UNIFAMA – UNIÃO DAS FACULDADES DO MATO GROSSO

CARLA BALDO DOURADO DE ARAÚJO

BACHARELADO EM DIREITO

A SUBSTITUIÇÃO DE ARTISTAS POR INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E A PROTEÇÃO JURÍDICA DO TRABALHO CRIATIVO

Colider-MT
2026

UNIFAMA – UNIÃO DAS FACULDADES DO MATO GROSSO

CARLA BALDO DOURADO DE ARAUJO

A SUBSTITUIÇÃO DE ARTISTAS POR INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E A PROTEÇÃO JURÍDICA DO TRABALHO CRIATIVO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Corpo Docente da Faculdade de Colíder - Facider/UNIFAMA, como pré-requisito necessário à obtenção do título de Bacharel em Direito. Orientadora: Profa. Ma. Camila Valera Reis Henrique.

Colíder-MT
2026

CARLA BALDO DOURADO DE ARAUJO

A SUBSTITUIÇÃO DE ARTISTAS POR INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E A PROTEÇÃO JURÍDICA DO TRABALHO CRIATIVO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Corpo Docente da Faculdade de Colíder - Facider/UNIFAMA, como pré-requisito necessário à obtenção do título de Bacharel em Direito. Orientadora: Profa. Ma. Camila Valera Reis Henrique.

BANCA EXAMINADORA

_____

Profa. Esp. Denise Nunes
Faculdade de Colíder – Facider/UNIFAMA

_____

Profa. Ma. Camila Valera Reis Henrique
Coordenadora do Curso de Bacharelado em Direito
Faculdade de Colíder – Facider/UNIFAMA

_____

Prof. Esp. João Victor Borges
Faculdade de Colíder – Facider/UNIFAMA

Colíder-MT
2026

Aos meus pais, que transformaram amor em oportunidade, e sonho em caminho. Esta vitória também é de vocês.

RESUMO

Esta pesquisa tem como objeto a substituição de artistas humanos por sistemas de inteligência artificial generativa e os limites e as possibilidades de proteção jurídica do trabalho criativo no ordenamento brasileiro, partindo da pergunta sobre em que medida essa substituição contribui para a precarização do trabalho dos artistas e de que modo o direito pode respondê-la. O objetivo geral é analisar a suficiência da proteção jurídica conferida a esses profissionais pelo direito brasileiro. Como objetivos específicos, busca-se descrever o funcionamento da inteligência artificial generativa; identificar as categorias profissionais atingidas, como ilustradores, fotógrafos, dubladores, músicos, compositores e intérpretes; examinar os instrumentos jurídicos disponíveis, isto é, o direito autoral, previsto na Lei nº 9.610/1998, que atribui a autoria à pessoa física, os direitos conexos dos intérpretes, executantes e produtores e os direitos da personalidade, em especial a tutela da voz e da imagem; e analisar o uso de obras protegidas no treinamento de modelos, o Projeto de Lei nº 2.338/2023 e as experiências de direito comparado dos Estados Unidos, do Reino Unido e da União Europeia. Justifica-se a investigação pela atualidade e pelo amplo alcance social e econômico do fenômeno, que atinge diversas categorias da economia criativa e desafia paradigmas clássicos da autoria, bem como pela necessidade de sistematizar instrumentos de proteção ainda fragmentados. Quanto à metodologia, a pesquisa é de natureza qualitativa e vale-se de procedimentos de pesquisa bibliográfica, documental, jurisprudencial e de direito comparado. Como resultados obtidos, demonstrou-se que esses sistemas operam por recombinação estatística de padrões extraídos de obras preexistentes, sem a dimensão intencional e subjetiva que caracteriza a criação humana, e que a proteção jurídica existente é real, mas fragmentada e insuficiente, razão pela qual se sistematizam parâmetros e propostas voltados a equilibrar a inovação tecnológica e a valorização do trabalho criativo humano.

Palavras-chave: Direito autoral; Direitos da personalidade; Inteligência artificial generativa; Precarização; Trabalho criativo.

ABSTRACT

This research has as its object the replacement of human artists by generative artificial intelligence systems and the limits and possibilities of legal protection for creative work under the Brazilian legal order, starting from the question of to what extent this replacement contributes to the precarization of artists' work and how the law can respond to it. The general objective is to analyze the sufficiency of the legal protection granted to these professionals by Brazilian law. As specific objectives, it seeks to describe how generative artificial intelligence works; to identify the affected occupations, such as illustrators, photographers, voice actors, musicians, composers, and performers; to examine the available legal instruments, namely copyright, provided for in Law No. 9,610/1998, which attributes authorship to a natural person, the related rights of performers, executants, and producers, and personality rights, especially the protection of voice and image; and to analyze the use of protected works in the training of models, Bill No. 2,338/2023, and the comparative-law experiences of the United States, the United Kingdom, and the European Union. The study is justified by the timeliness and the broad social and economic reach of the phenomenon, which affects various sectors of the creative economy and challenges classic paradigms of authorship, as well as by the need to systematize protective instruments that are still fragmented. As for methodology, the research is qualitative in nature and relies on bibliographic, documentary, case-law, and comparative-law procedures. As obtained results, it was demonstrated that these systems operate through the statistical recombination of patterns extracted from pre-existing works, without the intentional and subjective dimension that characterizes human creation, and that the existing legal protection is real but fragmented and insufficient, which is why parameters and proposals are systematized to balance technological innovation with the appreciation of human creative work.

Keywords: Artificial intelligence; Copyright; Creative work; Personality rights; Precarization.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 9
2. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E TRABALHO CRIATIVO 12
2.1. O deslocamento e a precarização do trabalho do artista 17
2.2. As categorias atingidas: das artes visuais à voz e à música 19
3. A PROTEÇÃO DO TRABALHO CRIATIVO NO DIREITO BRASILEIRO 24
3.1. Autoria, obra e originalidade na Lei nº 9.610/1998 24
3.2. A (im)possibilidade de autoria por inteligência artificial 25
3.3. Direitos conexos: intérpretes, executantes e produtores de fonogramas 26
3.4. Voz e imagem como direitos da personalidade 28
4. IA, REGULAÇÃO E PERSPECTIVAS DE PROTEÇÃO 33
4.1. O treinamento de modelos e o uso de obras protegidas 33
4.2. O Projeto de Lei nº 2.338/2023 e as proposições sobre dublagem 33
4.3. Direito comparado: Estados Unidos, Reino Unido e União Europeia 34
4.4. Parâmetros e propostas para o equilíbrio entre inovação e proteção 36
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 41
6. REFERÊNCIAS 45

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABRAMUS - Associação Brasileira de Música e Artes

ART. - Artigo

ECAD - Escritório Central de Arrecadação e Distribuição

IA - Inteligência Artificial

LDA - Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/1998)

LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais

PL - Projeto de Lei

UE - União Europeia

1. INTRODUÇÃO

A inteligência artificial generativa avançou muito nos últimos anos e já é capaz de produzir textos, imagens, músicas, vozes sintéticas e até vídeos a partir de comandos simples. A rapidez com que essas ferramentas se popularizaram e a escala em que passaram a ser adotadas por empresas de diversos setores suscitam questões que ultrapassam o campo da inovação tecnológica e alcançam o cerne da proteção jurídica do trabalho humano. As pesquisas sobre o tema ainda são recentes e nem sempre acompanham a velocidade das mudanças, o que torna a investigação acadêmica ainda mais necessária (FERME, 2025).

O que motivou esta pesquisa foi perceber que a inteligência artificial generativa não é apenas uma ferramenta que ajuda o artista. Em muitos casos, ela funciona como uma substituta direta do seu trabalho. Ilustradores contam que perderam contratos porque as empresas passaram a usar geradores de imagem, dubladores veem suas vozes clonadas e usadas comercialmente sem que tenham dado autorização ou recebido qualquer pagamento, músicos encontram composições feitas por algoritmos disputando espaço nas plataformas de streaming e, em 2023, roteiristas e atores nos Estados Unidos fizeram greves históricas justamente para limitar o uso dessas tecnologias no setor audiovisual. Esses casos não são isolados, eles fazem parte de uma mudança mais ampla nas relações entre trabalho, capital e tecnologia no campo da cultura (FOSCOLO, 2024).

A pergunta central desta pesquisa é a seguinte: em que medida a substituição de artistas por inteligência artificial generativa contribui para a precarização do trabalho criativo e quais são os limites e as possibilidades de proteção jurídica desses profissionais no ordenamento brasileiro? Essa pergunta exige que se analisem as consequências concretas sobre a renda, a contratação, o reconhecimento profissional e a autonomia dos trabalhadores da criação artística, além de investigar os instrumentos jurídicos que existem para enfrentar essas consequências (NACIF, 2024).

O objetivo geral do trabalho é investigar os efeitos da inteligência artificial generativa sobre o trabalho criativo e analisar os mecanismos de proteção jurídica que o ordenamento brasileiro oferece. Para isso, os objetivos específicos são, descrever como a inteligência artificial generativa funciona e como ela consegue produzir conteúdos que concorrem com o trabalho humano, examinar de que forma a adoção

dessas tecnologias pode deslocar e precarizar diferentes categorias da economia criativa, analisar os institutos do direito autoral, dos direitos conexos e dos direitos da personalidade que protegem a atividade artística, discutir os projetos de lei e propostas de regulação que estão em tramitação no Brasil, e comparar o tratamento jurídico dado ao tema nos Estados Unidos, no Reino Unido e na União Europeia, buscando parâmetros que possam enriquecer o debate brasileiro (BRASIL, 2024).

A relevância da pesquisa se justifica em várias dimensões, sendo que no plano econômico, a economia da cultura e das indústrias criativas no Brasil correspondia, em 2020, a cerca de R$ 230 bilhões, o que representava 3,1% do PIB, e já existem projeções de perda significativa de renda para criadores por causa da inteligência artificial. No plano social, está em jogo a condição de milhares de profissionais cuja atividade, além de gerar renda, é uma forma de expressão e de participação na vida cultural, ambas protegidas pela Constituição. No plano jurídico, a falta de regulamentação específica gera disputas e insegurança, prejudicando tanto os criadores quanto a própria inovação (SCHREIBER, 2025).

A metodologia adotada é bibliográfica e documental, já que o trabalho se baseia na consulta à legislação brasileira, à doutrina civilista e autoral, a artigos de periódicos nacionais e estrangeiros, a documentos institucionais, a relatórios de entidades profissionais e a normas e decisões judiciais de outros países, usadas na análise de direito comparado. As fontes foram selecionadas com base em critérios de confiabilidade, atualidade e relação com o problema investigado, priorizando publicações acadêmicas, documentos oficiais e portais legislativos. O trabalho de Marina Ramos Ferme (2025), "Feito à mão (com inteligência humana)", foi usado como uma das principais referências por tratar com profundidade a relação entre criatividade, trabalho e inteligência artificial, sendo citado ao longo de toda a pesquisa com a devida identificação de autoria.

O trabalho está organizado em três capítulos, além desta introdução e das considerações finais. O capítulo 2 trata da inteligência artificial generativa e seus efeitos sobre o trabalho criativo: explica como a tecnologia funciona, analisa o processo de deslocamento e precarização do artista e mapeia as categorias profissionais atingidas. O capítulo 3 se volta para a proteção jurídica no direito brasileiro, passando pelos conceitos de autoria e originalidade na Lei nº 9.610/1998, pela questão da autoria por sistemas de inteligência artificial, pelos direitos conexos dos intérpretes e executantes e pela proteção da voz e da imagem como direitos da

personalidade. O capítulo 4 aborda a regulação e as perspectivas de proteção, discutindo o uso de obras protegidas no treinamento de modelos, o Projeto de Lei nº 2.338/2023, as proposições sobre dublagem, o direito comparado e os parâmetros para equilibrar inovação e proteção. As considerações finais sintetizam os resultados sem introduzir argumentos novos.

2. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E TRABALHO CRIATIVO

Para entender como o direito pode proteger o trabalho criativo humano diante das tecnologias atuais, é preciso, antes de tudo, compreender bem o que está acontecendo. Este capítulo descreve o que é a inteligência artificial generativa e como ela funciona, analisa como essa tecnologia desloca e precariza o trabalho do artista e por fim, mostra quais categorias profissionais estão sendo atingidas, das artes visuais à voz e à música e publicidade.

A inteligência artificial é, na sua origem, uma área da ciência da computação que busca fazer com que máquinas realizem tarefas que, quando feitas por seres humanos, seriam consideradas demonstrações de inteligência (RUSSELL; NORVIG, 2021). O termo "inteligência artificial" foi criado por John McCarthy na primeira conferência sobre o tema, em 1956, no Dartmouth College, quando ele a definiu como a ciência e a engenharia de construir máquinas inteligentes, especialmente programas de computador inteligentes (MCCARTHY, 2007). Mas o marco fundador da área costuma ser apontado ainda antes, em 1950, quando Alan Turing fez a famosa pergunta sobre se as máquinas poderiam pensar e propôs um teste para avaliar isso (SAID, 2024).

Em termos mais atuais, a inteligência artificial pode ser descrita como a área da computação que desenvolve sistemas capazes de realizar tarefas que normalmente exigiriam inteligência humana, usando algoritmos e modelos que permitem aprender, raciocinar e interagir com o ambiente a partir do treinamento com grandes volumes de dados (STRYKER; KAVLAKOGLU, 2024).

Para se ter uma ideia da dimensão do fenômeno, basta olhar para a escala das principais plataformas. Não se sabe ao certo quantas ferramentas de geração de imagem existem, porque muitas empresas desenvolvem seus próprios modelos. Ainda assim, é possível listar algumas bastante conhecidas, como Midjourney, Leonardo AI, Adobe Firefly e ChatGPT, entre outras (FERME, 2025). Algumas dessas ferramentas já tinham, em 2024, centenas de milhões de usuários ativos por semana, o que mostra a rapidez com que se popularizaram (FERME, 2025).

Essa oferta se espalhou de forma massiva nos mais diferentes aspectos do cotidiano, desde atendimentos comerciais automatizados até a geração de imagens em plataformas de fácil acesso (FERME, 2025). Esse processo faz parte de uma digitalização mais ampla da vida, em que a fronteira entre o "online" e o "offline" vai

se diluindo e as pessoas passam a viver em uma condição híbrida, que a literatura chama de onlife. Isso é importante do ponto de vista jurídico porque reduz os espaços de escolha do usuário e do trabalhador, dificultando que alguém se mantenha completamente fora da mediação tecnológica (DA MATA; ALMEIDA, 2019).

A base tecnológica que sustenta tudo isso é o aprendizado de máquina (machine learning), que consiste em criar modelos e treinar algoritmos para tomar decisões a partir de um banco de dados, sem que seja necessário programá-los para cada tarefa específica. Uma das variantes mais importantes é a das redes neurais (neural networks), que recebem esse nome porque tentam imitar, de forma simplificada, o modo como os neurônios do cérebro humano se conectam para identificar padrões (STRYKER; KAVLAKOGLU, 2024).

Em cima dessa base existe o aprendizado profundo (deep learning), que usa várias camadas de redes neurais sobrepostas e, com isso, consegue processar informações de forma mais complexa. O que diferencia o aprendizado profundo é a sua autonomia, diferente do aprendizado de máquina convencional, ele não precisa de intervenção humana para extrair e correlacionar informações (STRYKER; KAVLAKOGLU, 2024).

É aqui que entra a inteligência artificial generativa, que é o tipo que interessa diretamente a esta pesquisa. De forma geral, ela funciona assim, ela codifica dados de um banco de dados e, quando recebe um comando do usuário, apresenta uma representação nova que se parece com os dados originais. Usando aprendizado profundo, ela produz "conteúdo original complexo, como textos longos, imagens de alta qualidade, vídeos realistas, áudios e mais" (STRYKER; KAVLAKOGLU, 2024). O que caracteriza essa vertente não é classificar ou prever algo, mas produzir conteúdo que reproduz estruturas semelhantes às criações humanas (RUSSELL; NORVIG, 2021).

E não se trata apenas de imagens. Existem modelos que produzem texto, outros que sintetizam áudio, música e vídeo, e até modelos que combinam tudo isso a partir de um mesmo comando. É essa variedade que explica por que tantas categorias profissionais são atingidas, como se verá no tópico 2.3, e por que não se pode reduzir o problema apenas à ilustração ou a qualquer outro nicho isoladon (RUSSELL; NORVIG, 2021; STRYKER; KAVLAKOGLU, 2024).

O usuário aciona essas ferramentas por meio do prompt, que é o comando ou conjunto de instruções, em linguagem natural, que orienta a geração do resultado. A

simplicidade dessa interface é justamente o que dá ao fenômeno seu alcance social, pois produzir uma ilustração, uma fotografia sintética, uma voz ou uma música passa a depender, pelo menos aparentemente, de escrever uma frase, sem precisar dominar as técnicas que historicamente faziam parte de cada ofício (KAVLAKOGLU, 2024).

Mas essa facilidade de uso não deve ser confundida com democratização do fazer artístico. A interface simples do prompt esconde que o resultado depende totalmente de um acervo que foi produzido por seres humanos, portanto sem esse acervo, o sistema nada geraria. O que acontece é que se transfere ao usuário leigo a possibilidade de obter, em segundos, algo que o artista levaria anos para dominar. Mas o custo disso é o trabalho não pago de quem alimentou o modelo. É essa equação, facilidade para o usuário e expropriação para o criador, que está no centro da discussão jurídica que será tratada adiante, assim, oi que importa reter, para os fins jurídicos deste trabalho, é que esses sistemas funcionam por aprendizagem estatística de padrões tirados de obras já existentes (ELGAMAL et al., 2017).

Na prática, a inteligência artificial generativa funciona em três etapas: primeiro vem o treinamento, que é quando o modelo é criado, depois, o ajuste do modelo para uma tarefa específica e, por fim, a geração propriamente dita, seguida de avaliação e ajustes para melhorar o resultado (STRYKER; KAVLAKOGLU, 2024). O treinamento é a etapa mais importante, porque depende de um volume enorme de conteúdo, com textos, imagens, áudios e vídeos, muitas vezes extraídos diretamente da internet. É um processo intenso, demorado e caro, que exige milhares de processadores e grandes quantidades de energia e de água para resfriamento. E aqui já se antecipa o principal problema que os próximos capítulos vão enfrentar, os dados usados nesse treinamento são, em grande parte, obras produzidas por seres humanos (STRYKER; KAVLAKOGLU, 2024).

Outro aspecto dessas tecnologias que tem implicações jurídicas diretas é a sua opacidade, muitas vezes, nem os próprios desenvolvedores conseguem explicar com precisão como o modelo chegou a um determinado resultado. Isso dificulta rastrear quais obras foram usadas no treinamento e torna mais difícil responsabilizar alguém (STRYKER; KAVLAKOGLU, 2024). Não é por acaso que a explicabilidade aparece como um dos valores centrais da ética da inteligência artificial, junto com a transparência, a redução de vieses e a proteção da privacidade (STRYKER; KAVLAKOGLU, 2024).

Entendida a mecânica, aparece uma consequência conceitual importante. A

inteligência artificial generativa não CRIA no sentido humano da palavra, na verdade, ela reorganiza, segundo a lógica binária dos computadores, dados que já foram codificados no seu banco, produzindo, a partir do passado, uma resposta ao comando presente (NICOLELIS, 2024).

O neurocientista Miguel Nicolelis explica que o cérebro humano funciona de maneira muito diferente: ele percebe e interpreta ao mesmo tempo uma diversidade de informações que o sistema binário não consegue reproduzir. Para ele, a construção do conhecimento e da cultura humana se orienta para o futuro, enquanto a máquina responde sempre com base no que já existia antes.

Essa distinção é fundamental para diferenciar a inspiração criativa da extração mecanizada de padrões. A ilustradora Anoosha Syed resumiu bem o contraste entre o processo do artista e o da máquina, em passagem citada por Ferme (2025):

> “Se eu estiver fazendo uma pintura e decidir que ela deve ser "hockneyana", não vou vasculhar a internet em busca de milhões de imagens no estilo Hockney, identificar exatamente quais características as tornam assim e depois aplicá-las à minha obra de forma sistemática e com precisão forense. Eu vou pensar: "Gosto da maneira como Hockney justapôs blocos de roxo, verde e ocre naquela pintura de um campo que vi na National Gallery." E então tentarei incorporar isso na minha pintura. Inevitavelmente, vou me lembrar de forma imprecisa e provavelmente acabarei criando algo que guarda uma leve semelhança com algo que Hockney pintou, mas no meu próprio estilo” (FERME, 2025).

O que Syed mostra é que o artista humano lembra de forma imprecisa, filtra pela sensibilidade e devolve algo atravessado pela sua própria subjetividade. Já o sistema generativo identifica com precisão estatística as características de um estilo e as aplica de modo sistemático. Reduzir esse processo a um comando e um clique, usando arte alheia sem o consentimento de quem a produziu, resulta em desvalorização do artista e, consequentemente, em precarização do seu trabalho (FERME, 2025).

Do lado humano, o processo criativo é melhor entendido como uma relação entre a realidade percebida e a imaginação, e não como reprodução automática de dados, toda obra da imaginação parte de elementos da experiência vivida, mas os recombina em algo novo, atravessado por afeto e intenção (FERME, 2025). A máquina, ao operar por recombinação estatística de um acervo do passado, imita de forma simplificada essa capacidade, sem a dimensão intencional e sensível que marca a criação humana (FERME, 2025).

Nessa linha, Hannah Arendt (2020) observou que os dispositivos eletrônicos,

ainda que pareçam mais "inteligentes" que os seres humanos, não passam de substitutos e aperfeiçoadores artificiais da força de trabalho, cuja superioridade se manifesta apenas na velocidade de processamento. Para ela, essas máquinas operam como a cognição, sempre voltadas a um fim, sendo por isso incapazes do pensamento livre que resulta na obra de arte. Ou seja, quando se fala em inteligência artificial generativa, rapidez não é criação, e produzir conteúdo automatizado, por mais veloz e realista que seja, não é a mesma coisa que criar (ARENDT, 2020).

2.1. O deslocamento e a precarização do trabalho do artista

Uma premissa central deste trabalho é que o artista é, também, um trabalhador. Embora o senso comum insista em associar a criação artística a um dom natural, a literatura especializada entende o processo criativo como trabalho, afastando a ideia de um talento sobrenatural (WEIDUSCHADT, 2024). Mais do que isso, é possível reconhecer a arte como trabalho não só pela sua dimensão econômica, mas pelo seu papel na própria formação da humanidade, seguindo a tradição que, a partir de Marx, vê o trabalho como atividade que constitui o ser humano. Se a atividade artística é trabalho, então ela está sujeita às mesmas dificuldades e transformações que atingem o mundo do trabalho como um todo (FERME, 2025).

Do ponto de vista teórico, essa compreensão se apoia na tese de que o trabalho é a atividade que funda a humanidade, é por meio dele que o ser humano transforma a natureza e a si mesmo (FURTADO, 2011). A atividade artística, como forma de transformar o meio e dar sentido à experiência, se encaixa nesse conceito ampliado de trabalho. Reduzi-la a passatempo ou a mero dom desvia a análise de sua verdadeira natureza. Portanto, reconhecer a arte como trabalho é condição para que ela seja protegida pelo direito da mesma forma que se protege qualquer trabalho humano (FERME, 2025)

E reconhecer o artista como trabalhador não é algo novo nem arbitrário. A relação entre arte e trabalho remonta pelo menos à Idade Média, com os ateliês e as corporações de ofício, que organizavam as relações de trabalho e a produção artesanal, definindo técnicas, tempo de dedicação e regras de aprendizado (OLIVEIRA; REIS, 2017). O ateliê tinha um mestre que era, quase sempre, o dono da matéria-prima e das ferramentas, e funcionava ao mesmo tempo como local de produção, de distribuição e de ensino. Portanto, já naquela época o fazer artístico se

estruturava como ofício, e não como simples manifestação de inspiração (COLI, 1995).

> “Art . 2º - Para os efeitos desta lei, é considerado:
>
> I - Artista, o profissional que cria, interpreta ou executa obra de caráter cultural de qualquer natureza, para efeito de exibição ou divulgação pública, através de meios de comunicação de massa ou em locais onde se realizam espetáculos de diversão pública;” (Art. 11 da Lei nº 6.533/1978)

Uma particularidade da profissão artística, quase exclusiva dela, é a fronteira pouco definida entre o amador e o profissional. Diferente de outras carreiras, a profissionalização do artista nem sempre acontece em ambientes formais, pois o trabalhador pode ser autodidata. Essa indefinição é frequentemente usada para negar ao artista a condição de trabalhador e com ela, os direitos que viriam junto. Isso torna ainda mais urgente firmar, também no plano jurídico, que o artista é um trabalhador (HEINICH, 2024; WEIDUSCHACHT, 2024).

Apoiados em Marcel van der Linden, Braga e Marques lembram que o proletariado não se define apenas por quem trabalha em fábricas, mas por quem não detém nem opera os meios de produção. Por esse critério, o artista faz parte do proletariado, já que não controla os meios de produção, não explora o trabalho alheio e tem o seu próprio trabalho submetido à lógica do mercado (BRAGA; MARQUES, 2017). Dessa consciência surge a noção de "trabalhadores-artistas", que atuam estética e politicamente a partir do reconhecimento de sua condição. O ponto é decisivo pois se o artista é trabalhador, então sua atividade exige a proteção que o ordenamento reserva ao trabalho, e sua substituição por sistemas automatizados não pode ser tratada como simples evolução natural do mercado (BRAGA; MARQUES, 2017).

Quando a arte é capturada pela lógica do mercado capitalista, o artista vira um produtor de mercadorias, submetido às exigências do consumo, e o sucesso passa a ser medido pelo número de vendas ou pelo tamanho do público (LIMA, E. B., 2022). Essa relação fetichiza a produção artística, que era subjetiva e agora é convertida em objeto. A inteligência artificial generativa leva esse movimento ao extremo, porque dispensa completamente o produtor humano e retém apenas o produto (LIMA, E. B., 2022).

É importante registrar, para evitar generalizações, que o trabalho digitalizado não é, por si só, sinônimo de precarização. Ele pode, no entanto, contribuir diretamente para a precarização e para a alienação do trabalhador. O que transforma

a ferramenta em instrumento de precarização não é a técnica em si, mas o uso que se faz dela dentro da lógica de reduzir custos e aumentar o lucro (DA MATA; ALMEIDA, 2019).

O reconhecimento do artista fica mais difícil por conta de uma característica própria do trabalho artístico. Estudos sobre reconhecimento profissional na sociedade de consumo mostram que trabalhadores cujo produto não é facilmente mensurável, físico ou comparável tendem a ter o seu trabalho menos reconhecido e essa descrição se encaixa bem na situação do artista (NASCIMENTO et al., 2018). Some-se a isso a ideia persistente de que arte é lazer, que a mantém à margem do mundo do trabalho justamente por ser criativa. Esse déficit de reconhecimento não é só simbólico, ele se reflete na fragilidade das garantias jurídicas e trabalhistas do artista, deixando-o especialmente vulnerável diante da automação (LIMA, E. B., 2022).

Além disso, a precariedade do artista costuma ser romantizada, como se o sofrimento e a instabilidade fossem parte necessária do processo criativo. O sucesso, por depender não só da qualidade do trabalho, mas de fatores como público e crítica, é apresentado como mérito ou sorte individual, o que esconde as condições estruturais de exploração. Essa narrativa tem uma função ideológica clara: joga sobre o próprio artista a responsabilidade por uma precariedade que, na verdade, é produzida pela organização do trabalho (BRAGA; MARQUES, 2017)

Para nomear o que ocorre nesse cenário, o conceito de precariado é bastante útil. Braga (2023) o define como a fração da classe trabalhadora que vive em permanente trânsito entre a exploração econômica e a perda de direitos: a primeira se manifesta na intensificação do trabalho, na desqualificação e no uso de novas tecnologias, incluindo automação, a segunda, na eliminação de direitos trabalhistas e sociais.

A isso se soma a figura do trabalhador just-in-time, descrita por Abílio (2020) como uma nova relação que transfere ao trabalhador os riscos, os custos e as responsabilidades, enquanto lhe retira direitos, proteções e garantias. O trabalhador passa a ser mobilizado sob demanda, sem garantia de remuneração, de tempo ou de carga de trabalho. Essa descrição se encaixa perfeitamente na condição do ilustrador ou do dublador que disputa contratos pontuais em um mercado cada vez mais automatizado.

É nesse cenário que a inteligência artificial generativa funciona como vetor de precarização. Sua adoção em larga escala visa reduzir custos e tempo de produção,

substituindo a mão de obra criativa por comandos que geram, em instantes, imagens, textos, vozes e músicas (FERME, 2025). Nicolelis vai ainda mais longe e sustenta que essa tecnologia aprofunda a desigualdade entre o trabalhador artista e o capital, operando em um patamar de precarização no qual se subtrai não só a mão de obra, mas o próprio produto final, que é a arte (NICOLELIS, 2024).

Os efeitos concretos desse deslocamento já são sentidos. Artistas relatam a perda de trabalhos como freelancers e a redução ou o fechamento de equipes de ilustração à medida que as ferramentas generativas se popularizam (FERME, 2025). O debate não é mais hipotético, já produz efeitos reais sobre a renda e a continuidade de profissões inteiras (SCHREIBER, 2025).

Os números reforçam a gravidade do fenômeno. Segundo dados do Ministério da Cultura, a economia da cultura e das indústrias criativas no Brasil correspondia a cerca de R$ 230 bilhões, ou 3,1% do PIB de 2020, e há estudos que projetam perda relevante de renda para criadores da música e do audiovisual por causa da inteligência artificial, preocupação que foi levada ao G20 em 2024. A precarização do trabalho criativo não é, portanto, uma questão setorial ou marginal, mas um fenômeno de peso mensurável na economia do país (BRASIL, 2024).

Existe ainda uma dimensão de saúde do trabalhador que não pode ser ignorada. A precarização afeta diretamente a saúde física e mental de quem trabalha, seja limitando o acesso a recursos básicos, seja favorecendo a instabilidade e a pressão por desempenho (LIMA, M. S., 2022). No caso do trabalho intelectualizado, a transferência do conhecimento do trabalhador para bancos de dados e softwares das empresas configura uma nova forma de apropriação, a apropriação intelectual, que vem acompanhada do aumento de doenças psicossomáticas (LIMA, M. S., 2022).

Christophe Dejours já alertava que é a organização do trabalho, e não apenas suas condições materiais, que incide sobre a saúde psíquica do trabalhador (DEJOURS, 1986), advertência que ganha novo sentido diante de uma tecnologia que reorganiza todo o trabalho criativo.

A contribuição de Dejours ajuda a aprofundar essa dimensão. Para ele, o ser humano saudável se caracteriza pela variabilidade, não pela estabilidade, e por isso atividades fixas e repetitivas são as que mais causam adoecimento (DEJOURS, 1986). No caso dos artistas, Dejours observa que certa dose de angústia faz parte do próprio trabalho e até funciona como força motriz, o que dá à categoria uma relação peculiar entre criação e sofrimento. A precarização causada pela substituição por

algoritmos interfere justamente nesse equilíbrio, ao suprimir postos de trabalho e reduzir o criador a operador de comandos, ela ameaça não só a renda, mas a própria estrutura psíquica de uma atividade que tira sentido da variabilidade e da autoria (DEJOURS, 1986).

Há ainda um efeito de ordem mais ampla. Nicolelis alerta que a substituição de processos humanos por inteligência artificial pode mudar o próprio modo como as pessoas percebem e interpretam o ambiente, levando-as a imitar o funcionamento binário dos computadores (NICOLELIS, 2024). A oferta massiva dessas ferramentas reduz os espaços de fuga, forçando quase toda a sociedade a ter algum aspecto da vida cotidiana mediado pela tecnologia. Se o trabalho é atividade que funda o psiquismo e a sociedade, cabe perguntar: que futuro se alcançará se a tecnologia usada se baseia apenas no passado? E o que será do ser humano quando lhe retirarem o trabalho criativo? (NICOLELIS, 2024).

A tecnologia não é, em si, a causa da alienação o que a direciona é o sistema de produção que busca acumular capital (LIMA, M. S., 2022). Isso significa que a mesma tecnologia que precariza pode, em outras condições, favorecer a organização coletiva e a mobilização dos trabalhadores (MADEIRA, 2021). Essa ambivalência é precisamente o que abre espaço para o Direito, se o resultado não é tecnologicamente predeterminado, então normas, políticas públicas e decisões judiciais podem pender a balança em favor da proteção do trabalho criativo. A falta de regulamentação específica, por enquanto, gera disputas e insegurança jurídica, prejudicando tanto os criadores quanto a inovação (SCHREIBER, 2025).

2.3 As categorias atingidas: das artes visuais à voz e à música

Embora o debate público tenha ganhado força a partir da reação dos ilustradores, a substituição por inteligência artificial atinge um leque amplo de profissionais da economia criativa. Por isso, vale percorrer as principais categorias atingidas, mostrando que, apesar das diferenças técnicas, o problema de fundo se repete: obras humanas são usadas sem consentimento para treinar sistemas que depois passam a competir com os próprios autores, e em alguns casos, a imitar diretamente seus traços, vozes e feições (SCHREIBER, 2025)

Nas artes visuais, o impacto foi precoce e intenso. Artistas se manifestaram publicamente contra o uso de seus trabalhos para treinar geradores de imagem sem qualquer autorização ou compensação. O autor e ilustrador Rob Biddulph resumiu o sentimento da categoria ao dizer que a arte feita por inteligência artificial "é

exatamente o oposto do que eu acredito que a arte é", argumentando que a verdadeira arte está muito mais no processo criativo do que na peça final, e que apertar um botão para gerar uma imagem não é um processo criativo. A crítica aponta para a diferença entre o resultado visual e o percurso de criação que lhe dá sentido, diferença que os sistemas generativos, por definição, eliminam (SHAFFI, 2023).

Os efeitos sobre o mercado de trabalho dos ilustradores já estão documentados. Pesquisa da Society of Authors do Reino Unido mostrou que 26% dos ilustradores entrevistados perderam trabalho por causa do uso de ferramentas de inteligência artificial (SOUZA; SARAIVA; ALMEIDA, 2025). A ilustradora Anoosha Syed observou que trabalhos menores, dos quais artistas em início de carreira dependem para montar portfólios, como fan-arts, livros autopublicados, logos e retratos de família, tendem a migrar para soluções automatizadas, já que os clientes preferem economizar a garantir a qualidade do produto final. O fenômeno atinge de forma desproporcional quem está começando, para quem esses trabalhos menores são tanto fonte de renda quanto etapa de formação (SHAFFI, 2023).

No Brasil, dados do Observatório Fundação Itaú, em parceria com o Datafolha, mostraram que 31% dos brasileiros já haviam usado ferramentas de inteligência artificial para gerar imagens, o que dá uma ideia da dimensão do mercado informal de conteúdos visuais produzidos sem a participação de um profissional. E o uso não se limita ao entretenimento, pois setores como publicidade, design editorial, moda e comunicação corporativa estão cada vez mais usando imagens geradas por algoritmos no lugar de encomendas feitas a designers e ilustradores (SOUZA; SARAIVA; ALMEIDA, 2025).

O caso que simbolizou a entrada da inteligência artificial nos espaços de legitimação artística aconteceu em setembro de 2022, quando a obra Théâtre d'Opéra Spatial, gerada por Jason M. Allen com o Midjourney, venceu o prêmio de arte digital na Colorado State Fair, nos Estados Unidos. A premiação gerou debate sobre a validade de uma obra cujo processo se resumiu a elaborar comandos textuais e escolher entre centenas de resultados. Pouco depois, Ammaar Reshi publicou o livro infantil Alice and Sparkle, feito inteiramente com ChatGPT e Midjourney, recebendo críticas pesadas de ilustradores. Esses casos revelam uma tendência, a possibilidade de que amadores produzam conteúdo visual que, antes, exigiria a contratação de um profissional (FOSCOLO; NACIF, 2024).

No setor audiovisual, as tensões ficaram evidentes com as greves de 2023 nos

Estados Unidos. Em maio daquele ano, cerca de 20 mil roteiristas do Writers Guild of America (WGA) paralisaram suas atividades. Em julho, foram seguidos por aproximadamente 160 mil atores e profissionais do SAG-AFTRA. A atriz Fran Drescher, presidente do sindicato, declarou que o modelo proposto pelos empregadores deixaria as pessoas sem trabalho e sem identidade (FOSCOLO; NACIF, 2024). A greve do WGA resultou em um acordo que proíbe o uso de inteligência artificial para escrever ou reescrever roteiros, impede que conteúdos gerados por IA sejam considerados material-fonte e obriga as empresas a informar os roteiristas quando algum material fornecido tiver sido feito por esses sistemas. Esse acordo é importante porque mostra que a negociação coletiva pode criar regras concretas para limitar a substituição, mesmo quando não existe legislação específica (FOSCOLO; NACIF, 2024)

No campo da moda e da publicidade, a marca Levi Strauss anunciou, em março de 2023, uma parceria com a empresa Lalaland.ai para usar modelos gerados por inteligência artificial em campanhas, alegando querer aumentar a diversidade das representações. A reação de modelos e agências foi imediata: apontaram a contradição de substituir trabalhadores reais por simulações digitais em nome da inclusão. No mesmo período, a AI Fashion Week, em Nova York, exibiu peças de vestuário criadas inteiramente por sistemas generativos, sinalizando um possível deslocamento dos designers na cadeia da moda. Os casos mostram como a automação para reduzir custos se espalha por segmentos que, à primeira vista, parecem distantes da criação artística tradicional (FOSCOLO; NACIF, 2024).

A dublagem é uma das categorias mais diretamente ameaçadas pela síntese vocal. A possibilidade de clonar vozes a partir de gravações já existentes e de gerar interpretações sintéticas em qualquer idioma coloca em risco não só a remuneração dos dubladores, mas a própria continuidade da profissão. No Brasil, profissionais da categoria têm se mobilizado junto ao Legislativo para conseguir proteção específica, e a Câmara dos Deputados já recebeu proposições dedicadas a regulamentar o uso de inteligência artificial na dublagem. A voz, diferente de uma ilustração ou de um texto, é um atributo da personalidade, o que confere ao problema uma dimensão jurídica própria, que será analisada no capítulo 3.4. (BRASIL, 2024)

Na música, a situação tem contornos próprios. Sistemas de inteligência artificial já conseguem compor melodias, harmonias e letras, e também sintetizar vozes que imitam artistas conhecidos. Em 2024, o ECAD e as associações de gestão coletiva

lançaram um manifesto em defesa dos direitos autorais e conexos diante da inteligência artificial, alertando para os riscos do uso de obras protegidas no treinamento de modelos e pedindo consentimento e remuneração dos titulares. A preocupação se estende às músicas geradas inteiramente por algoritmos que, ao entrar nas plataformas de streaming, disputam espaço com obras humanas e pressionam para baixo o valor já baixo das reproduções por stream (ECAD, 2024).

A substituição não se limita às categorias aqui destacadas. Locutores enfrentam a síntese de voz em comerciais, narrações e audiolivros, fotógrafos veem bancos de imagens ampliando acervos com fotos geradas por IA, tradutores literários lidam com sistemas de tradução automática cada vez mais sofisticados, e jornalistas convivem com a geração automatizada de textos informativos. Em cada caso a lógica é a mesma, uma atividade que dependia de formação, experiência e habilidade humana passa a poder ser simulada por um sistema treinado com as próprias produções dos profissionais que ele substitui (NACIF, 2024).

Dois aspectos comuns merecem destaque. O primeiro é a assimetria: o artista investe anos de formação para construir um repertório, e o sistema generativo extrai, processa e reproduz padrões desse repertório em frações de segundo, sem pagar nada. O segundo é a invisibilidade: diferente de uma fábrica que substitui operários por robôs, a substituição do artista por IA muitas vezes acontece sem publicidade, por decisão unilateral do contratante, e o profissional pode nem ficar sabendo que foi preterido. Essa invisibilidade dificulta medir o fenômeno, mobilizar a categoria e responsabilizar juridicamente quem quer que seja, o que reforça a necessidade de instrumentos normativos que garantam transparência e consentimento, tema que os próximos capítulos vão enfrentar (FOSCOLO, 2024).

3. A PROTEÇÃO DO TRABALHO CRIATIVO NO DIREITO BRASILEIRO

O capítulo anterior mostrou que a inteligência artificial generativa desloca e precariza o trabalho de diversas categorias de artistas, agora, cabe examinar quais ferramentas o direito brasileiro oferece para proteger esse trabalho. A análise não pretende esgotar todos os ramos do Direito que podem incidir sobre o problema, mas se concentra nos três que guardam relação mais direta com a atividade criativa: o direito de autor, os direitos conexos e os direitos da personalidade.

Cada um deles protege uma dimensão diferente da relação entre o artista e sua obra, e compreendê-los de forma articulada é essencial para avaliar o que já existe de proteção e o que ainda falta.

3.1. Autoria, obra e originalidade na Lei nº 9.610/1998

A Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, conhecida como Lei de Direitos Autorais (LDA), é o principal instrumento de proteção das criações intelectuais no Brasil. O seu artigo 7º lista, de forma exemplificativa, as obras intelectuais protegidas, incluindo textos literários, artísticos e científicos, composições musicais, obras audiovisuais, fotográficas, de desenho, pintura, gravura e ilustração, entre outras. A proteção recai sobre a forma de expressão, e não sobre as ideias, os métodos, os conceitos ou os dados em si, como diz o artigo 8º da mesma lei (BRASIL, 1998).

O conceito de autor é central nesse sistema. O artigo 11 da LDA diz que "autor é a pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica", admitindo, no parágrafo único, que pessoas jurídicas possam receber a proteção do autor apenas nos casos previstos na própria lei:

> “Art. 11. Autor é a pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica” (BRASIL, 1998).

Essa opção pela pessoa física como titular originária dos direitos autorais tem consequência direta para a discussão sobre IA, como o sistema generativo não é pessoa física, a autoria não lhe pode ser atribuída nos termos da legislação vigente (BRASIL, 1998).

A originalidade é um requisito implícito da proteção autoral. Embora a LDA não use a palavra "originalidade" de forma expressa, a doutrina e a jurisprudência brasileiras entendem que a proteção recai sobre criações que tenham algum grau de

contribuição pessoal do autor, distinguindo-se de meras reproduções ou compilações sem caráter criativo. A proteção independe de registro e nasce no momento em que a obra é fixada em qualquer suporte, como diz o § 3º do artigo 7º:

> "Art. 7º 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, tais como:
>
> § 3º No domínio das ciências, a proteção recairá sobre a forma literária ou artística, não abrangendo o seu conteúdo científico ou técnico, sem prejuízo dos direitos que protegem os demais campos da propriedade imaterial." (BRASIL, 1998).

A relação entre autoria e originalidade ganha novos contornos quando ferramentas digitais estão envolvidas. Usar um software de edição de imagem, um processador de texto ou um programa de composição musical não retira, por si só, a autoria do usuário que faz escolhas criativas ao longo do processo. O artista que usa uma ferramenta digital continua autor enquanto suas decisões determinam o resultado da obra. A inteligência artificial generativa, porém, introduz algo qualitativamente diferente: quando o sistema produz o resultado a partir de um comando genérico, sem que o usuário intervenha nas decisões que realmente moldam a expressão, fica difícil dizer que há contribuição criativa suficiente para configurar autoria (GINSBURG; BUDIARDJO, 2019).

A LDA confere ao autor dois conjuntos de direitos: os morais e os patrimoniais. Os direitos morais, previstos no artigo 24, incluem o direito de reivindicar a autoria, de ter o nome indicado na utilização da obra, de conservá-la inédita, de assegurar sua integridade e de modificá-la. Esses direitos são inalienáveis e irrenunciáveis, pois estão vinculados à personalidade do criador. Os direitos patrimoniais, a partir do artigo 28, dão ao autor o direito exclusivo de utilizar, usufruir e dispor da obra, exigindo autorização prévia e expressa para qualquer forma de uso, como reprodução, edição, adaptação e inclusão em banco de dados (BRASIL, 1998).

Para os fins desta pesquisa, dois pontos merecem atenção especial. O primeiro é a ligação entre autoria e proteção econômica: é o reconhecimento da autoria que dá ao artista o poder de autorizar ou vetar usos da sua obra e de cobrar por isso. Tirar a autoria equivale a tirar a possibilidade de remuneração e de controle sobre o destino do trabalho. O segundo é a exclusividade dos direitos patrimoniais: qualquer uso não autorizado é, em princípio, violação, o que tem implicações diretas para a coleta massiva de obras para treinar sistemas de IA, tema que será aprofundado no capítulo

4.1. Esses fundamentos são essenciais para entender a discussão que vem a seguir, sobre se é possível atribuir autoria a conteúdos gerados por inteligência artificial (SCHREIBER, 2025).

3.2. A (im)possibilidade de autoria por inteligência artificial

Se o autor, nos termos do artigo 11 da LDA, é a pessoa física criadora de obra intelectual, pode um sistema de inteligência artificial ser considerado autor? No estado atual do direito brasileiro, a resposta é não. A legislação não prevê a possibilidade de atribuir autoria a entidades que não são humanas, e a doutrina dominante sustenta que a criação pressupõe uma atividade intelectual que decorre da personalidade do criador, atributo exclusivo de seres humanos (BRASIL, 1998).

> “Esse é o ponto central: a autoria não se define apenas pelo resultado, mas pelo processo intelectual consciente que o antecede, marcado pela intenção do autor e sua expressão individual. Reconhecer a inteligência artificial como titular de direitos autorais implicaria admitir que um ente desprovido de personalidade jurídica pudesse figurar como sujeito de direitos, o que contraria não apenas a legislação vigente, mas a própria lógica do sistema jurídico.” (MERLINI, 2026)

Essa constatação, porém, não resolve o problema por completo. A questão prática não é tanto saber se a máquina pode ser autora, mas determinar qual é o status jurídico do conteúdo que ela produz. Se não há autor, pode haver obra protegida? E se não há obra protegida, quem responde pelo uso que se faz desse conteúdo, e quem pode impedir que ele reproduza criações alheias? A ausência de autoria pode significar, paradoxalmente, que o conteúdo gerado por IA caia em domínio público desde o seu nascimento, ficando disponível para qualquer pessoa usar, inclusive para fins que prejudiquem os artistas cujas obras alimentaram o sistema (BRASIL, 1998).

A experiência internacional traz indicações importantes. O Copyright Office dos Estados Unidos firmou o entendimento de que a proteção autoral exige autoria humana, e que apenas escrever prompts não constitui contribuição criativa suficiente para configurar autoria sobre o resultado gerado. Em uma decisão bastante comentada, o órgão cancelou o registro da obra Zarya of the Dawn, cujas imagens haviam sido geradas pelo Midjourney, mantendo a proteção apenas sobre os elementos textuais e sobre a seleção e o arranjo feitos pela autora humana. Esse precedente traça uma linha clara: o que pode ser protegido é a contribuição humana

identificável, não o produto autônomo do sistema (GINSBURG, 2019)

A distinção entre usar a IA como ferramenta e delegar a criação a ela é portanto decisiva. Quando o artista usa o sistema para auxiliar em tarefas específicas, mas mantém o controle das escolhas criativas essenciais, selecionando, editando, reorganizando e imprimindo ao resultado a marca de sua decisão, existe contribuição humana que pode ser protegida. Quando, ao contrário, o sistema produz o resultado de modo autônomo, a partir de comandos genéricos, sem que o usuário determine as escolhas que de fato moldam a expressão, a proteção autoral não se justifica, por falta de contribuição criativa que possa ser individualizada (GINSBURG; BUDIARDJO, 2019).

Essa fronteira, contudo, nem sempre é clara. A variedade de modelos, técnicas de prompt engineering e níveis de intervenção humana torna difícil estabelecer, em abstrato, a partir de que ponto a contribuição do usuário é suficiente para configurar autoria. A análise caso a caso, orientada pelos critérios de originalidade e de contribuição pessoal, será provavelmente o caminho adotado pela jurisprudência conforme os litígios se multiplicarem. A legislação brasileira, com a exigência de pessoa física criadora, oferece uma base sólida para esse exame, mas ainda carece de desenvolvimento jurisprudencial que fixe parâmetros mais específicos.

Como aponta Ferme (2025), a inteligência artificial generativa não cria, mas reorganiza padrões extraídos de um acervo anterior, sem a dimensão intencional e sensível que caracteriza o ato criativo humano. Nicolelis (2024) acrescenta que o cérebro humano constrói conhecimento voltado ao futuro, enquanto a máquina opera sempre com base em dados do passado. Essas observações, embora venham de campos diferentes do jurídico, levam à mesma conclusão: o produto da IA generativa não é, em sentido próprio, uma criação, e a proteção autoral, no direito brasileiro, é reservada ao resultado da atividade criativa de uma pessoa física. Na prática, os artistas enfrentam não só a competição de uma ferramenta, mas a proliferação de conteúdos que, por não serem obra de ninguém, escapam à lógica dos direitos autorais e podem ser livremente usados, reproduzidos e comercializados.

3.3. Direitos conexos: intérpretes, executantes e produtores de fonogramas

A proteção autoral recai sobre a obra enquanto criação, mas não esgota a proteção dos profissionais que atuam na cadeia criativa. Os direitos conexos,

previstos nos artigos 89 a 96 da Lei nº 9.610/1998, protegem os artistas intérpretes ou executantes, os produtores fonográficos e as empresas de radiodifusão, reconhecendo que a interpretação, a fixação e a comunicação de uma obra são atividades que têm valor próprio e merecem proteção jurídica autônoma (BRASIL, 1998).

A distinção entre direito de autor e direitos conexos é importante para o problema desta pesquisa. O autor é quem cria a obra, o compositor, o escritor, o pintor. O intérprete ou executante é quem a executa, o cantor, o instrumentista, o ator, o dublador. Cada um tem direitos diferentes sobre a mesma obra: o compositor autoriza ou veta a reprodução de sua composição, e o cantor autoriza ou veta o uso de sua interpretação. Essa dupla proteção explica por que a síntese de voz por inteligência artificial pode violar, ao mesmo tempo, o direito do autor da obra interpretada e o direito conexo do intérprete cuja voz foi usada como modelo.

O artigo 90 da LDA dá ao artista intérprete ou executante o direito exclusivo de autorizar ou proibir a fixação de suas interpretações, a reprodução, a execução pública e a locação das fixações autorizadas, além do direito de ser identificado e de impedir qualquer deformação ou modificação de sua interpretação que possa prejudicar sua reputação. O direito de autorizar a fixação é especialmente relevante no contexto da IA, pois a síntese vocal a partir de gravações existentes normalmente usa fixações da interpretação do artista como dados de treinamento (BRASIL, 1998).

> "Art. 90. Tem o artista intérprete ou executante o direito exclusivo de, a título oneroso ou gratuito, autorizar ou proibir:
>
> I - a fixação de suas interpretações ou execuções;
>
> II - a reprodução, a execução pública e a locação das suas interpretações ou execuções fixadas;
>
> III - a radiodifusão das suas interpretações ou execuções, fixadas ou não;
>
> IV - a colocação à disposição do público de suas interpretações ou execuções, de maneira que qualquer pessoa a elas possa ter acesso, no tempo e no lugar que individualmente escolherem;
>
> V - qualquer outra modalidade de utilização de suas interpretações ou execuções.
>
> § 1º Quando na interpretação ou na execução participarem vários artistas, seus direitos serão exercidos pelo diretor do conjunto.
>
> § 2º A proteção aos artistas intérpretes ou executantes estende-se à reprodução da voz e imagem, quando associadas às suas atuações." (BRASIL, 1998)

A questão fica mais complicada quando o sistema de IA não reproduz uma gravação específica, mas aprende as características vocais de um intérprete a partir

de várias gravações e, com isso, produz uma interpretação nova que soa como aquele artista sem corresponder a nenhuma performance real. Nesse caso, os direitos conexos encontram limites, pois não houve, tecnicamente, reprodução ou uso de uma fixação específica. O que se reproduziu foram traços estilísticos, timbre, entonação, cadência, elementos que os direitos conexos, na sua formulação tradicional, não protegem de forma expressa (BRASIL, 1998).

Na música, a gestão coletiva tem papel central na administração dos direitos conexos. O ECAD e as associações que o integram são responsáveis por arrecadar e distribuir a remuneração pela execução pública de obras musicais e fonogramas. Em 2024, essas entidades lançaram um manifesto alertando para os riscos que a IA generativa representa para o sistema de direitos autorais e conexos, exigindo que o treinamento de modelos com obras protegidas dependa de autorização dos titulares e de remuneração adequada (ECAD, 2024). A ABRAMUS, por sua vez, destacou o ineditismo de uma decisão judicial que reconheceu a necessidade de proteção diante de músicas criadas por IA, sinalizando que o Judiciário começa a enfrentar questões que a lei ainda não regulou expressamente (ABRAMUS, 2025).

Os direitos conexos dos produtores fonográficos e das empresas de radiodifusão, embora não se refiram diretamente ao trabalho do artista intérprete, fazem parte do ecossistema de proteção e de remuneração que sustenta a economia criativa. Se esse ecossistema for desestabilizado pela entrada massiva de conteúdos gerados por IA, composições sem autor humano, interpretações sem intérprete real, fonogramas produzidos sem estúdio, a viabilidade econômica da gestão coletiva pode ser comprometida, reduzindo a remuneração dos artistas que o sistema deveria proteger. Ou seja, a proteção dos direitos conexos não diz respeito apenas à relação individual entre o artista e o uso de sua interpretação, mas à sustentabilidade do modelo que permite remunerar o trabalho criativo em escala.

3.4. Voz e imagem como direitos da personalidade

A proteção da voz e da imagem no Brasil vai além dos direitos autorais e conexos e alcança os direitos da personalidade. A Constituição Federal de 1988, no artigo 5º, inciso X, garante a inviolabilidade da intimidade, da vida privada, da honra e da imagem das pessoas, com direito a indenização por dano material ou moral em caso de violação. O inciso XXVIII do mesmo artigo estende a proteção à reprodução da imagem e da voz humanas, inclusive nas atividades desportivas (BRASIL, 1988).

> "Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:
>
> X - são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação;
>
> (...)
>
> XXVII - aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar;
>
> XXVIII - são assegurados, nos termos da lei:a) a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas;b) o direito de fiscalização do aproveitamento econômico das obras que criarem ou de que participarem aos criadores, aos intérpretes e às respectivas representações sindicais e associativas;" (BRASIL, 1988).

No plano infraconstitucional, o Código Civil de 2002 trata dos direitos da personalidade nos artigos 11 a 21. O artigo 20 diz que a divulgação de escritos, a transmissão da palavra e a publicação ou utilização da imagem de uma pessoa podem ser proibidas a seu pedido, com direito a indenização, salvo se autorizadas ou se necessárias à administração da justiça ou à manutenção da ordem pública (BRASIL, 2002).

> "Art. 20. Salvo se autorizadas, ou se necessárias à administração da justiça ou à manutenção da ordem pública, a divulgação de escritos, a transmissão da palavra, ou a publicação, a exposição ou a utilização da imagem de uma pessoa poderão ser proibidas, a seu requerimento e sem prejuízo da indenização que couber, se lhe atingirem a honra, a boa fama ou a respeitabilidade, ou se se destinarem a fins comerciais." (BRASIL, 2002)

A norma se aplica tanto à imagem visual quanto à voz, entendida como atributo da personalidade cuja utilização não autorizada pode configurar violação de direito personalíssimo (SCHREIBER, 2013).

Os direitos da personalidade são, por natureza, intransmissíveis, irrenunciáveis e imprescritíveis, o que lhes dá uma proteção mais forte do que a dos direitos patrimoniais. Enquanto o artista pode ceder os direitos patrimoniais sobre uma obra, ele não pode renunciar à tutela da sua voz ou da sua imagem como atributos da personalidade. Isso é relevante porque a prática contratual em setores como dublagem e publicidade costuma envolver cláusulas amplas de cessão de direitos, e a extensão dessas cláusulas ao uso por inteligência artificial levanta dúvidas sobre a validade do consentimento originalmente dado (TARTUCE, 2019)

A clonagem de voz por inteligência artificial evidencia a insuficiência dos

instrumentos tradicionais de proteção. Quando um sistema reproduz fielmente a voz de um dublador ou de um cantor, o resultado pode ser usado para produzir conteúdos que o profissional jamais gravou, em contextos que ele não autorizou e com os quais pode discordar. A atribuição falsa de declarações, o uso comercial da identidade vocal e a substituição do profissional por uma réplica digital podem configurar violações simultâneas dos direitos da personalidade, dos direitos conexos e das normas de proteção ao consumidor, já que o público pode acreditar que o conteúdo é mesmo do artista (MIGALHAS, 2025).

A proteção da imagem enfrenta desafios semelhantes com os deepfakes, técnica que permite sobrepor o rosto de uma pessoa ao corpo de outra em vídeos, criando representações visuais falsas muito realistas. Quando aplicada a artistas, pode ser usada para produzir conteúdos publicitários, audiovisuais ou até pornográficos sem a participação ou o consentimento do profissional. O ordenamento brasileiro, embora não tenha norma específica sobre deepfakes, oferece proteção pela combinação dos dispositivos constitucionais e civis sobre imagem e personalidade, cabendo ao Judiciário adaptar esses instrumentos às novas formas de violação.

A questão do consentimento merece atenção especial. Um profissional que autorizou a gravação de sua voz para um projeto específico, uma dublagem, um comercial, uma audioaula, não autorizou necessariamente que essa gravação fosse usada para treinar um sistema de IA que poderá reproduzir sua voz indefinidamente, em contextos imprevisíveis e sem pagamento adicional. Estender o consentimento original a usos não previstos é juridicamente questionável, e a doutrina dos direitos da personalidade tende a interpretá-lo de forma restritiva, protegendo a autonomia do titular. O problema prático porém, é a dificuldade de fiscalizar, pois o artista pode nem saber que sua voz está sendo usada para treinar um modelo, o que torna a proteção dependente de mecanismos de transparência que, como se verá no capítulo seguinte, a legislação brasileira ainda não oferece de forma suficiente (SCHREIBER, 2013)

A proteção da voz e da imagem como direitos da personalidade se articula, assim, com a proteção autoral e com os direitos conexos em um sistema de tutela que, embora esteja espalhado por diferentes leis, converge para proteger a autonomia e a dignidade do trabalhador criativo. A efetividade dessa proteção depende, contudo, de regulamentação que garanta transparência sobre os dados usados no treinamento de modelos, rastreabilidade dos usos, consentimento informado e possibilidade de

responsabilização.

4. IA, REGULAÇÃO E PERSPECTIVAS DE PROTEÇÃO

Os capítulos anteriores mostraram que a inteligência artificial generativa desloca o trabalho criativo, precariza os artistas e levanta questões jurídicas que o direito autoral, os direitos conexos e os direitos da personalidade não resolvem por completo.

Resta ver como o Direito, tanto no plano legislativo quanto no judicial e no comparado, tem buscado responder a essas questões. Este capítulo analisa os problemas jurídicos do treinamento de modelos com obras protegidas, as propostas de regulação no Brasil, as experiências de outros países e os parâmetros para equilibrar inovação e proteção (FOSCOLO; NACIF, 2024).

4.1. O treinamento de modelos e o uso de obras protegidas

O treinamento de sistemas de inteligência artificial generativa depende de volumes enormes de dados, que na maioria das vezes são extraídos da internet sem autorização dos titulares dos direitos sobre os conteúdos utilizados. Bases de dados como a LAION-5b, com mais de cinco bilhões de pares de imagem e texto, e a ImageNet, com cerca de 14 milhões de imagens, foram montadas a partir de coleta automatizada de conteúdos disponíveis na rede, incluindo obras protegidas, fotografias, ilustrações e textos com autoria identificável (FOSCOLO; NACIF, 2024). O próprio fundador do Midjourney, David Holz, admitiu publicamente que *"não há realmente uma forma de obter cem milhões de imagens e saber de onde elas vêm*", reconhecendo a opacidade e a escala do problema (FOSCOLO; NACIF, 2024).

A coleta de obras para treinamento levanta pelo menos três questões jurídicas diferentes, que não devem ser confundidas. A primeira é a reprodução das obras durante o treinamento, etapa em que os dados são copiados, processados e incorporados ao modelo na forma de parâmetros estatísticos. A segunda é a possível reprodução de elementos protegidos nos resultados gerados pelo sistema, quando o conteúdo produzido se parece demais com uma obra que já existia. A terceira diz respeito ao uso do estilo, das características ou da identidade artística de um criador sem que haja cópia literal, o que toca nos direitos da personalidade e na concorrência desleal (NACIF, 2024),

No direito brasileiro, o artigo 29 da Lei nº 9.610/1998 exige autorização prévia e expressa do autor para qualquer forma de uso de sua obra, incluindo reprodução

parcial ou integral. As exceções previstas nos artigos 46 a 48 da mesma lei, como citação para fins didáticos, reprodução para uso privado e paráfrase, têm alcance limitado e não foram pensadas para abranger a extração automatizada de milhões de obras com fins comerciais. A legislação brasileira não tem, até hoje, uma exceção expressa de mineração de texto e dados (text and data mining) que pudesse justificar o treinamento de modelos de IA, diferente do que acontece em outros países, como na União Europeia (SCHREIBER, 2025).

A falta de uma exceção legal específica, porém, não encerra o debate. As empresas desenvolvedoras argumentam que o treinamento não é reprodução no sentido estrito, pois o modelo não armazena cópias das obras, mas apenas parâmetros estatísticos derivados da análise delas. Os titulares de direitos, por outro lado, sustentam que extrair valor econômico de obras protegidas, mesmo de forma intermediária e sem cópia integral, é uso que exige autorização, e que, sem ela, há violação. A controvérsia remete a um problema de enquadramento jurídico: a natureza do ato de treinar um modelo com obras protegidas não se encaixa bem em nenhuma das categorias tradicionais de uso previstas na LDA (SCHREIBER, 2025).

A experiência judicial internacional tem dado as primeiras respostas. Nos Estados Unidos, o tribunal de Delaware rejeitou, em fevereiro de 2025, a defesa de fair use alegada pela empresa Ross Intelligence, que havia usado headnotes da Westlaw para treinar uma ferramenta de pesquisa jurídica. O tribunal entendeu que o uso não era transformativo, pois o produto da Ross tinha função semelhante à do material original, e que havia impacto negativo no mercado do titular dos direitos. A decisão, embora envolvesse um sistema que não era generativo, sinalizou que treinar modelos com obras protegidas não encontra, automaticamente, abrigo na doutrina do fair use quando o produto resultante compete com o titular original (SCHREIBER, 2025).

O problema fica maior quando se considera o que a literatura chama de extrativismo do conhecimento. Pasquinelli e Joler (2021) argumentam que os sistemas de IA funcionam como instrumentos de extração de valor a partir do trabalho intelectual alheio, num processo parecido com o extrativismo de recursos naturais: as obras dos artistas são a matéria-prima, o treinamento é o processo de extração e o modelo resultante é o ativo comercial que gera lucro para o desenvolvedor, sem retribuição proporcional para os trabalhadores que alimentaram o sistema. Essa metáfora ilumina a assimetria fundamental que o Direito precisa corrigir, a apropriação

unilateral de valor produzido por trabalhadores criativos, sem consentimento, sem transparência e sem participação nos resultados (FOSCOLO; NACIF, 2024)

4.2. O Projeto de Lei nº 2.338/2023 e as proposições sobre dublagem

O Projeto de Lei nº 2.338/2023, de autoria do senador Rodrigo Pacheco, é a iniciativa legislativa mais abrangente do Brasil para regulamentar a inteligência artificial. Aprovado pelo Senado Federal em dezembro de 2024, o projeto está agora em tramitação na Câmara dos Deputados, onde foi encaminhado a uma Comissão Especial presidida pela deputada Any Ortiz, tendo como relator o deputado Aguinaldo Ribeiro. Até a conclusão desta pesquisa, o parecer do relator ainda não havia sido apresentado (BRASIL, 2023).

> "Art. 1º Esta Lei estabelece normas gerais de caráter nacional para a governança responsável de sistemas de inteligência artificial (IA) no Brasil, com o objetivo de proteger os direitos fundamentais, estimular a inovação responsável e a competitividade e garantir a implementação de sistemas seguros e confiáveis, em benefício da pessoa humana, do regime democrático e do desenvolvimento social, científico, tecnológico e econômico." (PL nº 2.338/2023)

O projeto estabelece princípios, regras e instrumentos de governança para o desenvolvimento e o uso de sistemas de inteligência artificial no Brasil. Entre os aspectos relevantes para a proteção do trabalho criativo, há disposições sobre transparência, supervisão humana, avaliação de impacto algorítmico e responsabilização por danos. O texto aprovado no Senado prevê que os fornecedores de sistemas de IA generativa devem adotar medidas de transparência sobre os dados usados no treinamento, embora a extensão dessas obrigações ainda dependa de regulamentação posterior (BRASIL, 2024).

O PL nº 2.338/2023, porém, não aborda de forma detalhada a relação entre IA e direitos autorais, o que é apontado como uma de suas limitações. A proteção dos titulares de direitos sobre obras usadas no treinamento de modelos continua dependendo, em boa medida, da legislação autoral vigente, que, como visto na seção anterior, não foi pensada para esse tipo de uso. A expectativa é de que a tramitação na Câmara permita a inclusão de dispositivos mais específicos sobre consentimento dos titulares, remuneração e opt-out, ou seja, a possibilidade de o titular dizer expressamente que suas obras não podem ser usadas para treinamento (BRASIL, 2023).

Na área específica da dublagem, duas proposições merecem destaque. O Projeto de Lei nº 1.376/2022, na Câmara dos Deputados, propõe o reconhecimento da dublagem como patrimônio cultural brasileiro e estabelece diretrizes para a valorização e proteção da atividade. Embora não trate diretamente de inteligência artificial, o projeto fortalece institucionalmente a categoria, o que pode facilitar a busca por proteções específicas contra a automação.

Já o Projeto de Lei nº 4.041/2025 trata expressamente da proteção da atividade de dublagem no Brasil e regulamenta o uso de inteligência artificial nessa área. O texto propõe que o uso de vozes sintéticas geradas por IA dependa de autorização expressa do dublador cuja voz serviu de modelo, e que a substituição de profissionais por sistemas automatizados respeite limites de proporção, garantindo a manutenção de postos de trabalho humanos (BRASIL, 2025). A proposição reflete a mobilização da categoria junto ao Legislativo, registrada inclusive em reportagens da TV Câmara, nas quais profissionais relatam o medo de que a síntese vocal torne a profissão economicamente inviável (BRASIL, 2024).

Essas proposições legislativas mostram tanto o reconhecimento, por parte do Legislativo, de que as leis atuais são insuficientes, quanto a dificuldade de criar normas adequadas para um fenômeno tecnológico que muda rapidamente. A aprovação do PL nº 2.338/2023 no Senado foi um avanço importante, mas a proteção efetiva vai depender do texto final aprovado na Câmara, da regulamentação que vier depois e da capacidade de fiscalização. É importante observar que nenhuma dessas proposições é, por ora, lei em vigor, de modo que a análise aqui feita deve ser lida como apreciação de tendências legislativas, e não como descrição do direito vigente (BRASIL, 2023).

4.3. Direito comparado: Estados Unidos, Reino Unido e União Europeia

O tratamento jurídico da inteligência artificial e sua relação com os direitos autorais e o trabalho criativo varia bastante de um país para outro. Comparar as experiências dos Estados Unidos, do Reino Unido e da União Europeia permite identificar abordagens diferentes para problemas que são, em essência, compartilhados, sem perder de vista que as diferenças entre os sistemas jurídicos impedem a transposição automática de soluções.

Nos Estados Unidos, a proteção autoral exige autoria humana como requisito

fundamental. O Copyright Office consolidou essa posição em diretrizes que deixam claro que o mero uso de prompts para gerar conteúdo por IA não é contribuição criativa suficiente para justificar a proteção, e que cada caso deve ser avaliado individualmente para verificar se houve participação humana substancial. A decisão sobre a obra Zarya of the Dawn, já mencionada, confirmou que a proteção pode recair sobre os elementos realmente criados pelo ser humano, como a seleção, o arranjo e a edição, mas não sobre as imagens geradas de forma autônoma pelo sistema (FOSCOLO, 2024)

Quanto ao uso de obras protegidas para o treinamento de sistemas de inteligência artificial, o direito norte-americano não possui uma exceção legal expressa. Os tribunais resolvem a questão aplicando a doutrina do fair use (uso justo), que funciona como uma espécie de válvula de escape: em determinadas situações, ela permite utilizar uma obra protegida sem a autorização do autor. Para decidir se o uso é ou não justo, o juiz avalia, sempre caso a caso, quatro fatores, quais sejam, a finalidade e o caráter do uso, a natureza da obra utilizada, a quantidade aproveitada e, sobretudo, o impacto que esse uso provoca no mercado do titular (ESTADOS UNIDOS, 2025)

Entre esses fatores, um dos mais decisivos é saber se o uso foi transformativo, ou seja, se a obra protegida serviu para criar algo novo, com finalidade diferente da original, ou se apenas repetiu a mesma função do material copiado. Foi exatamente esse ponto que definiu o caso Thomson Reuters v. Ross Intelligence, julgado em fevereiro de 2025. A *Thomson Reuters* é proprietária da *Westlaw*, uma grande plataforma de pesquisa jurídica na qual são produzidas as chamadas *headnotes*, breves resumos dos pontos principais de cada decisão judicial, protegidos por direito autoral. A empresa *Ross* utilizou essas *headnotes* da *Westlaw* para treinar uma inteligência artificial com a qual pretendia lançar uma ferramenta de busca jurídica concorrente da própria *Westlaw*. Ao analisar o caso, o tribunal rejeitou a defesa de fair use: entendeu que não houve uso transformativo, pois a Ross não deu à obra uma finalidade nova, mas a aproveitou para oferecer um produto concorrente, com impacto negativo direto sobre o mercado do titular. É o que se lê no voto do juiz Stephanos Bibas[1]:

[1] "O uso feito pela Ross não é transformativo porque não possui 'finalidade distinta ou caráter diferente' em relação ao da Thomson Reuters. [...] A Ross estava utilizando as headnotes da Thomson Reuters como dados de IA para criar uma ferramenta de pesquisa jurídica que competisse com a Westlaw." (ESTADOS UNIDOS, 2025)

> "Ross's use is not transformative because it does not have a "further purpose or different character" from Thomson Reuters's. [...] Ross was using Thomson Reuters's headnotes as AI data to create a legal research tool to compete with Westlaw." (ESTADOS UNIDOS, 2025)

Embora esse caso não envolvesse um modelo de inteligência artificial generativa, o raciocínio adotado pelo tribunal pode servir de base para litígios futuros que venham a discutir o treinamento desse tipo de modelo.

O Reino Unido tem posição própria. A legislação britânica já previa, desde 1988, no Copyright, Designs and Patents Act, um dispositivo que atribui a autoria de obras geradas por computador à pessoa que fez os arranjos necessários para a criação da obra, o que poderia, em tese, justificar a proteção de conteúdos gerados por IA quando há contribuição humana na organização do processo. Sobre o treinamento, o governo britânico fez consulta pública sobre a criação de uma exceção de mineração de texto e dados (TDM) para fins comerciais, com mecanismo de opt-out que permitiria aos titulares proibir o uso de suas obras. A opção preferida pelo governo (chamada Opção 3) combina a exceção com salvaguardas para os titulares, mas até a conclusão desta pesquisa não havia se tornado lei (FOSCOLO; NACIF, 2024)

> "In the case of a literary, dramatic, musical or artistic work which is computer-generated, the author shall be taken to be the person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken."[2] (REINO UNIDO, 1988)

Em novembro de 2025, a High Court de Londres julgou o caso Getty Images v. Stability AI, em que a agência fotográfica alegava que o treinamento do modelo Stable Diffusion com milhões de imagens de seu acervo violava direitos autorais. O tribunal concluiu que o modelo de difusão não armazena as imagens usadas no treinamento de forma recuperável, e que a geração de imagens pelo sistema não constitui, em si mesma, reprodução das obras originais. A decisão foi amplamente favorável à Stability AI, embora tenha reconhecido que houve cópia durante a fase de treinamento. O caso é relevante porque distingue claramente a cópia intermediária durante o treinamento, que pode ou não ser justificada. da reprodução de obras nos resultados, que requer análise separada (FERME, 2025).

Na União Europeia, a Diretiva 2019/790 sobre direitos de autor no Mercado

[2] "No caso de obra literária, dramática, musical ou artística gerada por computador, considera-se autor a pessoa pela qual são tomadas as providências necessárias à criação da obra." (REINO UNIDO, 1998)

Único Digital introduziu, no artigo 4º, uma exceção de mineração de texto e dados para fins comerciais, condicionada à possibilidade de opt-out pelos titulares. O mecanismo permite que autores, editores e demais titulares manifestem, de forma legível por máquina, a proibição de uso de suas obras para treinamento de sistemas de IA, preservando o acesso público, mas vedando a reutilização automatizada para desenvolvimento de modelos. O AI Act europeu, cujas disposições sobre modelos de uso geral entraram em vigor em agosto de 2025, complementa a diretiva ao exigir que os fornecedores de IA generativa implementem políticas de conformidade com os direitos autorais e respeitem os opt-outs dos titulares (FERME, 2025).

A comparação entre os três ordenamentos mostra convergências e divergências. Nos três casos, há reconhecimento de que o treinamento de modelos com obras protegidas gera problemas jurídicos reais. A diferença está no mecanismo adotado: os Estados Unidos usam o fair use, cuja flexibilidade gera incerteza; o Reino Unido negocia a criação de uma exceção com opt-out; a União Europeia já a instituiu por via legislativa. Nenhum dos três oferece resposta definitiva para todas as questões, e o debate continua em evolução. Para o Brasil, a experiência europeia do opt-out e a experiência americana de exigência de autoria humana são os parâmetros mais relevantes, porque são compatíveis, em princípio, com a estrutura da legislação autoral brasileira, que já define autoria como atributo da pessoa física e que pode, por alteração legislativa, adotar um mecanismo de opt-out nos moldes da diretiva europeia. (FERME, 2025).

4.4. Parâmetros e propostas para o equilíbrio entre inovação e proteção

As análises feitas ao longo desta pesquisa convergem para uma constatação: o direito brasileiro tem instrumentos que oferecem proteção parcial ao trabalho criativo diante da inteligência artificial, mas essas proteções são fragmentadas, difíceis de aplicar na prática e insuficientes para enfrentar a escala e a velocidade do fenômeno. Construir um quadro normativo mais adequado exige combinar medidas em diferentes planos, legislativo, contratual, institucional e coletivo, sem perder de vista que a regulação deve equilibrar a proteção dos trabalhadores com o legítimo desenvolvimento tecnológico (BRASIL, 2023)

O primeiro parâmetro é o consentimento e a transparência. O uso de obras protegidas no treinamento de sistemas de IA deve depender de autorização informada

dos titulares, garantida por mecanismos de opt-out legíveis por máquina, nos moldes do artigo 4º da Diretiva DSM 2019/790 da União Europeia. A inclusão de dispositivo semelhante na legislação brasileira, seja no texto final do PL nº 2.338/2023, seja em alteração à Lei nº 9.610/1998, permitiria ao autor proibir expressamente o uso de sua obra para treinamento, sem precisar processar cada desenvolvedor individualmente. A transparência sobre os dados de treinamento é pré-requisito do consentimento, pois o autor não pode exercer o opt-out se não sabe que sua obra está no acervo usado (BRASIL, 2023)

O segundo parâmetro é a remuneração. A proteção jurídica do trabalho criativo não se esgota na possibilidade de vetar usos indesejados, ela deve também garantir a participação do artista nos benefícios econômicos gerados pelo uso de seu trabalho. A gestão coletiva de direitos, que já existe no campo musical por meio do ECAD e suas associações, oferece um modelo que pode ser adaptado para arrecadar e distribuir remuneração pelo uso de obras no treinamento de modelos de IA. A experiência da gestão coletiva mostra que a negociação individual é inviável quando se trata de milhões de usos por centenas de milhares de titulares, só um sistema centralizado pode garantir escala, eficiência e equidade na distribuição dos valores (ECAD, 2024).

O terceiro parâmetro é a negociação coletiva e a organização dos trabalhadores. O acordo alcançado pelo Writers Guild of America em 2023, que fixou regras específicas sobre o uso de IA na produção de roteiros, mostra que sindicatos e entidades representativas podem obter proteções concretas negociando diretamente com os empregadores (FOSCOLO; NACIF, 2024). No Brasil, a criação da UNIDAD (União Democrática dos Artistas Digitais) em março de 2024, voltada à defesa dos direitos dos artistas diante da IA, sinaliza o início de uma mobilização coletiva que pode gerar resultados semelhantes. A negociação coletiva é importante porque permite adaptar as proteções às particularidades de cada categoria, por exemplo, estabelecendo limites à proporção de conteúdo automatizado em produções audiovisuais ou percentuais mínimos de profissionais humanos em projetos de dublagem (FERME, 2025).

O quarto parâmetro é a responsabilização. Identificar quem é responsável por danos causados pelo uso de IA é difícil por causa da cadeia complexa que envolve o desenvolvedor do modelo, o fornecedor da plataforma, o usuário que dá o comando e, em alguns casos, o contratante que usa o resultado. A falta de regulamentação

específica sobre responsabilidade civil no campo da IA faz com que se apliquem as normas gerais do Código Civil e do Código de Defesa do Consumidor, que nem sempre se ajustam às particularidades do caso. O PL nº 2.338/2023 traz disposições sobre responsabilidade, cuja efetividade dependerá da regulamentação e da construção jurisprudencial (BRASIL, 2023)

O quinto parâmetro envolve os desafios de fiscalização e de prova. A opacidade dos sistemas de IA, que dificulta identificar quais obras foram usadas no treinamento, rastrear os resultados e comprovar semelhança com obras preexistentes, é um obstáculo prático à aplicação de qualquer dos mecanismos anteriores. Exigir documentação dos dados de treinamento, registros de auditoria e ferramentas de detecção de conteúdo gerado por IA pode amenizar esse problema, mas demanda investimento regulatório e tecnológico que ainda está sendo construído (FERME, 2025).

É preciso, por fim, reconhecer os limites da regulação jurídica. O Direito, sozinho, não pode impedir as transformações econômicas provocadas pelo avanço tecnológico, nem deve ser usado para bloquear toda forma de inovação. O que se espera da intervenção normativa é que ela corrija as assimetrias mais graves, impedindo que uma tecnologia lucrativa se desenvolva às custas da exploração sistemática do trabalho alheio, garanta um mínimo de transparência e de participação dos trabalhadores nas decisões que afetam suas vidas profissionais e preserve as condições para que a criação artística continue sendo exercida como trabalho digno, remunerado e protegido. Conciliar esses objetivos exige mais do que normas pontuais: exige uma compreensão articulada dos instrumentos jurídicos disponíveis e a disposição para adaptá-los à medida que o fenômeno evolui (FERME, 2025).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta pesquisa, reuniu-se material suficiente para responder, de forma fundamentada, à pergunta central que a orientou: em que medida a substituição de artistas por inteligência artificial generativa contribui para a precarização do trabalho criativo e quais são os limites e as possibilidades de proteção jurídica desses profissionais no ordenamento brasileiro (FERME, 2025).

A análise do funcionamento da inteligência artificial generativa mostrou que esses sistemas operam por recombinação estatística de padrões extraídos de obras que já existiam, sem a dimensão intencional, afetiva e subjetiva que caracteriza o processo criativo humano. Isso é relevante não só do ponto de vista conceitual, mas porque sustenta a distinção entre criação e reprodução, que é a base do regime de proteção autoral: se o produto da máquina não é criação, não pode haver autor, e os direitos autorais não alcançam o resultado gerado.

Ficou demonstrado que o fenômeno da substituição atinge um conjunto amplo de categorias profissionais, ilustradores, designers, fotógrafos, dubladores, locutores, músicos, compositores, roteiristas e intérpretes, com efeitos concretos sobre a renda, a contratação e a continuidade profissional. O deslocamento não se manifesta apenas como substituição direta, mas também como redução de oportunidades, pressão sobre valores, eliminação de postos de entrada na carreira e transferência de riscos ao trabalhador. A precarização resultante não é mero efeito colateral de uma inovação neutra, ela decorre das formas de uso da tecnologia, dos interesses econômicos envolvidos e da fragilidade das proteções jurídicas disponíveis (FERME, 2025).

O exame do ordenamento jurídico brasileiro mostrou que os instrumentos existentes oferecem proteção parcial, mas insuficiente. A Lei nº 9.610/1998 atribui autoria à pessoa física e dá ao autor direitos morais e patrimoniais sobre sua obra, mas não foi pensada para regular a extração automatizada de obras em larga escala para treinamento de modelos. Os direitos conexos protegem intérpretes e executantes contra o uso não autorizado de suas performances, mas encontram limites quando o sistema não reproduz uma gravação específica e sim aprende e replica características estilísticas. Os direitos da personalidade, de base constitucional e civil, protegem a voz e a imagem como atributos pessoais, mas sua efetivação depende de transparência e de fiscalização que o ordenamento ainda não oferece adequadamente (BRASIL, 1998)

A análise das propostas legislativas em tramitação, especialmente o PL nº 2.338/2023 e as proposições sobre dublagem, revelou o reconhecimento, pelo Legislativo, de que o quadro normativo atual é insuficiente. Nenhuma dessas proposições é, porém, lei em vigor, e a proteção efetiva dependerá do texto final aprovado, da regulamentação que vier depois e da capacidade de fiscalização (BRASIL, 2023)

O direito comparado trouxe parâmetros relevantes. A exigência de autoria humana consolidada pelo Copyright Office dos Estados Unidos, o mecanismo de opt-out da Diretiva DSM 2019/790 da União Europeia e as decisões judiciais sobre uso de obras protegidas no treinamento, como Thomson Reuters v. Ross Intelligence e Getty Images v. Stability AImostram que os problemas enfrentados pelo Brasil são compartilhados por outros países e que as respostas possíveis incluem transparência, consentimento, remuneração e limites ao uso comercial de obras sem autorização.

A pesquisa identificou cinco parâmetros para o equilíbrio entre inovação e proteção: o consentimento informado, operacionalizado por mecanismo de opt-out; a remuneração, viabilizada pela gestão coletiva; a negociação coletiva, que permite adaptar proteções às particularidades de cada categoria; a responsabilização, que exige clareza sobre a cadeia de agentes envolvidos; e a transparência, que é pré-requisito de todos os demais. Esses parâmetros não são soluções definitivas, mas apontam direções para o desenvolvimento normativo e jurisprudencial (BRASIL, 2023)

A principal limitação desta pesquisa está na escassez de dados empíricos sistematizados sobre o impacto da inteligência artificial no mercado de trabalho artístico brasileiro. As evidências disponíveis vêm, em sua maioria, de outros países ou de relatos individuais, o que limita as possibilidades de generalização. Além disso, a rápida evolução da tecnologia e do panorama legislativo faz com que algumas das informações aqui reunidas possam ficar desatualizadas em pouco tempo, o que recomenda o acompanhamento contínuo do tema.

A resposta à pergunta central desta pesquisa é, portanto, que a substituição de artistas por inteligência artificial generativa contribui de forma significativa para a precarização do trabalho criativo, na medida em que desloca profissionais, reduz oportunidades, pressiona remunerações e se vale, em grande parte, de obras produzidas por esses mesmos profissionais sem consentimento ou retribuição. O ordenamento brasileiro oferece bases normativas que podem ser mobilizadas para a proteção, o direito de autor, os direitos conexos e os direitos da personalidade, mas

sua efetividade depende de complementação legislativa, de mecanismos de transparência e fiscalização e do fortalecimento da organização coletiva dos trabalhadores. A regulação não pode impedir toda transformação tecnológica, mas pode e deve garantir que a inovação não se construa sobre a exploração sistemática do trabalho criativo humano (BRASIL, 1998).

6. REFERÊNCIAS

ABÍLIO, Ludmila Costhek. **Uberização: a era do trabalhador just-in-time?** Estudos Avançados, São Paulo, v. 34, n. 98, p. 111-126, 2020.

ABRAMUS. **Entenda a decisão judicial inédita sobre direitos autorais de músicas de IA.** São Paulo, 2025. Disponível em: https://www.abramus.org.br/noticias/26046/entenda-a-decisao-judicial-inedita-sobre-direitos-autorais-de-musicas-de-ia/. Acesso em: 28/09/2026.

ARENDT, Hannah. **A condição humana**. Tradução Roberto Raposo. 13. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2020.

BRAGA, Ruy. **A rebeldia do precariado: trabalho e neoliberalismo no Sul global**. São Paulo: Boitempo, 2023.

BRAGA, Ruy; MARQUES, Joana. **Trabalho, globalização e contramovimentos: dinâmicas da ação coletiva do precariado artístico no Brasil e em Portugal.** Sociologias, Porto Alegre, ano 19, n. 45, mai.-ago. 2017, p. 52-80.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 1988.

BRASIL. Lei nº 6.533, de 24 de maio de 1978. **Dispõe sobre a regulamentação das profissões de artista e de técnico em espetáculos de diversões**. Brasília, DF: Presidência da República, 1978.

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. **Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais**. Brasília, DF: Presidência da República, 1998.

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. **Institui o Código Civil**. Brasília, DF: Presidência da República, 2002.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).** Brasília, DF: Presidência da República, 2018.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Dubladores pedem proteção contra uso de voz gerada por IA.** Brasília, DF, 2024. Disponível em: https://www.camara.leg.br/tv/reportagem-especial/1093184-dubladores-pedem-protecao-contra-uso-de-voz-gerada-por-ia/. Acesso em: 18/09/2026.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 4.041, de 2025. Dispõe sobre a proteção da atividade de dublagem no Brasil e regulamenta o uso de inteligência artificial na dublagem.** Brasília, DF, 2025. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2547251. Acesso em: 19/09/2026.

BRASIL. Ministério da Cultura. **Direitos autorais, remuneração e inteligência artificial.** Brasília, DF, 2024. Disponível em: https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/direitos-autorais-remuneracao-e-inteligencia-artificial. Acesso

em: 19/09/2026.

BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei nº 2.338, de 2023. Dispõe sobre o uso da inteligência artificial.** Brasília, DF, 2023. Disponível em: https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/157233. Acesso em: 19/09/2026.

COLI, Jorge. **O que é Arte.** São Paulo: Brasiliense, 1995.

CONJUR. **Música criada por inteligência artificial: autoria e responsabilidade.** Consultor Jurídico, 2026. Disponível em: https://www.conjur.com.br/2026-mar-22/musica-criada-por-inteligencia-artificial-autoria-e-responsabilidade/. Acesso em: 30/09/2026.

CRAWFORD, Kate. **Atlas of AI: power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence.** New Haven: Yale University Press, 2021.

DA MATA, Antônio Lucas dos Santos da; ALMEIDA, Saulo Nunes de Carvalho. **A proteção fundamental do trabalhador na Gig Economy: por uma necessária adequação das normas trabalhistas.** Revista de Estudos Jurídicos UNESP, Franca, v. 23, n. 38, p. 197-215, 2019.

DEJOURS, Christophe**. Por um novo conceito de saúde.** Tradução Leda Leal Ferreira. Revista Brasileira De Saúde Ocupacional, São Paulo, v. 14, n. 54, abr./jun., p. 7-11, 1986.

ECAD. **Gestão coletiva da música lança manifesto em defesa dos direitos autorais e conexos frente ao desenvolvimento da inteligência artificial.** Rio de Janeiro, 2024. Disponível em: https://www4.ecad.org.br/noticias/gestao-coletiva-da-musica-lanca-manifesto-em-defesa-dos-direitos-autorais-e-conexos-frente-ao-desenvolvimento-da-inteligencia-artificial/. Acesso em: 18/09/2026.

ELGAMAL, Ahmed et al. CAN: Creative Adversarial Networks, generating art by learning about styles and deviating from style norms. 2017.

FERME, Marina Ramos. **Feito à mão (com inteligência humana): o processo criativo e as implicações do uso da inteligência artificial generativa na precarização do trabalho do artista.** 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Psicologia) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2025.

FOSCOLO, Guilherme; NACIF, Luciana. **Entre autômatos e fantasmas: inteligência artificial e crise do trabalho criativo.** PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG, v. 14, n. 31, maio-ago. 2024. DOI: https://doi.org/10.35699/2238-2046.2024.48375. Acesso em: 18/09/2026.

FURTADO, Odair. **Trabalho e solidariedade**. São Paulo: Cortez, 2011.

GINSBURG, Jane C.; BUDIARDJO, Luke Ali. **Authors and machines.** Berkeley Technology Law Journal, v. 34, n. 2, p. 343-456, 2019.

GRAY, Mary L.; SURI, Siddharth. **Ghost Work: how to stop Silicon Valley from building a new global underclass.** Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2019.

HEINICH, Nathalie. **A sociologia da arte.** Tradução Mary Amazonas Leite de Barros. Bauru: Edusc, 2024.

LIMA, Erickaline Bezerra de. **Autocrítica do artista: alienação e vivência da arte como trabalho**. 2022. Tese (Doutorado) – Centro de Ciências Humanas Letras e Artes, Programa de Pós-graduação em Psicologia, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN, 2022.

LIMA, Monica Silva de. **Tecnologia e precarização da saúde do trabalhador: uma coexistência na era digital.** Serviço Social e Sociedade, São Paulo, n. 144, p. 153-172, mai.-set. 2022. Disponível em: https://doi.org/10.1590/0101-6628.285.

MADEIRA, Tiago. **Tecnologias digitais e luta de classes.** In: Estamos sob ataque! Tecnologia de comunicação na disputa das subjetividades [livro eletrônico]: Falas do III Simpósio Nacional Psicologia e Compromisso Social / [organização Marcos Pereira, Ana Mercês Maria Bock, Maria da Graça Marchina Gonçalves]. São Paulo: Instituto Silvia Lane, 2021.

MCCARTHY, John. **What is artificial intelligence?** Computer Science Department, Stanford University, Stanford, 2007.

MIGALHAS. **IA e apropriação: proteção da imagem, voz e LGPD para atores no Brasil. 2025.** Disponível em: https://www.migalhas.com.br/depeso/444941/ia-e-apropriacao-protecao-da-imagem-voz-e-lgpd-para-atores-no-brasil. Acesso em: 18/09/2026.

NASCIMENTO, Monique; COELHO, Marina; LIVRAMENTO DELLAGNELO, Eloise Helena. **Reconhecimento do trabalho artístico na sociedade de consumo.** Revista Pensamento Contemporâneo em Administração, v. 12, n. 3, p. 65-78, jul.-set. 2018.
NICOLELIS, Miguel. Existe mesmo inteligência artificial? Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=u78AkEhOqmM. Acesso em: 09/10/2026.

OLIVEIRA, Elizandro Chaves de; REIS, Jaime Estevão dos. **O poder nas corporações de ofícios**. In: Congresso Internacional de História, 8., 2017, Maringá. Anais [...] Maringá: 2018. P. 397-404. DOI: 10.4025/8cih.pphuem.3493.

PASQUINELLI, Matteo; JOLER, Vladan. **The Nooscope manifested: AI as instrument of knowledge extractivism.** AI & Society, v. 36, p. 1263-1280, 2021.

RUSSELL, Stuart; NORVIG, Peter. **Artificial intelligence: a modern approach.** 4. ed. Hoboken: Pearson, 2021.

SAID, Tabita. **Pioneiro e ridicularizado, Alan Turing desafiou suposta superioridade da inteligência humana.** Jornal da USP, 04 abr. 2024. Disponível em: https://jornal.usp.br/ciencias/pioneiro-e-ridicularizado-alan-turing-desafiou-suposta-superioridade-da-inteligencia-humana/. Acesso em: 09/10/2026.

SCHREIBER, Anderson. **Direitos da personalidade**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2013.

SCHREIBER, Anderson. **Inteligência artificial: uma devoradora de direitos autorais?** O Globo, Rio de Janeiro, 2025. Disponível em: https://oglobo.globo.com/blogs/fumus-boni-iuris/post/2025/04/artigo-inteligencia-artificial-uma-devoradora-de-direitos-autorais.ghtml. Acesso em: 19/09/2026.

SHAFFI, Sarah. **"It's the opposite of art": why illustrators are furious about AI.** The Guardian, 23 jan. 2023. Disponível em: https://www.theguardian.com/artanddesign/2023/jan/23/its-the-opposite-of-art-why-illustrators-are-furious-about-ai. Acesso em: 19/09/2026.

SOUZA, Agatha Samira Santos; SARAIVA, Elisa Jarruge; ALMEIDA, Margot Souza Araújo. **Impactos gerados pelo uso de inteligência artificial generativa no mercado de publicidade.** 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico) – Etec de São Sebastião, São Sebastião, 2025.

STRYKER, Cole; KAVLAKOGLU, Eda. **What is artificial intelligence (AI)?** IBM, 09 ago. 2024. Disponível em: https://www.ibm.com/think/topics/artificial-intelligence. Acesso em: 12/09/2026.

TARTUCE, Flávio. **Manual de direito civil: volume único.** Rio de Janeiro: Forense; São Paulo: Método, 2019.

UNIDAD.Br. **Saber quem nós somos é de suma importância para vocês. Queremos que nos conheçam e continuem confiando na nossa luta pelos direitos dos artistas digitais no Brasil!** Instagram, 02 de agosto de 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/p/C-LUjGmRGH6/?img_index=1. Acesso em: 19/10/2026.

WEIDUSCHADT, Letícia. **O trabalho do artista**. Revista da FUNDARTE, Montenegro, v. 59, n. 59, p. 1-20, 2024. Disponível em: https://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/article/view/1453. Acesso em: 19/10/2026.

REINO UNIDO. Copyright, **Designs and Patents Act 1988**, c. 48, seção 9(3). Londres: The National Archives, 1988. Disponível em: https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/section/9. Acesso em: 22/10/2026.

MERLINI, Mateus Lardini. **Inteligência artificial não pode ser titular de direitos autorais.** Consultor Jurídico (ConJur), São Paulo, 3 abr. 2026. Disponível em: https://www.conjur.com.br/2026-abr-03/inteligencia-artificial-nao-pode-ser-titular-de-direitos-autorais/. Acesso em: 22/10/2026.

ESTADOS UNIDOS. **Tribunal Distrital dos Estados Unidos para o Distrito de Delaware**. Thomson Reuters Enterprise Centre GmbH et al. v. Ross Intelligence Inc. Relator: Juiz Stephanos Bibas. Wilmington, 11 fev. 2025. Acesso em: 22/10/2026.