

## ARTE E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: O PRISMA DOS DILEMAS DOS DIREITOS AUTORAIS

DOI: 10.5281/zenodo.20025797

Suzane Aparecida de Carvalho; Lenise Antunes Dias

*suzane.ap.carvalho7@gmail.com*

**RESUMO:** O presente artigo científico tem como objetivo principal analisar a criação de imagens geradas por Inteligência Artificial sob o prisma da produção artística. Para tanto, a pesquisa terá como base fontes bibliográficas, conteúdo doutrinário, legal e jurisprudencial sobre o tema direta e indiretamente. Atualmente, se questiona se essas imagens projetadas pela IA se enquadram no conceito de arte e a possibilidade de serem caracterizadas como plágio. Portanto, o presente artigo será desenvolvido em três partes: a Inteligência Artificial, a desvalorização de trabalhos/obras autorais e a regulamentação. Além disso, é um assunto atual, com informações que foram discutidas e decididas quando a pesquisa ainda estava em formação, mas que foram adicionadas pois tem grande peso informacional e que também evidencia a importância e o quão contemporâneo e moderno está a discussão do tema, embora a tecnologia seja antiga. Foi constatado que essas imagens não se enquadram como arte e que é possível moldurar no plágio.

**Palavras-chave:** Inteligência Artificial; Direito digital; Arte e plágio.

**ABSTRACT:** The present scientific article aims to analyze the creation of images generated by Artificial Intelligence through the lens of artistic production. To this end, the research is based on bibliographic sources as well as doctrinal, legal, and jurisprudential content directly and indirectly related to the topic. Currently, there is debate over whether these AI-generated images fit within the concept of art and whether they may be characterized as plagiarism. Therefore, this article will be developed in three parts: Artificial Intelligence, the devaluation of authorial works, and regulation. In addition, this is a contemporary subject, with information that was discussed and decided while the research was still in development, but which was incorporated due to its significant informational relevance, further highlighting the importance and the contemporary nature of the debate, despite the underlying technology being older. The study concludes that these images do not qualify as art and that they may indeed fall within the scope of plagiarism.

**Keywords:** Artificial Intelligence; Digital law; Art and plagiarism.

### INTRODUÇÃO

Plágio não é algo novo, na verdade este surgiu a muitos anos atrás, em meados do século II a.C., mas nesta época a palavra tinha outra conotação, vindo do grego *plágos*<sup>1</sup> e do latim *plagium*<sup>2</sup>. Mas nessa época, utilizando da etimologia, na verdade essas palavras significavam muito mais o ato de roubar alguém e vendê-la a escravidão ou atravessar um negócio (HR Idiomas, 2004). Todavia, por conta das mudanças editoriais e da própria legislação desde o século XVIII, plágio tem o significado que conhecemos hoje, assim como está presente nas Leis em vigor, sendo elas o artigo 184 do Código Penal Brasileiro e a Lei nº 9.610/98, que dispõe sobre os direitos autorais.

O dicionário, portanto, nos diz que é “a ação ou efeito de plagiar, de expor ou de mostrar uma obra intelectual de outra pessoa como se fosse de sua própria autoria”. Basicamente usar daquilo que

<sup>1</sup> Oblíquo, atravessado. Que não produz nem compra, apenas intermedia.

<sup>2</sup> Sequestrar, vender como escravo, a implicação de um ato criminoso.

não te pertence e, além disso, alegar que na verdade a autoria pertence a si (Débora Ribeiro, 2024, online). E esse é o conceito que nos foi apresentado após as mudanças.

Recentemente, entretanto, surgiu uma nova questão sobre o plágio e os direitos autorais com a popularização das Inteligências Artificiais (IA's), que trouxeram consigo a criação de imagens a partir de descrições ou palavras-chave. O questionamento que se faz é: uma “arte” feita por IA é considerada plágio? Se sim, por quê?

Muitas pautas e teses podem ser defendidas a partir dessa ideia e questionamento, mas a principal desse artigo é o plágio e no que isso pode acarretar nas obras autorais. Seguindo essa linha de raciocínio, vamos pensar nos seguintes tópicos:

- A Inteligência Artificial;
- A desvalorização de trabalhos autorais;
- Regulamentação.

Também é levado em consideração toda a legislação vigente que tem relação com o assunto, ainda que essa tecnologia não tenha nenhuma lei especial ou norma específica que a regule, esse é o intuito do trabalho, vos mostrar que a regulamentação é necessária e que considerem o assunto ao criar uma lei para tal.

Para exemplificar e ainda ter como base um assunto palpável, irei utilizar da arte como meio principal, contribuindo não só com a discussão de plágio, mas também sobre as Inteligências Artificiais.

Como viés para este trabalho, também iremos entender um pouco sobre o funcionamento dessas Inteligências e porque suas “criações” não podem ser ditas como autorais. Além de conceitos importantes para embasar a tese de forma sólida.

O objetivo principal do artigo não é vedar o uso, mas sim regulamentar a forma positiva da utilização desta tecnologia, para que possa melhorar nossa vida e convivência como sociedade, sem tirar os direitos de outra pessoa.

## **1 A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL**

### **1.1 Conceitos e História**

A Inteligência Artificial, ou IA – no inglês *Artificial Intelligence (AI)* – funciona por meio de algoritmos que tentam se aproximar o melhor possível do raciocínio humano, com a coleta e análise de dados anexados a um banco de dados. Com essa grande coleta de informações e o acesso a elas, é

possível que ela tome decisões com autonomia identificando certas características úteis a essas ações, respostas ou geração de textos ou imagens<sup>3</sup>.

O termo nasceu/foi usado pela primeira vez em 1956 na Conferência do Dartmouth College, mas seu surgimento se deu em 1953, curiosamente com fundamento às experiências de guerra – como por exemplo a Segunda Guerra Mundial – sobre o cérebro e a inteligência humana (BARBOSA; BEZERRA, 2020, p. 93).

As IA's que nos referimos neste estudo, são àquelas que podem gerar imagens, mais especificamente. Essas utilizam de *machine learning/deep learning*<sup>4</sup> para que ocorra um aprendizado dessas Inteligências com base na experiência e análise do que foi obtido com elas, ou no uso de *GAN's (Generative Adversarial Networks)*<sup>5</sup>, que culminam a uma criação cada vez melhor (EBAC, 2024), basta ver como eram as imagens uns anos atrás e como elas estão sendo geradas atualmente. Há claramente uma diferença.

Essa forma de “produzir” imagens começa com um *prompt* de comando<sup>6</sup> que descreve ou instrui a forma com que essa imagem será feita. Podemos utilizar de palavras-chave ou textos que criem uma construção que levará a geração. Esse comando deve ser de maneira direcionada para que tenha mais chances de um resultado relevante e preciso, não só com imagens, mas na hora de formular uma pergunta ou pedir por textos (CHÉROLET, 2023).

Para isso, temos *softwares*<sup>7</sup>, aplicativos e sites, que podem até mesmo deixar com que seja possível escolher a melhor dentre as opções, editar a imagem ou criar selecionando uma parte específica de outra imagem, e demais outras ferramentas. Temos como exemplo o *Canva* e recentemente o *ChatGPT* – que inclusive trouxe discussões sobre nosso tema ao lançarem essa possibilidade.

Esse instrumento e o uso das Inteligências Artificiais de modo geral, ajudam no nosso dia a dia no acesso à informação, a respostas rápidas e resoluções de problemas que demandariam muito mais tempo se realizadas de maneira manual e não digitalmente por uma análise de dados muito mais veloz e objetiva. Então, há sim vantagens muito relevantes para a evolução científica e tecnológica

---

<sup>3</sup> Parte escrita com base na resposta gerada pelo próprio Gemini, a IA do Google.

<sup>4</sup> *Machine Learning/Deep Learning*: (aprendizado de máquina/aprendizado profundo) a IA “aprende” com base nos dados e nas probabilidades.

<sup>5</sup> São redes neurais adversárias, compostas por um gerador e um discriminador. Um vai gerar a imagem e o outro vai analisar e julgar a quão “real” ou parecida com IA ela está. Isso faz com que essa geração evolua cada vez mais para enganar esse discriminador.

<sup>6</sup> Execução de tarefa específica.

<sup>7</sup> Parte lógica do computador, são os programas que temos nas nossas máquinas, como por exemplo o próprio Microsoft Word.

em todo o mundo, mas também existem desvantagens nesse mesmo assunto, assim como em vários outros.

O uso gera benefícios, ajuda no dia-a-dia e é útil, então porque discutir sobre isso à luz do Direito? O Direito, uma ciência social, busca levar a teoria para solucionar problemas concretos, o que se mostra ser o ponto aqui. Quando surge um fato, a sociedade atribui valor a ele, e logo se cria uma norma, com base na Teoria Tridimensional do Direito, proposta por Miguel Reale. A Inteligência Artificial surgiu já faz algum tempo, as pessoas já tem seus valores estruturados e já voltaram eles a essa criação, todavia, ainda falta a norma.

É necessário que exista uma regulamentação para que essa tecnologia tão benéfica, não traga malefícios para quem as usa, ou para terceiros. Como é o caso do uso irregular de imagens em campanhas eleitorais, imagens falsas do desastre que aconteceu no Rio Grande do Sul – RS e também a divulgação deturpada de vídeos e imagens de pessoas em situações de vulnerabilidade ou em estado vexatório, que sequer são reais (Agência O Globo; BELIC; FRIOLI, 2024).

As *deepfakes*, são um dos problemas dessa geração de imagem, que são utilizadas de forma fraudulenta para alterar e criar informações falsas, impactando a visão real das coisas e induzindo as pessoas ao erro. Indo a uma tradução literal “*falsidades profundas*” podem acabar levando muitos a acreditarem em algo que não existe, mas que se parece extremamente verdadeiro (SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL, 2024).

Figura 1 – Papa Francisco:



Fonte: Forbes Tech.

Um exemplo claro que nos confundiu, foi uma imagem que ficou muito famosa uns anos atrás, que mostrava o Papa Francisco com um grande casaco branco, algo que nunca aconteceu. Esse conteúdo se tornou viral em 2023, trazendo a tona não só o realismo, mas o perigo de tal.

## 1.2 Os “Artistas de IA”

Se você costuma acessar o Instagram<sup>8</sup>, por exemplo, pode ter visto vários perfis – inclusive com conteúdos patrocinados – com imagens de IA aparecendo no seu *feed*<sup>9</sup>. Ao clicar no perfil, consegue localizar em sua biografia, a seguinte frase “artista de IA”, ou em alguns casos, nem essa frase acaba aparecendo, podendo constatar olhando as publicações.

Depois de muito tempo interagindo com as redes sociais e possíveis informações falsas, podemos treinar nosso olhar para descobrir o que é uma imagem/arte criada e o que é gerada por um programa. Esteriótipos, cenários/fundo embaçado e mãos que não seguem a anatomia correta, são alguns detalhes que podemos verificar para identificar com o que estamos lidando.

A uns meses atrás, mais especificamente entre março e abril, surgiu uma tendência/*trend*<sup>10</sup>, quando o *ChatGPT* – Inteligência Artificial da *OpenAI* –, acabou lançando sua ferramenta de geração de imagens. Nela, os usuários usavam a opção para desenvolver imagens com a temática/traço do *Studio Ghibli*, um estúdio de animação japonês que cria filmes em 2D<sup>11</sup>.

Isso trouxe a pauta importante do roubo da arte, se aquilo se tratava simplesmente de uma brincadeira, ou se existia críticas a serem feitas sobre o uso indevido da ferramenta, pois o próprio diretor do estúdio, Hayao Miyazaki, criticou veemente, já que considera esse uso um “insulto à própria vida” e que nunca faria tal coisa. Seus títulos no cinema já garantiram dois Oscars, trazendo histórias brilhantes que mesclam a cultura nipônica, empoderamento feminino e pautas sociais, como a leitura do que é a *identidade* (Redação, 2025).

A arte é uma expressão subjetiva daquilo que sentimos como humanos, nossas ideias, formas e *identidade*. Quando colocamos o lápis no papel, é como se nossa mente abrisse uma porta e começasse a criar e despertar nossa criatividade – que seria imaginar, combinar e pensar divergentemente –, coisa que uma IA tem como barreira.

---

<sup>8</sup> Rede social focada nos conteúdos visuais, fotos e vídeos. Gerenciada pela Meta, a mesma empresa do Facebook e Whatsapp.

<sup>9</sup> A tela infinita que acessamos nas redes sociais, o fluxo de informações que nos é permitido ver, sendo completado pelos conteúdos de quem seguimos e àqueles recomendados a nós com base no que consumimos.

<sup>10</sup> Posts que seguem um padrão de assunto viral, que ganha grande proporção nas redes sociais.

<sup>11</sup> Que possui duas dimensões, com altura e largura, mas sem profundidade, como um círculo para uma esfera.

Muito mais do que o resultado final, o processo até uma arte finalizada pode ser mágico e terapêutico. Buscamos referências, um bom lugar para sentar, uma música ou série para colocar de fundo, tudo para criar um ambiente agradável enquanto temos nosso processo criativo e aproveitamos cada momento, mesmo que seja estressante as vezes.

Esse processo tão essencial, é pulado na situação a qual me refiro nesse tópico. Essas pessoas que se denominam “artistas” não estão integradas no processo criativo, tão pouco entendem o que ele significa. Uma imagem única, com traços e *identidade* é algo que não é possível simplesmente gerar com um *prompt* de comando. O simples querer de um artista não está na mesma etapa que a inércia de uma Inteligência Artificial.

A nossa identidade, o que nos diferencia uns dos outros, uma subjetividade individual, que começa a ser construída desde o nosso nascimento, e seguimos tentando ativamente nos conhecer – e muitas vezes falhamos miseravelmente. “[...] o sujeito se observa e se reconhece como tal.” (BERNARDES; HOENISCH, 2003, p.123). Não é algo fixo, mas sim em constante mudança, móvel, que interage com a cultura e o meio em que está incluso, inacabada, múltipla e una.

“Identidade é movimento, é desenvolvimento do concreto. Identidade é metamorfose. É sermos o Um e um Outro, para que cheguemos a ser Um, numa infindável transformação” (CIAMPA, 1989, p. 74). Essas questões são subjetivas e abstratas, e não apresentam qualquer ligação com uma Inteligência Artificial e, não é possível refletir sua identidade em uma arte, se você sequer possuiu uma.

O banco de dados não só armazena arte, mas também o sentimento e o processo de criação que tem dono, nome e identidade. E, há algo nisso que se volta ao tema a qual temos o foco aqui, art. 184 do Código Penal “Violar direitos de autor e os que lhe são conexos: [...]”<sup>12</sup>. Se estamos lidando com o “roubo” de arte, o plágio, porque não há regulamentação que alcance esses direitos intelectuais digitais?

E ainda vem a pior parte, essas mesmas pessoas ainda conseguem enganar as pessoas as quais acabam acreditando que aquilo foi feito com mãos humanas. Ou seja, esses “artistas” ainda tem coragem de vender essas “criações” feitas com apenas linhas de comando, cobrando por gerar uma imagem em menos de 01 (um) minuto.

Volto a destacar a definição evoluída da palavra plágio: “a ação ou efeito de plagiar, de expor ou de mostrar uma obra intelectual de outra pessoa como se fosse de sua própria autoria” (Débora

---

<sup>12</sup> Decreto-Lei n° 2848, de 07 de dezembro de 1940 – Código Penal.

Ribeiro, 2024, online). Lembrando-os que as mudanças editoriais e legislativas adicionam ao crime de plágio outros sujeitos.

"Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos:

Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa.

§ 1º Se a violação consistir em reprodução total ou parcial, com intuito de lucro direto ou indireto, por qualquer meio ou processo, de obra intelectual, interpretação, execução ou fonograma, sem autorização expressa do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor, conforme o caso, ou de quem os represente:

Pena – reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa.

Além disso, alguns deles ainda conseguem colocar “marcas d’água” para protegê-los do que eles mesmos fazem. O resultado? Ainda temos desvalorização deste trabalho, parece que voltamos no tempo, no século XVIII, na Revolução Industrial.

## 2 A DESVALORIZAÇÃO DE TRABALHOS AUTORAIS

É inadmissível que após tanto tempo lutando para que artistas e escritores – de todas as áreas – obtivessem seu lugar e visibilidade em seus trabalhos garantindo uma forma de ganhar a vida com seu próprio sustento econômico, tivéssemos que voltar alguns passos para trás e repensar um conceito ou execução de uma norma, mas ainda sim necessário.

Os artistas, desenhistas e ilustradores foram atingidos expressivamente. Com a chegada da geração de imagens, muitas pessoas passaram a usar das IA’s para projetar capas de livros, conceito de personagens, ilustrações para posts nas redes sociais, algo que de início era feito por pessoas, contratadas e que ganham a vida com isso. Um trabalho que até mesmo nos dias de hoje é tão desvalorizado, ainda acaba sendo deixado de lado, pois a licença para uso é mais barata que a mão de obra de alguém real, que faz artes reais.

Vicent Van Gogh foi um artista pós-impressionista holandês que, no curto período de 10 (dez) anos, produziu cerca de 2.500 obras, dentre elas artes terminadas e rascunhos (TINÔCO, 2025). Todavia, conseguiu levar apenas uma delas à venda, pouco antes de sua morte, chamado de *A Vinha Vermelha*. Dedicou-se, portanto, sua vida à arte e as suas obras, mas também foi essa obsessão que mais tarde trouxe dificuldades ao lidar com sua saúde mental (AQUINO, 2011).

Van Gogh viveu em um período histórico onde seu estilo de pintura não era valorizado pois não estava dentro dos padrões esperados na época – haviam acabado de sair do realismo. Mesmo observando que havia ali um entusiasmo artístico e obras onde seu ser era derramado em tinta, ainda não agradava possíveis compradores. O comportamento, personalidade e modo de agir do artista, também não ajudava em possíveis negociações, além da falta de contato com o mercado.

Diferente de Vicent, que foi vivo em uma época que a globalização ainda não era realidade visível como nos dias atuais, os artistas que conhecemos hoje sofrem, não por não ter a visibilidade em suas obras, mas por serem desvalorizados continuamente. Muitos dizem que não pagariam o preço por uma ilustração autoral, pois é muito custoso, e essa é uma decisão pessoal obviamente respeitada. O que é diferente de dizer que, aquela obra, trabalhada, estudada e terminada, não vale o seu preço.

É colocar, a seu bel prazer, o preço em um trabalho autoral, que não é seu. Agora, imagine que essa mesma pessoa decide pagar um plano para gerar imagens em uma Inteligência Artificial, que está, portanto, substituindo um artista. Um trabalho que poderia ser construído unicamente para alguém, um reflexo da identidade de outrem que daria vida a imaginação do requerente, é substituído por uma imagem vazia.

Seja na vida de Van Gogh ou dos desenhistas atuais, a desvalorização – seja ela pela época, seja ela pelo custo – sempre existiu.

### **3 REGULAMENTAÇÃO, A ÓTICA JURÍDICA DO ASSUNTO**

Como um trabalho que vem do curso de direito, é inadmissível que eu não fale sobre leis e suas implicações no panorama geral principalmente do nosso país. A Lei é uma regra jurídica escrita que não só rege nosso mundo atual, como também há vários anos, décadas e séculos atrás (Câmara Municipal de Cajamar, 2010). Mas não é somente o que se escreve, mas o que se entende delas, o espírito que elas passam.

As leis são uma relação entre cada um de nós, que possui diversas naturezas ou multifatorial, sendo elas com relação ao governo, o clima, os costumes e maneiras, o comércio, o uso da moeda, o número de habitantes, religiões, a forma de pensar/compor do legislador, a forma de organização de territórios e até mesmo o solo de uma nação pode influenciar na construção da legislação e no que elas visam passar à sociedade (MONTESQUIEU, 1748).

#### **3.1 Postagens marcadas:**

Ao rotular postagens como geradas com Inteligência Artificial, isso evidencia que o conteúdo não é real e remete uma transparência ao usuário que está acessando os aplicativos que permitem esse tipo de conteúdo. Todavia, como isso costuma ser algo “opcional”, deveríamos agregar um valor obrigatório e aos perfis que não obedecerem essa regra, podem ter seus conteúdos gerados retirados das plataformas.

#### **3.2 Permissão dos artistas:**

Sabendo que as IA's são alimentadas por um banco de dados e treinadas com ele, devemos entender que muitas vezes essas imagens “disponíveis” para o aprendizado, são diversas e incontáveis que vagam internet a fora (LOBO; GUANABARA, 2024). A ilustração de um artista está sendo utilizada a todo tempo sem ele sequer ter noção ou ser informado sobre isso.

A solução seria um banco de dados autorizado, com pessoas que permitam que suas ilustrações estejam ali para serem usadas, estudadas, etc. Sem essa permissão, é como se as empresas não estivessem preocupadas com os direitos autorais dos artistas, muito comentado nesse trabalho como forma de reflexo de identidade e que possui seu valor.

### **3.3 Tipificação penal:**

Se o plágio é considerado crime pelo nosso Código Penal, o plágio cometido por IA's também tem que ser punido com base no mesmo artigo, mas com sua adição expressa, ou uma lei específica que chegue a alcançar o tema abordado. Onde não estaremos mais falando de algo subjetivo e sem fundamentação legal objetiva. Assim, quando falamos de Inteligências Artificiais não-autônomas – as autônomas podem ser um tema para outro estudo –, há a possibilidade de responsabilizar as empresas e/ou seu administrador pelo banco de dados contaminado com imagens que possuem direitos autorais.

### **3.4 Como o Estado pode intervir?**

Assim como no caso denunciado pelo influenciador Felipe Bressanim Pereira, mais conhecido nas redes sociais como “Felca”, o algoritmo das redes sociais pode servir muitas vezes para o mal, como um prato cheio para criminosos que a todo momento tem na palma das suas mãos os conteúdos delituosos (PEREIRA, 2025). Assim como o sistema identifica seus gostos e passa a recomendá-los, as redes sociais deveriam perceber, serem alertadas quando esse tipo de conteúdo está sendo consumido e o tipo de comentários que está sendo gerado.

A Lei nº 12.965/14 – Marco Civil da Internet, estabelece em seu artigo 19, que os provedores de aplicações só são responsabilizados civilmente se não retirarem os conteúdos após ordem judicial específica, mas o STF, decidiu que em crimes em geral, principalmente delitos graves, as provedoras podem ser responsabilizadas quando não retirarem imediatamente conteúdos criminosos.

Mesmo sendo assuntos diferentes – a gravidade do caso apresentado por Felca é imensamente mais preocupante –, a regulamentação ainda é pauta nos dois casos. Assim como o Estado tem responsabilidade de proteger os direitos coletivos e aplicar a devida punição já que não podemos fazer justiça com as próprias mãos, ele também pode fazer com que essas empresas sejam responsabilizadas

pelos crimes cometidos dentro de seus aplicativos, mesmo que sejam cometidos por terceiros, o aplicativo ainda faz com que essa informação chegue ao restante do mundo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mas o que fazer agora? Durante esse estudo podemos chegar a conclusão de que não, a geração de imagens de uma Inteligência Artificial não pode ser considerada arte, pois existem fatores subjetivos e humanos que ela não consegue sequer calcular. Além disso, também foi apresentado o perigo sobre a propagação de informações falsas com a utilização dessa ferramenta, as *deepfakes*.

Não é surpresa pensarmos que a nova geração do direito está batendo à porta. Depois da liberdade, igualdade e fraternidade<sup>13</sup>, chega até nós a geração dos direitos digitais.

Portanto, levando em consideração todas essas nuances apresentadas que refletem na hora de criar uma legislação, é certo que em cada lugar existirá um regramento diferente para lidar com as Inteligências Artificiais. Assim como, também será diferente a forma de agir que o Estado terá frente a função de fiscalização do uso regular dessa ferramenta.

As novas leis, órgãos reguladores ou até mesmo a responsabilização das *Big Techs*, serão temas ainda mais discutidos e abordados daqui para frente. A forma que enfrentaremos a busca por nossos direitos, seja pessoais ou coletivos, ainda estarão ainda mais em alta, como a recente discussão dos Neurodireitos. Ainda estamos apenas adaptando legislações, antes de criar e incluir as específicas, mas sentimos os impactos.

Concluindo o estudo, com as evidências mostradas anteriormente, não é possível dizer que as imagens geradas por Inteligência Artificial são arte, pois estão longe de mostrar o que é mais subjetivo e identificador. Além disso, com as imagens de diversos artistas alimentando-as e treinando-as, há um indicativo forte de que existe plágio. E, valendo-se dessa constatação, cabe ao Estado regulamentar, fiscalizar e cobrar que os provedores de aplicações também façam seu papel.

Assim, o ambiente digital não só será seguro para a postagem de arte real, como também protegido dentro do possível como um espaço onde contruímos nossa identidade digital.

## REFERÊNCIAS

ANDERY, Alberto A. et al. **Psicologia social: o homem em movimento**. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 1989. Organizado por Silvia T. M. Lane; Wanderley Codo.

**Arte**. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/arte/>>. Acesso em: 17 set. 2025.

---

<sup>13</sup> São os títulos dados as gerações do direito. Dos direitos fundamentais, da igualdade e dos direitos humanos – após a Segunda Guerra Mundial –, respectivamente.

BARBOSA, Xênia de Castro; BEZERRA, Ruth Ferreira. **Breve introdução à história da inteligência artificial.** Jamaxi, UFAC, Rio Branco, v. 4, n. 2, p. 90-97, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/jamaxi/article/view/4730>. Acesso em: 17 nov. 2025.

BERNARDES, Anita G.; HOENISCH, Júlio C. D. **Subjetividade e identidades: possibilidades de interlocução da Psicologia Social com os Estudos Culturais.** In: CORREIA, M. R. DE A. **Construção de Identidades na Psicologia.** Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, 2007, p. 44.

BRASIL, E. M. **Como funciona a IA que cria imagens a partir de texto?** Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/carreira/como-funciona-a-ia-que-cria-imagens-a-partir-de-texto>>. Acesso em: 8 de maio de 2025.

BRASIL. **Código Penal. Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940.** Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del2848compilado.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm). Acesso em: 2 jul. 2025.

CORREIA, M. R. DE A. **Construção de Identidades na Psicologia.** Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, 2007. Acesso em: 18 jun. 2025.

CURSO EM VÍDEO. **Como uma IA funciona? - @CursoemVideo Inteligência Artificial.** Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=Sho2hvTQxKE&list=PLHz\\_AreHm4dm24MhlWJYiR\\_Rm7TFtvs6S&index=5](https://www.youtube.com/watch?v=Sho2hvTQxKE&list=PLHz_AreHm4dm24MhlWJYiR_Rm7TFtvs6S&index=5)>. Acesso em: 17 nov. 2025.

CURTI, P. **O que é uma Lei? Para que ela serve?** Disponível em: <https://www.cmdc.sp.gov.br/texto/12>>. Acesso em: 30 out. 2025.

DE PAULA VERAS AQUINO, D. **As Cartas de Van Gogh como Fonte de Informação Biográfica: Estudo de Caso.** Brazilian Journal Information Science, MARÍLIA, v. 5, n. 2, p. 3–21, jul./dez. 2011.

DUDZIAK, E.A. FAUSTO, S. **Plágio: onde está e por que acontece? Entrevista com o Prof. Marcelo Krokosz.** Ago. 2015. Disponível em: <https://www.sibi.usp.br/noticias/plagio/>>. Acesso em: 09 mai. 2024.

EBAC, E. **5 geradores de imagens com IA que você precisa conhecer.** Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/geradores-de-imagens-com-ia-seo>>. Acesso em: 8 mai. 2025.

FELCA. **adultização.** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FpsCzFGL1LE>>. Acesso em: 17 nov. 2025.

IDIOMAS, H. R. **Origem da palavra “Plágio”.** Disponível em: <https://hridiomas.com.br/origem-da-palavra-plagio/>>. Acesso em: 09 mai. 2024.

**Imagens da catástrofe no RS criadas por IA alteram percepção da realidade, dizem especialistas.** Disponível em: <https://www.estadao.com.br/estadao-verifica/inteligencia-artificial-rio-grande-do-sul/?IgpCyTd2>>. Acesso em: 16 jun. 2025.

**Informática para Educadores - Módulo I.** Disponível em: [https://extensao.cecierj.edu.br/material\\_didatico/ied01/computador/software.html](https://extensao.cecierj.edu.br/material_didatico/ied01/computador/software.html)>. Acesso em: 8 mai. 2025.

**Justiça Eleitoral remove publicações irregulares com IA, e 'deepfakes' sexuais são investigados.** Disponível em: <https://www.folhape.com.br/politica/justica-eleitoral-remove-publicacoes-irregulares-com-ia-e-deepfakes/363655/>>. Acesso em: 16 jun. 2025.

MONTESQUIEU. **O Espírito das Leis**. Tradução: Cristina Murachco Murachco. 2. ed. Martins Fontes, São Paulo, p. 1–449, 2000.

NOVAK, M. **Papa Francisco alerta sobre perigos da IA após foto viral**. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-tech/2024/01/papa-francisco-alerta-sobre-perigos-da-ia-apos-foto-viral/>>. Acesso em: 16 jun. 2025.

**Plágio**. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/plagio/>>. Acesso em: 23 mai. 2024.

REDAÇÃO. **Criador do Studio Ghibli desaprova uso de IA em animação em vídeo antigo; trend tem feito sucesso nas redes**. Disponível em: <<https://cbn.globo.com/cultura/noticia/2025/03/31/criador-do-studio-ghibli-desaprova-uso-de-ia-em-animacao-em-video-antigo-trend-tem-feito-sucesso-nas-redes.ghhtml>>. Acesso em: 17 jun. 2025.

SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL. **Guia Ilustrado Contra DeepFakes**. Disponível em: <[https://portal.stf.jus.br/desinformacao/doc/Guia%20ilustrado%20Contra%20DeepFakes\\_ebook%20\(1\).pdf](https://portal.stf.jus.br/desinformacao/doc/Guia%20ilustrado%20Contra%20DeepFakes_ebook%20(1).pdf)>. Acesso em: 16 jun. 2025.

TINOCANDO TV. **VAN GOGH: o HOMEM que DECIFROU o AMARELO**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LUapdJuidks>>. Acesso em: 9 out. 2025.