



**ANTONIO MENEGHETTI FACULDADE
BACHARELADO EM DIREITO**

LEANDRA GONÇALVES DAS CHAGAS

**INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E *DESIGN* GRÁFICO:
RISCOS DE PLÁGIO E OS DESAFIOS DA RESPONSABILIDADE CIVIL NO
ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO**

Restinga Seca/RS

2026

LEANDRA GONÇALVES DAS CHAGAS

**INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E *DESIGN* GRÁFICO:
RISCOS DE PLÁGIO E OS DESAFIOS DA RESPONSABILIDADE CIVIL NO
ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Bacharelado em Direito, da Faculdade Antonio Meneghetti – AMF, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Direito, sob a orientação do Prof. Ms. Pedro Henrique Hermes.

Restinga Sêca, RS

2026

DEDICATÓRIA

Ao meu pai, Leandro, que possibilitou a realização deste sonho e, embora não esteja mais aqui para presenciá-lo, permanece vivo em mim. E à minha irmã, Cecília: tudo o que eu conquistar nesta vida será por ti.

AGRADECIMENTOS

O meu primeiro agradecimento não poderia deixar de ser para o meu pai. Ainda lembro com nitidez da sua felicidade na manhã em que descobriu que eu estudaria Direito. Toda esta caminhada só foi possível por causa dele. Espero que, de onde estiver, ele continue acompanhando essa trajetória longa e recompensadora.

Agradeço também à minha melhor amiga, e irmã, Luíza. Obrigada por ter acreditado em mim mesmo quando eu mesma duvidava. Tu foi e vem sendo minha família todos os dias desde que nos conhecemos. Obrigada por me mostrar a luz quando tudo parecia escuridão. Minha gratidão e meu amor por ti serão eternos. Estou ansiosa para ver o que o futuro reserva para nós duas.

Ao meu melhor amigo, Keven, que aceitou uma transferência de instituição de ensino no início do 7º semestre e dividiu comigo as noites de espera pelo ônibus e de viagem até a cidade. Obrigada por toda a amizade que tu vem demonstrando em nosso grande grupo de três pessoas. Essa caminhada com certeza não seria a mesma sem ti.

À minha amiga mais antiga, Emily, presente em minha vida desde o início da graduação, o meu muito obrigada. Tua amizade me provou que existem amores imutáveis ao tempo. Eu realmente vivi os melhores anos da minha vida lutando contra dragões contigo.

Agradeço ao meu orientador, Prof. Pedro, por ouvir todos os meus momentos de desespero, por ter me acolhido desde o primeiro dia de aula e por aceitar me guiar nesta pesquisa, tornando toda essa jornada muito mais leve. Pedro, você sempre será o meu professor e orientador favorito.

Por último, agradeço aos meus bebês, que foram a minha família nos últimos anos: Fenrys, Oliver, Nick, Emma e Crente Móvel. Não poderia deixar de registrá-los aqui, pois, em muitas noites difíceis, eram eles que me davam um motivo para voltar para casa.

A cada um que marcou minha caminhada até aqui, o meu mais sincero e profundo muito obrigada.

Epígrafe

“A desvalorização do mundo
humano aumenta em proporção
direta com a valorização do
mundo das coisas”

Karl Marx

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E *DESIGN* GRÁFICO: RISCOS DE PLÁGIO E OS DESAFIOS DA RESPONSABILIDADE CIVIL NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO¹

Leandra Gonçalves das Chagas²

Pedro Henrique Hermes³

SUMÁRIO: Introdução. 2. A proteção da obra intelectual no ordenamento jurídico brasileiro e o paradigma da autoria humana. 3. Responsabilidade civil e a investigação da existência de plágio por inteligência artificial à luz da legislação brasileira. 4. Perspectivas legislativas e a sustentabilidade da carreira de *designer* gráfico frente ao PL nº 2.338/2023. 5. Considerações Finais. Referências.

RESUMO: O estudo analisa a relação entre Inteligência Artificial (IA) Generativa e *Design* Gráfico, focando nos riscos de plágio e nos desafios da responsabilidade civil no Brasil. Diante do avanço de ferramentas que imitam estilos e reutilizam obras sem autorização, questiona-se em que medida a Lei nº 9.610/98 e o Projeto de Lei nº 2.338/2023 são eficazes para mitigar esses riscos e proteger os profissionais. O objetivo é avaliar a eficiência desses dispositivos legais face à violação de direitos autorais por algoritmos e à segurança jurídica dos *designers*. Metodologicamente, adota-se o método dedutivo e o procedimento monográfico, com pesquisa bibliográfica e documental. O referencial teórico confronta o princípio antropocêntrico do direito autoral brasileiro com a reprodutibilidade estatística das redes neurais, além de discutir a difusão da imputabilidade civil entre desenvolvedores, usuários e plataformas. Conclui-se que a atual indefinição legislativa gera insegurança jurídica e desvalorização no mercado de trabalho. Torna-se imperativo o avanço regulatório baseado na transparência de dados e na delimitação da responsabilidade objetiva das empresas de tecnologia para garantir a sustentabilidade da carreira dos criadores humanos.

PALAVRAS-CHAVE: Inteligência Artificial Generativa. *Design* Gráfico. Direito Autoral. Plágio. Responsabilidade Civil.

¹ Artigo apresentado como requisito parcial para aprovação na disciplina Trabalho Final de Graduação II do Curso de Direito da Antonio Meneghetti Faculdade – AMF.

² Acadêmica do 10º semestre do curso de Direito da Antonio Meneghetti Faculdade (AMF). E-mail: leandragoncalves57@gmail.com

³ Doutorando e Mestre em Direito pela UNISC. Graduado em Direito pela AMF. Professor dos cursos de Direito, Sistemas de Informação e Ontopsicologia da AMF. Advogado. E-mail: pedrohermes.1@hotmail.com

ABSTRACT: The study analyzes the relationship between Generative Artificial Intelligence (AI) and Graphic Design, focusing on the risks of plagiarism and the challenges of civil liability in Brazil. Given the advancement of tools that mimetize styles and reuse copyrighted works without authorization, it questions the extent to which Law No. 9,610/98 and Bill No. 2,338/2023 are effective in mitigating these risks and protecting professionals. The objective is to evaluate the efficiency of these legal provisions in the face of copyright infringement by algorithms and the legal certainty of designers. Methodologically, the deductive method and the monographic procedure are adopted, supported by bibliographic and documentary research. The theoretical framework contrasts the anthropocentric principle of Brazilian copyright law with the statistical reproducibility of neural networks, in addition to discussing the diffusion of civil liability among developers, users, and platforms. It concludes that the current legislative indefiniteness generates legal uncertainty and devaluation in the labor market. Therefore, regulatory advancement based on data transparency and the delimitation of the strict liability of technology companies becomes imperative to ensure the sustainability of human creators' careers.

KEYWORDS: Generative Artificial Intelligence. Graphic Design. Copyright. Plagiarism. Civil Liability.

INTRODUÇÃO

Em primeira análise, esta pesquisa busca analisar os impactos que a Arte Generativa, produzida pela inteligência artificial (IA), causa ao Ordenamento Jurídico, que ainda se encontra carente de regulamentação legal sobre Direitos Autorais. Para criar arte generativa, a inteligência artificial utiliza um banco de dados preexistente, com base no qual "cria" a arte que lhe foi comandada. A dúvida jurídica que surge é: quem detém esses direitos autorais? Seriam os autores das obras nas quais a inteligência artificial se baseou ou a pessoa que deu o comando para a criação? O marco temporal de 2022 é considerado o divisor de águas para a Inteligência Artificial Generativa no mercado global, impulsionado pela democratização do acesso público a plataformas como *Midjourney* e *Stable Diffusion* no segundo semestre de 2022 (Barroso, 2023). Essa virada tecnológica transformou drasticamente a indústria criativa e forçou o Direito Autoral a rever suas premissas tradicionais. A partir desse ano, a IA ganhou maior relevância no mercado por ser um meio de criação rápido e barato, que não demanda, necessariamente, mão de obra especializada para a produção de artes e *designs* gráficos. Porém, a ausência de uma legislação que regule o tema trouxe insegurança jurídica para

a população, por se tratar de um assunto ainda novo. Portanto, esta pesquisa tem o intuito de realizar uma análise mais aprofundada sobre quais medidas são necessárias para a regulamentação e a delimitação dos usos e das capacidades da inteligência artificial dentro do território brasileiro.

Para tanto, o estudo delimita-se a investigar os riscos de configuração de plágio em obras de *design* gráfico produzidas por sistema de Inteligência Artificial Generativa. A análise é conduzida sob a ótica da legislação brasileira, articulando os dispositivos vigentes da Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/98) com as inovações propostas pelo Projeto de Lei nº 2.338/2023, a fim de verificar como o ordenamento brasileiro e as futuras regulações enfrentam a violação de direitos autorais por algoritmos. Por fim, examina-se como a indefinição legislativa agrava a vulnerabilidade dos *designers* gráficos no mercado de trabalho, tendo a dificuldade em imputar responsabilidade civil nos casos de plágio por IA, fomentando um cenário de desvalorização profissional.

Diante desse cenário, emerge o seguinte problema de pesquisa: em que medida o ordenamento jurídico brasileiro vigente, sob o amparo da Lei nº 9.610/98, oferece respostas eficazes para amenizar os riscos de plágio por sistemas de Inteligência Artificial Generativa e assegurar a responsabilidade civil aos *designers* gráficos, e de que forma as propostas regulatórias projetadas no Projeto de Lei nº 2.338/2023 pretendem tutelar esse cenário?

O objetivo geral deste trabalho consiste em analisar em que medida a legislação brasileira, compreendendo a Lei nº 9.610/98 e o Projeto de Lei nº 2.338/2023, oferece mecanismos eficazes para afastar os riscos de plágio em obras de *design* gráfico geradas por Inteligência Artificial, investigando os desafios para a atribuição de responsabilidade civil e a segurança jurídica dos *designers*. Especificamente, busca-se: a) analisar a Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/98) e os conceitos fundamentais de autoria humana e originalidade, contextualizando como o ordenamento jurídico brasileiro protege tradicionalmente as obras de *design* gráfico; b) analisar a possibilidade de caracterização de plágio e a consequente responsabilidade civil em obras de *design* gráfico geradas por sistemas de Inteligência Artificial, examinando a proteção oferecida pela Lei nº 9.610/98 e as diretrizes do Projeto de Lei nº 2.338/2023; e c) discutir as abordagens legislativas, com ênfase nas diretrizes do Projeto de Lei nº 2.338/2023, avaliando se as soluções propostas são suficientes para garantir a segurança jurídica e a sustentabilidade da carreira dos *designers* gráficos no mercado de trabalho atual.

Metodologicamente, adotou-se o método de abordagem dedutivo, partindo da análise das normas gerais de Direito Autoral e dos conceitos de Inteligência Artificial para

compreender as implicações jurídicas específicas das criações generativas no *design* gráfico. Utiliza-se o método de procedimento monográfico, realizado por meio das técnicas de pesquisa bibliográfica e pesquisa documental, efetuada na análise da Lei nº 9.610/98 e do Projeto de Lei nº 2.338/2023. A investigação fundamenta-se na análise da legislação vigente e das proposições legislativas atuais, buscando compreender os mecanismos de proteção autoral e a responsabilidade civil frente aos desafios impostos pela Inteligência Artificial.

Por fim, o presente artigo organiza-se conforme o plano provisório estabelecido. Além desta introdução e da conclusão, o trabalho divide-se em três capítulos centrais: o primeiro aborda a proteção da obra intelectual no ordenamento jurídico brasileiro e o paradigma da autoria humana; o segundo estuda a responsabilidade civil e a investigação da existência de plágio por inteligência artificial à luz da legislação brasileira; e o terceiro analisa as perspectivas legislativas e a sustentabilidade da carreira de *designer* gráfico frente ao PL nº 2.338/2023.

1 O PROTEÇÃO DA OBRA INTELECTUAL NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO E O PARADIGMA DA AUTORIA HUMANA.

O ordenamento jurídico brasileiro, especificamente no que tange à Propriedade Intelectual, enfrenta um desafio hermenêutico diante das obras geradas por IA. A Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/98 - LDA) foi concebida em um período anterior à massificação da IA generativa e, portanto, possui lacunas significativas quanto à proteção dessas novas criações. No cenário nacional, o artigo 7º da Lei de Direitos Autorais apresenta um rol meramente exemplificativo das produções intelectuais que recebem a tutela jurídica da referida norma:

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:

- I - os textos de obras literárias, artísticas ou científicas;
- II - as conferências, alocações, sermões e outras obras da mesma natureza;
- III - as obras dramáticas e dramático-musicais;
- IV - as obras coreográficas e pantomímicas, cuja execução cênica se fixe por escrito ou por outra qualquer forma;
- V - as composições musicais, tenham ou não letra;
- VI - as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas;
- VII - as obras fotográficas e as produzidas por qualquer processo análogo ao da fotografia;
- VIII - as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética;
- IX - as ilustrações, cartas geográficas e outras obras da mesma natureza;
- X - os projetos, esboços e obras plásticas concernentes à geografia, engenharia, topografia, arquitetura, paisagismo, cenografia e ciência;

XI - as adaptações, traduções e outras transformações de obras originais, apresentadas como criação intelectual nova;

XII - os programas de computador;

XIII - as coletâneas ou compilações, antologias, enciclopédias, dicionários, bases de dados e outras obras, que, por sua seleção, organização ou disposição de seu conteúdo, constituam uma criação intelectual.

§ 1º Os programas de computador são objeto de legislação específica, observadas as disposições desta Lei que lhes sejam aplicáveis.

§ 2º A proteção concedida no inciso XIII não abarca os dados ou materiais em si mesmos e se entende sem prejuízo de quaisquer direitos autorais que subsistam a respeito dos dados ou materiais contidos nas obras.

§ 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).

Em sequência, a Lei nº 9.610/98 estipula, em seu artigo 24, o rol dos direitos morais que são inerentes ao criador da obra. Trata-se de prerrogativas intrinsecamente ligadas à personalidade do autor, sendo, por expressa disposição do artigo 27 do mesmo diploma legal, inalienáveis e irrenunciáveis. Conforme dispõe o referido dispositivo:

Art. 24. São direitos morais do autor:

I - o de reivindicar, a qualquer tempo, a autoria da obra;

II - o de ter seu nome, pseudônimo ou sinal convencional indicado ou anunciado, como sendo o do autor, na utilização de sua obra;

III - o de conservar a obra inédita;

IV - o de assegurar a integridade da obra, opondo-se a quaisquer modificações ou à prática de atos que, de qualquer forma, possam prejudicá-la ou atingi-la, como autor, em sua reputação ou honra;

V - o de modificar a obra, antes ou depois de utilizada;

VI - o de retirar de circulação a obra ou de suspender qualquer forma de utilização já autorizada, quando a circulação ou utilização implicarem afronta à sua reputação e imagem;

VII - o de ter acesso a exemplar único e raro da obra, quando se encontre legitimamente em poder de outrem, para o fim de, por meio de processo fotográfico ou assemelhado, ou audiovisual, preservar sua memória, de forma que cause o menor inconveniente possível a seu detentor, que, em todo caso, será indenizado de qualquer dano ou prejuízo que lhe seja causado.

(...)

Art. 27. Os direitos morais do autor são inalienáveis e irrenunciáveis.

(Brasil, 1998).

Nesse sentido, a IA não pode ser protegida pelas regulamentações do artigo, afinal, a máquina não possui sentimentos, personalidade ou até mesmo a honra. Com base nessa análise, podemos afirmar que, no momento que a IA utiliza de elementos de um artista humano para alimentar o seu banco de dados e gerar outras imagens misturadas, ela pode estar violando o direito moral da paternidade, já que o criador da arte original não é creditado, e o direito à integridade, afinal, a essência do traço é fragmentada pela máquina a partir do algoritmo.

Essa impossibilidade de conferir atributos estritamente humanos às máquinas ganha sustentação nas discussões de Santaella (2025) a respeito da inserção da Inteligência Artificial Generativa nas mais variadas esferas da sociedade. Ao analisar o estatuto moral desses sistemas, a autora destaca o debate promovido por filósofos como Luciano Floridi (2023), que investiga o passado, o presente e o futuro da tecnologia, trazendo à tona a polêmica distinção entre agenciamento e inteligência nas máquinas. Essa diferenciação teórica reforça que, embora a interface mimetize competências cognitivas e realize tarefas complexas a partir de comandos, ela carece das noções humanas tradicionais de consciência e subjetividade.

Sob a perspectiva prática dos riscos regulatórios, os problemas éticos ativados pela IA generativa operam em um nível mais micro e individualizado, impactando diretamente o criador humano. Conforme expõe Santaella (2025), como o modelo gerativo aprende com um conjunto subjacente de dados existentes para criar conteúdos novos e originais, imitando de perto o que é produzido por humanos, ele aciona riscos latentes de violação de direitos de autor e de propriedade intelectual. A autonomia com que esses dispositivos operam no tratamento e rearranjo das linguagens exige, portanto, a introdução mandatória da ética para diminuir o uso dessas tecnologias para enganar o outro e mitigar as externalidades negativas que ameaçam as profissões criativas.

Ao avançar na análise da LDA, observa-se que a legislação é clara ao definir os direitos patrimoniais do autor, os quais dizem respeito à exclusividade na utilização, fruição e disposição da sua obra, conforme pacífica o artigo 28 e 29:

Art. 28. Cabe ao autor o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor da obra literária, artística ou científica.

Art. 29. Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades, tais como:

I - a reprodução parcial ou integral;

II - a edição;

III - a adaptação, o arranjo musical e quaisquer outras transformações;

IV - a tradução para qualquer idioma;

V - a inclusão em fonograma ou produção audiovisual;

VI - a distribuição, quando não intrínseca ao contrato firmado pelo autor com terceiros para uso ou exploração da obra;

VII - a distribuição para oferta de obras ou produções mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para percebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, e nos casos em que o acesso às obras ou produções se faça por qualquer sistema que importe em pagamento pelo usuário;

VIII - a utilização, direta ou indireta, da obra literária, artística ou científica, mediante;

(...)

(Brasil, 1998).

Ou seja, a lei estabelece que os direitos de uso dependem da autorização prévia e expressa do autor para que terceiros possam reproduzir, editar, distribuir, expor publicamente ou comercializar a obra visando lucro.

No âmbito dos negócios jurídicos que envolvem a transmissão de direitos autorais a terceiros, a cessão desponta como uma das modalidades de maior recorrência prática. Esse instrumento contratual estabelece um diálogo direto com as garantias fundamentais esculpidas no artigo 5º da Constituição Federal de 1988, sintonizando-se com a liberdade de expressão criativa (inciso IX), a inviolabilidade da imagem (inciso X), a prerrogativa exclusiva de utilização, publicação ou reprodução das criações (inciso XXVII), bem como a proteção da personalidade do sujeito criador de produções estéticas (inciso XXVIII). Na estrutura dessa relação obrigacional, figuram o cedente e o cessionário, recaindo o objeto sobre a transferência patrimonial de uma obra determinada.

É comum que tais avenças contenham cláusulas específicas a discriminar a extensão dos direitos patrimoniais transferidos, delimitado pela finalidade econômica atribuída ao bem intelectual, que o autor pode dispor de sua obra de maneira definitiva, seja em caráter integral ou parcial. Por outro lado, a licença configura modalidade distinta, caracterizada pela delimitação de um lapso temporal restrito para o aproveitamento dos direitos, atrelada a um objetivo específico ou a uma forma direcionada de exploração comercial.

Enquanto ambas as figuras representam as principais formas de circulação das prerrogativas autorais, a autonomia privada dos contratantes encontra limites fixados pelo artigo 49 da Lei nº 9.610/1988, cujo rol de condicionantes apresenta natureza nitidamente taxativa:

Art. 49. Os direitos de autor poderão ser total ou parcialmente transferidos a terceiros, por ele ou por seus sucessores, a título universal ou singular, pessoalmente ou por meio de representantes com poderes especiais, por meio de licenciamento, concessão, cessão ou por outros meios admitidos em Direito, obedecidas as seguintes limitações:

I - a transmissão total compreende todos os direitos de autor, salvo os de natureza moral e os expressamente excluídos por lei;

II - somente se admitirá transmissão total e definitiva dos direitos mediante estipulação contratual escrita;

III - na hipótese de não haver estipulação contratual escrita, o prazo máximo será de cinco anos;

IV - a cessão será válida unicamente para o país em que se firmou o contrato, salvo estipulação em contrário;

V - a cessão só se operará para modalidades de utilização já existentes à data do contrato;

VI - não havendo especificações quanto à modalidade de utilização, o contrato será interpretado restritivamente, entendendo-se como limitada apenas a uma que seja aquela indispensável ao cumprimento da finalidade do contrato.

Art. 50. A cessão total ou parcial dos direitos de autor, que se fará sempre por escrito, presume-se onerosa.

§ 1º Poderá a cessão ser averbada à margem do registro a que se refere o art. 19 desta Lei, ou, não estando a obra registrada, poderá o instrumento ser registrado em Cartório de Títulos e Documentos.

§ 2º Constarão do instrumento de cessão como elementos essenciais seu objeto e as condições de exercício do direito quanto a tempo, lugar e preço.

Art. 51. A cessão dos direitos de autor sobre obras futuras abrangerá, no máximo, o período de cinco anos.

Parágrafo único. O prazo será reduzido a cinco anos sempre que indeterminado ou superior, diminuindo-se, na devida proporção, o preço estipulado.

Art. 52. A omissão do nome do autor, ou de co-autor, na divulgação da obra não presume o anonimato ou a cessão de seus direitos.

(Brasil, 1998).

Nesse panorama, a diferenciação pragmática entre os institutos da cessão e da licença revelam-se imperativos para a presente pesquisa, haja vista que ambos redefinem as fronteiras da autonomia privada na era da inteligência artificial generativa. Longe de figurarem como meros formalismos civis, tais instrumentos contratuais interessam diretamente aos dois pólos dessa disrupção tecnológica: de um lado, o designer gráfico humano; de outro, as corporações desenvolvedoras de modelos de aprendizado profundo (deep learning).

Para o profissional do design, a administração dessas cláusulas funciona como uma garantia essencial contra a exploração não remunerada de seu portfólio. É por meio da especificação restritiva do objeto contratual que o autor pode delimitar se a outorga de seus direitos patrimoniais restringe-se às modalidades tradicionais de exibição e circulação comercial, ou se abarca a autorização expressa para que a obra seja fragmentada e utilizada como insumo na alimentação de bancos de dados algoritmos.

O núcleo do problema reside no fato de que as empresas provedoras de serviços de inteligência artificial generativa estruturam seus bancos de dados utilizando obras protegidas de artistas humanos sem a devida autorização prévia. O objetivo comercial dessas plataformas é gerar lucro com a geração de novas imagens baseadas nesses elementos autorais, promovendo sua posterior venda e distribuição. Essa conduta configura uma evidente violação aos direitos patrimoniais inerentes ao criador da obra originária.

Essa atrito jurídico entre a captação automatizada de dados e a proteção da propriedade intelectual ultrapassa as fronteiras do design gráfico, impactando em litígios globais que inauguraram a judicialização da matéria. O pioneirismo dessa disputa restou consolidado no cenário norte-americano com a ação movida pelo jornal *The New York Times* em face da *OpenAI* e da *Microsoft*, sob a alegação de que milhões de conteúdos jornalísticos protegidos foram ilegalmente utilizados para treinar os modelos da plataforma, burlando inclusive sistemas de barreira de acesso.

No plano nacional, esse mesmo cenário de conflito alcançou o Poder Judiciário brasileiro por meio da ação ajuizada pela Folha de S.Paulo contra a OpenAI. Conforme noticiado pelo portal jurídico JOTA, o veículo de imprensa argumenta que a desenvolvedora do ChatGPT incorre em nítida violação de direitos autorais e concorrência desleal ao se apropriar massivamente de suas reportagens para alimentar o algoritmo, distribuindo os outputs sem a devida contrapartida ou autorização (Jota, 2024).

Embora originados no setor da imprensa, esses precedentes evidenciam o *modus operandi* das empresas de inteligência artificial generativa, que utilizam produções intrinsecamente humanas para viabilizar produtos comerciais concorrentes, o que ratifica a urgência de delimitar os contornos da responsabilidade civil também em favor dos designers gráficos afetados por essa tomada predatória de dados (Jota, 2024).

A premissa fundamental da LDA é o caráter estritamente humano da proteção autoral. Conforme destaca Rocha et al. (2022), o artigo 11 da Lei nº 9.610/98 é taxativo ao definir que "Autor é a pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica". A legislação brasileira vincula a proteção autoral à "criação do espírito", um atributo intrinsecamente humano. Os autores argumentam que, diante dessa redação, a IA não pode ser considerada autora, pois não possui personalidade jurídica, tampouco capacidade criativa espiritual ou emocional.

Essa visão é corroborada por Poll, Castilhos e Sohngen (2025), que reforçam que a obra intelectual é uma manifestação do espírito humano. Para o Direito, somente a pessoa física tem capacidade de elaborar intelectualmente uma obra derivada de sua criatividade e originalidade. Assim, as obras geradas exclusivamente por IA cairiam, teoricamente, em domínio público, pois faltaria a elas o requisito subjetivo da autoria humana.

O ingresso da obra em domínio público implica a extinção dos direitos patrimoniais sobre ela. Consequentemente, qualquer pessoa passa a ter a liberdade de utilizá-la e explorá-la conforme seu interesse.

A entrada em domínio público de uma obra faz com que não recaiam mais sobre esta os direitos patrimoniais: em outras palavras, e conforme dispõe o art. 14 da LDA, é possível a tradução, arranjo, orquestração ou adaptação de obra em domínio público. Entretanto, não poderá se opor o titular desta a outras transformações, desde que não constituam cópia da sua (Schirru, 2019, p.15).

No Brasil, o autor Ferro (2019) posicionou-se, após a análise do ordenamento, da impossibilidade de proteção das obras geradas pela IA sob a ótica da Lei de Direitos Autorais, afinal, apenas obras puramente com caráter humano podem ser abarcadas pela proteção, conforme trecho extraído:

(...) a LDA somente protege as obras artísticas geradas por seres humanos e considera autores dessas obras pessoas físicas, como regra geral. Assim, na LDA, os requisitos de proteção e a autoria são interligados, visto que a proteção da obra intelectual pressupõe a autoria humana das obras artísticas. Ademais, acredita-se que a criação artística pressupõe a manifestação da personalidade do autor e decorre do processo intelectual de captação de emoções e pensamentos humanos (Ferro, 2019, p. 103)

O ordenamento jurídico sempre teve que se adaptar às novas tecnologias e as evoluções da sociedade perante ao avanço tecnológico. No entanto, com a velocidade da evolução da inteligência artificial, o Direito encontra-se em atraso em sua agilidade em determinar leis regulamentadoras dentro do ordenamento.

A compreensão da responsabilidade civil no contexto da arte generativa exige o entendimento do funcionamento técnico e conceitual das ferramentas de Inteligência Artificial (IA) utilizadas para a criação de imagens. A IA, em sua concepção moderna, não se limita à automação de tarefas repetitivas, mas avança sobre domínios cognitivos e criativos anteriormente exclusivos dos seres humanos.

A IA baseia-se em algoritmos, que são descrições de etapas para a resolução de problemas. No entanto, a revolução atual se dá por meio do *machine learning* (aprendizado de máquina) e do *deep learning* (aprendizado profundo), que utilizam redes neurais artificiais para processar grandes volumes de dados (*big data*). Diferente da programação tradicional, onde as regras são ditadas por humanos, nesses sistemas a máquina aprende padrões a partir dos dados fornecidos e toma decisões ou gera novos conteúdos com mínima intervenção humana direta no processo final (Poll; Castilhos; Sohngen, 2025).

No campo das artes visuais e do *design* gráfico, destacam-se os modelos generativos. Segundo Venancio Júnior (2024), esses modelos, como o *Stable Diffusion*, *Midjourney* e *DALL-E*, operam sob uma lógica de probabilidade e estatística. Eles são treinados com bilhões de pares de imagem-texto (*datasets*), aprendendo a associar descrições semânticas a padrões visuais (*pixels*). O autor explica que esses modelos exploram o que se chama de "espaço latente", um espaço de representação matemática onde a IA busca aproximações estatísticas para gerar uma imagem "inédita" a partir de um comando de texto (*prompt*):

“Prompt – indicação, orientação, aviso. (1) Mensagem curta enviada de um processador a um usuário, indicando que espera que o usuário envie novas mensagens. Na maioria das vezes, essa mensagem identifica (indica) o tipo de dados que o processador espera receber. (V-111,190) (2) No DOS e no OS/2, um comando interno que personaliza o prompt do sistema operacional (E232)” (Sawaya, 1999, p.375).

Portanto, a arte gerativa não cria *ex nihilo* (do nada). O usuário atua fornecendo o *input* (a descrição textual ou parâmetros), enquanto a máquina processa essa solicitação baseada em seu treinamento prévio. Essa dinâmica levanta a questão da "autoria", uma vez que a máquina, embora capaz de gerar variações estéticas impressionantes, carece de intenção e consciência, operando apenas através de cálculos matemáticos sobre obras preexistentes que foram utilizadas em seu treinamento.

A eficiência e a produtividade trazidas por essas ferramentas transformam o mercado de criação de conteúdo. Inês Teixeira (2025) aponta que a IA permite a criação rápida de logótipos, ilustrações e *storyboards*, oferecendo um grande número de opções em tempo recorde. Contudo, essa facilidade técnica traz consigo o risco da padronização e da perda da "autenticidade" humana, além de levantar suspeitas sobre a originalidade das obras geradas, visto que os algoritmos podem produzir conteúdos demasiadamente semelhantes aos materiais protegidos que serviram de base para o seu aprendizado.

Quando um indivíduo submete um comando (*prompt*) de arte generativa a um sistema de Inteligência Artificial, sem necessariamente fornecer modelos prévios, e a máquina reproduz o pedido mimetizando os traços distintivos de criadores que possuem identidade autoral marcada, surge a dúvida jurídica: quem deve ser responsabilizado? O usuário que emitiu o comando; o programador que desenvolveu o algoritmo e estruturou o banco de dados; ou a empresa responsável pela plataforma de Inteligência Artificial?

Quando tratamos de uma tecnologia que avança tão rápido, fica claro que a nossa Lei de Direitos Autorais, por ser antiga e focada apenas na criação humana, não consegue responder a essas perguntas sozinha. Essa falta de leis claras cria uma grande insegurança jurídica e deixa os *designers* gráficos desprotegidos no mercado. Por isso, para entender quem deve pagar pelo dano e como o plágio acontece na prática, precisamos analisar o que o nosso Direito diz sobre a responsabilidade civil.

2 RESPONSABILIDADE CIVIL E A INVESTIGAÇÃO DA EXISTÊNCIA DE PLÁGIO POR INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL À LUZ DA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA.

A transição para a era digital e a consolidação da sociedade da informação reconfiguraram as dinâmicas sociais, desafiando as estruturas tradicionais do ordenamento jurídico a se adaptarem a uma realidade cada vez mais automatizada (Poll; Castilhos; Sohngen, 2025). Diante dessa nova tecnologia que redefine as formas de interação e produção

no espaço virtual, a presente pesquisa buscou analisar os reflexos jurídicos e socioeconômicos decorrentes da expansão da inteligência artificial generativa sobre o mercado do design gráfico, sob a ótica dos riscos de plágio e dos desafios da responsabilidade civil no ordenamento brasileiro.

Com o avanço das tecnologias de inteligência artificial generativa, veio a transformação do mercado do *design* gráfico e, por consequência, surgiram novos desafios para o Direito Civil brasileiro. Quando uma plataforma utiliza obras protegidas para alimentar seu banco de dados e gerar novas artes generativas no mercado, ela interfere diretamente na esfera econômica e moral dos criadores humanos, afetando o direito exclusivo de utilização, fruição e disposição de sua propriedade intelectual (Brasil, 1998). Conforme adverte a doutrina, essa atividade de aprendizado dos modelos gerativos sobre um acervo subjacente de dados preexistentes aciona riscos latentes de violação aos direitos de autor, impactando individualmente o ambiente profissional do criador humano (Santaella, 2025).

A questão da titularidade é crucial para a responsabilidade civil. Se não há autor, a quem responsabilizar em caso de danos ou plágio? Rocha et al. (2022) sugerem que a legislação precisa evoluir para abranger essas criações, seja atribuindo a titularidade ao programador da IA, ao usuário que inseriu os comandos, ou definindo um regime híbrido. A ausência de definição clara deixa *designers* gráficos e artistas em uma posição vulnerável, pois suas obras podem ser utilizadas para treinar IAs sem consentimento, e as obras resultantes competem no mercado sem as mesmas onerações de direitos autorais.

O conceito de plágio, tradicionalmente entendido como a apropriação indébita da obra alheia apresentada como própria, ganha novos contornos e complexidades na era da IA generativa. Para o *design* gráfico, a ameaça não reside apenas na cópia idêntica, mas na apropriação de estilo, traços distintivos e na composição de obras derivadas não autorizadas.

Lobo (2023) define plágio como a apresentação de uma produção como original quando, na verdade, é proveniente de cópia, cuja autoria original é suprimida. A autora destaca, no contexto acadêmico, tipos de plágio como o "mosaico" (cópia de pedaços de várias fontes) e o "indireto" (reprodução de ideias sem crédito). Trazendo para o contexto da arte generativa, o funcionamento das IAs assemelha-se a um plágio mosaico sofisticado em escala massiva.

Quando falado em plágio, o autor Kroskocz (2012, p.11) constata que o plágio “Trata-se de qualquer conteúdo (artístico, intelectual, comercial etc.) que tenha sido produzido ou já apresentado originalmente por alguém e que é representado por outra pessoa como se fosse próprio ou inédito”.

Já na análise de Moraes (2004, p. 5), o plágio “é a imitação fraudulenta de uma obra, protegida pela lei autoral, ocorrendo verdadeiro atentado aos direitos morais do autor: tanto à paternidade quanto à integridade de sua criação”.

Dessa forma, entende-se que o plágio configura-se como o ato de copiar ou reproduzir uma criação protegida, produzida por um artista humano, sem a permissão do criador ou sem a devida atribuição de crédito, apresentando-a como uma obra própria.

Entretanto, o conceito tradicional de plágio deve ser reanalisado após as transformações quando analisado no ambiente da IA Generativa. Enquanto no plágio comum há a cópia fidelizada de uma obra, os sistemas automatizados das plataformas realizam um processo de apropriação indireta e em larga escala, fruto do avanço do machine learning e do grande volume de dados do big data que mudaram a nossa criatividade humana (Poll; Castilhos; Sohngen, 2025).

Através de comandos de textos descritivos (prompts), essas ferramentas conseguem processar dados e gerar infinitas variações de imagens na internet (Teixeira, J., 2022). O problema é que os algoritmos podem produzir conteúdos demasiadamente semelhantes aos materiais protegidos que serviram de base para o seu aprendizado, gerando riscos reais de violação de direitos autorais e imitação de estilo (Teixeira, I., 2025). Nesse aspecto, compreende-se a vulnerabilidade dos criadores visuais, que acabam competindo contra máquinas alimentadas por seu próprio portfólio (Teixeira, I., 2025).

Para ilustrar essa dinâmica, Venancio Júnior (2024) explica que modelos como o *Stable Diffusion* e o *Midjourney* são treinados em datasets públicos, como o *LAION-5B*, que contêm bilhões de imagens extraídas da internet, muitas delas protegidas por direitos autorais. Quando um usuário solicita uma imagem "no estilo de" um artista específico, a IA acessa o espaço latente onde as características daquele artista foram codificadas e gera uma nova imagem que mimetiza aquele estilo.

Inicialmente, para compreender a responsabilidade civil, é necessário a análise do Código Civil, mais especificamente os artigos 186 e 927 do Código Civil, os quais determinam os três fatores fundamentais para que surja a obrigação de indenizar, sendo eles: a conduta (cometimento de um ato ilícito), o dano e o nexo de causalidade:

Art. 186. Aquele que, por ação ou omissão voluntária, negligência ou imprudência, violar direito e causar dano a outrem, ainda que exclusivamente moral, comete ato ilícito.
(...)

Art. 927. Aquele que, por ato ilícito (arts. 186 e 187), causar dano a outrem, fica obrigado a repará-lo.

Parágrafo único. Haverá obrigação de reparar o dano, independentemente de culpa, nos casos especificados em lei, ou quando a atividade normalmente desenvolvida pelo autor do dano implicar, por sua natureza, risco para os direitos de outrem. (Brasil, 2002).

Ou seja, responsabilidade civil pressupõe uma conduta (ação ou omissão), um dano, um nexo causal e, via de regra, a culpa (na responsabilidade subjetiva) ou o risco da atividade (na objetiva). No caso do plágio por IA, a identificação do agente responsável é difusa.

Diante da ausência pacificada de leis regulamentadoras da IA, pode-se buscar amparo no Código Civil para sanar a insegurança gerada. Mais especificamente no parágrafo único do artigo 927, que dispõe sobre a responsabilidade objetiva, ou seja, aquela que não precisa, necessariamente, provar a culpa. No presente caso, o risco é inerente à atividade das empresas provedoras de inteligência artificial; afinal, ao comercializarem ferramentas que dependem da extração em massa de dados autorais para o seu pleno funcionamento, as corporações aceitam, deliberadamente, o risco de causar lesões aos direitos autorais de terceiros.

Nesse sentido, as empresas que lucram com a exploração comercial da inteligência artificial devem responder objetivamente pelos danos gerados por suas ferramentas, uma vez que a violação de direitos autorais passa a ser um risco inerente à atividade econômica que elas escolheram desenvolver.

Além do amparo pelo Código Civil, a própria Lei de Direitos Autorais prevê de forma clara que qualquer inclusão de obras em sistemas computacionais ou bancos de dados exige a autorização do criador, conforme determina o artigo 29, inciso IX, da referida norma:

Art. 29. Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades, tais como:

(...)

IX - a inclusão em base de dados, o armazenamento em computador, a microfilmagem e as demais formas de arquivamento do gênero; (Brasil, 1998).

Diante desse texto legal, fica evidente que o recolhimento em massa feito pelas plataformas generativas sem uma licença prévia quebra uma regra direta da lei autoral. Essa falta de autorização para o armazenamento comercial atrai as penalidades civis de perdas e danos previstas na lei, servindo como um reforço essencial para garantir o controle e a segurança dos criadores visuais (Martins, 2024).

Poll, Castilhos e Sohngen (2025) discutem a barreira da imputabilidade: um algoritmo não pode ser responsabilizado civilmente, pois não é sujeito de direitos e deveres. Restam, portanto, três figuras possíveis para a imputação de responsabilidade: o desenvolvedor da IA

(que coletou os dados e programou o algoritmo), o usuário (que deu o comando para a geração da obra ilícita) ou a empresa que comercializa a ferramenta.

Atualmente, os termos de uso das plataformas de IA tentam transferir toda a responsabilidade para o usuário final. No entanto, se o usuário não tem conhecimento de que a imagem gerada infringe um direito autoral preexistente (dado que a IA não cita fontes, conforme apontado por Lobo, 2023, em relação ao ChatGPT, mas aplicável a geradores de imagem), a responsabilização exclusiva do usuário pode ser injusta.

Contudo, mesmo que a lei responsabilize as empresas, o *designer* gráfico enfrenta um enorme problema prático, sendo ele, provar o nexo de causalidade, ou seja, provar que o seu prejuízo foi causado por aquela IA específica. Isso acontece porque os sistemas de inteligência artificial funcionam como "caixas-pretas". Como as empresas não mostram a lista exata de imagens que usaram para treinar a máquina, fica quase impossível para o artista provar que a sua obra foi copiada.

Conclui-se, portanto, que a falta de transparência das plataformas generativas cria um obstáculo para o *designer* gráfico conseguir provar o seu prejuízo na Justiça. Como o Código Civil e a Lei de Direitos Autorais foram feitos para lidar com cópias comuns e fáceis de rastrear, as regras atuais acabam não dando conta de responder à velocidade e à escala dessa apropriação feita pelas máquinas.

Diante dessa grande insegurança jurídica e da vulnerabilidade do criador humano frente às grandes empresas de tecnologia, as soluções tradicionais de prova se tornam ineficazes. Por isso, fica clara a necessidade de uma lei nova e específica que traga regras rígidas de fiscalização, o que nos leva a analisar as propostas e soluções projetadas no Projeto de Lei nº 2.338/2023.

3 PERSPECTIVAS LEGISLATIVAS E A SUSTENTABILIDADE DA CARREIRA DE DESIGNER GRÁFICO FRENTE AO PL Nº 2.338/2023.

A urgência da regulamentação da IA no território brasileiro não surge apenas de estudos teóricos, mas sim de impactos práticos e agravantes que já estão presentes no mercado de trabalho criativo. Esse cenário ficou evidente em uma reportagem investigativa veiculada pela BBC News Brasil (2023), cujo título aponta o temor dos ilustradores que já têm empregos e criações “roubados” pelas plataformas de inteligência artificial.

Na reportagem, uma das entrevistadas alega que a chegada e a popularização da IA na indústria criativa têm gerado uma “concorrência desleal”, afinal, um trabalho que um artista levaria semanas para produzir é gerado quase imediatamente pela plataforma generativa.

A substituição da mão de obra humana pela máquina já produz efeitos severos na subsistência da classe artística. Como aponta a reportagem investigativa, há um sentimento de vulnerabilidade entre os criadores: “A gente já está perdendo emprego, tendo nosso trabalho roubado para treinar essas ferramentas” (BBC News Brasil, 2023).

O problema está no próprio funcionamento das tecnologias, uma vez que, a partir de comandos feitos pelo usuário, a ferramenta produz um novo conteúdo baseado em todo o acervo de informações que acumulou anteriormente. Esse mecanismo de funcionamento é criticado pelo diretor criativo Wagner Loud ao pontuar que “A IA não cria nada. Ela tem que puxar os recursos de algum lugar, o que são nossos traços e desenhos”, concluindo que a resolução desse problema “é o mais urgente” (BBC News Brasil, 2023).

Foi justamente essa pressão em torno da proteção do direito autoral que impulsionou a mobilização dos profissionais da indústria criativa durante as discussões na Comissão Temporária sobre Inteligência Artificial (CTIA) do Senado Federal, responsável por lapidar o texto do PL nº 2.338/2023. De acordo com o professor e advogado Allan de Souza, diretor do Instituto Brasileiro de Direitos Autorais, o tópico representa “um dos pontos mais tensos e mais problemáticos politicamente e economicamente de ser resolvido”, advertindo ainda que “em tudo que envolve arte e cultura, o debate é mais intenso” (BBC News Brasil, 2023).

Essa intensidade nos debates ocorre justamente porque, como demonstrado no capítulo anterior, o Código Civil, bem como a Lei de Direitos Autorais, são limitados na proteção dos profissionais humanos frente à inteligência artificial generativa. Por isso, a legislação brasileira busca a instituição de leis específicas que possam definir, com mais precisão, em quais termos a IA pode funcionar dentro do território nacional.

Nesse contexto, surge o Projeto de Lei nº 2.338/2023, o qual busca equilibrar o desenvolvimento tecnológico com a proteção dos direitos dos criadores humanos. Quando tratado sobre o *design* gráfico, o projeto de lei busca trazer regras sobre a transparência e fiscalização, que, após implementadas, podem mudar a forma como as plataformas utilizam os dados da internet.

Conforme as lições de Sérgio Vieira Branco Júnior na obra Direitos Autorais na Internet e o Uso de Obras Alheias, a nossa Lei de Direitos Autorais (LDA) é considerada uma das mais restritivas de todo o mundo. Isso acaba gerando um grande descompasso entre as leis

e a realidade, já que as normas interpretativas atuais foram inspiradas em um mundo de impressas mecânicas e papel que não existe mais no ambiente virtual (Branco Júnior, 2007).

Para o autor, o sistema atual acabou focando demais em uma visão capitalista extremada que protege apenas o lucro do distribuidor e do comercializador, o que muitas vezes cria barreiras para o acesso à cultura e para a própria liberdade de expressão de quem cria (Branco Júnior, 2007).

É para tentar resolver essa falta de equilíbrio e preencher as lacunas das leis antigas diante das novas tecnologias que o debate sobre a regulação se tornou urgente. O objetivo principal é criar balizas seguras de governança e transparência, baseadas em princípios fundamentais como a centralidade da pessoa humana, o respeito aos direitos trabalhistas, a não-discriminação e a boa-fé. Desse modo, busca-se garantir que o avanço tecnológico ande de mãos dadas com a responsabilidade social, impedindo que a inovação aconteça à custa da desvalorização do trabalho dos profissionais.

Nesse contexto, surge o Projeto de Lei nº 2.338/2023, o qual busca equilibrar o desenvolvimento tecnológico com a proteção dos direitos dos criadores humanos. Quando tratado sobre o design gráfico, o projeto de lei busca trazer regras sobre a transparência e fiscalização, que, após implementadas, podem mudar a forma como as plataformas utilizam os dados da internet.

Um dos principais pontos do PL 2.338/2023 é instituir deveres rígidos de transparência imposto aos desenvolvedores. No sistema atual, as empresas de tecnologia não divulgam quais dados foram usados para alimentar o banco de dados usados para a criação das artes generativas. Essa falta de clareza impede que os designers descubram se seu acervo de obras foi, indevidamente e sem autorização, utilizado para treinar sistemas de dados das plataformas.

O PL busca, exatamente, quebrar esse isolamento e garantir o direito à informação e à explicação aos cidadãos quando referidas aos sistemas computacionais. Ao analisar esse cenário de inovação regulatória, a imposição de relatórios detalhados de transparência é o único caminho viável para equilibrar a balança de poder entre os criadores humanos e as grandes corporações de tecnologia. Sem a obrigatoriedade de abertura dos bancos de dados, os mecanismos clássicos de defesa da propriedade intelectual tornam-se inócuos, uma vez que a vítima da cópia automatizada permanece totalmente impossibilitada de produzir provas.

Portanto, essa exigência de transparência das plataformas, sobre as fontes de extração de dados, perante a sociedade atua não apenas como uma regra administrativa bem como um instrumento de justiça que viabiliza a futura identificação de plágios autorais.

Com esse intuito, que o artigo 25 do PL 2.338/23 estipula que os fornecedores adotem, obrigatoriamente, medidas rigorosas de fiscalização, impondo a elaboração e a manutenção atualizada de documentos técnicos sobre o sistema, conforme determinação expressa do artigo 25:

Art. 25. Os fornecedores de sistemas de inteligência artificial deverão elaborar e manter atualizada documentação técnica do sistema que permita a avaliação da conformidade com os deveres previstos nesta Lei, contendo, no mínimo:
I – a descrição geral do sistema, as especificações técnicas, os critérios de funcionamento e as salvaguardas adotadas;
II – a identificação dos dados utilizados para treinamento, teste e validação do sistema, com a especificação de suas fontes, proveniência e métodos de coleta;" (Brasil, 2025).

Complementando essa visão jurídica, Felix (2023) aponta que a legislação tradicional brasileira foi construída sob o pressuposto de infrações tangíveis e facilmente rastreáveis, o que se mostra obsoleto diante da fragmentação promovida pelo aprendizado de máquina. Sob a ótica do autor, se o texto do novo Marco Legal for aprovado mantendo a obrigatoriedade de auditoria dos bancos de dados e das diretrizes dos algoritmos, o mercado de *design* gráfico ganhará um poderoso escudo protetivo.

Essa abertura forçada das ferramentas das plataformas possibilita a mapeação de origem de uma imagem generativa, facilitando aos criadores a capacidade de fiscalizar e reivindicar a integralidade de suas respectivas identidades autorais. Dessa forma, o PL funciona como um pré-requisito necessário para a sustentabilidade da carreira do *designer*.

Como a inteligência artificial generativa necessita processar bilhões de arquivos digitais para aprender a associar comandos textuais a resultados estéticos, Teixeira (2025) adverte que esse processo de varredura automatizada é realizado de forma descontrolada por meio de robôs que pegam conteúdos públicos e privados da internet.

Diante disso, o grande desafio regulatório, conforme aponta Moço (2025), reside em definir se essa atividade de raspagem de dados para fins comerciais deve ser considerada uma exceção legítima aos direitos autorais ou se configura uma exploração econômica não autorizada que lesiona gravemente o mercado de trabalho dos *designers* gráficos.

Analisando o impacto prático dessa dinâmica, Teixeira (2025) adverte que a velocidade na entrega de soluções visuais automatizadas está transformando profundamente o mercado da publicidade e da comunicação. A autora esclarece que, embora a tecnologia otimize o tempo para produzir insumos básicos como logotipos e roteiros visuais, a extração de dados sem qualquer contrapartida financeira acaba sufocando o profissional humano.

Para garantir a sustentabilidade da carreira dos *designers* gráficos perante o mercado, a regulamentação não pode validar a apropriação de obras, criadas a partir da criatividade de traço próprio, sob a justificativa de inovação do mercado de trabalho.

Aprofundando essa preocupação com o futuro profissional, Moço (2025) analisa que o avanço descontrolado da automação de conteúdos visuais gera um fenômeno de desvalorização severa do trabalho humano, no qual o *designer* passa a competir contra máquinas alimentadas por seu próprio portfólio. A autora defende que qualquer proposta regulatória eficiente deve garantir mecanismos de controle econômico aos criadores originais, impedindo que os algoritmos se apropriem da mão de obra especializada.

Sem barreiras normativas que limitem a exploração comercial da reciclagem de dados, a carreira de *design* gráfico enfrenta riscos reais de precarização institucionalizada e obsolescência econômica forçada.

Em razão desse impasse, o PL 2.338/2023, buscou uma solução ao criar um sistema de exclusão voluntária de suas produções. Esse direito está previsto no artigo 63 do projeto, que funciona combinado com as exceções restritas de pesquisa sem fins comerciais descritas no artigo 64, ambos localizados na Seção IV do Capítulo X:

Art. 63. Não constitui ofensa aos direitos de autor e conexos a utilização automatizada de conteúdos protegidos em processos de mineração de textos e dados para os fins de pesquisa e desenvolvimento de sistemas de IA por organizações e instituições científicas, de pesquisa e educacionais, museus, arquivos públicos e bibliotecas, desde que observadas as seguintes condições:

I – o acesso tenha se dado de forma lícita;

II - não tenha fins comerciais;

Art. 64. O titular de direitos de autor e conexos poderá proibir a utilização dos conteúdos de sua titularidade no *development* de sistemas de IA nas hipóteses não contempladas pelo art. 63 desta Lei. (Brasil, 2025, p. 30).

Por meio desse mecanismo, é possível garantir aos *designers* gráficos o direito de proibir que suas obras sejam usadas para fins de treinamento de modelos para banco de dados da inteligência artificial. Isso garante a autonomia da propriedade intelectual ao seu titular, assegurando que o uso de padrões estéticos dependam do licenciamento prévio do criador, possibilitando a sustentabilidade da profissão frente à reprodução automatizada.

Em consequente, o PL nº 2.338/2023 adota uma abordagem baseada em níveis de risco, classificando os sistemas de inteligência artificial de acordo com o tamanho do estrago que eles podem causar na sociedade e no mercado. O projeto divide essa dosagem proporcional em duas categorias principais de maior impacto: os sistemas de "risco excessivo", que são completamente proibidos por violarem direitos humanos, e os de "alto

risco", que exigem uma fiscalização muito rigorosa e regras de governança antes de entrarem no mercado (Felix, 2023).

O projeto divide essa dosagem proporcional em duas categorias principais de maior impacto: os sistemas de "risco excessivo", que são completamente proibidos por violarem direitos humanos, e os de "alto risco", que exigem uma fiscalização muito rigorosa e regras de governança antes de entrarem no mercado (Felix, 2023).

No caso do *design* gráfico e das artes generativas, o grande perigo está na parte econômica dos profissionais. O risco causado por plágios de estilo em massa exige que as ferramentas de criação tenham uma fiscalização mais rigorosa, obrigando as empresas a tomarem medidas preventivas para evitar que os direitos dos artistas sejam violados.

Se, porventura, esse dano acontecer e o *designer* precisar recorrer por meios judiciais, o artigo 37 facilita na hora fase probatória, visando o bem estar da vítima.

Art. 37. O juiz inverterá o ônus da prova quando a vítima for hipossuficiente ou quando as características de funcionamento do sistema de IA tornarem excessivamente oneroso para a vítima provar os requisitos da responsabilidade civil." (Brasil, 2025).

Quando a legislação determina regras processuais que protegem e amparam a vítima, as grandes corporações são forçadas a aperfeiçoar seus filtros internos de dados e de direitos autorais. Esse controle mais rígido acaba contendo a distribuição descontrolada de artes clonadas e reproduções não autorizadas que atualmente circulam no mercado de consumo.

A mudança de postura imposta às grandes corporações de tecnologia demonstra a aplicação dos princípios fundamentais presentes no documento. Diferentemente do que acontece na ausência de legislação, o projeto de lei condiciona que o desenvolvimento tecnológico deve ser intrínseco ao respeito à dignidade e à proteção do mercado de trabalho. Essa diretriz está posta, expressamente, no texto do PL 2.338/23:

Art. 2º A disciplina do desenvolvimento, da implementação e do uso de sistemas de inteligência artificial no Brasil tem como fundamentos:
(...)
IV – a valorização do trabalho humano e a busca pelo pleno emprego;
V – a promoção da inovação, da soberania tecnológica e da livre concorrência;
(Brasil, 2025).

Diante da positivação desses fundamentos em território nacional, a doutrina adverte que a proteção efetiva do mercado criativo depende apenas de uma análise crítica sobre a absorção da força de trabalho humana pelos algoritmos.

A necessidade de positivação normativa deixa de ser apenas uma preocupação teórica e se mostra uma vulnerabilidade do mercado criativo nacional. A realidade que os

profissionais enfrentam diariamente foi retratada por uma pesquisa realizada pelo portal TI Inside (2025), cujo dados apontam que apenas 27% das empresas brasileiras possuem políticas formais ou diretrizes consolidadas de governança cujo objetivo é disciplinar a utilização interna de ferramentas de inteligência artificial.

Esse indicador evidencia a negligência institucional no estabelecimento de filtros internos, cenário que culmina em um ambiente de risco sistêmico generalizado. Nesse panorama, a busca imediata pela redução de custos operacionais e a urgência produtiva passam a sobrepor-se ao respeito elementar e ao apreço devido à criatividade humana.

Em razão da lacuna legislativa, grandes empresas estão buscando outros meios de valorização do trabalho humano. Um exemplo é uma iniciativa da Adobe (2025), reportagem veiculada pela revista *Fast Company Brasil*. A empresa adotou um rótulo oficial: “criado sem IA generativa” em suas plataformas de criação digital. Esse movimento tem por objetivo permitir que artistas e *designers* gráficos identifiquem e comprovem que suas obras foram integralmente desenvolvidas por meio do esforço criativo e estritamente humano.

Esse mecanismo de certificação digital demonstra um comportamento ético de valorização do trabalho dos criadores, distanciando da estilização visual promovida pelos bancos de dados generativos. O trabalho conceitual e a técnica analógica passam a ser comercializados não mais como uma automação barata e genérica, mas sim como um ativo de qualidade, originalidade e valor agregado para as marcas que buscam autenticidade.

Sob a ótica de Teixeira (2025), essa guinada no comportamento de grandes corporações de tecnologia atua como uma barreira de proteção indispensável para a manutenção e a sobrevivência dos profissionais criativos no ecossistema publicitário. Diante de um mercado saturado por reproduções algorítmicas em massa, o selo de autenticidade humana confere ao *designer* um mecanismo de distinção econômica fundamental, resguardando o seu faturamento.

Essa estratégia de diferenciação pelo viés da integridade artística dialoga em perfeita sintonia com as preocupações dogmáticas de Moço (2025) no tocante à preservação do estilo como projeção da personalidade do autor. Atitudes como essa devolvem a autoria ao criador intelectual e servem como um amparo contra as práticas de concorrência desleal, que impedem que a identidade profissional e autenticidade do profissional sejam ofuscados pelas técnicas generativas que atualmente encontram-se no comércio de consumo.

Em última análise, a fusão entre os rígidos deveres de transparência impostos pelo PL nº 2.338/2023 e as novas posturas institucionais adotadas pelas empresas podem indicar um futuro que o *design* gráfico dependerá de uma simbiose consciente, ética e regulada. O

ordenamento jurídico e as iniciativas de rotulação não buscam o isolamento tecnológico ou o atraso no processo computacional, mas sim a efetiva regulamentação do algoritmo frente às garantias constitucionais do valor social do trabalho.

Na prática, o Projeto de Lei nº 2.338/2023 consegue limitar a atuação da IA ao impor um sistema de governança preventiva e regras rígidas de prestação de contas para as empresas de tecnologia (Felix, 2023). A proposta legislativa obriga os fornecedores a realizarem uma avaliação de risco antes de colocarem suas ferramentas no mercado, documentando todo o processo de desenvolvimento para evitar abusos sistêmicos (Felix, 2023). Além disso, o projeto garante ao criador humano o direito de receber informações claras sobre o funcionamento dos algoritmos e o direito de solicitar a revisão ou intervenção humana sempre que uma decisão automatizada trazer impactos significativos aos seus interesses econômicos e autorais (Felix, 2023).

A imposição de limites regulatórios às plataformas de IA, somada ao reconhecimento econômico do *design* autêntico, é indispensável para restabelecer o equilíbrio de mercado. Dessa forma, garante-se que a inteligência artificial atue estritamente como um mecanismo de suporte à inventividade, resguardando a dignidade, a remuneração justa e o papel central do criador humano.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa buscou analisar os reflexos jurídicos e socioeconômicos decorrentes da expansão da inteligência artificial generativa sobre o mercado do *design* gráfico, sob a ótica dos riscos de plágio e dos desafios da responsabilidade civil no ordenamento brasileiro. Diante de um cenário de profunda transformação tecnológica, restou demonstrado que as ferramentas conceituais e normativas tradicionais enfrentam severas limitações para defender de forma eficiente o esforço criativo humano, gerando um esforço legislativo urgente para garantir a subsistência digna dos profissionais da indústria criativa.

No primeiro momento deste estudo, evidenciou-se que o paradigma da autoria no direito autoral brasileiro (Lei nº 9.610/98) permanece atrelado ao elemento da humanidade, exigindo a projeção da personalidade e da originalidade de uma pessoa natural para a concessão da tutela jurídica. Essa barreira dogmática cria uma ausência de proteção, uma vez que as artes generativas funcionam mediante a apropriação invisível de acervos existentes públicos e privados na internet.

No que tange à responsabilidade civil e à investigação prática do plágio algorítmico, o estudo demonstrou que a opacidade técnica dos sistemas de aprendizado de máquina constitui um obstáculo para as vítimas. Como o criador humano se encontra em extrema hipossuficiência técnica e financeira diante das grandes corporações de tecnologia, exigir a comprovação de culpa nos moldes tradicionais ou aplicar rigidamente as regras clássicas de evidência probatória torna-se uma medida ineficaz.

Desse modo, o trabalho reforça a urgência de se adotar mecanismos modernos que facilitem a defesa em juízo, com especial destaque para a inversão do ônus da prova proposta no debate regulatório, única ferramenta capaz de compelir as plataformas a demonstrarem a regularidade dos seus acervos e a eficiência dos seus filtros protetivos.

Somente através dessa tutela coordenada será possível resguardar as garantias constitucionais do valor social do trabalho, assegurando um sistema equilibrado onde a tecnologia atue estritamente como a de ampliação da engenhosidade humana, e o mercado de consumo preserve, com dignidade e justiça, o espaço soberano e o sustento do artista humano.

Diante disso, uma das proposições concretas deste estudo é a aplicação prática da teoria dualista e da natureza híbrida dos direitos autorais para segmentar as punições no ambiente virtual. Enquanto os danos patrimoniais causados pela reprodução em massa de portfólios podem ser resolvidos com indenizações financeiras e o pagamento de *royalties* pelas *Big Techs*, a proteção deve alcançar também os direitos morais do designer gráfico, que são inalienáveis e irrenunciáveis. Isso significa que as plataformas precisam respeitar o direito de paternidade e a integridade da obra, garantindo que o nome do artista original permaneça vinculado ao sistema e proibindo que os algoritmos copiem estilos de forma predatória para gerar lucros sem autorização expressa.

Além disso, propõe-se a implementação obrigatória de mecanismos rígidos de observância digital e governança ética por parte das grandes corporações de tecnologia. As empresas provedoras de IA devem ser compelidas a realizar avaliações de risco contínuas e auditorias transparentes em seus bancos de dados antes de lançarem suas ferramentas no mercado, evitando o uso de dados protegidos.

Esses programas de conformidade algorítmica também devem incluir a criação de filtros protetivos eficazes e canais diretos para que os designers possam gerenciar o uso de suas criações, aplicando políticas que barrem imitações e impeçam práticas antiéticas de mercado que causem prejuízos à indústria criativa humana.

REFERÊNCIAS

ADOBE. Adobe adota o rótulo criado sem IA. **Fast Company Brasil**, 2025. Disponível em: <https://fastcompanybrasil.com/design/adobe-adota-o-rotulo-criado-sem-ia/>. Acesso em: 23 mai. 2026.

BARROSO, Luís Roberto. Inteligência artificial: promessas, riscos e regulação. Algo de novo debaixo do sol. *Revista de Direito Público*, v. 20, n. 106, 2023. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rdp/a/n89PjvWXTdthJJKwb6TtYXy/>. Acesso em: 6 jun. 2026.

BBC NEWS BRASIL. O temor dos ilustradores que já têm empregos e desenhos ‘roubados’ por inteligência artificial. **BBC News Brasil**, tecnologia, 2023. Disponível em:

<https://www.bbc.com/portuguese/articles/c77lnezy1l3o>. Acesso em: 23 mai. 2026.

BRANCO JÚNIOR, Sérgio Vieira. *Direitos Autorais na Internet e o Uso de Obras Alheias*. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2007.

BRASIL. Congresso Nacional. Senado Federal. **Projeto de Lei nº 2.338, de 2023**. Dispõe sobre o desenvolvimento, o fomento e o uso ético e responsável da inteligência artificial.

Texto do Autógrafo. Brasília: Senado Federal, 2025. Disponível em:

<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/157233>. Acesso em: 22 mai. 2026.

BRASIL. **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998**. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre os direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, [1998]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm. Acesso em: 20 mai. 2026.

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

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm. Acesso em: 20 mai. 2026.

FELIX, Hiago Marcelo Arruda; MEDEIROS, Orione Dantas de. Inteligência artificial e teoria do risco no projeto de Lei nº 2.338/2023. **RECIMA21 – Revista Científica Multidisciplinar**, Araruama, v. 4, n. 11, p. 1-21, 2023.

FERRO, Vanessa Silva. **As obras artísticas geradas pela inteligência artificial: considerações e controvérsias**. 2019. Dissertação (Mestrado em Direito) - Faculdade de Direito, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

JOTA. Folha processa OpenAI para que reportagens não sejam usadas pelo ChatGPT. Jota, Justiça, 2024. Disponível em:

<<https://www.jota.info/justica/folha-processa-openai-para-que-reportagens-nao-sejam-usadas-pelo-chatgpt>>. Acesso em: 06 jun. 2026.

KROSKOSZ, Marcelo. **Plágio acadêmico**: um problema da contemporaneidade. São Paulo: Saraiva, 2012.

LOBO, Fabio. Plágio: por que não copiar textos e como proteger um site? **Blog do Fabio Lobo**, 2023. Disponível em: <https://www.fabiolobo.com.br/plagio-copiar-textos.html>. Acesso em: 15 out. 2025.

MOÇO, Maria Filipa. **Inteligência Artificial Generativa e o Direito de Autor nas Indústrias Criativas**. 2025. Dissertação (Mestrado em Direito) - Faculdade de Direito, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2025.

MORAES, Rodrigo. O plágio na pesquisa acadêmica: a proliferação da desonestidade intelectual. **Revista do IAB**, Salvador, [edição especial], p. 343-363, 2004.

POLL, Renata Espindola; CASTILHOS, Aline Pires de Souza Machado de; SOHNGEN, Clarice Beatriz da Costa. O Dilema dos Direitos Autorais: a Questão da Propriedade Intelectual das Obras Geradas pela IA. **Pensar**, Fortaleza, v. 30, p. 1-12, fev. 2025.

ROCHA, Allan de Souza *et al.* A proteção ao direito do autor e a interpretação do artigo 11 da Lei nº 9.610/98 frente às novas tecnologias. **Revista de Direito Autoral**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 2, p. 45-68, 2022.

SANTAELLA, Lucia. A Inteligência Artificial sob a égide da ética. *Cronos: Revista da Pós-Grad. em Ciências Sociais*, UFRN, Natal, v. 26, n. 1, p. 7-19, jan./jun. 2025.

SAWAYA, Márcia Regina. **Dicionário de informática e internet**. São Paulo: Nobel, 1999.

SCHIRRU, L. **A Inteligência Artificial e o Direito Autoral: primeiras reflexões e problematizações**. Boletim do GEDAI, Edição de Agosto, 2016.

TEIXEIRA, Inês. O impacto da inteligência artificial na criação de conteúdos. **TrendsHub**, Portugal, n. 5, p. 10-18, 2025.

TI INSIDE. 27% das empresas brasileiras têm regras para uso de inteligência artificial. **TI Inside**, inovação, 03 dez. 2025. Disponível em: <https://tiinside.com.br/03/12/2025/27-das-empresas-brasileiras-tem-regras-para-uso-de-inteligencia-artificial/>. Acesso em: 23 mai. 2026.

VENANCIO JÚNIOR, Sergio José. **Convivendo com o presente permanente: poéticas em inteligências artificiais**. 2024. Tese (Doutorado em Artes Visuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2024.