectos protegidos do material de treinamento, poderia ser feito o argumento que ela não constitui violação, pois a IA, em regra, utiliza padrões gerais aprendidos em vez de copiar diretamente. No mais, o uso de dados no treinamento pode ser defendido sob exceções como o "uso justo" ou finalidades de pesquisa, dependendo da jurisdição. Entretanto, a falta de clareza nas leis atuais sobre como os direitos autorais se aplicam ao treinamento e à geração por IA abre brechas a interpretações diversas, por vezes, antagônicas, tornando necessário maior atenção ao tema.

A questão sobre se as obras produzidas por IA podem ser consideradas obras derivadas do conteúdo usado para treinar ela é complexa e depende de fatores jurídicos, técnicos e contextuais. Uma obra derivada requer uma adaptação direta de uma obra preexistente, mas os sistemas de IA geram novos conteúdos tendo por base padrões extraídos de grandes volumes de dados.

Se a criação da IA reproduz elementos específicos e identificáveis das obras de treinamento, pode ser argumentado que se constitui numa obra derivada; porém, se o conteúdo gerado é suficientemente transformativo e original, pode se considerar que não há ligação direta suficiente para configurá-la como derivada.

A interpretação legal ainda varia entre jurisdições, e debates éticos e regulatórios continuam em evolução nesse sentido. Destarte, seguindo a legislação atual, caso fosse entendido com uma obra derivada, seria necessária a autorização do autor ou autores.

Há ainda, como dito, a problemática do conteúdo utilizado implicar no uso não autorizado de obra autoral alheia, violando, portanto, direitos autorais. Diante desse paradigma, para que seja possibilitada a produção de uma conclusão útil ao problema estudado por esta pesquisa, mister assumirmos que as imagens foram obtidas com completa permissão do autor ou foram extraídas do domínio público. Assim, se assume o uso devido, bem como a derivação existindo somente em casos claramente visíveis entre as obras comparadas.

Conforme definido pela Lei dos Direitos Autorais, em seu art. 11, o autor deve ser uma pessoa física, e logo, a IA não pode ser considerada autora própria da obra produzida. Todavia, isso abre portas para a discussão sobre o quanto é possível atribuir autoria ao usuário em casos em que a IA é quase inteiramente responsável pelo produto, a exemplo de quando cria uma obra a partir de um pedido do usuário (*prompt*).

Na hipótese de se entender que a IA é uma mera ferramenta utilizada pelo usuário para a criação, ou seja, uma ferramenta disponível ao autor, ele terá sobre a obra todos os direitos inerentes a autoria, pois a IA terá sido apenas uma ferramenta para alcançar o objetivo através de suas ações. A outra hipótese, por sua vez, seria a de que, uma vez que a IA não pode ser autora, e o *input* criativo do usuário não seja considerado significativo o suficiente para a produção da obra, esta deveria ser considerada como domínio público para fins legais.

Na corrente lógica da primeira hipótese apresentada, a IA, por mais avançada que seja, é uma tecnologia criada e programada por humanos, sem intenções ou criatividade própria, o que leva muitos a argumentarem que ela não pode ser considerada autora no sentido jurídico tradicional. Nesse caso, o usuário que fornece os comandos ou

configurações para a IA seria considerado o verdadeiro autor, pois exerce controle criativo sobre o processo.

Por outro lado, conforme a segunda hipótese, a crescente autonomia e complexidade das IAs, capazes de gerar conteúdo sem intervenção detalhada do usuário, levanta dúvidas sobre se o crédito ao usuário é adequado. Alguns sugerem que esses sistemas poderiam ser vistos como coautores ou que o papel do autor seja atribuído ao desenvolvedor ou proprietário da tecnologia, mas isso apresenta desafios práticos e éticos, como a responsabilização por violações de direitos autorais. Como dito, a lei brasileira considera autor como a pessoa física responsável pela criação da obra, retirando essa possibilidade de autoria da empresa responsável pela IA.

Dentro desse conflito de hipóteses causado pela discussão sobre controle criativo da criação, vale fazer menção ao movimento do Dadaísmo no começo do século XX na Europa. O movimento foi uma resposta direta ao caos da Primeira Guerra Mundial, rejeitando os valores tradicionais da sociedade e as convenções artísticas predominantes, se caracterizando assim pela oposição ao racionalismo e ao formalismo, defendendo uma arte que rompesse com os padrões estabelecidos. Assim, celebrava o acaso, a espontaneidade e a irreverência, muitas vezes utilizando a ironia e o absurdo como ferramentas criativas. Obras dadaístas frequentemente misturavam diferentes meios e materiais, como colagens, fotomontagens, *ready-mades* e poesia experimental. Uma das obras mais icônicas do movimento é a *Fonte* de Duchamp¹⁰, um urinol apresentado como peça de arte, questionando o conceito tradicional de arte e autoria.

Embora tenha sido efêmero, dissolvendo-se na década de 1920, o Dadaísmo teve um impacto duradouro nas artes e influenciou movimentos posteriores, como o Surrealismo e a arte conceitual. Ele permanece como um marco na história da arte por sua abordagem radical e por questionar os limites do que pode ser considerado arte.

¹⁰ Marcel Duchamp (1887–1968) foi um artista francês fundamental para a arte do século XX, conhecido por desafiar as convenções estéticas e institucionais da arte. Revolucionou o campo artístico ao introduzir objetos comuns apresentados como arte. Sua obra questionou os limites entre arte e não-arte, autoria e intenção artística, influenciando profundamente a arte conceitual e contemporânea. Duchamp foi, acima de tudo, um provocador intelectual, interessado mais em ideias do que em formas visuais tradicionais.

Os *ready-mades* consistiam em objetos comuns do cotidiano, escolhidos pelo artista e apresentados como obras de arte, desafiando as definições tradicionais de criatividade, habilidade técnica e estética na arte. Duchamp propôs que o simples ato de selecionar e deslocar um objeto do seu contexto funcional para o contexto artístico conferia a ele um novo significado, independentemente do esforço criativo do artista que o apresentava. A *Fonte* de Duchamp, que assinou como R. Mutt, era um mero urinol produzido em uma fábrica por trabalhadores, e o único esforço realizado por Duchamp foi mover ela e apresentar como algo diferente, sendo a arte assim criada não só no plano material, mas na mente de quem a apresenta e é apresentada.

Partindo da ruptura proposta pelo Dadaísmo sobre a arte e o fazer artístico, não seria impossível pensar na arte criada por um sistema de Inteligência Artificial como algo capaz de ser apresentado como arte, desde que transformado de alguma forma por um humano e apresentado com intuito artístico. Desse modo, não apenas a IA não poderia ser uma autora própria, como também poderia ser considerada tal como qualquer outra ferramenta que desse criação a algo passível de transformação em arte. Isso vale também para o uso da IA para “aprimorar” ou modificar obras já existentes, em que o input criativo do humano na arte é significativo e passível assim de ser protegido pelo direito autoral.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão sobre a inteligência artificial enquanto autora de obras intelectuais revela-se um dos temas mais desafiadores e contemporâneos no campo do Direito Autoral. A análise realizada neste artigo permitiu refletir sobre os limites legais e éticos da autoria em um contexto tecnológico em constante evolução, no qual a capacidade criativa das máquinas desafia os paradigmas tradicionais da propriedade intelectual.

Em primeiro lugar, é fundamental reconhecer que a legislação autoral, tal como estabelecida na Lei nº 9.610/1998 e em tratados internacionais, ancora-se na figura do autor como pessoa física, excluindo, portanto, a possibilidade de atribuição direta de autoria a sistemas de IA. Essa premissa, no entanto, não resolve por completo as questões que surgem quando obras são geradas com mínimo ou nenhum input criativo humano.

Se, por um lado, a IA pode ser entendida como uma ferramenta à disposição do usuário – que, ao fornecer comandos ou ajustes, assume o papel de autor –, por outro, há situações em que a contribuição humana é tão limitada que a autoria se torna difusa, sugerindo a necessidade de novos enquadramentos jurídicos.

Outro ponto crucial diz respeito ao uso de obras protegidas no treinamento de modelos generativos. A prática do *web scraping*, amplamente utilizada por desenvolvedores de IA, frequentemente ocorre sem a devida autorização dos titulares dos direitos autorais, levantando debates sobre violação de direitos e a necessidade de compensação justa. Embora alguns defendam que o processamento de dados para treinamento possa se enquadrar em exceções como o *fair use* (uso justo), a ausência de regulamentação específica gera insegurança jurídica tanto para criadores humanos quanto para empresas de tecnologia. Ainda que se adote, para fins de análise, que o material utilizado esteja em domínio público ou tenha sido devidamente licenciado, persiste a dúvida sobre se as obras geradas por IA configuram derivações ou criações originais.

Ademais, a comparação com movimentos artísticos como o Dadaísmo ilustra como a noção de autoria já foi questionada no passado, mostrando que a arte e a criação intelectual não dependem exclusivamente da técnica manual, mas também da concepção e da intenção por trás da obra. Nesse sentido, se um humano seleciona, modifica ou contextualiza uma produção gerada por IA, atribuindo-lhe significado artístico, é plausível argumentar que esse indivíduo detém a autoria, assim como Marcel Duchamp fez com seus *ready-mades*. No entanto, quando a intervenção humana é ínfima, a obra poderia, em tese, ser considerada de domínio público – uma solução que, embora paliativa, ainda carece de amparo legal claro.

Diante desse cenário, é evidente que o ordenamento jurídico precisa evoluir para acompanhar as inovações tecnológicas. Algumas possíveis direções incluem: a) a regulamentação do treinamento de IA, com o estabelecimento de normas claras e objetivas sobre o uso de dados protegidos, exigindo consentimento ou criando mecanismos de compensação para autores originais; b) a definição de autoria em obras geradas por IA, com a criação legislativa de uma categoria intermediária para obras com contribuição humana limitada, atribuindo direitos ao usuário final, ao desenvolvedor da

IA ou considerando-as como bens públicos, e; c) a adaptação do conceito de obra derivada, esclarecendo em que medida as produções de IA se enquadrariam nessa categoria, exigindo licenciamento quando há reprodução identificável de elementos originais.

Por fim, enquanto não houver um consenso legal, é essencial que empresas, artistas e usuários estejam cientes dos riscos envolvidos no uso de IA generativa, especialmente no que tange a violações de direitos autorais. A discussão não se encerra aqui: à medida que a tecnologia avança, novas questões surgirão, demandando um diálogo contínuo entre juristas, tecnólogos e a sociedade civil. O presente artigo, ao trazer essas reflexões, reforça a urgência de se repensar os fundamentos da autoria na era digital, equilibrando a proteção dos criadores humanos com o potencial inovador da inteligência artificial.

REFERÊNCIAS

ABRÃO, E. Y. **Comentários à lei de direitos autorais e conexos**: Lei 9610/98 com as Alterações da Lei 12.853/2013, e jurisprudência dos Tribunais Superiores. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2017.

ASCENSÃO, José de Oliveira. **Direito autoral**. Rio de Janeiro: Renovar, 1997.

BISHOP, C. M. **Pattern Recognition and Machine Learning**. New York: Springer, 2006.

BRASIL. **LEI Nº 9.609, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998**. Brasil, 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19609.htm. Acesso em: dez. 2023.

BRASIL. **LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998**. Brasil, 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm. Acesso em: dez. 2023.

BROERSMA, M. Nvidia Sued By Authors For Training AI With Copyrighted Works. **Silicon**, 12 mar. 2024. Disponível em: <https://www.silicon.co.uk/e-innovation/artificial-intelligence/ai-nvidia-training-554019>. Acesso em: 01 ago. 2024.

GOODFELLOW, I.; BENGIO, Y.; COURVILLE, A. **Deep Learning**. Cambridge: MIT Press, 2016.

HUR, K. Nvidia surpasses Microsoft to become the largest public company in the world. **CNN**, 19 jun. 2024. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2024/06/18/markets/nvidia-largest-public-company/index.html>. Acesso em: 10 out. 2024.

KAFKA, P. The AI boom is here, and so are the lawsuits. **Vox**, 02 fev. 2023. Disponível em: <https://www.vox.com/recode/23580554/generative-ai-chatgpt-openaistable-diffusion-legal-battles-napster-copyright-peter-kafka-column>. Acesso em: 29 mar. 2024.

LEE, T. B. Stable Diffusion copyright lawsuits could be a legal earthquake for AI. **Ars Technica**, 3 abr. 2023. Disponível em: <https://arstechnica.com/tech-policy/2023/04/stable-diffusion-copyright-lawsuits-could-be-a-legal-earthquake-for-ai/>. Acesso em: 09 jul. 2024.

LIMA, R. C. P. B. **Direitos autorais aplicados aos produtos da inteligência artificial no Brasil**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) – Departamento de Educação (DEDC), Universidade do Estado da Bahia, Campus VIII. Paulo Afonso, 45f., 2025.

MELO, G. S.; ALVES, P. A.; SOUZA, R. S. O direito autoral e o uso da Inteligência Artificial: uma discussão sobre cenário atual e perspectivas futuras. **Direito & TI**, [S. l.], v. 1, n. 22, p. 1-22, 16 jan. 2026.

RAMESH, A.; PAVLOV, M.; GOH, G.; GRAY, S.; CHASE, C.; HARDWICKE, J.; SUTSKEVER, I. Zero-shot text-to-image generation. In: **International Conference On Machine Learning (ICML)**, 38., 2021, Virtual. Proceedings... [S.l.]: PMLR, 2021. p. 8821-8831.

SILVEIRA, N. **Propriedade intelectual**: propriedade industrial, direito de autor, software, cultivares, nome empresarial, título de estabelecimento, abuso de patentes. Barueri: Manole, 2018.

VASWANI, A.; SHAZEER, N.; PARMAR, N.; USZKOREIT, J.; JONES, L.; GOMEZ, A. N.; KAISER, Ł.; POLOSUKHIN, I. Attention is all you need. In: **Advances In Neural Information Processing Systems (NeurIPS)**, 30., 2017, Long Beach. Proceedings... [S.l.]: Curran Associates, Inc., 2017. p. 5998-6008.

VICENTE, D. M. **A Tutela Internacional da Propriedade Intelectual**. São Paulo: Almedina Brasil, 2020.

VINCENT, J. The scary truth about AI copyright is nobody knows what will happen next. **The Verge**, 15 nov. 2022.

WIPO. O que é propriedade intelectual?. **WIPO**, 2021. Disponível em: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/pt/wipo_pub_450_2020.pdf. Acesso em dez. 2024.

ZHANG, C. et al. **A Survey of Large Language Models**. arXiv:2303.18223, 2023. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2303.18223>. Acesso em: 7 jul. 2026.

