

## 1. INTRODUÇÃO

A atual tendência à busca por respostas rápidas concebeu ferramentas de inteligência artificial, como por exemplo o ChatGPT, Midjourney, GetResponse, Jasper.ai, Stability.ai, Monica, Bing, Bard, Neurowriter, entre outros, como as mais utilizadas ferramentas de pesquisa na atualidade, revelando-se um verdadeiro oráculo no fornecimento instantâneo de informações aos usuários mais apressados. Junto a isso, a criação do DALL-E como ferramenta de geração de imagens possibilitou uma revolução no campo das artes gráficas.

Dos vários tipos de conteúdo possíveis de se gerar com a inteligência artificial (IA), a produção de imagens constitui hoje um ramo extremamente requisitado, algo que tem se mostrado eficaz na produção artística colocado à disposição da indústria audiovisual, possibilitando o uso recreativo ou até mesmo geração de renda, em sua utilização para fins comerciais. Para o presente estudo, será abordado em específico a plataforma DALL-E, considerando-se aí suas variantes.

Contudo, embora o desenvolvimento dessas plataformas tenha trazido grande facilidade no trabalho de criação audiovisual, é necessário ter em conta que tais ferramentas, se utilizadas de forma maliciosa ou inescrupulosa podem causar lesões a direitos, sendo necessário estabelecer uma proteção desses dados e o impor parâmetros e limites para sua utilização e expansão, sobretudo no campo moral e ético.

Por se tratar de um assunto relativamente novo, não existe ainda uma grande quantidade de legislações, mundo afora, que efetivamente tratem exclusivamente e de forma precisa o tema “direitos de imagem” para as criações oriundas do DALL-E. A legislação brasileira em vigor, por exemplo, ainda é incipiente e se ocupa da criação artística realizada por seres humanos; não por máquinas. Dessa forma, em não havendo uma proteção específica para a criação artística gerada exclusivamente por programas de IA, resta a pergunta: quem é o dono?

Nessa linha de ideias, sem a pretensão de exaurir o tema, o presente estudo tem por escopo analisar esses aspectos regulatórios à luz de uma parcela da legislação internacional, em conjunto com o ordenamento jurídico brasileiro sobre o tema, bem ainda traçar o esboço de um caminho de ideias que, de certo modo, conduzam a uma espécie normativa eficaz e compatível com esses ordenamentos, dentro da atual realidade.

## 2. Conceito, surgimento e funcionamento do DALL-E

Conforme explicação de SILVA (2023), O nome DALL-E refere-se a um *software* de inteligência artificial generativa concebido para criar imagens originais a partir de comandos escritos em linguagem natural pelo usuário, denominados *prompts*.

Tal modelo recebe o nome “*generativa*” por trabalhar com a geração e a produção de conteúdos inéditos de textos, imagens, sons, gráficos, partituras etc.

Lançado em janeiro de 2021 pela empresa OpenAI, organização privada norte-americana de tecnologia em inteligência artificial, o DALL-E tem por finalidade a conversão de textos escritos em imagens, conforme uma descrição fornecida pelo operador. Com a criação dessa plataforma, inaugurou-se uma nova era da inteligência artificial, que passou a contemplar, além da produção textual, a produção artística.

O nome “DALL-E”, como foi batizado o software, foi concebido a partir da junção dos nomes do pintor surrealista espanhol Salvador Dalí (1904-1989) e do robô protagonista do filme WALL-E (2008), produzido pela empresa cinematográfica norte-americana Pixar Animation Studios.

Também criadora do ChatGPT (Geração e Produção Textual), ao desenvolver o DALL-E a OpenAI promoveu a integração, no campo da inteligência artificial, da elaboração textual com a construção artística, compatibilizando ambos os softwares numa via cooperativa e resultando na geração de imagens a partir de comandos textuais.

Para ter acesso ao serviço, que até funciona de forma on-line e parcialmente gratuita, o usuário deve se cadastrar no site da empresa OpenAI e criar uma conta. A partir daí o solicitante insere um *prompt* na plataforma, devendo fornecer o mais detalhadamente possível a descrição da imagem desejada, ao que o sistema retorna uma imagem o mais aproximado possível das características fornecidas.

A geração do conteúdo final é obtida a partir de combinações sugeridas pela rede neural, a partir de um acervo composto por bilhões de imagens e textos disponíveis na Internet, que são utilizados para pesquisa e comparação; quanto mais precisa a descrição fornecida à máquina, mais detalhada será a imagem gerada. Além disso, é possível editar imagens já existentes, como uma *selfie* do próprio usuário, nela inserindo ou retirando elementos, à mercê do solicitante.

A geração de imagens pelo DALL-E é gratuita nos primeiros passos do usuário na plataforma. Ao registrar a conta, o usuário recebe uma quantidade de créditos que lhe permite produzir uma certa quantidade de fotos sem custo. Esgotados os créditos, é necessário então a compra de créditos extras para continuar gerando ou editando. Ademais, todo mês o usuário recebe uma quantidade bônus de créditos, para a mesma finalidade. Dessa forma, pode-se entender que o serviço não é gratuito.

Atualmente (agosto de 2024) encontra-se disponível a terceira versão do sistema, o DALL-E 3, que já conta com ferramentas mais aprimoradas, possibilitando imagens mais nítidas e de melhor contraste. Contudo, no início de sua operacionalização a ferramenta apresentava discrepâncias, ignorando boa parte dos dizeres inseridos pelos usuários, gerando imagens sólidas e difusas, não guardando muita identidade com o conceito inserido. Entretanto, a evolução do sistema foi progressiva, pois desde seu lançamento, o sistema DALL-E vem passando por modificações e aprimoramentos, chegando a uma segunda versão em 2022, mais aperfeiçoada: o DALL-E 2. Nessa versão, o programa já conseguia entender mais facilmente os *prompts* e as imagens geradas eram mais nítidas e com menor margem de erro.

Mesmo assim o programa ainda apresentava diversas falhas, ignorando boa parte dos parâmetros inseridos. Com isso, frases mais longas e melhor elaboradas eram necessárias, se não o resultado ainda seriam fotos com borrões e contrastes mal definidos, mais se aproximando de grafites, pinturas surreais desenhos sólidos de baixa nitidez.

Já na sua terceira versão, o DALL-E 3, o programa da OpenAI tem sido utilizado por um grupo seleto de pessoas, todos convidados pela empresa desenvolvedora, oferecido em versão beta, ainda gratuita, mas com limitações. Vale lembrar que essa versão, conforme explica LAMIM (2023), possui maior capacidade de reconhecimento e compreensão textual. Mesmo a partir de frases curtas, a plataforma tem conseguido gerar imagens bem mais nítidas e com uma margem de erro bastante reduzida em relação às versões anteriores.

Assim, pode-se dizer que o DALL-E trouxe ao mundo a possibilidade de transpor, de forma instantânea, o mundo das ideias para a realidade.

## **2.1. Propriedade do Direito de Imagem no DALL-E**

De início, é importante lembrar que a empresa OpenAI declara não considerar como suas as imagens geradas pelos usuários de sua plataforma. Assim, embora fruto da compilação de diversas outras imagens previamente existentes, cada imagem inédita gerada pertence ao respectivo usuário, que foi seu idealizador. Portanto, para a empresa desenvolvedora, o dono da imagem é quem a concebeu descritivamente.

É notório que ao mesmo tempo em que a possibilidade de criação instantânea de imagens inéditas gerou entusiasmo, também gerou preocupação, devido ao fato de ainda não se ter uma absoluta certeza de quem seja, legalmente, o proprietário das imagens. Muitas dúvidas ainda pairam na comunidade jurídica e acadêmica sobre a quem caberiam os direitos autorais, se seria: a) aos desenvolvedores das ferramentas de IA; b) à empresa que custeou o desenvolvimento; c) aos proprietários das imagens disponíveis nos bancos de dados pesquisados pela rede neural ou d) aos usuários que conceberam as ideias e os *prompts*.

Por sua capacidade de gerar imagens a partir por um processo de mesclagem, comparação e combinação, o algoritmo do DALL-E pode, certamente, gerar imagens semelhantes a outras já existentes e com isso, tornar-se o estopim para inúmeros litígios judiciais mundo afora.

Além disso, é preciso levar em conta os caracteres legais e éticos na geração de imagens por aplicação de IA generativa, haja vista que conteúdos artísticos ou comerciais privados podem ser afetados. É necessário também ponderar sobre os aspectos morais que circundam essas novas tecnologias, na medida em que diversas imagens, sons e formas de expressão artística são protegidos por legislações de direitos autorais e propriedade intelectual.

Sem embargo, a inteligência artificial revolucionou o modo como as pessoas utilizam e se beneficiam dos recursos da Internet. Contudo, trouxe também desafios consideráveis, e questões sobre a atualização da legislação de proteção de dados e direitos autorais precisam entrar na ordem do dia. Vale lembrar que a inclusão de temas na pauta do Congresso Nacional brasileiro depende, em grande medida, de boa vontade política e ajustes de interesses de grupos e partidos.

Tendo em vista que para a geração de uma única imagem é necessária uma quantidade exponencial de pessoas, tanto os trabalhadores da indústria da tecnologia da informação como os proprietários das imagens disponíveis na rede mundial, fica difícil definir ao final da produção quem será, de fato, o produtor e o dono daquela figura.

Na atividade de *machine learning*, o aprendizado de máquina é feito a partir de instruções pré-concebidas dentro do sistema da rede neural, as quais se aprimoram continuamente a partir de informações previamente ali inseridas ou captadas a partir de outras fontes, por um contínuo processo de comparação e combinação. Note-se que tudo é criado a partir de algo já existente, ou seja, as informações não surgem do nada.

A atualização legislativa em sistemas *civil law*, como é o caso do Brasil, França e Portugal segue um ritmo mais lento em comparação aos países de sistemas *common law*. É de se esperar que os trajetos da legislação correlata aos direitos autorais e à propriedade intelectual, e da inovação científica não são percorridos na mesma velocidade, o que acaba por vezes originando legais, impondo aos tribunais o julgamento baseado em analogias.

A Lei 9.610/98 estabelece uma proteção aos direitos autorais, determinando em seu art. 7º que as obras intelectuais são “as criações do espírito”, expressas por qualquer meio e suporte, ainda que intangíveis, sejam esses suportes os já conhecidos ou aqueles que venham a ser inventados no futuro, e tece como exemplo dessas criações, os textos de obras literárias, artísticas ou científicas; conferências, alocuções, sermões, obras dramáticas, coreográficas, composições musicais com ou sem letra, obras audiovisuais e cinematográficas, obras fotográficas, desenhos, pinturas, esculturas, ilustrações, projetos e esboços, programas de computador, dentre vários outras espécies de criações.

No que concerne à expressão “criações do espírito”, é importante pontuar que mesmo o Brasil sendo um país laico e sua legislação totalmente desafeta de qualquer indução religiosa, tal expressão confere um sentido artístico à própria lei, na medida em que tece uma comparação aproximada entre a expressão “espírito” e a essência humana, não portando necessariamente um viés religioso.

Pode-se entender aí que a expressão “espírito” se refere a um conjunto de sentimentos que engloba o estado de humor, a expressão do pensamento e da personalidade, tendo em vista que sentimentos e emoções são fenômenos abstratos, cujas possibilidades de conversão em concretude cabem à própria pessoa que os sentem. Com isso, é possível entender também por “criações do espírito” a atividade humana tendente a dar forma concreta a ideias, pensamentos e sensações próprias de seres humanos.

A lei brasileira, conforme já antecipado, estabelece a proteção às obras artísticas criadas por pessoas, e não por máquinas. Além disso, somente os sujeitos de direito (pessoas

físicas e jurídicas) podem ser detentores de direitos autorais, tendo capacidade postulatória em Juízo. Máquinas e programas de inteligência artificial, por sua vez, não têm essa capacidade, portanto, não são considerados sujeitos de direito.

Protegendo o direito de propriedade sobre a criação artística a Lei 9.610/98, nos artigos 22 e 24, confere também ao autor a prerrogativa de reivindicar, no âmbito cível, a reparação por usos indevidos das obras por ele produzidas, o que reforça a hipótese de indefinição de autoria sobre obras produzidas por IA. Já no aspecto penal, o Código Penal brasileiro prevê nos artigos 184 a 186, penas de reclusão, detenção e multa aos crimes cometidos contra os direitos do autor.

Por ser uma atividade de produção e modificação de imagens baseadas em outras pré-existentes, em que se inserem informações fornecidas pelos usuários, é possível ocorrer que proprietários de imagens e obras artísticas se recusem a permitir a utilização de suas obras e criações por programas de inteligência artificial. Nesse sentido, a OpenAI disponibiliza formulários para manifestação de não consentimento, a fim de resguardar o direito dessas pessoas e a integridade dos conteúdos por elas produzidos.

### **3. Perspectivas no direito regulatório brasileiro**

O uso do DALL-E, em qualquer de suas versões, ainda deixa muitas dúvidas quanto à autoria das imagens por ele tratadas, porque a base de dados pesquisada são os conteúdos disponíveis na Internet, os quais foram produzidos anteriormente por outras pessoas. A compilação das imagens verificadas e compiladas em um produto final é feita, pelos programas de inteligência artificial, que por sua vez, são elaborados por diversos profissionais da tecnologia da informação. A concepção da ideia de criação de uma imagem específica, a partir de *prompts* detalhados é feita pelo usuário que opera a IA, de acordo com sua necessidade. Há também que se levar em conta o investimento feito pelas empresas de IA generativa, que contratam a mão de obra dos programadores que constroem esses programas. Com tantas nuances envolvidas na geração de imagens por IA, cabe a pergunta: quem é o dono?

A maioria das legislações dos países que regulam direitos autorais tradicionalmente levam em conta apenas a possibilidade de criação artística por seres humanos, e não por máquinas exclusivamente. Contudo, muitos ordenamentos jurídicos vêm abrindo espaço para

entendimentos diversos, em que pessoas jurídicas, criadoras de plataformas de IA, se tornem sujeitos aptos à reivindicação de direitos autorais. Nesse sentido, as empresas detentoras dessas plataformas podem avocar direitos sobre as imagens produzidas por seus softwares.

No Brasil, por exemplo, a legislação que regula a produção artística gerada por inteligência artificial ainda é incipiente e necessita de atualização, pois a proteção legal é conferida apenas a obras concebidas por seres humanos. O artigo 28 da Lei nº 9.610/1998 confere ao titular de obras intelectuais o direito de explorar economicamente, e de forma exclusiva, as obras por ele concebidas.

No direito brasileiro os direitos autorais e a proteção de dados são normatizados tanto pela constituição Federal quanto por legislações específicas, que contemplam, sobretudo, a criação intelectual e a privacidade dos cidadãos. No texto constitucional, essa garantia está prevista no artigo 5º, incisos XXVII, XXVIII e XXIX.

O inciso XXVII assegura a exclusividade, aos autores, de utilização, publicação e reprodução de suas obras, o que pode ser transmissível aos herdeiros, pelo tempo que a legislação especial fixar para essa utilização.

Nessa mesma linha, o inciso XXVIII do artigo 5º confere a proteção ao direito de participação do autor em obra coletiva, bem como ao uso do som de sua voz e imagem, ainda que em atividades esportivas. Por sua vez, o inciso XXIX do citado artigo discorre sobre o privilégio conferido aos autores de inventos industriais, ainda que temporariamente, e a proteção às criações industriais, propriedade de marcas, nomes empresariais e signos distintivos, objetivando o interesse social, o desenvolvimento econômico e tecnológico do país.

Do ponto de vista da legislação ordinária, são exemplos normas protetivas as Leis de números 9.609/98, 9.610/98 e 13.709/2018. Enquanto a primeira trata da proteção aos programas de informática, a segunda abrange a proteção ao direito autoral e à propriedade intelectual; já a terceira contempla a proteção de dados pessoais, mais conhecida como Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD).

A Lei nº 9.609/1998, como previsto, protege a autoria e desenvolvimento de programas para computador, dispondo sobre o licenciamento e o uso dos softwares, e a cobrança de valores para a sua reprodução e comercialização no país, independentemente de registro. Além de proteger o direito do autor do programa, estabelecendo penalidades aos infratores em caso de

pirataria ou utilização para finalidades ilícitas, a lei também discorre sobre a proteção ao usuário adquirente do produto, como a prestação de serviços de suporte e outros serviços técnicos necessários ao seu bom funcionamento, ainda que o mesmo seja retirado de circulação ou tenha seu prazo de validade expirado.

A Lei nº 9.610/1998, por sua vez, assegura a proteção de obras intelectuais como textos, músicas, pinturas, esculturas, fotografias, programas de computador, entre outros, desde a sua criação, independentemente de registro no Instituto Nacional da Propriedade Intelectual. Além disso, os autores possuem direitos morais que incluem a autoria e integridade do conteúdo produzido, bem como direitos patrimoniais decorrentes da utilização de suas obras para fins econômicos como a reprodução, distribuição e adaptação aos mais diversos tipos de usos. Soma-se a isto o fato de os direitos morais sobre as obras serem considerados, pela lei, como inalienáveis e irrenunciáveis.

A fruição dos direitos legais sobre a autoria de obras intelectuais possui prazos fixados em lei. Quando se tratam de questões patrimoniais, a proteção se dá por todo o período em que viver o autor, e mais setenta anos após seu falecimento. Já no campo dos direitos morais, esse prazo é indefinido, sendo caracterizado como perpétuo.

Com amparo na Lei nº 12.853/2013, existe atualmente no contexto musical sete instituições privadas voltadas para a organização e fiscalização dos direitos autorais, divididas por categoria, como compositores, intérpretes, músicos, regentes, arranjadores e escritores de músicas. São elas a Associação Brasileira de Música e Artes, Associação de Músicos, Arranjadores e Regentes, Associação de Intérpretes e Músicos, Sociedade Brasileira de Autores, Compositores e Escritores de Música, Sociedade Independente de Compositores e Autores Musicais, Sociedade Brasileira de Administração e Proteção de Direitos Intelectuais e a União Brasileira de Compositores.

Todas elas compõem uma outra organização centralizadora da atividade de fiscalizar e arrecadar os valores correspondentes aos direitos de uso e reprodução das obras que compõem o acervo registrado nas entidades associadas, bem como repassar os valores relativos aos direitos autorais aos seus respectivos titulares. Trata-se do Escritório Central de Arrecadação e Distribuição (ECAD), o qual tem sua sede na cidade do Rio de Janeiro.



Outra norma protetiva no campo da informática é a Lei nº 13.709/2018, a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Esta dispõe sobre o tratamento, inclusive por canais digitais, dos dados pessoais de pessoas físicas ou jurídicas, sejam estas públicas ou privadas, tendo como fundamentos, conforme se depreende do seu artigo 2º: o respeito à privacidade, a autodeterminação informativa, a liberdade de expressão, de informação, de comunicação e de opinião, a inviolabilidade da intimidade, da honra e da imagem, o desenvolvimento econômico e tecnológico e a inovação, a livre iniciativa, a livre concorrência e a defesa do consumidor. Protege ainda a defesa dos direitos humanos, o livre desenvolvimento da personalidade, a dignidade e o exercício da cidadania pelas pessoas naturais.

Além disso, ela estabelece princípios para a proteção dos dados em geral, como a finalidade, a adequação, a necessidade, o livre acesso, a qualidade dos dados, a transparência, a segurança, a prevenção ao uso indevido e à não discriminação, bem como a responsabilização e a prestação de contas. Os titulares de dados têm, ainda, direitos como o acesso, a correção, a exclusão, a portabilidade dos seus dados e a informações sobre seu compartilhamento.

No Brasil a Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) é a responsável por zelar pela proteção aos dados dos indivíduos, como elaborar diretrizes, fiscalizar ações e aplicar sanções em caso de descumprimento da Lei, sanções essas que podem variar desde advertências e multas, até o bloqueio e eliminação dos dados pessoais relacionados às eventuais infrações.

Dessa forma, vemos que no Brasil a proteção de dados está bem alicerçada, embora nem sempre sua fiscalização e exercício sejam efetivos e onipresentes. Contudo, é possível observar que nenhuma das normas acima mencionadas tratam especificamente de direitos autorais sobre criações artísticas por inteligência artificial, deixando o tema do DALL-E completamente descoberto em matéria legal.

Dentro de um ambiente de DALL-E e suas variantes, eventos como violações a direitos autorais, utilização indevida de dados, manipulação de imagens para fins ofensivos, difamatórios ou inverossímeis, pode levar à responsabilização e aplicação de sanções. Contudo, em não se tendo uma definição legal clara de quem é o idealizador, o gerador ou o proprietário da imagem, restam dúvidas sobre a imputabilidade em casos de ilícitos penais cometidos. Nesses casos, quem deveria ser responsabilizado? O usuário que inseriu a imagem, os programadores que criaram ou desenvolveram o programa ou a empresa que os contratou e determinou as diretrizes e metas de desenvolvimento?

Uma resposta clara, precisa e definitiva sobre a autoria de conteúdos produzidos por inteligências artificiais, pelo menos no cenário jurídico brasileiro, ainda não é possível, haja vista que por demandar interpretação legislativa jurídica (as quais podem variar no tempo e no espaço).

Embora já existam mais de sessenta projetos de lei sobre o tema tramitando no Congresso Nacional, os mesmos não abordam com muita profundidade a questão da autoria, ficando mais no campo da regulação do uso e da proteção aos direitos dos autores dos conteúdos pesquisados.

### **3.1. Perspectivas no direito regulatório comparado**

Como previamente visto, a proteção legal de imagens e obras artísticas é um aspecto importante e que tem ganhado destaque na cena jurídica, com variações significativas no cenário internacional, muitas vezes orientado por tradições jurídicas e culturais.

Nos Estados Unidos, conforme reporta GLOVER (2024), a Lei de Direitos Autorais (Copyright Act of 1976) dispõe sobre a proteção a obras literárias, musicais, dramáticas, coreográficas, pictóricas, gráficas, esculturas, filmes, gravações sonoras e programas de computador. Contudo, o escritório norte-americano que exerce a fiscalização e o exercício dos direitos autorais (Inventive Law Inc.), afirma não ser possível a atribuição de direitos autorais a produções artísticas feitas exclusivamente por inteligência artificial, uma vez que apenas a produção por seres humanos, ainda que mínima, pode ser protegida.

Além disso, a lei americana também confere direitos exclusivos de reprodução, distribuição, execução e exibição públicas, bem como a criação de obras derivadas, sendo que a duração desses direitos, a exemplo da lei brasileira, também é de até setenta anos após a morte do autor (para o caso de obras individuais), ou noventa e cinco anos (em caso de autoria corporativa) a partir da publicação, ou de cento e vinte anos a partir da criação.

Para combater a pirataria, a legislação norte-americana possui o Digital Millennium Copyright Act, o DCMA, criado em 1998 pelo Escritório de Direitos Autorais dos Estados Unidos, para lidar com os desafios impostos pelo meio digital, sobretudo com medidas contra a violação de direitos autorais on-line.

No que concerne a produções artísticas geradas por IA, o Escritório de Direitos Autorais dos Estados Unidos (USCO) tem adotado o entendimento de que imagens totalmente geradas por IA não são cobertas pela proteção aos direitos autorais no país. A motivação para isso é que a formação de imagens por comandos eletrônicos, sem a possibilidade de interferência do usuário na geração ou modificação, é tarefa realizada exclusivamente por máquinas, o que não se enquadra na legislação de proteção ao direito autoral.

Contudo, diversas ações vêm florescendo na justiça norte-americana envolvendo as empresas desenvolvedoras de IA generativa. Tais desafios decorrem do fato de que essas IAs utilizam-se de conteúdos previamente existentes para possibilitar a geração de conteúdos novos, e nesse caminho acabam filtrando e selecionando, para seu treinamento, imagens, sons, vídeos, textos e figuras protegidas pela Lei de Direitos Autorais de 1976, dos Estados Unidos.

Sem a pretensão de exaurir o rol de demandas ajuizadas até o momento nos Estados Unidos na disputa entre artistas e empresas de AI, tomamos dois casos como exemplos dessas demandas. São o caso *Andersen et al v. Stability AI Ltd. et al* (Número do caso: 3:2023cv00201), e o processo *Getty Images (EUA), Inc v. Stability AI, Inc.*, (Número do caso: 1:2023cv00135).

No primeiro caso, a empresa *Stability AI Ltd. et al* foi acionada pelas artistas Sarah Andersen, Kelly McKernan e Karla Ortiz, por utilização, pela empresa de IA, de obras de propriedade das autoras, protegidas pela Lei de Direitos Autorais, para treinamento de sua inteligência artificial sem pagar qualquer taxa de utilização ou oferecer qualquer outra forma de compensação pela utilização do conteúdo protegido. Além disso, alegam as autoras que os programas de inteligência artificial imitam o estilo de suas obras, que são usadas como modelos, podendo gerar conteúdos mais aperfeiçoados, a partir de um processo de imitação, o que estabeleceria uma concorrência desleal.

Já no caso *Getty Images (EUA), Inc v. Stability AI, Inc.*, a requerente sustentou na justiça que a empresa demandada estaria utilizando seu banco de dados, composto por milhões de imagens, todas evidenciadas com marcas d'água, para treinar suas plataformas de inteligência artificial e ferramentas de aprendizado de máquina, violando a seção 3313 do *Delaware Trademark Act*, bem como do *Delaware's Uniform Deceptive Trade Practices Act*, e em ambos os casos, os autores pugnam por indenizações. Com isso, nota-se que tem havido

por parte das empresas gestoras das IAs generativas certo uso indiscriminado de imagens protegidas.

Na União Europeia, em março de 2023 foi assinada por vinte e sete países-membros que compõem o bloco, a primeira lei regulamentando o uso da IA. Dos vários pontos ali abordados, ganhou destaque a proteção de direitos autorais frente às IAs generativas. Dessa forma, tendo em vista que o uso de IA para criação de conteúdos, sobretudo imagens originais, é necessária a pesquisa sobre uma grande quantidade de materiais previamente inseridos na Internet, do que podem, inclusive, serem acessados vídeos, sons, imagens protegidos por direitos autorais ou cujos titulares não autorizam sua utilização para fins de geração de outras imagens, conforme elucida o Considerando nº 105, cuja transcrição, por ser oportuna, segue abaixo transcrita:

Qualquer utilização de conteúdos protegidos por direitos de autor exige a autorização dos titulares dos direitos em causa, a menos que se apliquem exceções e limitações pertinentes em matéria de direitos de autor. A Diretiva (UE) 2019/790 introduziu exceções e limitações que permitem reproduções e extrações de obras ou outro material para efeitos de prospeção de textos e dados, sob determinadas condições. Ao abrigo destas regras, os titulares de direitos podem optar por reservar os seus direitos sobre as suas obras ou outro material para impedir a prospeção de textos e dados, a menos que tal seja feito para fins de investigação científica. Sempre que os direitos de exclusão tenham sido expressamente reservados de forma adequada, os prestadores de modelos de IA de finalidade geral<sup>16</sup> têm de obter uma autorização dos titulares de direitos caso pretendam realizar uma prospeção de textos e dados nessas obras.

Há também no concerto Europeu o General Data Protection Regulation (GDPR), que é o regulamento geral sobre a proteção de dados, aplicável a todas as empresas que realizam o tratamento de dados de cidadãos residentes em países membros da União Europeia, independentemente onde a empresa esteja localizada, dispendo ainda sobre a responsabilização destas em caso de mau uso ou gestão deficiente, com multas que vão de vinte milhões de euros a quatro por cento do faturamento anual global da mesma, prevalecendo sempre o que for maior.

O GDPR da União Europeia tem ainda como princípios a transparência, a limitação da finalidade, a precisão e a minimização de dados, a limitação de armazenamento, além da confidencialidade e integridade. Além disso, ele confere aos titulares desses dados os direitos de acesso, retificação, restrição, processamento, portabilidade e oposição.

Foi criada também na União Europeia a Diretiva sobre Direitos de Autor, o Directive 2001/29/EC, que trata da harmonização dos aspectos essenciais dos direitos autorais entre os Estados-membros, assegurando uma uniformidade na proteção a estes, dentre os quais estão

incluídos o direito à reprodução, comunicação ao público e distribuição. Também no que concerne ao prazo de proteção aos direitos autorais, o mesmo se estende a até setenta anos após o falecimento do autor.

Outra norma europeia de proteção aos dados e direitos autorais é o Regulamento (UE) 2019/790, o qual trata de direitos autorais no mercado digital único, com ênfase nas plataformas on-line e no compartilhamento de conteúdo.

A titularidade de direitos autorais por imagens geradas a partir de sistemas de inteligência artificial tem levantado possibilidades para um amplo espectro de possibilidades reivindicatórias. Exemplo disso foi a reivindicação feita pela CISAC – Confederação Internacional das Sociedades de Autores e Compositores ao presidente da União Europeia para que a Lei de Inteligência Artificial da União Europeia proteja os interesses dos compositores e artistas humanos, ao invés de privilegiar a produção artística gerada por inteligência artificial.

Na Europa, segundo informação do Future of Life Institute (2024), o Parlamento Europeu normatizou o tema recentemente, criando o EU AI Act (European Artificial Intelligence Act), que regula o direito autoral dentro da inteligência artificial. A partir daí os desenvolvedores de inteligência artificial deverão seguir uma política de conformidade com as diretrizes europeias de direito autoral, sob pena de as empresas descumpridoras estarem sujeitas a pesadas multas, que podem chegar até 35 milhões de euros ou 7,00% do faturamento global. Vale ressaltar que o regulamento europeu trata ainda das chamadas *deep fakes*, consistentes em imagens, vídeos ou áudios manipulados por IA, com extrema semelhança a pessoas, lugares ou objetos reais e que podem facilmente confundir o observador comum.

Nesse sentido, conforme reportado pela União Brasileira de Compositores (2024), há um estudo elaborado pela Goldmedia GmbH Strategy Consulting, empresa alemã de consultoria situada em Berlim, a pedido das sociedades de compositores da França e da Alemanha, que prevê uma perda de quase 3 bilhões de euros (aproximadamente R\$ 14,5 bilhões), em decorrência da criação musical por IA generativa, o que consideram uma concorrência predatória, sendo urgente a adoção de medidas no sentido de se estabelecer uma legislação preventiva e repressiva ao uso indiscriminado e à expansão ilimitada e sem critérios na criação musical e artística.

Embora existam algumas diferenças, há uma grande semelhança entre as legislações sobre direitos autorais e proteção de dados em vários países do mundo, considerando os tipos de obras protegidas, o tempo de duração da proteção legal e as sanções impostas aos infratores.

Quanto à proteção de dados em específico, a legislação europeia é vista como fonte inspiradora para outros ordenamentos jurídicos, dado ao seu rigor e alcance, o que acaba por influenciar a produção normativa ao redor do planeta, como a LGPD do Brasil, por exemplo.

#### **4. Conclusão**

Como se pode observar ao longo deste ensaio, a criação do DALL-E tem promovido uma verdadeira revolução no campo das artes gráficas, possibilitando a produção de imagens originais cada vez mais realistas. Contudo, nota-se a cada dia um embate crescente entre avanços tecnológicos e regulamentação legal.

Embora a plataforma DALL-E já preveja a restrição de uso para fins ilícitos ou desrespeitosos, é necessário também que as legislações ao redor do mundo atuem de forma eficaz no combate à utilização indiscriminada ou abusiva de imagens protegidas por direitos autorais. Vale pontuar, é necessário criar também mecanismos céleres e eficientes para a exclusão de imagens pelos próprios autores, deixando-as à margem das pesquisas e filtros utilizados pela rede neural.

O cerne da questão atualmente reside, em grande medida, na definição sobre a propriedade intelectual das imagens geradas por IA generativa, em saber quem é o proprietário legítimo das imagens produzidas por essa tecnologia, uma vez que a demora em se resolver essas questões pode trazer sérias situações de conflitos entre usuários, autores e desenvolvedores.

As tecnologias, frise-se, devem ser utilizadas para o bem e com responsabilidade, sob pena de se fomentar o plágio e a usurpação de direitos de imagem, bem como novas espécies de furto, o que certamente redundaria numa avalanche de processos judiciais ao redor do mundo e na aplicação de sanções cada vez mais pesadas, tanto para usuários quanto para empresas envolvidas.

O caminho para uma normatização adequada, que possibilite a ampla utilização da IA para concepções artísticas, sem que isso traga muitos transtornos, passa primeiramente pela

modernização das leis que tratem sobre direitos autorais ao redor do mundo e delimitem corretamente o limite de atuação da IA, de modo a possibilitar de imediato a exclusão de obras da base de pesquisa da rede neural, excluindo-as da aplicação de filtros, bem como o estabelecimento e a aplicação de sanções a possíveis infratores.

É preciso ter em conta que a atuação legislativa do Estado não avança na mesma velocidade que a inovação tecnológica. Porém é preciso estabelecer, de alguma forma (e rápido) critérios para se coibir o uso malicioso dessas novas ferramentas, devendo os tribunais, enquanto a legislação não se adapta, continuarem decidindo na forma tradicional: baseando-se na analogia, nos costumes e nos princípios gerais do direito.

## 5. REFERÊNCIAS

BRASIL. **Câmara dos Deputados. Programa “Qual a Questão?”**, edição de 14/03/2024. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/tv/1043762-inteligencia-artificial/>>. Acesso em 23 jun. 2024.

BRASIL. **Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998**. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, 1998. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19609.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19609.htm)>. Acesso em: 20 jun. 2024.

BRASIL. **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998**. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, 1998. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19610.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm)>. Acesso em: 20 jun. 2024.

BRASIL. **Lei nº 13.709, de 19 de fevereiro de 2018**. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Brasília: Presidência da República, 2018. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm)>. Acesso em: 20 jun. 2024.

ESCRITÓRIO CENTRAL DE ARRECADAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO. **Conheça o ECAD**. Rio de Janeiro, 2024. Disponível em: <<https://www4.ecad.org.br/sobre/>>. Acesso em 21 jun. 2024.

FUTURE OF LIFE INSTITUTE. **The EU Artificial Intelligence Act**. Up-to-date developments and analyses of the EU AI Act. Bruxelas, 2024. Disponível em: <<https://artificialintelligenceact.eu/>>. Acesso em: 21 jun. 2024.

GLOVER, Ellen. **AI-Generated Content and Copyright Law: What We Know**. Chicago, 2024. Disponível em: <<https://builtin.com/artificial-intelligence/ai-copyright>>. Acesso em: 21 jun. 2024.

INTERNATIONAL CONFEDERATION OF SOCIETIES OF AUTHORS AND COMPOSERS (CISAC). **SGAE tackles Artificial Intelligence challenges head-on with leading international experts**. Seine, 2024. Disponível em: <<https://www.cisac.org/Newsroom/society-news/sgae-tackles-artificial-intelligence-challenges-head-leading-international>>. Acesso em: 21 jun. 2024.

INTERNATIONAL COPYRIGHT SERVICE. **United States Copyright Law**. 2024. Disponível em: <<https://copyrightservice.net/pt/copyright/us>>. Acesso em 24 jul. 2024.

JUSTIA DOCKETS & FILINGS. **Andersen et al v. Stability AI Ltd. et al**. Filing 67. OPPOSITION/RESPONSE (re 52 MOTION to Dismiss ) Midjourney, Inc. filed by Sarah Andersen, Kelly McKernan, Karla Ortiz. (Saveri, Joseph) (Filed on 6/2/2023) Modified on 6/5/2023 (jrs, COURT STAFF). Disponível em: <<https://docs.justia.com/cases/federal/district-courts/california/candce/3:2023cv00201/407208/67>>. Acesso em: 24 jul. 2024.

JUSTIA DOCKETS & FILINGS. **Getty Images (US), Inc. v. Stability AI, Inc**. Filing 1. COMPLAINT filed with Jury Demand against Stability AI, Inc. ( Filing fee \$ 402, receipt number ADEDC-4059966.) - filed by Getty Images (US), Inc. (Attachments: # 1 Exhibit A-B, # 2 Civil Cover Sheet)(twk). Disponível em: <<https://docs.justia.com/cases/federal/district-courts/delaware/dedce/1:2023cv00135/81407/1>>. Acesso em: 24 jul. 2024.

LAMIM, Jonathan. **Descubra como o DALL-E 3 está transformando o mundo da arte digital, permitindo a criação de obras de arte complexas e refinadas**. 2023. Disponível em: <<https://designcomcafe.com.br/dall-e-3-a-revolucao-criativa-da-inteligencia-artificial-na-arte-digital/>>. Acesso em: 19 jun. 2023.

OPENAI. ChatGPT: **Optimizing Language Models for Dialogue**, 2023. Disponível em: <<https://openai.com/blog/chatgpt/>>. Acesso em: 19 de jun. 2024.

SILVA, Paulo Gabriel de Lima. **ChatGPT, Midjourney, DALL-E e os Direitos Autorais das IAs: As Implicações Legais na Era da Criação Artística Automatizada**. Revista Científica



da UMC, v. 8, n. 1, 2023. Disponível em: <<https://seer.unc.br/index.php/revistaumc/article/view/1837/1285>>. Acesso em 19 jun. 2024.

UNIÃO BRASILEIRA DE COMPOSITORES. **Compositores perderão quase € 3 bi por conta da IA até 2028, diz estudo.** Belo Horizonte: Revista UBC, 2024. Disponível em: <<https://www.ubc.org.br/publicacoes/noticia/22325/compositores-perderao-quase--3-bi-por-conta-da-ia-ate-2028-diz-estudo#:~:text=Em%20apenas%20cinco%20anos%20entre,generativa%20aplicada%20%C3%A0%20cria%C3%A7%C3%A3o%20musical.>> . Acesso em: 20 jun. 2024.

UNIÃO EUROPEIA. **Diretiva 2019/790 de 17 de abril de 2019.** Relativa aos direitos de autor e direitos conexos no Mercado Único Digital e que altera as Directivas 96/9/CE e 2001/29/CE. Disponível em: <<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A32019L0790&qid=1724761547713>>. Acesso em 28 jul. 2024.

VASCONCELOS, Cláudio Lins de. **A Lei Europeia Sobre IA e os direitos autorais.** 2024. Disponível em: <<https://www.ubc.org.br/publicacoes/noticia/22507/artigo-a-lei-europeia-sobre-ia-e-os-direitos-autorais>>. Acesso em: 21 jun. 2024.