

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

**EXPERIÊNCIAS E DESAFIOS DA INTELIGÊNCIA  
ARTIFICIAL NO DIREITO E NAS RELAÇÕES DE  
TRABALHO**

---

E96

Experiências e desafios da inteligência artificial no direito e nas relações de trabalho [Recurso eletrônico on-line] organização IV Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (IV CIDIA): Skema Business School – Belo Horizonte;

Coordenadores: Dalton Tria Cusciano, Mauro Maia Laruccia e Robinson Fernandes – Belo Horizonte: Skema Business School, 2023.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5648-775-5

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)**

## **EXPERIÊNCIAS E DESAFIOS DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NO DIREITO E NAS RELAÇÕES DE TRABALHO**

---

### **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 - UFERSA - 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



**“EU, ARTISTA”: O DIREITO AUTORAL DA ARTE GERADA POR IA**  
**“I, ARTIST”: AUTHORS’ RIGHTS IN AI-GENERATED ARTWORKS**

**Leonardo Barros Cota <sup>1</sup>**

**Resumo**

A presente pesquisa tem como tema o direito autoral das obras de arte geradas por inteligência artificial. Possui, como finalidade, analisar a adequação da legislação vigente para lidar com as obras em questão, elencar as diferenças entre as obras criadas tradicionalmente e aquelas geradas por IAs, e maneiras de atribuir a autoria destas. Por meio do método jurídico-sociológico, conclui-se que a legislação não está adequada para lidar com tais obras, e que devido à inconformidade das criações com os elementos essenciais da autoria e da obra protegida pela Lei 9.610/98, não podem ser consideradas arte, nem deveriam ser amparadas judicialmente.

**Palavras-chave:** Arte, Inteligência artificial, Direitos autorais, Copyright

**Abstract/Resumen/Résumé**

This research addresses authors’ rights and copyright of AI-generated artworks. It has, as its finality, to analyze the adequacy of the brazilian legislation to deal with the works in question and to list the main differences between AI-generated and traditionally created art, as well as ways to attribute their authorship. Through a judicial-sociological method, its possible to conclude, that the legislation is not adequate to deal with machine-created artworks, and due to their non-compliance with the essential elements of authorship and works protected by Law 9.610/98, they cannot be considered art, and should not be protected by copyright

**Keywords/Palabras-claves/Mots-clés:** Art, Artificial intelligence, Author’s rights, Copyright

---

<sup>1</sup> Graduando em Direito, na modalidade Integral, pela Escola Superior Dom Helder Câmara

## **1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS**

A produção acadêmica apresentada possui como tema “Os direitos autorais da arte produzida por inteligência artificial”. Na atualidade, em especial após a popularização de softwares movidos a inteligência artificial, as obras produzidas por meio desses e quem possui seus direitos autorais, tornaram-se uma grande área cinza na legislação nacional, e ao contrário do senso comum, não estão distantes do atual realidade brasileira e mundial, mas tornam-se cada vez mais relevantes à medida que contestam ideias, até então consolidadas na dogmática jurídica, sobre o que significa, de fato, ser um artista ou o autor de uma dada obra.

Em 25 de Outubro de 2018, *Portrait of Edmond Belamy*, um quadro, gerado por uma inteligência artificial através do método *GAN*, ou *Generative Adversarial Nets*, foi vendido na casa de leilões estadunidense “*Christie’s*” por 432 mil dólares. No entanto, apesar da capacidade demonstrada pelos softwares de gerar quadros dos quais pode-se usufruir economicamente, assim como autores humanos, há, no atual momento, uma escassez de entendimentos consolidados na jurisprudência nacional.

Dessa forma, o resumo expandido apresentado visa, como problemática central, averiguar a adequação da legislação nacional para lidar com a arte gerada por inteligências artificiais e atribuir a titularidade das obras produzidas. Ademais, também objetiva-se constatar os elementos essenciais da arte e das obras passivas de proteção pela Lei de Direitos Autorais, elencar as diferenças entre a arte criada tradicionalmente e aquela produzida por IAs e levantar diferentes formas de atribuir a autoria destas.

A pesquisa que se propõe, na classificação de Gustin, Dias e Nicácio (2020), pertence à vertente metodológica jurídico-social. No tocante ao tipo genérico de pesquisa, foi escolhido o tipo jurídico-projetivo. O raciocínio desenvolvido na pesquisa foi predominantemente dialético e quanto ao gênero de pesquisa, foi adotada a pesquisa teórica.

## **2. OS ELEMENTOS ESSENCIAIS DA ARTE E DA OBRA PROTEGIDA PELA LEI DE DIREITOS AUTORAIS**

Gombrich (1950, p.19) enfatiza que “Não existe nenhum povo no mundo sem arte”, visto que esta possui seu nascimento junto com a própria cultura, e é tão impossível de demarcar seu surgimento quanto o da linguagem. Assim, não se espanta que, durante toda a trajetória filosófica e intelectual da humanidade, diversos autores tentassem conceituar não só a natureza da arte em si, mas também a da criação artística e sua teleologia, a princípio

definindo seu fim como o belo, posteriormente como a expressão de emoções e experiências individuais, então como forma de manifestação política, ou até mesmo, argumentando que a arte não possui qualquer fim ou objetivo (DANTO, 2006). Entretanto, apesar da atemporalidade do objeto de estudo e pluralidade de vieses teóricos, havia um consenso entre os acadêmicos: não existe arte sem artista, assim como não há criatura sem criador, dessa forma, a atribuição da autoria era autoevidente: pertencia única e inalienavelmente ao artista que produziu a obra.

Entretanto, no decorrer do tempo, com a ampliação e subsequente complexificação das relações sociais trabalhistas, principalmente fruto da criação e popularização da imprensa e da figura dos editores e publicadores, tornou-se necessário uma expansão e positividade mais efetiva dos direitos do autor, sejam eles morais, isto é, que dizem respeito à relação entre autor e obra, ou patrimoniais, dizendo respeito à monetização e extração de ganho econômico das obras (ASCENÇÃO, 1980), sendo promulgada assim em 1710, por ato da rainha Ana da Inglaterra, o chamado *Copyright Act*, a primeira codificação moderna de direitos autorais, que influenciou os posteriores sistemas legais como o italiano, francês, austríaco, americano, e eventualmente, o brasileiro em 1896, que inclui os direitos de autor entre os direitos individuais dispostos no artigo 72, que após numerosas iterações, são atualmente previstos na Lei de Direitos Autorais, número 9.610/98, ou LDA, como exposto por Bittar (1992, p.16).

Assim, a lei supracitada versa diretamente sobre, além dos diversos direitos assegurados aos autores e editores, os requerimentos necessários para que uma obra seja respaldada pelo ordenamento jurídico. Destacam-se, no contexto da produção acadêmica apresentada, a concepção da obra artística como necessariamente uma propriedade intelectual, e o autor como, necessariamente, uma pessoa física.

Ademais, além da Lei 9.610/98, há na legislação atual influências de concepções oriundas da filosofia estética e de tradições jurídicas estrangeiras, como a francesa e a italiana, acerca dos elementos constituintes e essenciais da arte e da produção artística. Primeiramente, destaca-se a obra de arte como fruto do intelecto do autor, isto é, expoente do processo criativo de sua razão, de caráter deliberado, intencional e racional, assim, requer-se uma medida mínima de “labor intelectual” na criação de dada obra para que se possa afirmar a contribuição de um indivíduo no processo criativo que o forneça a qualidade de autor. Em segundo lugar, também há a visão da obra de arte como a expressão da individualidade de seu criador, postulado por Algardi (1966), que a define como a materialização da vontade individual de seu produtor, e requer, portanto, “identidade entre autor e obra em um vínculo originário, perpétuo e insubstituível em virtude do ato de criação”. Em adição aos critérios



supracitados, destaca-se também a concepção do artista como aquele que, de acordo com Hegel (2015), por meio de seu domínio técnico, habilidade, treinamento e sensibilidade, produz arte, manifestando ideias específicas, explicitando não só a necessidade da habilidade por parte do artista, mas também de uma aplicação consciente e racional desta no processo criativo.

Dessa forma, conclui-se que, ontologicamente, os principais elementos da arte são a expressão da individualidade do criador, sua existência como resultado de trabalho, habilidade e sensibilidade e sua condição como fruto do intelecto. Além disso, constata-se, de acordo com a legislação vigente que, de forma a ser contemplada com os direitos positivados pela Lei de Direitos Autorais, é imperativa a caracterização da obra como obra intelectual e da figura do autor como uma pessoa física.

### **3. AS DIFERENÇAS ENTRE A ARTE PRODUZIDA POR INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E A ARTE CRIADA TRADICIONALMENTE E A ATRIBUIÇÃO DE SUA AUTORIA**

Ao passo que a criação artística tradicional é, como já discutido, atemporal e uma constante na existência da humanidade desde sua organização em sociedade, a noção moderna de arte por IA tem sua gênese em meados de 2014 com o surgimento das *Generative Adversarial Nets*, usadas no *Portrait of Edmond Belamy*, que ao utilizar dois algoritmos diferentes, um como “produtor” e outro como “juiz de qualidade do produto”, puderam avançar exponencialmente a complexidade das obras geradas, indo de desenhos abstratos simples para obras que copiam de forma fiel o estilo de um dos maiores pintores de todos os tempos. Na atualidade, a forma mais avançada de geração de imagens com inteligências artificiais é a *Generative Adversarial Text to Image Synthesis*, que interpola, a partir de palavras-chaves fornecidas por um usuário, ou “*prompts*”, imagens de alta qualidade, resolução e fidelidade (SCOTT et al., 2016). Tal tecnologia, é também, a forma mais popular e facilmente acessada de gerar arte com IAs, podendo ser utilizada, gratuitamente, por qualquer pessoa do mundo com acesso à internet. Assim, a produção acadêmica apresentada visa, de forma principal, elencar as diferenças entre a arte gerada tradicionalmente e aquela produzida a partir do algoritmo citado, isto é, averiguar se as obras produzidas por tal método enquadram-se nas concepções vigentes do que constitui uma obra de arte, já elencadas as principais anteriormente, e levantar, de forma crítica, as principais correntes de pensamento acerca das produções em questão.

Primeiramente, destaca-se a incompatibilidade das imagens criadas por IA com a concepção vigente da obra de arte como fruto do intelecto. Ao passo que no processo criativo tradicional, o artista, visto como sinônimo de autor, precisa utilizar-se de seu intelecto para a produção de dada obra, e deliberadamente escolher acerca dos elementos contidos em sua produção, no caso da arte criada com o processo *text-to-image*, o usuário não realiza nenhum labor intelectual significativo, apenas contribuindo com os *prompts*, sendo que o resultado final depende totalmente do algoritmo, e não do usuário, assim, evidenciando a impossibilidade de definir a arte gerada por IA como fruto de seu intelecto.

Em segundo lugar, ao analisar as produções em discussão sob a ótica da obra de arte como expressão da individualidade do autor, há similarmente uma incongruência entre os critérios adotados e as obras, visto que é impossível um produto cuja forma final independe do utilizador ser vinculado a ele pelo ato de criação, até mesmo porque a criação em si foi realizada pelo algoritmo, e não pelo usuário. Ademais, quando definimos a obra de arte como fruto de trabalho qualificado, possibilitado pela habilidade e expertise do artista e mediado pela sua sensibilidade e espírito criativo, objetivando expressar ideias específicas e deliberadas, é autoevidente a ausência desses elementos, visto que não há saber técnico envolvido em apresentar palavras-chaves, nem tampouco o resultado final é mediado pelo usuário.

Entretanto, além da discussão acerca da classificação artística, é necessário também averiguar a situação da obra de arte criada por inteligência artificial mediante a Lei de Direitos Autorais, assim como às diversas legislações em âmbito internacional, que apesar de díspares, possuem similares fundamentos teóricos e axiológicos. Apesar da ausência de casos jurídicos concretos no contexto nacional a respeito do tema abordado, há, além de entendimentos adotados por juristas, jurisprudências em outros ordenamentos jurídicos que os aplicam à realidade atual. Assim, o trabalho apresentado propõe-se elencar as principais correntes de atribuição de autoria e titularidade, seus fundamentos e aplicações.

Em primeiro lugar, destaca-se, como alternativa moderna e progressista, a atribuição da titularidade das obras à IA que as produziu. Tal postura, porém não foi adotada por nenhum país, e é amplamente criticada, por contradizer o requerimento explicitado na LDA e em grande parte das legislações vigentes do autor como pessoa física. Ademais, além do problema filosófico que surge ao positivar-se não só a faculdade criativa e imaginativa de uma máquina, mas também a mente que tal noção pressupõe, não enquadra-se no valor que fundamenta as normas de *copyright*, isto é, “de que o autor deve ser recompensado pelo seu

esforço” já que, naturalmente, uma máquina não requer compensação pelo seu trabalho, como como pontua Wu.

Em segundo lugar, há a possibilidade de atribuir os direitos autorais de produções criadas por máquinas ao programador que criou seu algoritmo. Os juristas que defendem tal posicionamento, como Samuelson (1985), argumentam que as obras são produto direto de seu labor intelectual e criatividade, visto que sem o criador do algoritmo, nenhuma das produções poderia ter sido realizada, isto é, ele configura-se como parte vital do processo criativo. Ademais, há também o argumento de que tal abordagem concorda com o aspecto valorativo embasador da norma, afinal, é justo que o programador do *software* seja adequadamente recompensado pelo seu esforço e criatividade, especialmente ao justapô-lo com o esforço, comparativamente desprezível, em *stricto sensu*, do usuário final do programa. É também notável que tal concepção não restringe-se ao campo teórico, já tendo sido adotada no Reino Unido, no caso *Mazooma Games Ltda vs Nova Productions Ltda*, ao decidir que as obras geradas pertencem à empresa responsável pelo *software* utilizado, visto que “O jogador não é, entretanto, um autor de nenhuma dos trabalhos artísticos criado nos sucessivos frames de imagens. Seu *input* não é artístico por natureza e não contribuiu habilidade ou labor de qualidade artística” (NOVA PRODUCTIONS LTD V MAZOOMA GAMES LTD & ORS, 2007, tradução nossa). Tal noção, porém, não leva em consideração que, apesar do programador ter contribuído para a produção da ferramenta sem a qual a obra não seria criada, ele não se envolve intelectualmente de forma direta em nenhum dado produto, não tendo qualquer participação nas escolhas criativas tomadas durante o processo, nem tampouco no resultado final, visto que este depende totalmente da inteligência artificial, assim, atribuir ao programador autoria sob as obras geradas com seu algoritmo seria como atribuir autoria de todos filmes já feitos ao criador da câmera fotográfica, proposta essa cuja impraticabilidade e caráter falho é autoevidente.

Em contraponto, há também a possibilidade de atribuir os Direitos Autorais ao usuário final da inteligência artificial. Tal ponto de vista embasa-se ao argumentar que o usuário contribui com sua criatividade no processo artístico ao dar as instruções iniciais pois mesmo que o programador faça o algoritmo, nenhuma dada obra poderia ser criada sem os *inputs* do usuário, fazendo-o parte vital da criação artística, na qual o algoritmo comporta-se como nada além de ferramentas com as quais o usuário expressa sua individualidade e criatividade, isto é, ao programador compete a autoria do algoritmo criativo, e ao usuário, as obras criadas a partir de suas decisões. Entretanto, a doutrina da “IA como ferramenta” rapidamente torna-se inaplicável ao compará-la ao modelo de produção atual, em que a IA não fornece mecanismos

para a expressão individual, mas gera autonomamente o produto a partir de palavras-chaves fornecidas, expressando mais o conteúdo de seu algoritmo do que a individualidade de seu usuário. É notável também que, de acordo com Dorotheou (2015), ao atribuir direitos patrimoniais ao usuário em detrimento do programador, encorajar-se-ia um certo “parasitismo”, em que usuários usufruiriam do trabalho de outro sem colocar níveis similares de esforço, assim, além de ferir o aspecto axiológico valorativo, também, sob um viés mais pragmático, seria desencorajado o investimento na área da tecnologia, afinal, não seria benéfico economicamente para os programadores. Apesar disso, como narrado por Matulionyte e Lee (2022), tal posicionamento foi adotado na China no caso *Feilin v Baidu*, em que o litígio resultou na corte declarando que o programador já havia recebido a recompensa por seu esforço no *copyright* de seu algoritmo, e que apesar de ter criado o mecanismo, ele não havia colocado as palavras-chaves no programa, e portanto, o resultado não era expoente de sua individualidade. É necessário pontuar, porém, que tal decisão não foi amparada na lei existente de direitos autorais chinesa, mas no entendimento normativo do juiz, e que o resultado final apresentado perante a corte não era integralmente produzida pela IA, mas foi utilizada como base para uma nova obra por parte do usuário, isto é, uma obra derivada.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dessa forma, diante do que foi exposto, é possível afirmar, embora preliminarmente, que a legislação brasileira não está integralmente adequada para respaldar as novas formas de arte provenientes do advento da modernidade, em especial devido à ausência de abordagens doutrinárias que são plenamente compatíveis com a realidade legislativa nacional. É necessário, portanto, maior exploração no meio acadêmico acerca do tema discutido, de forma a levantar uma resposta satisfatória para a atual problemática exposta.

Acerca das diferenças conceituais entre obras visuais feitas por humanos e aquelas geradas por IAs, evidencia-se que as imagens produzidas, apesar de serem popularmente chamadas de “arte gerada por inteligência artificial”, não possuem nenhuma das características essenciais da arte, isto é, não podem ser caracterizadas como fruto do intelecto, expressão da individualidade ou resultado de labor e expertise do autor, e não podem, portanto, serem classificadas como tal.

Assim, tendo em vista a ausência de uma resposta satisfatória sobre a definição da autoria das obras em questão, sendo impróprio atribuí-la a qualquer uma das partes

envolvidas, somada à natureza não artística das imagens produzidas, pode-se concluir, portanto, que, na atual conjuntura jurídica e filosófica, e na ausência de alternativas plenamente adequadas acerca do tema, tais obras não deveriam ser incluídas na Lei 9.610/98.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALGARDI, Zara. **Il plagio litterario e il carattere creativo dell'opera**. Imprenta: Milano, 1966.

ASCENÇÃO, José de Oliveira. **Direito Autoral**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Forense, 1980.

BITTAR, Carlos Alberto. **Direito de Autor**. 4ª Ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.

DANTO, Arthur. **Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história**. 1ª Ed. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.

DOROTHEOU, Emily. **'Reap the benefits and avoid the legal uncertainty: who owns the creations of artificial intelligence?'**. Computer and Telecommunications Law Review, volume 85, número 21, 2015.

GOMBRICH, Ernst. **A História da Arte**. 6ª Ed. Rio de Janeiro: Editora LTC, 2000.

GUSTIN, Miracy Barbosa de Sousa; DIAS, Maria Tereza Fonseca; NICÁCIO, Camila Silva. **(Re)pensando a pesquisa jurídica: teoria e prática**. 5ª. ed. São Paulo: Almedina, 2020.

HEGEL, George. **Cursos de Estética**. 2ª Ed. São Paulo: Edusp, 2015.

**Is artificial intelligence set to become art's next medium?** Disponível em: <https://www.christies.com/features/A-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-9332-1.aspx>.

MATULIONYTE, Rita; LEE, Jyn-Ahn. **Copyright in AI-generated works: Lessons from recent developments in patent law**. SCRIPTed Journal, volume 19, número 1, 2022.

NOVA PRODUCTIONS LTD V MAZOOMA GAMES LTD & ORS , [2007], CA. Disponível em: <https://www.5rb.com/case/nova-productions-ltd-v-mazooma-games-ltd-ors-ca/>. Acesso em: 8 maio 2023.

SAMUELSON, Pamela. **Allocating Ownership Rights in Computer-Generated Works**. University of Pittsburgh Law Review, volume 47, 1985.

SCOTT et al. **Generative Adversarial Text to Image Synthesis.**, 2016

WU, Andrew. **From Video Games to Artificial Intelligence: Assigning Copyright Ownership to Works Generated by Increasingly Sophisticated Computer Programs**. AIPLA Quarterly Journal, volume 25, número 1, 1997.