

**IV CONGRESSO INTERNACIONAL DE  
DIREITO E INTELIGÊNCIA  
ARTIFICIAL (IV CIDIA)**

**DIREITO E CULTURA POP**

---

D598

Direito e cultura POP [Recurso eletrônico on-line] organização IV Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (IV CIDIA): Skema Business School – Belo Horizonte;

Coordenadores: Caio Augusto Souza Lara, Wilson de Freitas Monteiro e Valter Moura do Carmo – Belo Horizonte: Skema Business School, 2023.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5648-773-1

Modo de acesso: [www.conpedi.org.br](http://www.conpedi.org.br) em publicações

Tema: Os direitos dos novos negócios e a sustentabilidade.

1. Direito. 2. Inteligência artificial. 3. Tecnologia. I. IV Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (1:2023 : Belo Horizonte, MG).

CDU: 34

---

**skema**  
BUSINESS SCHOOL

**LAW SCHOOL**  
FOR BUSINESS

# IV CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IV CIDIA)

## DIREITO E CULTURA POP

---

### **Apresentação**

O IV Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial - CIDIA da SKEMA Business School Brasil, realizado nos dias 01 e 02 de junho de 2023 em formato híbrido, consolida-se como o maior evento científico de Direito e Tecnologia do Brasil. Estabeleceram-se recordes impressionantes, com duzentas e sessenta pesquisas elaboradas por trezentos e trinta e sete pesquisadores. Dezenove Estados brasileiros, além do Distrito Federal, estiveram representados, incluindo Amazonas, Bahia, Ceará, Distrito Federal, Espírito Santo, Goiás, Maranhão, Minas Gerais, Pará, Pernambuco, Paraná, Rio de Janeiro, Rio Grande do Norte, Rondônia, Roraima, Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Sergipe, São Paulo e Tocantins.

A condução dos trinta e três grupos de trabalho do evento, que geraram uma coletânea de vinte e cinco livros apresentados à comunidade científica nacional e internacional, contou com a valiosa colaboração de sessenta e três professoras e professores universitários de todo o país. Esses livros são compostos pelos trabalhos que passaram pelo rigoroso processo de double blind peer review (avaliação cega por pares) dentro da plataforma CONPEDI. A coletânea contém o que há de mais recente e relevante em termos de discussão acadêmica sobre a relação entre inteligência artificial, tecnologia e temas como acesso à justiça, Direitos Humanos, proteção de dados, relações de trabalho, Administração Pública, meio ambiente, sustentabilidade, democracia e responsabilidade civil, entre outros temas relevantes.

Um sucesso desse porte não seria possível sem o apoio institucional de entidades como o CONPEDI - Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito; o Programa RECAJ-UFMG - Ensino, Pesquisa e Extensão em Acesso à Justiça e Solução de Conflitos da Faculdade de Direito da Universidade Federal de Minas Gerais; o Instituto Brasileiro de Estudos de Responsabilidade Civil - IBERC; a Comissão de Inteligência Artificial no Direito da Ordem dos Advogados do Brasil - Seção Minas Gerais; a Faculdade de Direito de Franca - Grupo de Pesquisa Políticas Públicas e Internet; a Universidade Federal Rural do Semi-Árido - UFRSA - Programa de Pós-graduação em Direito - Laboratório de Métodos Quantitativos em Direito; o Centro Universitário Santa Rita - UNIFASAR; e o Programa de Pós-Graduação em Prestação Jurisdicional e Direitos Humanos (PPGPJDH) - Universidade Federal do Tocantins (UFT) em parceria com a Escola Superior da Magistratura Tocantinense (ESMAT).

Painéis temáticos do congresso contaram com a presença de renomados especialistas do Direito nacional e internacional. A abertura foi realizada pelo Professor Dierle Nunes, que discorreu sobre o tema "Virada tecnológica no Direito: alguns impactos da inteligência artificial na compreensão e mudança no sistema jurídico". Os Professores Caio Lara e José Faleiros Júnior conduziram o debate. No encerramento do primeiro dia, o painel "Direito e tecnologias da sustentabilidade e da prevenção de desastres" teve como expositor o Deputado Federal Pedro Doshikazu Pianchão Aihara e como debatedora a Professora Maraluce Maria Custódio. Para encerrar o evento, o painel "Perspectivas jurídicas da Inteligência Artificial" contou com a participação dos Professores Mafalda Miranda Barbosa (Responsabilidade pela IA: modelos de solução) e José Luiz de Moura Faleiros Júnior ("Accountability" e sistemas de inteligência artificial).

Assim, a coletânea que agora é tornada pública possui um inegável valor científico. Seu objetivo é contribuir para a ciência jurídica e promover o aprofundamento da relação entre graduação e pós-graduação, seguindo as diretrizes oficiais da CAPES. Além disso, busca-se formar novos pesquisadores na área interdisciplinar entre o Direito e os diversos campos da tecnologia, especialmente o da ciência da informação, considerando a participação expressiva de estudantes de graduação nas atividades, com papel protagonista.

A SKEMA Business School é uma entidade francesa sem fins lucrativos, com uma estrutura multicampi em cinco países de diferentes continentes (França, EUA, China, Brasil e África do Sul) e três importantes creditações internacionais (AMBA, EQUIS e AACSB), que demonstram sua dedicação à pesquisa de excelência no campo da economia do conhecimento. A SKEMA acredita, mais do que nunca, que um mundo digital requer uma abordagem transdisciplinar.

Expressamos nossos agradecimentos a todas as pesquisadoras e pesquisadores por sua inestimável contribuição e desejamos a todos uma leitura excelente e proveitosa!

Belo Horizonte-MG, 14 de julho de 2023.

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Geneviève Daniele Lucienne Dutrait Poulingue

Reitora – SKEMA Business School - Campus Belo Horizonte

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara

Coordenador de Pesquisa – SKEMA Law School for Business



# **O USO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E OS SEUS IMPACTOS NA PROPRIEDADE INTELECTUAL E NA ECONOMIA CRIATIVA**

## **THE USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN COMIC STORIES AND THE IMPACTS ON INTELLECTUAL PROPERTY AND THE CREATIVE ECONOMY**

**Emilio Elias Melo De Britto <sup>1</sup>**

### **Resumo**

A inteligência artificial tem se tornado cada vez mais populares no mundo e a sua utilização tem se intensificado mesmo entre aquelas pessoas que são alheias ao mundo tecnológico. Ademais, tal inovação tem impactado demasiadamente na economia do mercado criativo, já que pode retirar da cadeia produtiva a maior parte dos seus profissionais, notadamente das histórias em quadrinhos. Sendo assim, faz-se imperativo um estudo que compreenda os efeitos e dimensões da IA neste setor, para que, no futuro, seja possível uma regulamentação que impeça ou limite os seus efeitos.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos, Inteligência artificial, Propriedade intelectual

### **Abstract/Resumen/Résumé**

Artificial intelligence has become increasingly popular in the world and its use has intensified even among those people who are alien to the technological world. Moreover, such innovation has had a huge impact on the economy of the creative market, since it can remove most of its professionals from the production chain, notably from comics. Therefore, a study is imperative that understands the effects and dimensions of AI in this sector, so that, in the future, it is possible to regulate that prevents or limits its effects.

**Keywords/Palabras-claves/Mots-clés:** Comics, Artificial intelligence, Intellectual property

---

<sup>1</sup> Advogado. Mestre em Direito, com enfoque em Propriedade Intelectual, pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Mestre em Direito Privado Europeu pela Università Mediterranea di Reggio Calabria (UNIRC).

## **1 – INTRODUÇÃO**

Os softwares de inteligência artificial (IA) têm se tornado cada vez mais populares no mundo. A notoriedade que eles têm alcançado no último ano é surpreendente e, mesmo entre aquelas pessoas que são alheias ao mundo tecnológico, a curiosidade tem impulsionado a sua utilização. A sociedade informacional, que se opera e se desenvolve através de um uso massivo de tecnologia, tem estimulado a utilização, cada vez mais crescente, de inteligência artificial. As IA's e as suas inúmeras capacidades, tem ganhado força e se apresentado como um dos alicerces do desenvolvimento econômico. Mas, o que esperar quando tais sistemas passam a ingressar em uma área até então dominada exclusivamente pela criatividade e originalidade humanas? As expressões artísticas, mais especificamente as histórias em quadrinhos, estariam ameaçadas pelo intenso e progressivo desenvolvimento dos softwares de IA? Os artistas humanos, se ainda não se preocupam com essa nova realidade, deveriam, ao menos, compreender quais são as tendências que se avizinham, para ou se aliar ou se opor a esse poderoso instrumento que pretende “desartesanar” as criações.

## **2 – METODOLOGIA**

Quanto à metodologia, o presente trabalho utilizou o método dedutivo, trabalhando através de um triângulo invertido, até chegar-se a uma conclusão. Sendo assim, iniciou-se pelas premissas gerais, a respeito da Inteligência Artificial, Direitos Autorais e Histórias em Quadrinhos, para, após analisar os desafios impostos por essa nova realidade, concluir-se a respeito da possibilidade ou não da aplicação da hipótese proposta.

Quanto ao propósito/objetivo, esse é um trabalho explicativo, pois o objeto da presente pesquisa destina-se a identificar quais os fatores que contribuem para identificar os desafios e possíveis soluções, diante de litígios causados pela intersecção entre os softwares de inteligência artificial, os Direitos Autorais e as histórias em quadrinhos, que são, atualmente, verificados.

Já em relação à abordagem, a presente tese adota a abordagem qualitativa, uma vez que a análise será feita de modo subjetivo, através de um estudo amplo do objeto, pela pesquisa-ação. Entende-se por pesquisa qualitativa aquela que trabalha com dados da realidade, que não podem ser quantificados, operando mediante a compreensão, a interpretação e o tratamento de dados, sobre a essência ou natureza do objeto de pesquisa.

Quanto ao procedimento, a presente pesquisa caracteriza-se como bibliográfica e documental, pois busca entender o que está no estado da arte, valendo-se das informações existentes tanto na doutrina, quanto na jurisprudência, para verificar a possibilidade de

aplicação da questão acima apontada, mas também se valerá de documentos, notadamente, de regulamentos, para compreender melhor as problemáticas apontadas.

### **3 - DIREITOS DO AUTOR E MARCÁRIO APLICADOS ÀS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Antes de mais nada, faz-se necessário esclarecer o que de fato é e em que consiste uma história em quadrinhos (HQ's).

As HQ's são uma espécie de obra que tanto pode buscar informar, quanto construir uma narrativa através da combinação de imagens estáticas com elementos textuais (ANSELMO, 1975; CYRNE, 1974). Ademais, são suporte para diversas ideias, mensagens e possuem as finalidades artísticas, educativas e políticas (MOYA, 1977; EISNER, 1985; MCCLOUD, 1995; CAVEDON; LENGELER, 2005; MENDO, 2008).

De acordo com o art. 7, inciso I, da Lei brasileira 9.610, que consolida a legislação sobre direitos autorais, afirma que os textos de obras literárias, artísticas ou científicas são obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro (BRASIL, 1998).

A Convenção Internacional de Berna, que é a União para a proteção dos direitos dos autores sobre as suas obras literárias e artísticas em seu art. 2º, diz que os temas “obras literárias e artísticas”, abrangem todas as produções do domínio literário, científico e artístico, qualquer que seja o modo ou a forma de expressão, tais como os livros, brochuras e outros escritos.

Tais previsões legais concedem ao autor de obras literárias e artísticas a proteção e direitos exclusivos, de caráter moral e patrimonial, tanto no que se refere aos diálogos e textos na obra, quanto nas ilustrações dos cenários e personagens, sejam elas desenhos, pinturas ou trabalhos gráficos.

A vista disto, pode-se ainda afirmar que as histórias em quadrinhos são um tipo de obra complexa, já que composta de diversas outras obras, como diálogos, personagens, ilustrações, desenhos e cenários protegidas, e devidamente resguardadas pelas legislações de direitos autorais. Essa pluralidade de segmentos dentro de uma mesma obra pode ser realizada por apenas um artista ou um coletivo, em colaboração, a depender das competências atribuídas a um ou a vários, de maneira autônoma ou por prestação de serviços.

Para além dos direitos autorais, ainda se podem agregar ou, no caso, se sobrepor, os direitos marcários sobre as histórias em quadrinhos.

De acordo com o art. 122 da Lei de Propriedade Industrial brasileira, são suscetíveis de registro como marca os sinais distintivos visualmente perceptíveis (BRASIL, 1996). Já o



Acordo TRIPS (Acordo sobre Aspectos Dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio), em seu art. 15, afirma que, marca é qualquer sinal, ou combinação de sinais, capaz de distinguir bens e serviços de um empreendimento daqueles de outro empreendimento, poderá constituir uma marca. Estes sinais, em particular palavras, inclusive nomes próprios, letras, numerais, elementos figurativos e combinação de cores, bem como qualquer combinação desses sinais, serão registráveis como marcas.

Sendo assim, no que se refere especificamente às histórias em quadrinhos e de acordo as legislações supracitadas, alguns elementos poderiam ser registrados como marcas, a exemplos dos personagens. Logo, podem os criadores promover o registro e acrescentar a sua obra esse tipo de proteção.

Como visto, pode a HQ estar protegida, no tocante a propriedade intelectual, tanto através dos direitos do autor, quando pelo direito marcário, ou, ainda, por meio da sua justaposição.

#### **4 – A IMPORTÂNCIA DAS HQ'S NA ECONOMIA CRIATIVA**

A rigor, a economia criativa representa todas as ações e atividades que possam resultar em bens artísticos, culturais e de inovação através do uso da criatividade. Há quem defina como a economia que é capaz de gerar direitos de propriedade intelectual (HOWKINS, 2001). Por outro lado, há quem diga que se refere “à criação, produção e comercialização de conteúdos que são intangíveis e culturais em sua natureza e que estão protegidos pelo direito autoral e podem tomar a forma de bens e serviços” (UNESCO, 2009).

Existe, ainda, quem defina a economia criativa como a referente ao modelo de textos simbólicos, tendo como foco as artes populares como cinema, teatro, livros, música, rádio, televisão, histórias em quadrinhos, dentre outros (HESMONDHALGH, 2003).

Pela própria definição, já se pode perceber a importância deste setor econômico para as relações comerciais de um país. No Brasil, de acordo com o FIRJAN, que mapeou a indústria criativa entre os anos de 2017 e 2020, “a participação do PIB Criativo no total do PIB brasileiro passou de 2,61% em 2017 para 2,91% em 2020, totalizando R\$ 217,4 bilhões” (FIRJAN, 2020). Ademais, dados do Boletim de Economia Criativa produzido pelo Observatório Itaú Cultural apontam que no primeiro trimestre de 2022, o Brasil possuía 7,4 milhões de trabalhadores ocupados neste setor (ITAÚ, 2022).

Soma-se a isso o fato de que especialmente as histórias em quadrinhos podem se tornar um modelo de negócio altamente rentável e em várias vertentes de mercado e autoral. O mercado editorial interno, com editoras de pequeno e grande porte, além de selos independentes

e também o mercado editorial internacional que tem ampla aceitação do consumidor interno, e ainda as possibilidades de licenciamentos de produtos (SANTANDER, 2021).

Sendo assim, diante de números tão expressivos, não há como negar a importância do setor criativo para a economia do Brasil e para a geração de renda dos profissionais intelectuais.

## **5 – INTELIGENCIA ARTIFICIAL E AS CONSEQUÊNCIAS SOBRE AS CRIAÇÕES**

É incontestável e são inúmeras as vantagens e benefícios da Inteligência Artificial, as melhorias na gestão da informação, o avanço na rapidez da resolução dos problemas e a redução de erros, quando se leva em consideração a atividade humana, através da adoção de soluções dinâmicas baseadas em sequências de dados (TOMASEVICIUS FILHO; FERRARO, 2020).

Entretanto, existem desvantagens que devem ser levadas em consideração. Os altos custos com atualizações e manutenções, dificuldade de profissionais hiperespecializados, a progressiva dependência do ser humano de novas tecnologias e possível crescimento do desemprego (TOMASEVICIUS FILHO; FERRARO, 2020).

Existe ainda a crítica da ausência de criatividade “mesmo no caso de autoaprendizagem software, as máquinas só poderão realizar as atividades para as quais foram projetadas ou programadas e correrão o risco de gerar desastres quando se depararem com gerenciar situações absolutamente imprevistas” (TOMASEVICIUS FILHO; FERRARO, 2020).

A vista disso, Kris Kashtanova levanta duas questões interessantes. A primeira: uma inteligência artificial pode ser considerada autora de uma obra no âmbito do direito autoral? E a segunda: e, de forma mais geral, o que fazer com as criações feitas por inteligência artificial? (LEJEUNE, 2022).

Para responder as perguntas a referida autora se utilizou de dois cenários diferentes. O primeiro, no qual a inteligência artificial é usada como uma ferramenta criativa, sendo assim, o ser humano continua a ser o tomador de decisões. Aqui, a obra pode estar protegida por direitos autorais, uma vez que há um humano participando ativamente do desenvolvimento da criação (LEJEUNE, 2022).

E o segundo cenário é quando a inteligência articula age de forma autônoma, independentemente de intervenção humana, ou seja, não há a participação da criatividade inerente ao ser humano. Nesta hipótese não haveria proteção possível pelo direito autoral (LEJEUNE, 2022).

Como se pode perceber, no tocante a aplicação do direito autoral, existe uma clara separação entre aquelas obras criadas de forma autônoma pela IA e aquelas com alguma

nível de participação humana. Sendo assim, há aqui mais uma desvantagem da IA, já que se retira da sua obra a proteção pertinentes aos direitos autorais.

## **6- DISCUSSÃO E RESULTADOS**

Como dito, os softwares de (IA) têm se tornado cada vez mais comuns no mundo. O DALL-E, MidJourney, dentre outros, são apenas alguns exemplos de ferramentas de IA que tem sido utilizadas para criar histórias em quadrinhos, através da transformação de frases em imagens e desenhos.

Ricardo Araujo, da Universidade Federal de Pelotas, afirma que os citados softwares são “modelos de rede neural que foram treinados em milhões de imagens com legendas descritivas”. De acordo com o pesquisador tanto do DALL-E, quanto o MidJourney foram ensinados a “relacionar o texto da legenda à imagem correspondente e vice-versa, em um processo muito semelhante à tradução automática entre línguas” (ASSIS, 2022).

Sendo assim, HQ's inteiras podem ser geradas por um programa de computador, com uma pequena participação humana, já que seria necessário que um individuo inserisse no software algumas frases para que a IA desse início aos desenhos.

As consequências disso é a substituição de toda uma cadeia produtiva dentro deste setor específico da economia criativa.

Sem IA, para se produzir uma HQ, são necessários: a) um roteirista, que cria efetivamente a história; b) colorista, que atribui cor aos quadros; c) editor, que manda as páginas para a publicação, d) desenhista, que é quem elabora os desenhos; e) letristas, profissional que coloca os balões com diálogos; e f) arte-finalista, que é quem finaliza com tinta ou de maneira digital as histórias em quadrinhos (BABINI, 2021).

Já com IA, seria necessário apenas um profissional que inserisse uma frase ou um conjunto delas em um dos softwares disponíveis no mercado para elaborar uma HQ. Nesta senda, em entrevista ao site Kotaku, RJ Palmer, profissional que trabalhou para a Ubisoft e no filme *Pokémon*, afirmou que se consegue “imaginar facilmente um cenário em que, usando IA, um único artista ou diretor de arte poderia substituir cinco ou dez artistas iniciantes” (PLUNKETT, 2022). Verifica-se, portanto, que existe um evidente prejuízo para a indústria criativa e também para os trabalhadores da área.

No tocante aos direitos de propriedade intelectual essa tecnologia tem gerados alguns problemas. Em fevereiro de 2022, US Copyright Office se recusou a conceder direitos autorais para uma arte feita por inteligência artificial, fundamentando a sua decisão de que a autoria humana é um pré-requisito para a proteção de direitos autorais (HETRICK, 2021). Em sentido contrário, o Reino Unido (FRANÇA, 2022) e a China (NANSHAN DISTRICT, 2019) já

expediram posições favoráveis ao reconhecimento dos Direitos Autorais à IA. Diante de posições tão contraditórias, o Parlamento Europeu já reconheceu a problemática e possui uma proposta de regulamento para estabelecer regras harmonizadas em matéria de inteligência artificial (UNIÃO EUROPÉIA, 2021).

Há, ainda, a crescente proliferação de plágio, no tocante aos direitos autorais, e do uso indevido de marcas, já que a IA não cria e nem possui originalidade, mas desenvolve a partir do estado da arte disponível na internet.

## **7– CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante de todo o exposto, nota-se que a IA ainda é uma tecnologia que precisa ser regulamentada, por parte dos Estados nacionais, para dirimir alguns questões que ainda se apresentam muito recentes e problemáticas no mundo do direito.

A IA, como descrito, impacta demasiadamente na economia do mercado criativo, já que retira da cadeia produtiva a maior parte dos seus profissionais, notadamente dos quadrinhos. Além do mais, no futuro, pode provocar uma desvalorização das HQ's enquanto produto.

Ademais, há um evidente impacto negativo nos direitos de propriedade intelectual, já se estabelece uma celeuma acerca da aplicação ou não dos direitos autorais e, ainda, provoca a necessidade de uma maior vigilância para que não haja o cometimento de plágio e do uso indevido de marcas.

Sendo assim, faz-se necessário que normas regulamentadoras dirimam esses conflitos de interesses e protejam o mercado criativo. Caso contrário o impacto na economia seria enorme, milhões seriam perdidos, direitos seriam violados e toda uma cadeia produtiva seria desfeita.

## **REFERÊNCIAS**

- ANSELMO, Z. A. História em quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1975.
- CYRNE, M. A explosão criativa dos quadrinhos. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1974.
- MOYA, Á. de. 1977. Shazam! 3ª ed., São Paulo, Perspectiva, 344 p;
- EISNER, W. 1985. Comics & sequential art. Guerneville, Impact Publishers, 154 p.;
- MCCLOUD, S. 1995. Desvendando os quadrinhos. São Paulo, Makron Books, 266 p.;
- CAVEDON, N.R.; LENGELER, J.F.B. 2005. Desconstruindo temas e estratégias da administração moderna: uma leitura pósmoderna do mundo de Dilbert. Organização & Sociedade, 12(32),105-119;
- MENDO, A.G. 2008. História em quadrinhos: impresso vs. web. São Paulo, Editora UNESP, 108 p.
- BRASIL. LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998. Disponível: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19610.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm). Acesso em: 05 mar 2023.
- BRASIL. LEI Nº 9.279, DE 14 DE MAIO DE 1996. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19279.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19279.htm). Acesso em: 04 mar 2023.
- HOWKINS, J. The Creative Economy: How People Make Money From Ideas. Penguin, 2001.

UNESCO. The 2009 UNESCO framework for cultural statistics (FCS). Montreal: UNESCO Institute for Statistics, 2009.

HESMONDHALGH, D. The cultural industries. London: Sage, 2003.

FIRJAN. Mapeamento da Indústria Criativa, 2020. Disponível em: <https://firjan.com.br/economicriativa/pages/release.aspx#:~:text=Puxado%20pelas%20%C3%A1reas%20de%20Tecnologia,do%20setor%20de%20extrativo%20mineral>. Acesso em: 19 abr 2023.

ITAU. Boletim de Economia Criativa, 2022. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/observatorio/paineldedados/pesquisa/trabalhadores-da-economia-criativa>. Acesso em 19 abr 2023.

SANTANDER. Conheça o potencial do mercado das Histórias em Quadrinhos no Brasil, 2021. Disponível em: <https://santandernegocioseempresas.com.br/conhecimento/gestao-de-negocios/potencial-mercado-historias-em-quadrinhos-brasil/>. Acesso em: 19 abr 2023.

TOMASEVICIUS FILHO, E.; FERRARO, A. V. LE NUOVE SFIDE DELL'UMANITÀ E DEL DIRITTO NELL'ERA DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE. Revista Direitos Culturais, v. 15, n. 37, p. 401-413, 15 set. 2020, p. 406-407.

LEJEUNE, Frédéric. Bande dessinée, intelligence artificielle et droit d'auteur, 2022. Disponível em: <https://www.fredericlejeune.be/bande-dessinee-intelligence-artificielle-et-droit-dauteur/>. Acesso em: 19 abr 2023.

ASSIS, Erico. Afinal, quando a inteligência artificial vai fazer uma história em quadrinhos?, 2022. Disponível em: <https://www.blogdacompanhia.com.br/conteudos/visualizar/Afinal-quando-a-inteligencia-artificial-vai-fazer-uma-historia-em-quadrinhos>. Acesso em: 21 abr 2023.

BABINI, Maria. Mercado de quadrinhos tem potencial para estimular economia criativa, 2021. Disponível em: <https://www.trendsce.com.br/2021/02/18/mercado-de-quadrinhos-tem-potencial-para-estimular-economia-criativa/>. Acesso em: 21 abr 2023.

PLUNKETT, Luke. AI Creating 'Art' Is An Ethical And Copyright Nightmare, 2022. Disponível em: <https://kotaku.com/ai-art-dall-e-midjourney-stable-diffusion-copyright-1849388060>. Acesso em: 21 abr 2023.

HETRICK, Christian. Art Created By Artificial Intelligence Can't Be Copyrighted, US Agency Rules, 2022. Disponível em: <https://dot.la/creative-machines-ai-art-2656764050.html>. Acesso em: 21 abr 2023.

FRANÇA, Dejean. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E AUTORIA SOB A ÓTICA DO DIREITO COMPARADO, 2022. Disponível em: <https://ioda.org.br/inteligencia-artificial-e-autoria-sob-a-optica-do-direito-comparado/>. Acesso em 21 abr 2023.

PEOPLE 'S COURT OF NANSHAN DISTRICT, Shenzhen, Guangdong Province, Yue 0305 Min Chu No. 14010 Civil Judgment, 2019.

UNIÃO EUROPÉIA. Proposta De Regulamento Do Parlamento Europeu E Do Conselho Que Estabelece Regras Harmonizadas Em Matéria De Inteligência Artificial (Regulamento Inteligência Artificial) E Altera Determinados Atos Legislativos Da União, 2021. Disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/HTML/?uri=CELEX:52021PC0206&from=EN#:~:text=A%20proposta%20estabelece%20regras%20harmonizadas,futuro%20de%20%C2%ABintelig%C3%Aancia%20artificial%C2%BB>. Acesso em: 21 abr 2023.