

Universidade de Brasília
Faculdade de Direito
Curso de Graduação em Direito

Lucas Jobim Santi

Autoria em crise: fundamentos filosóficos da criação e a proteção autoral das obras artísticas geradas com inteligência artificial

Brasília
2026

Lucas Jobim Santi

Autoria em crise: fundamentos filosóficos da criação e a proteção autoral das obras artísticas geradas com inteligência artificial

Trabalho de conclusão de curso apresentada à Faculdade de Direito (FD) da Universidade de Brasília (UnB) como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Direito.

Orientador: Professor Doutor Rafael Gomiero Pitta

Brasília
2026

Lucas Jobim Santi

Autoria em crise: fundamentos filosóficos da criação e a proteção autoral das obras artísticas geradas com inteligência artificial

Trabalho de conclusão de curso apresentada à Faculdade de Direito (FD) da Universidade de Brasília (UnB) como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Direito.

Orientador: Professor Doutor Rafael Gomiero Pitta

Data da aprovação:

Rafael Gomiero Pitta — Orientador
Doutor em Ciência Jurídica

João Victor Tocantins — Membro da Banca
Mestre em Direito

Cecília Alberton Coutinho Silva — Membro da Banca
Mestre em Direito

Brasília
2026

AGRADECIMENTOS

Não poderia começar meus agradecimentos de outra forma, senão agradecendo à minha família. À minha mãe, agradeço por toda a estrutura afetiva que me permitiu chegar até aqui. Espero um dia poder retribuir todas suas noites mal dormidas, todos os alarmes de madrugada para me levar à escola, e todos os pequenos e grandes gestos que me possibilitaram seguir este caminho. Ao meu pai, agradeço igualmente pelas retomadas de rota que me orientou a tomar durante este início de vida profissional, por ter me convencido a permanecer em Brasília para cursar Direito, e por sempre ter priorizado a mim e à minha irmã. À minha irmã Luísa, agradeço por ter me acompanhado durante toda essa trajetória, desde a época em que levava VHSs de filmes para o maternal, até o momento que passei a levar vade mecuns e doutrinas jurídicas para a faculdade. Em meio a discussões e pecuinhas, comuns em toda relação de irmãos, foi ótimo crescer ao seu lado. Agradeço ainda aos meus avós Romeu e Ruth, que, apesar de não estarem mais aqui, me influenciaram, de uma forma ou de outra, a seguir pelo caminho do Direito.

Estes agradecimentos também não estariam completos se não gastasse algumas linhas para falar dos amigos. Aos meus amigos do ensino médio, Augusto, Bernardo, Fernanda, Helena, Lucas, Marcelo, Matheus e Thomé, agradeço por estarem presentes durante toda essa trajetoria, desde o momento em que decidi cursar Direito. Aos amigos que fiz (ou reencontrei) no caminho, em especial Andressa, Arthur, Caren, Enzo, Guilherme, Gustavo, Heron, Izadora, João Henrique, João Marcelo, João Neto, e Vitor, agradeço por terem me oferecido uma nova família na faculdade. Guardarei as conversas de bar, as festas universitárias, os happy hours da UnB e (principalmente) os PagoDirs como alguns dos melhores momentos que já vivenciei.

Não poderia deixar de reservar um espaço para agradecer minha namorada, Gabriela, que conheci também neste período de faculdade e que esteve ao meu lado em cada uma dessas etapas. Foram três anos dividindo as angústias de cada semestre, os ciclos de estudo para concurso, as tardes em que o cansaço falava mais alto do que qualquer argumento jurídico — e ela esteve presente em todos eles, com um carinho que espero poder retribuir. Agradeço ainda à sua família, que desde cedo me recebeu com uma generosidade que me fez sentir muito menos como visita e muito mais como parte da casa.

Não menos importante, agradeço à UnB. Entrei por essas portas carregando muitas certezas, mas saio com muito mais perguntas — o que, aprendi ao longo do caminho, é exatamente o sinal de que algo funcionou. Foram cinco anos de contato com ideias, pessoas e experiências que alargaram consideravelmente a forma como enxergo o mundo. Longe de ser apenas um lugar de estudos, foi também o espaço onde conheci algumas das pessoas mais importantes que já cruzaram o meu caminho, e onde percebi que a formação que mais importa acontece tanto fora quanto dentro das salas de aula. Não poderia ter escolhido lugar melhor para atravessar essa transição para vida adulta.

Por fim, agradeço a todos que, de formas que nem sempre soube reconhecer no momento, contribuíram para que este trabalho existisse. Que ele seja, de alguma forma, à altura do que recebi.

RESUMO

A presente pesquisa investiga como deve ser tratada juridicamente a autoria das obras produzidas com o auxílio de sistemas de inteligência artificial generativa. Adota-se metodologia predominantemente qualitativa, fundada em levantamento bibliográfico e pesquisa documental, articulando a análise hermenêutica de conceitos filosóficos e categorias jurídicas, o método comparativo entre as tradições francesa, anglo-saxã, britânica e alemã, e a análise interdisciplinar entre ciência da computação, filosofia da arte e direito autoral. Demonstra-se, inicialmente, que os sistemas generativos operam por recombinação estatística de padrões, desprovidos de compreensão, intencionalidade e experiência subjetiva; em seguida, que diversas tradições estéticas convergem em identificar tais elementos como constitutivos da criação genuína; e, por fim, que os regimes autorais pressupõem estruturalmente o criador humano. A análise revela que a inteligência artificial não pode ser reconhecida como autora — não em razão de uma escolha legislativa contingente, mas porque os fundamentos filosóficos que historicamente estruturaram a noção de criação artística e autoria são os mesmos que alicerçam os critérios jurídicos dos principais regimes de proteção autoral. Conclui-se que, afastadas as hipóteses de atribuição de autoria ao próprio sistema, aos desenvolvedores, às empresas, aos titulares das obras de treinamento e ao domínio público generalizado, o usuário que exerce interferência criativa verificável é o titular preferencial dos direitos, propondo-se mecanismos regulatórios para a operacionalização dessa proteção.

Palavras-Chave: direito autoral; inteligência artificial; autoria; filosofia da arte; criação artística.

ABSTRACT

This research investigates how the authorship of works produced with the aid of generative artificial intelligence systems should be legally treated. It adopts a predominantly qualitative methodology, based on bibliographic and documentary research, articulating the hermeneutic analysis of philosophical concepts and legal categories, the comparative method among the French, Anglo-American, British, and German traditions, and the interdisciplinary analysis among computer science, philosophy of art, and copyright law. It is first demonstrated that generative systems operate through the statistical recombination of patterns, devoid of understanding, intentionality, and subjective experience; subsequently, that several aesthetic traditions converge in identifying such elements as constitutive of genuine creation; and, finally, that copyright regimes structurally presuppose the human creator. The analysis reveals that artificial intelligence cannot be recognized as an author — not because of a contingent legislative choice, but because the philosophical foundations that historically structured the notion of artistic creation and authorship are the same ones that underpin the legal criteria of the main copyright protection regimes. It concludes that, once the hypotheses of attributing authorship to the system itself, to developers, to companies, to the holders of training works, and to a generalized public domain are set aside, the user who exercises verifiable creative interference is the preferential holder of the rights, proposing regulatory mechanisms to operationalize this protection.

Keywords: copyright; artificial intelligence; authorship; philosophy of art; artistic creation.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 11
2 A TRAJETÓRIA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E OS FUNDAMENTOS DA GERAÇÃO ALGORÍTMICA 16
2.1 A imaginação do artificial: antecedentes míticos, filosóficos e mecânicos 17
2.2 O nascimento da inteligência artificial como campo científico: de turing a dartmouth 19
2.3 Fundamentos técnicos: redes neurais, aprendizado de máquina e aprendizado profundo 22
2.4 Inteligência artificial generativa: a arquitetura *transformer*, os modelos de linguagem e a natureza da geração algorítmica 26
3 A CRIAÇÃO ARTÍSTICA E SEUS PRESSUPOSTOS FILOSÓFICOS 31
3.1 A criação como ato cognoscitivo: forma, *techne* e compreensão 32
3.1.1 Aristóteles: *mimesis*, *techne* e o princípio ativo da criação 32
3.1.2 Hegel: o Espírito, o Ideal e a arte como autoconhecimento 37
3.1.3 Searle, o Quarto Chinês, e articulação com Hegel e Aristóteles 40
3.2 A criação como liberdade: gênio, jogo e autonomia criadora 43
3.2.1 Kant: o belo, o sublime e o gênio 43
3.2.2 Schiller: o impulso lúdico e a arte como plenitude humana 47
3.2.3 Convergências entre Kant e Schiller 49
3.3 A criação como experiência encarnada: corpo, sofrimento e perspectiva 50
3.3.1 Schopenhauer: Vontade, sofrimento e o sujeito puro do conhecimento 50
3.3.2 Nietzsche: apolíneo, dionisíaco e a arte como afirmação de uma perspectiva encarnada 53
3.3.3 Dewey: experiência, expressão e a arte como comunicação 57
3.3.4 Dreyfus e Nagel: o corpo e a subjetividade como condições irredutíveis 59
3.4 A criação como acontecimento histórico: mundo, aura e resistência 61
3.4.1 Heidegger: a obra de arte como instauração de mundo e desvelamento de verdade 61
3.4.2 Benjamin: aura, história e a obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica .. 66
3.4.3 Adorno: razão instrumental, indústria cultural e a resistência da arte autêntica 69
3.4.4 Hesmondhalgh: a força autoral residual nas indústrias culturais 71
3.5 A distinção entre criação e geração: fundamentos filosóficos convergentes e objeções contemporâneas 72
4 OS REGIMES JURÍDICOS DE PROTEÇÃO AUTORAL E A CENTRALIDADE DO CRIADOR HUMANO 79
4.1 O quadro normativo internacional: convenção de Berna, trips e o silêncio

estrutural sobre o autor 80
4.2 O droit d'auteur francês e o sistema brasileiro: personalidade, criação e a irredutibilidade do autor humano 84
4.2.1 O sistema francês: da teoria da personalidade à impossibilidade estrutural da autoria algorítmica 84
4.2.2 O sistema brasileiro: herança francesa, especificidades normativas e a centralidade da pessoa física 90
4.3 O copyright anglo-saxão: utilitarismo, originalidade e os limites da autoria algorítmica 92
4.4 A exceção britânica contemporânea: obras geradas por computador e os limites do pragmatismo legislativo 105
4.5 Convergências entre os sistemas 108
5 ALTERNATIVAS REGULATÓRIAS PARA A PROTEÇÃO AUTORAL DE OBRAS PRODUZIDAS COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL 112
5.1 A inteligência artificial como sujeito de direitos autorais 114
5.2 Os desenvolvedores dos sistemas de inteligência artificial 116
5.3 As empresas proprietárias dos sistemas de inteligência artificial 120
5.4 Os titulares das obras utilizadas no treinamento dos sistemas de ia 123
5.5 O domínio público como solução residual 129
5.6 O usuário como titular preferencial: interferência criativa como critério de autoria 134
5.6.1 Fundamentos Filosóficos 134
5.6.2 Fundamentos Jurídicos 136
5.6.3 O Critério da Interferência Criativa: Definição e Operacionalização 139
5.6.4 Suporte em Práticas Industriais e Regulatórias 144
5.6.5 Operacionalização Normativa: o Aprimoramento do PL 2.338/2023 e a Harmonização Internacional 148
5.7 Síntese conclusiva 150
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS 154

1 INTRODUÇÃO

A criação artística acompanha a história humana desde seus primórdios. Datadas de aproximadamente 17 mil anos, as pinturas rupestres da Caverna de Lascaux, localizada no sudoeste da França, figuram entre as mais célebres manifestações artísticas do Paleolítico. Nas paredes de suas galerias, humanos representaram animais, caçadas e figuras que compunham o horizonte sensível de sua existência — como se, ao transpor para a pedra aquilo que vivenciavam, pudessem de algum modo apreendê-lo, nomeá-lo e conferir-lhe significado[1]. A arte surge, assim, não apenas como ornamento, mas como seu instrumento de inteligibilidade, um gesto primordial de interpretação, ordenação e significação da experiência humana.

Essa relação entre criação artística e compreensão encontra eco em diversas tradições mitológicas que, séculos antes da ciência moderna, já antecipavam o impulso que hoje anima a inteligência artificial (IA): compreender a mente humana (e sua experiência) por meio da criação de seres que a repliquem. Não por acaso, diversas tradições mitológicas retratam o desejo humano de criar seres artificiais capazes (ao menos teoricamente) de replicar nosso funcionamento cognitivo — como os autômatos de Hefesto, o Golem da cultura judaica, ou até mesmo a famosa narrativa de Frankenstein, de Mary Shelley — evidenciando uma constante tentativa de compreender, por meio da criação, nossa mente e sua experiência sensorial.

Essa busca por replicar a inteligência humana atravessou séculos e migrou para o campo científico no século XX. Alan Turing, por muitos considerado o pai da computação, ainda em 1950 questionou se máquinas poderiam se comportar de maneira inteligente[2], inaugurando reflexões que ultrapassavam a engenharia e alcançavam a filosofia, a psicologia e a lógica. A partir de 1956, com a Conferência de Dartmouth, em que fora cunhado o termo “Inteligência Artificial”, surgiram as primeiras tentativas sistemáticas de criar máquinas que simulassem a cognição humana.

---

[1] Sobre a necessidade humana de acessar o mundo por meio de formas simbólicas, ver CASSIRER, Ernst. *An Essay on Man:* An Introduction to a Philosophy of Human Culture. New Haven: Yale University Press, 1944. Disponível em: https://archive.org/details/essayonmanintrod00cass Acesso em: 29 maio 2026 e DISSANAYAKE, Ellen. *Homo Aestheticus:* Where Art Comes From and Why. New York: Free Press, 1992. Disponível em: https://archive.org/details/homoaestheticusw00diss Acesso em: 29 maio 2026

[2] “Inteligência”, neste sentido de Turing, compreendida como comportamento indistinguível do humano, o qual seria verificado por meio do célebre “jogo da imitação”. Para maior profundidade, ver: TURING, Alan. Computing Machinery and Intelligence. *Mind*, v. 59, n. 236, 1950. DOI https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433 Disponível em: https://academic.oup.com/mind/article/LIX/236/433/986238 Acesso em: 26 maio 2026.

No entanto, somente no início do século XXI, com o avanço exponencial da capacidade computacional, o desenvolvimento de técnicas de *machine learning* e *deep learning* e a possibilidade de processar bilhões de dados em velocidade inédita, a IA atingiu patamar que a aproximou das expectativas iniciais de seus idealizadores. Ainda assim, foi apenas a partir da década de 2020 que a IA passou a ocupar definitivamente o debate público e a transformar, de maneira perceptível, o mercado de trabalho, a produção artística e as interações sociais.

Com a ampliação da capacidade computacional disponível, com GPUs mais potentes, novas arquiteturas e métodos de paralelização que reduziram drasticamente o custo do treinamento, a IA rapidamente se popularizou, especialmente com sistemas de IA generativa, que passaram a produzir textos, imagens, vídeos e sons com coerência e estética comparáveis às produções humanas. Neste contexto, se antes a inteligência artificial fora compreendida como consequência deste desejo de compreendermos a mente humana por meio da criação intelectual, o intenso desenvolvimento tecnológico dos últimos anos acabou por tensionar a própria concepção histórica de que a criação artística seria fruto exclusivo da experiência subjetiva humana, uma vez que a máquina se assemelha cada vez mais, ao menos no nível das aparências, à mente humana.

Neste movimento de vertiginoso desenvolvimento e popularização da IA generativa, a distinção entre "criar" e "gerar", bem como as respectivas consequências jurídicas e filosóficas, tornaram-se, assim, um dos pontos mais sensíveis do debate contemporâneo sobre os limites da criatividade algorítmica. O impacto imediato foi percebido em setores criativos, como cinema, música, publicidade, literatura e design. Em 2023, a greve do Writers Guild of America tornou-se símbolo internacional dessa tensão[3]. A greve, uma das mais longas da história de Hollywood, incluiu pautas específicas relacionadas à IA, como a vedação ao uso de sistemas generativos para criação de roteiros sem supervisão humana, a proibição de treinar modelos com obras protegidas por direitos autorais sem autorização e a garantia de que roteiristas humanos permaneceriam como autores principais das produções cinematográficas, exigindo que estúdios não utilizassem IA para analisar, decompor e reaproveitar obras pré-existentes como base para novas narrativas.

---

[3] WRITERS GUILD OF AMERICA NEGOTIATING COMMITTEE. [correspondência] *WGA on Strike:* Our negotiation with the studios and streamers has failed to reach an agreement. We are on strike. [S.l.], 1 maio 2023. 1 carta. Disponível em: https://www.wgacontract2023.org/announcements/wga-on-strike. Acesso em: 26 maio 2026.

Este episódio — dentre tantos outros que aconteceram nos últimos anos — evidencia a capacidade dos algoritmos de replicar elementos estéticos identificáveis, não apenas desafiando a economia do setor artístico — com o crescente temor de substituição de funções historicamente humanas —, mas também suscitando questões estruturais sobre autoria, originalidade e criação artística. Surge então um questionamento ainda não respondido de forma definitiva: como deve ser compreendida a autoria no contexto das obras produzidas com o uso de Inteligência Artificial? Seria possível reconhecer autoria a sistemas de Inteligência Artificial, conferindo-lhes direitos autorais sobre as obras que produzem? Caso a IA não possa ser considerada autora, a quem deve ser atribuída a autoria dessas obras? Aos usuários dos sistemas de IA? Aos desenvolvedores destes serviços? Às empresas proprietárias destes sistemas? Ou deveriam estas obras pertencer ao domínio público, sem qualquer tipo de proteção autoral, uma vez que não se verifica a presença de um autor como tradicionalmente concebemos?

As respostas a essas indagações exigem análise interdisciplinar, pois envolvem, de um lado, os pressupostos técnicos e científicos acerca do funcionamento da IA; de outro, os fundamentos filosóficos que historicamente definiram o que se entende por criação artística e autoria; e, finalmente, os limites jurídicos dos regimes autorais contemporâneos, estruturados tradicionalmente em torno da figura do criador humano e da proteção de sua personalidade. Dessa forma, observar os limites da criatividade algorítmica e sua compatibilidade com os fundamentos filosóficos e jurídicos que alicerçam a concepção de autoria — bem como sua proteção —, demanda revisitar conceitos de cognição, expressão e criatividade e avaliar a compatibilidade desses elementos com sistemas baseados em correlações estatísticas e aprendizado de máquina. Somente após esse desenvolvimento é possível analisar criteriosamente o enquadramento jurídico das obras produzidas por IA e propor critérios regulatórios consistentes, considerando tanto a proteção dos titulares de direitos quanto o incentivo à inovação tecnológica e a criação artística.

A diversidade de áreas envolvidas exige criteriosa seleção teórico-metodológica. A metodologia empregada é predominantemente qualitativa, com base em levantamento bibliográfico e pesquisa documental. Do ponto de vista metodológico, articulam-se três procedimentos complementares: a análise hermenêutica de conceitos filosóficos e categorias jurídicas, reinterpretados à luz do fenômeno contemporâneo da geração algorítmica de obras; o método comparativo, empregado para contrastar os principais sistemas de proteção autoral

quanto aos seus pressupostos, requisitos de autoria e compatibilidade com obras produzidas por IA; e a análise interdisciplinar, que integra referenciais da ciência da computação, da filosofia da arte e do direito autoral para construir uma compreensão articulada do problema de pesquisa.

A abordagem crítica orienta a investigação no sentido de não tomar como pressupostos naturais as categorias jurídicas vigentes, mas de submetê-las ao exame de sua adequação frente às transformações tecnológicas contemporâneas. Foram utilizados autores clássicos e contemporâneos das áreas da Estética, ciência da computação e Direito Autoral, incluindo documentos normativos, tratados internacionais, relatórios técnicos e casos concretos envolvendo IA.

Da Estética — ramo da filosofia dedicado ao estudo da experiência sensível, da percepção, da beleza, da forma artística e dos modos pelos quais o ser humano atribui significado às obras de arte —, foram utilizados autores como Aristóteles, Kant, Schopenhauer, Nietzsche, Dewey, Schiller, Adorno, Heidegger, Benjamin, bem como outros pensadores relevantes, cujos conceitos de sensibilidade, gênio, vivência estética, vontade criadora e historicidade contribuem para delimitar as características nucleares da criação. Foram utilizados diferentes pensadores justamente para traçarmos um panorama histórico aprofundado, que nos permita identificar traços teóricos consolidados, mesmo em doutrinas filosóficas antagônicas entre si. No campo da ciência da computação, recorre-se a documentos técnicos, relatórios e literatura especializada — com menção às bibliografias de Mitchell Melanie, Nick Bostrom, Ryan Abbott, bem como para os pesquisadores brasileiros Diogo Cortiz e Fabiano Hartmann Peixoto — como forma de explicar o funcionamento dos sistemas generativos, para que possamos compará-lo com o processo cognitivo e criativo natural humano.

Já no campo jurídico, a análise requer examinar as grandes tradições que moldaram o Direito Autoral contemporâneo, com destaque para a doutrina francesa, adotada no Brasil, que compreende os direitos autorais como projeção da personalidade humana, enfatizando os direitos morais do autor, sua ligação com a obra; e para a doutrina anglo-saxã, centrada na lógica econômica do copyright, concebendo a obra como bem passível de exploração patrimonial e protegendo o autor como agente produtivo, em perspectiva utilitarista. Embora distintos, ambos os sistemas pressupõem a figura humana como núcleo criativo, dotado de intencionalidade, subjetividade e inserção sociocultural. Nesse sentido, será necessário verificar até que ponto a IA pode — ou não — enquadrar-se nesses modelos jurídicos.

A base será construída a partir de doutrinadores como Gustavo Tepedino, Fábio Ulhoa Coelho, José Carlos Costa Netto, autores internacionais como Daniel J. Gervais, Jane Ginsburg, Pam Samuelson, Mark Lemley, documentos normativos internacionais (Convenção de Berna, TRIPS, WIPO), entendimentos jurisprudenciais brasileiros e internacionais, bem como leis e projetos legislativos que tratem de IA e direitos autorais. Essas referências foram selecionadas por representarem linhas consolidadas de interpretação sobre criatividade, autoria, proteção jurídica e desafios contemporâneos trazidos pelas tecnologias digitais.

Com base nesses referenciais, a presente pesquisa tem como objetivo geral analisar como deve ser tratada juridicamente a autoria de obras artísticas produzidas com o uso de Inteligência Artificial. Como objetivos específicos, busca-se: a) analisar o funcionamento técnico da IA e sua relação com conceitos de criatividade e cognição; b) examinar concepções filosóficas que fundamentam a noção de criação artística e autoria; c) identificar e interpretar os requisitos jurídicos de autoria nas principais tradições contemporâneas; d) avaliar a compatibilidade — ou incompatibilidade — entre tais requisitos e as obras produzidas com IA; e) examinar alternativas de titularidade, incluindo usuário, desenvolvedor, empresa, titulares das obras usadas no treinamento, o domínio público, ou o próprio sistema de IA; e f) propor diretrizes normativas para a regulação jurídica e proteção autoral das obras geradas com IA.

Cumpre delimitar, desde já, o objeto desta investigação: trata-se do direito de autor — espécie do gênero propriedade intelectual —, e não da propriedade industrial. As patentes, as marcas e os desenhos industriais, regidos por lógica deliberadamente utilitária e impessoal, permanecem fora do escopo deste trabalho, cuja análise se concentra na proteção que o ordenamento reserva às criações do espírito enquanto expressão de uma personalidade criadora.

Neste sentido, o primeiro capítulo busca apresentar evolução histórica da IA, desde seus mitos fundadores até os avanços científicos do século XX, detalhando o funcionamento de redes neurais, *machine learning, deep learning*, a emergência dos modelos generativos e buscando investigar as convergências e distinções entre o processo cognitivo humano e o funcionamento dos sistemas de IA que buscam replicar a lógica humana, abordando as problemáticas de intencionalidade, subjetividade e autonomia criativa na geração algorítmica. O segundo capítulo aborda as concepções filosóficas de criação e autoria por meio de diferentes teóricos do ramo da Estética, destacando critérios como intencionalidade, expressividade e experiência sensível, elementos que historicamente fundamentaram a noção de obra de arte. A partir desses

referenciais, discute-se a compatibilidade — ou a falta desta — entre tais critérios e o processo de geração algorítmica desenvolvido pelos sistemas de IA.

Já o terceiro capítulo examina o regime jurídico dos direitos autorais, analisando as diferenças e convergências entre as tradições jurídicas, bem como seus antecedentes filosófico-estéticos. Analisa-se, por meio de doutrinas jurídicas, casos jurisprudenciais contemporâneos e propostas de regulamentação jurídica — tanto no Brasil como internacionalmente —, a definição legal de autor, a centralidade da pessoa humana e as controvérsias recentes envolvendo obras produzidas com IA, investigando as intersecções entre as criações artificiais e aquelas tradicionalmente protegidas por direitos autorais.

Por fim, o quarto capítulo avalia alternativas regulatórias para obras produzidas com IA. Examina-se a possibilidade de atribuição de direitos ao usuário, ao desenvolvedor dos sistemas de IA, à empresa responsável pelo modelo, ao titular das obras utilizadas para treinamento, a hipótese de domínio público, ou a possibilidade da própria IA ser considerada autora, com base nos estudos filosóficos e jurídicos compreendidos nos capítulos anteriores. São analisados riscos, vantagens e impactos econômicos e sociais de cada modelo, visando a manutenção da centralidade da pessoa humana, bem como o constante desenvolvimento da tecnologia.

Dessa forma, o presente trabalho pretende contribuir para a compreensão dos desafios normativos trazidos pela IA generativa, oferecendo uma análise sólida que articula filosofia, tecnologia e Direito, e que auxilie na construção de critérios seguros para a proteção autoral em um contexto de acelerada transformação tecnológica. Em um momento histórico no qual a fronteira entre criação humana e produção algorítmica se torna cada vez mais tênue, compreender tais tensões é fundamental para garantir segurança jurídica, proteger criadores e orientar o desenvolvimento ético e responsável da inteligência artificial.

2 A TRAJETÓRIA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E OS FUNDAMENTOS DA GERAÇÃO ALGORÍTMICA

Como afirmado anteriormente, a tentativa de criar seres artificiais capazes de replicar funções cognitivas humanas não é um fenômeno exclusivo da modernidade. Ao contrário, ela atravessa milênios de produção mitológica, literária e tecnológica, revelando um impulso recorrente da civilização de compreender a mente humana por meio de sua reprodução artificial. Examinar esses antecedentes não constitui mero exercício de erudição histórica, mas sim um

estudo necessário em prol de identificar os pressupostos filosóficos que subjazem à ideia de inteligência artificial e que, como se demonstrará ao longo deste capítulo, permanecem operantes no debate contemporâneo sobre produção algorítmica e autoria.

2.1 A imaginação do artificial: antecedentes míticos, filosóficos e mecânicos

Segundo a tradição judaica, o mito do Golem, presente em textos da Cabala e consolidado na narrativa associada ao Rabino Judah Loew ben Bezalel, de Praga, no século XVI, o Golem é uma criatura moldada em argila e animada por meio de rituais e inscrições sagradas. Esta criatura, segundo o mito, é concebida como um ser que executa instruções e tarefas sem compreendê-las (o que se aproxima estruturalmente do funcionamento dos sistemas de inteligência artificial contemporâneos, que processam dados e geram outputs sem qualquer forma de compreensão semântica, conforme veremos em breve) e, em algumas versões da narrativa, adquire força e capacidade de ação que excedem as intenções de seu criador, tornando-se potencialmente perigoso e exigindo desativação.

Ainda nesta esteira, uma das narrativas mais conhecidas acerca da tentativa de replicar a cognição humana se dá na obra *Frankenstein; or, The Modern Prometheus*, de Mary Shelley, publicada em 1818[4]. No entanto, se nos mitos antigos a criação de seres artificiais era atribuída a divindades ou a poderes místicos — uma vez que a tentativa humana de usurpar prerrogativas criadoras divinas era tida com desconfiança e frequentemente com punição (como ilustra o mito de Prometeu, condenado por Zeus a um suplício eterno por ter concedido aos humanos o fogo, símbolo do conhecimento técnico e da capacidade transformadora) —, a narrativa de Shelley situa o ato criador no âmbito da ciência. Victor Frankenstein é um estudante de filosofia natural que, valendo-se de conhecimentos anatômicos e químicos, anima uma criatura composta de matéria orgânica. Assim, a narrativa retoma, em muitos aspectos, os mitos apresentados, como evidencia seu subtítulo — *The Modern Prometheus* —, que explicita a continuidade com a tradição mitológica ao mesmo tempo em que assinala a ruptura: o fogo prometeico não é mais divino, mas científico[5].

---

[4] SHELLEY, Mary. *Frankenstein;* or, The Modern Prometheus. London: Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones, 1818.

[5] Como observa Mellor, o subtítulo de Shelley vincula deliberadamente a narrativa à tradição prometeica, ao mesmo tempo em que seculariza o ato criador. Ver: MELLOR, Anne K. *Mary Shelley:* Her Life, Her Fiction, Her Monsters. New York: Methuen, 1988.

O diálogo de *Frankenstein* com o presente estudo é evidente. De um lado, a obra formula com notável clareza o dilema ético da criação autônoma: a criatura de Frankenstein, dotada de sensibilidade, linguagem e capacidade de sofrimento, reivindica reconhecimento e direitos — inclusive o direito à companhia e à felicidade —, confrontando seu criador com as consequências imprevistas de seu ato. Essa estrutura narrativa antecipa, em registro literário, questões que hoje permeiam o debate sobre personalidade jurídica e subjetividade de sistemas de IA e sobre os limites da responsabilidade dos desenvolvedores. De outro lado, a criatura de Shelley, apesar de sua sofisticação, permanece fundamentalmente dependente de seu criador e desprovida de inserção social autônoma — o que, paradoxalmente, a aproxima mais da condição dos sistemas de IA contemporâneos do que os mitos anteriores sugeriam.

Contemporaneamente a Shelley, o ambiente intelectual europeu já se encontrava profundamente marcado pelo paradigma mecanicista inaugurado por René Descartes no século XVII. Na obra *Traité de l'homme* (publicada postumamente em 1662)[6], Descartes propôs que o corpo humano — e, por extensão, o corpo animal — opera como uma máquina complexa, governada por leis mecânicas[7]. Para Descartes, a diferença essencial entre o ser humano e os animais não reside no corpo, mas na *res cogitans* — a substância pensante, imaterial e indivisível, que constitui a alma racional e que, segundo o filósofo, é exclusiva do ser humano[8]. Os animais, desprovidos de alma racional, seriam autômatos naturais, cujas ações, por mais complexas que pareçam, não envolvem pensamento genuíno.

Essa distinção cartesiana entre mecanismo corporal e pensamento genuíno acabou por estabelecer o quadro conceitual dentro do qual — séculos depois — se formularia a pergunta central: pode uma máquina pensar? Para Descartes, a resposta era inequivocamente negativa, precisamente porque o pensamento pertence a uma substância ontologicamente distinta da matéria. No entanto, ao demonstrar que o corpo humano pode ser descrito em termos mecânicos, Descartes torna pensável — contra a sua própria ontologia — a hipótese do comportamento inteligente poder ser inteiramente explicado em termos de processos físicos e mecânicos, tornando a construção de máquinas inteligentes, ao menos em princípio, possível.

---

[6] DESCARTES, René. *L'Homme:* et la formation du fœtus. Avec les remarques de Louis de La Forge. 2 ed. Paris: Theodore Girard, 1677. Disponível em: https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k8707201k/f5.item# Acesso em: 26 maio 2026

[7] ADAM, Charles; TANNERY, Paul (ed.). *Œuvres de Descartes*. Vol. XI. Paris: Léopold Cerf, 1909. Disponível em: https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k3411471k/f13.item Acesso em: 26 maio 2026

[8] DESCARTES, René. *Meditações sobre Filosofia Primeira*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2004.

É essa tensão interna ao cartesianismo que será explorada, de maneiras distintas, tanto pelos construtores de autômatos do século XVIII quanto pelos fundadores da inteligência artificial no século XX.

Neste sentido, o século XVIII, período do Iluminismo e da consolidação da filosofia mecanicista, assistiu à construção de autômatos mecânicos de sofisticação sem precedentes, que materializaram — ainda que parcialmente — o programa cartesiano de explicar funções vitais por meio de mecanismos artificiais. Um desses casos mostra-se particularmente relevante para este trabalho: o Turco Mecânico de von Kempelen.

Construído em 1769 pelo inventor húngaro Wolfgang von Kempelen, tratava-se de um autômato com aparência de figura humana que aparentava jogar xadrez de forma autônoma, derrotando adversários notáveis — entre os quais Napoleão Bonaparte e Benjamin Franklin[9]. Durante décadas, o autômato foi exibido pelo mundo como demonstração de inteligência mecânica. Porém, a verdade era que um enxadrista humano se ocultava dentro do gabinete, operando o mecanismo por meio de alavancas e ímãs.

No entanto, o Turco Mecânico evidencia-se relevante não como fraude, mas como experimento científico involuntário. Ao criar a ilusão convincente de uma máquina capaz de jogar xadrez — atividade longamente tida como prova de inteligência superior —, von Kempelen antecipou questões que permaneceriam centrais no debate sobre IA. A primeira delas é a distinção entre aparência de inteligência e inteligência real — o Turco era indistinguível, para os espectadores, de uma máquina genuinamente inteligente, mas sua "inteligência" era inteiramente derivada do operador humano oculto. Essa questão reaparecerá com força no teste de Turing (1950), que propõe justamente avaliar a inteligência de uma máquina por sua capacidade de produzir comportamento indistinguível do humano.

2.2 O nascimento da inteligência artificial como campo científico: de turing a dartmouth

Já no século XX, o ponto de partida conceitual da inteligência artificial como campo científico encontra-se no artigo *Computing Machinery and Intelligence*, publicado por Alan Turing em 1950 na revista *Mind*[10], onde é apresentado o conceito do famoso “Jogo da

[9] STANDAGE, Tom. *The Turk:* the life and times of the famous eighteenth-century chess-playing machine. New York: Walker & Company, 2002. Disponível em: https://archive.org/details/turklifetimesoff00stan Acessoe m: 26 maio 2026

[10] TURING, Alan. Computing Machinery and Intelligence. *Mind*, v. 59, n. 236, 1950. DOI

Imitação". Este experimento, tal como descrito por Turing, consiste em uma situação experimental na qual um interrogador humano, comunicando-se exclusivamente por meio de texto com dois interlocutores — um humano e uma máquina —, deve determinar qual deles é a máquina. Caso o interrogador não consiga distingui-los de forma consistente, a máquina seria considerada capaz de comportamento inteligente. O aspecto decisivo dessa formulação reside no deslocamento operado por Turing: em vez de investigar a natureza metafísica do pensamento — se a máquina genuinamente "pensa" ou meramente "simula" pensamento —, o teste propõe um critério comportamental e funcional, avaliando a inteligência pela capacidade de produzir respostas indistinguíveis das humanas.

Essa opção metodológica de Turing vincula-se diretamente à tradição dos autômatos examinada anteriormente, uma vez que o Teste de Turing formaliza, em termos científicos, a mesma questão que o Turco Mecânico de von Kempelen representara: a possibilidade de que a aparência de inteligência seja suficiente para que se atribua inteligência a um sistema — ou, ao menos, para que a distinção entre "genuíno" e "simulado" se torne epistemologicamente irrelevante. Turing, neste mesmo artigo, antecipa e responde a diversas objeções à possibilidade de máquinas inteligentes — entre elas a objeção teológica (de que o pensamento é atributo exclusivo da alma), a objeção da consciência (de que máquinas não podem ter experiências subjetivas) e a objeção de Lady Lovelace (de que máquinas não podem originar nada, limitando-se a executar o que lhes foi programado)[11]. A sistematicidade com que Turing enfrenta essas objeções revela que, já em 1950, o debate sobre inteligência artificial envolvia não apenas questões técnicas, mas também filosóficas e existenciais — muitas das quais permanecem sem resolução definitiva.

Cabe destacar ainda outras contribuições teóricas de Turing. Anteriormente, em seu artigo seminal de 1936, *On Computable Numbers*, o cientista havia formulado o conceito de máquina universal — um dispositivo capaz de executar qualquer computação que possa ser descrita por um procedimento finito de instruções[12] —, fornecendo, dessa forma, as bases

https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433 Disponível em: https://academic.oup.com/mind/article/LIX/236/433/986238 Acesso em: 26 maio 2026

[11] TURING, ref. 10.

[12] TURING, Alan. On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem. *Proceedings of the London Mathematical Society*, s2-42, n. 1, 1936. DOI https://doi.org/10.1112/plms/s2-42.1.230 Disponível em: https://londmathsoc.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1112/plms/s2-42.1.230 Acesso em: 26 maio 2026.

teóricas para a própria construção de computadores digitais e, consequentemente, para a implementação prática de programas de inteligência artificial. Conforme observa Melanie Mitchell (2019), a máquina universal de Turing demonstrou que um único dispositivo, suficientemente geral, poderia, em princípio, simular qualquer processo computacional, incluindo — potencialmente — os processos que subjazem ao pensamento humano[13].

Já em 1956, poucos anos após a publicação do artigo de Turing, ocorreu a chamada Conferência de Dartmouth, em que fora cunhado o termo "inteligência artificial". A premissa que animava o encontro era a de que cada aspecto da aprendizagem ou qualquer outra característica da inteligência poderia, em princípio, ser descrito de forma suficientemente precisa para que uma máquina seja construída para simulá-lo. A conferência estabeleceu a inteligência artificial como campo de pesquisa autônomo e, no mesmo ano, viu ser apresentado o Logic Theorist, de Newell, Simon e Shaw — geralmente considerado o primeiro programa de IA da história —, inaugurando o paradigma da IA simbólica, que dominaria o campo por décadas.

Este paradigma segue a concepção de que a inteligência pode ser descrita como manipulação formal de símbolos segundo regras explícitas, de modo que construir um sistema inteligente consistiria basicamente em operar com representações simbólicas de acordo com procedimentos lógicos predefinidos[14]. Paralelamente, e em contraposição direta a essa abordagem, desenvolveu-se o paradigma conexionista, fundado na premissa de que a inteligência emerge não de regras programadas explicitamente, mas do ajuste progressivo dos pesos de conexões entre unidades simples — neurônios artificiais — organizadas em redes, cujo comportamento global resulta do próprio processo de treinamento sobre dados. O marco fundacional dessa abordagem encontra-se no artigo de Warren McCulloch e Walter Pitts, publicado em 1943, intitulado *A Logical Calculus of the Ideas Immanent in Nervous Activity*, no qual os autores propuseram um modelo matemático do neurônio biológico — o chamado neurônio de McCulloch-Pitts — e demonstraram que redes compostas por essas unidades poderiam, em princípio, computar qualquer função lógica por meio da replicação da estrutura

[13] MITCHELL, Melanie. *Artificial Intelligence:* a guide for thinking humans. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2019.

[14] Essa abordagem encontrava raízes filosóficas profundas na tradição racionalista ocidental — remontando a Leibniz e sua aspiração de construir um sistema formal capaz de reduzir todo raciocínio válido a operações mecânicas sobre símbolos. Ver: RUSSELL, Stuart; NORVIG, Peter. *Artificial Intelligence*: a modern approach. 4. ed. Hoboken: Pearson, 2021.

do sistema nervoso em termos matemáticos[15].

O instrumento técnico que viabilizou a consolidação do paradigma conexionista foi o algoritmo de *backpropagation* (retropropagação de erro), popularizado em 1986 por David Rumelhart, Geoffrey Hinton e Ronald Williams, que demonstraram ser possível treinar redes neurais com múltiplas camadas ocultas ajustando progressivamente os pesos das conexões a partir da diferença entre a saída produzida pela rede e a saída esperada, camada por camada, da saída para a entrada[16]. A *backpropagation* forneceu o instrumento técnico que, combinado com o avanço exponencial da capacidade computacional e com a disponibilidade massiva de dados proporcionada pela expansão da internet a partir dos anos 2000, conduziria à revolução do *machine learning*, do *deep learning* e, finalmente, à emergência dos modelos generativos que transformaram a inteligência artificial no século XXI.

A oposição entre os paradigmas simbólico e conexionista — entre a concepção da inteligência como manipulação formal de símbolos e sua concepção como propriedade emergente de redes de unidades simples — constitui, como observam Russell e Norvig[17], uma das tensões estruturantes de toda a história da inteligência artificial. Essa tensão, longe de ter sido resolvida, reaparece de forma decisiva no debate contemporâneo sobre IA generativa, uma vez que os modelos de linguagem de larga escala que hoje produzem textos, imagens e sons com coerência aparentemente comparável à humana pertencem ao paradigma conexionista — são redes neurais profundas treinadas em grandes volumes de dados —, mas seus *outputs* são frequentemente descritos em termos que evocam o paradigma simbólico: "a IA entendeu", "a IA raciocinou", "a IA criou".

2.3 Fundamentos técnicos: redes neurais, aprendizado de máquina e aprendizado profundo

No entanto, para que possamos adentrar com precisão nas discussões acerca de autoria e subjetividade algorítmica, cabe antes analisarmos com maior profundidade teórica o

[15] McCULLOCH, Warren; PITTS, Walter. A logical calculus of the ideas immanent in nervous activity. *Bulletin of Mathematical Biophysics*, v. 52, n. ½, p.99-115, 1990. Disponível em: https://www.cs.cmu.edu/~epxing/Class/10715/reading/McCulloch.and.Pitts.pdf Acesso em: 26 maio 2026

[16] RUMELHART, David; HINTON, Geoffrey; WILLIAMS, Ronald. Learning representations by back-propagating errors. *Nature*, [S.l.], v. 323, 1986. DOI https://doi.org/10.1038/323533a0 Disponível em: https://www.nature.com/articles/323533a0 Acesso em: 26 maio 2026.

[17] RUSSELL, Stuart; NORVIG, Peter. *Artificial Intelligence*: a modern approach. 4. ed. Hoboken: Pearson, 2021.

funcionamento dos sistemas de IA, verificando até que ponto este funcionamento se aproxima do processo cognitivo e criativo humano – e em que ponto se distancia. O ponto de partida para a compreensão dos sistemas de IA contemporâneos é o conceito de *algoritmo*: uma sequência finita de instruções precisas e não ambíguas que, aplicadas a um conjunto de dados de entrada (*inputs*), produz um resultado determinado de saída (*output*)[18][19]. Todo sistema de inteligência artificial, por mais sofisticado que pareça, opera por meio de algoritmos — isto é, por meio de procedimentos computacionais rigorosamente definidos, executados por hardware digital. Essa constatação, aparentemente trivial, é de importância fundamental para o debate sobre autoria, pois delimita o quadro ontológico dentro do qual se situam os sistemas de IA: trata-se, em todos os casos, de máquinas que executam instruções, sem que haja indício de subjetividade como concebemos tradicionalmente.

As redes neurais artificiais constituem a arquitetura computacional que está na base dos sistemas de IA mais avançados da atualidade. Inspiradas — ainda que de forma simplificada — na estrutura biológica do sistema nervoso humano, são compostas por unidades de processamento elementares (neurônios artificiais) organizadas em camadas e interconectadas por ligações cujo peso pode ser ajustado progressivamente durante o treinamento. Cada neurônio artificial recebe sinais de entrada, pondera-os de acordo com os pesos das conexões, aplica uma função de ativação ao resultado e transmite um sinal de saída para os neurônios da camada seguinte. O aspecto decisivo dessa arquitetura reside nos pesos das conexões entre os neurônios: é o ajuste progressivo desses pesos, durante o processo de treinamento, que permite à rede "aprender" a identificar padrões nos dados.

Já o aprendizado de máquina (*machine learning*), outro conceito crucial para as análises filosóficas e jurídicas que serão empreendidas, designa o conjunto de técnicas que permitem a um sistema computacional melhorar progressivamente sua performance em uma determinada tarefa por meio da exposição a dados, sem que cada etapa do processo seja explicitamente programada por um desenvolvedor. A definição de aprendizado de máquina é classicamente atribuída a Arthur Samuel[20] como o campo de estudo que confere aos computadores a

---

[18] DOMINGOS, Pedro. *The Master Algorithm:* how the quest for the ultimate learning machine will remake our world. New York: Basic Books, 2015.
[19] MITCHELL, ref. 13.
[20] SAMUEL, Arthur. Some Studies in Machine Learning Using the Game of Checkers. *IBM Journal of Research and Development*, v. 3, n. 3, 1959. Disponível em: https://people.csail.mit.edu/brooks/idocs/Samuel.pdf Acesso em: 26 maio 2026.

capacidade de aprender sem que sejam explicitamente programados para isso. Essa definição, embora ampla, captura o aspecto essencial que distingue o aprendizado de máquina da programação convencional: enquanto na programação convencional o desenvolvedor especifica regras explícitas que o sistema deve seguir (conforme o paradigma da IA simbólica), no aprendizado de máquina o sistema extrai padrões diretamente dos dados, ajustando seus parâmetros internos de modo a otimizar seu desempenho em relação a um critério pré-definido.

Conforme classificam Russell e Norvig[21], os principais paradigmas de aprendizado de máquina podem ser agrupados em três categorias. O *aprendizado supervisionado* (*supervised learning*) constitui o paradigma mais amplamente utilizado, no qual o sistema é treinado a partir de um conjunto de dados previamente rotulados — isto é, pares de entrada e saída desejada — e aprende a mapear entradas em saídas, de modo que, ao receber uma entrada inédita, seja capaz de produzir a saída correspondente com razoável acurácia. Exemplos clássicos de aprendizado supervisionado incluem o reconhecimento de imagens (associar uma imagem à categoria do objeto que ela contém), a classificação de textos (associar um texto à sua categoria temática) e a tradução automática (associar uma frase em um idioma à sua tradução em outro).

O *aprendizado não supervisionado* (*unsupervised learning*), por sua vez, opera sobre dados não rotulados, cabendo ao próprio sistema identificar estruturas, padrões e agrupamentos nos dados sem orientação externa. O aprendizado não supervisionado é utilizado, por exemplo, para segmentação de mercado (agrupar consumidores com comportamentos semelhantes), detecção de anomalias e redução de dimensionalidade de dados.

Por fim, o *aprendizado por reforço* (*reinforcement learning*) distingue-se dos dois anteriores por envolver um agente que interage com um ambiente e aprende por meio de tentativa e erro, recebendo recompensas ou penalidades conforme suas ações se aproximam ou se afastam de um objetivo predefinido. Diferentemente do aprendizado supervisionado, no qual as respostas corretas são fornecidas previamente, no aprendizado por reforço o agente deve descobrir, por experimentação, quais ações maximizam a recompensa acumulada ao longo do tempo.

Quando comparamos o aprendizado humano com o artificial, podemos notar que o humano envolve elementos dos três paradigmas. Aprendemos tanto por instrução direta (supervisionado) quanto por exploração do ambiente (reforço) e por identificação espontânea

[21] RUSSELL; NORVIG, ref. 17.

de padrões (não supervisionado), de modo que nenhuma das três modalidades de aprendizado de máquina captura, isoladamente, a complexidade do aprendizado humano[22]. Nesse mesmo caminho, vale ressaltar também que a analogia entre neurônios artificiais e neurônios biológicos é, no melhor dos casos, parcial e metafórica. O neurônio artificial é uma função matemática que pondera entradas e produz saídas; o neurônio biológico é uma célula viva, integrada a um organismo, dotada de propriedades eletroquímicas complexas e inserida em redes de interação que envolvem bilhões de outras células.

Conforme observa Mitchell[23], a inspiração biológica das redes neurais artificiais não deve ser confundida com fidelidade biológica, uma vez que os modelos computacionais simplificam drasticamente a complexidade do sistema nervoso real, abstraindo propriedades como a temporalidade dos disparos neurais, a modulação neuroquímica e a plasticidade sináptica em escala que os modelos artificiais sequer tentam reproduzir. Essa distinção é relevante para o argumento geral desta pesquisa, pois reforça a cautela com que analogias entre processos computacionais e processos cognitivos humanos devem ser tratadas.

Já o aprendizado profundo (*deep learning*), outro conceito essencial para o assunto, não constitui uma técnica radicalmente nova, mas representa a aplicação de redes neurais com múltiplas camadas ocultas — as chamadas redes neurais profundas (*deep neural networks*) — a problemas de crescente complexidade, tornada viável pela convergência de três fatores: o desenvolvimento do algoritmo de *backpropagation*, o aumento exponencial da capacidade computacional — especialmente com a utilização de unidades de processamento gráfico (GPUs) para treinamento paralelo — e a disponibilidade massiva de dados proporcionada pela expansão da internet[24].

Neste sentido, o *deep learning* pode ser compreendido como um método de aprendizado de máquina que utiliza modelos computacionais compostos por múltiplas camadas de processamento para aprender representações dos dados em múltiplos níveis de abstração. Enquanto uma rede neural com uma ou poucas camadas ocultas pode aprender a identificar padrões simples nos dados de entrada, uma rede profunda é capaz de aprender representações hierárquicas — em que cada camada transforma a representação dos dados em uma

[22] MITCHELL, ref. 13.
[23] MITCHELL, ref. 13.
[24] LECUN, Yann; BENGIO, Yoshua; HINTON, Geoffrey. Deep learning. *Nature,* [S.l.], *v. 521*, 2015. DOI https://doi.org/10.1038/nature14539 Disponível em: https://www.nature.com/articles/nature14539 Acesso em: 26 maio 2026.

representação mais abstrata e informativa do que a anterior. O ponto essencial é que essas representações não são programadas manualmente, mas emergem do próprio processo de treinamento.

A partir de 2012, o aprendizado profundo expandiu-se rapidamente para domínios muito além do reconhecimento de imagens, alcançando avanços decisivos em reconhecimento de voz, processamento de linguagem natural, diagnóstico médico, descoberta de fármacos e, crucialmente para o presente estudo, geração de conteúdo artístico e textual. Essa expansão foi possibilitada pelo desenvolvimento de novas arquiteturas de redes neurais capazes de gerar imagens, vídeos e outros conteúdos a partir de padrões aprendidos — expansão essa causada pelo investimento massivo de grandes corporações de tecnologia, como Google, Facebook (Meta), Microsoft e Amazon, que passaram a destinar bilhões de dólares ao desenvolvimento de sistemas baseados em aprendizado profundo.

2.4 Inteligência artificial generativa: a arquitetura *transformer*, os modelos de linguagem e a natureza da geração algorítmica

Por fim, cabe analisar o funcionamento das modernas IAs generativas, termo que designa uma categoria de sistemas de IA que, em vez de se limitarem a classificar, reconhecer ou analisar dados existentes — funções típicas dos modelos ditos *discriminativos* —, são capazes de produzir conteúdo novo a partir de padrões identificados em seus dados de treinamento[25]. Dessa forma, enquanto um modelo discriminativo responde a perguntas como "esta imagem contém um gato?" ou "este texto expressa sentimento positivo ou negativo?", um modelo generativo responde a instruções como "produza uma imagem de um gato em estilo impressionista" ou "redija um poema sobre a solidão" — gerando, em cada caso, conteúdo que não existia previamente em sua base de dados, mas que se assemelha, em termos de padrões estatísticos, ao conteúdo utilizado em seu treinamento[26].

A distinção entre discriminar e gerar é de importância fundamental para a questão da autoria, pois é especificamente a capacidade *generativa* que suscita o problema jurídico e filosófico central desta pesquisa. Quando um sistema de IA classifica uma imagem ou traduz uma frase, ele realiza uma tarefa técnica que, embora sofisticada, não levanta questões

[25] MITCHELL, ref. 13; RUSSELL; NORVIG, ref. 17.
[26] DOMINGOS, ref. 18.

significativas de autoria — assim como uma calculadora não é considerada "autora" de seus resultados. No entanto, quando o mesmo tipo de sistema produz um poema, um roteiro cinematográfico ou uma composição musical, a questão da autoria emerge com toda a sua complexidade: quem é o autor dessa obra — o sistema, o usuário que formulou a instrução (*prompt*), os desenvolvedores, os autores das obras utilizadas no treinamento, ou ninguém?

O desenvolvimento que tornou possível a atual geração de modelos de IA generativa foi a introdução da arquitetura *transformer*, proposta em 2017 por Ashish Vaswani *et al*, pesquisadores do Google Brain, no artigo *Attention Is All You Need*[27] — publicação que, com mais de 173 mil citações até 2025, figura entre os dez artigos científicos mais citados do século XXI. A arquitetura *transformer* substituiu substituiu as arquiteturas recorrentes e convolucionais até então predominantes no processamento de linguagem natural, por um mecanismo denominado *autoatenção* (*self-attention*), que permite ao modelo avaliar simultaneamente as relações entre todas as palavras de uma sequência, em vez de processá-las uma a uma, de forma sequencial.

Assim, o mecanismo de autoatenção funciona atribuindo, para cada palavra (ou, mais precisamente, para cada *token,* termo aqui concebido como unidade mínima de processamento textual) em uma sequência, um peso que reflete a relevância de cada outra palavra da sequência para a compreensão daquela palavra específica em seu contexto. Dessa forma, ao processar a frase "o banco do parque estava molhado pela chuva", o mecanismo de autoatenção permite ao modelo associar a palavra "banco" às palavras "parque" e "molhado", identificando que, neste contexto, "banco" refere-se a um assento, e não a uma instituição financeira — associação que é realizada simultaneamente para todas as palavras da frase, e não sequencialmente, o que confere aos *transformers* uma capacidade de processamento paralelo que outros sistemas de IA não possuíam.

Essa capacidade de processamento paralelo trouxe duas consequências decisivas para o desenvolvimento da IA generativa. A primeira foi a redução drástica do tempo de treinamento, que permitiu treinar modelos cada vez maiores em períodos viáveis. A segunda foi a possibilidade de capturar dependências de longo alcance em textos extensos — isto é, a capacidade de reconhecer relações entre palavras ou conceitos distantes em um texto,

[27] VASWANI, Ashish *et al*. Attention is all you need. *arXiv,* [S.l.], ago 2023. DOI https://doi.org/10.48550/arXiv.1706.03762 Disponível em: https://arxiv.org/pdf/1706.03762 Acesso em: 26 maio 2026

característica essencial para a produção de textos coerentes e contextualmente adequados. São essas duas propriedades que tornaram viável a construção dos modelos de linguagem de larga escala (*Large Language Models*, LLMs) que hoje protagonizam o debate público sobre IA.

Estes modelos são sistemas baseados na arquitetura *transformer* que foram treinados em quantidades massivas de texto — tipicamente, bilhões de palavras extraídas de livros, artigos, páginas da internet e outros documentos — e que, uma vez treinados, são capazes de gerar texto novo de forma autorregressiva, isto é, predizendo o próximo *token* em uma sequência com base nos *tokens* anteriores[28][29]. A série GPT (*Generative Pre-trained Transformer*), desenvolvida pela empresa OpenAI, constitui o exemplo mais conhecido e amplamente utilizado dessa categoria de modelos.

Durante a fase de treinamento do sistema GPT, o modelo é exposto a vastas quantidades de texto e aprende, por meio do algoritmo de *backpropagation* e do ajuste progressivo de centenas de bilhões de parâmetros internos, a identificar padrões estatísticos na linguagem — quais palavras tendem a aparecer juntas, quais estruturas sintáticas são mais frequentes, quais relações semânticas são recorrentes em determinados contextos[30]. Uma vez treinado, ao receber uma sequência de *tokens* como entrada (o *prompt* fornecido pelo usuário), o modelo calcula uma distribuição de probabilidade sobre todos os *tokens* possíveis que poderiam vir a seguir e seleciona o mais provável — ou, mais frequentemente, seleciona um dos *tokens* mais prováveis por meio de um processo controlado de amostragem que introduz certo grau de aleatoriedade, evitando que as respostas sejam sempre idênticas para o mesmo *prompt*. Esse processo é repetido iterativamente — cada *token* gerado é incorporado à sequência de entrada, e o modelo prediz o próximo —, produzindo texto de extensão potencialmente ilimitada.

Essa descrição técnica, ainda que simplificada, permite identificar um ponto crucial para o debate sobre autoria e criatividade algorítmica: os modelos de linguagem de larga escala não "compreendem" o texto que produzem em qualquer sentido cognitivo ou semântico do termo. Conforme observa Mitchell, esses sistemas operam por correlação estatística — identificam e reproduzem padrões de ocorrência entre *tokens* —, sem possuir representações internas de

---

[28] MITCHELL, ref. 13.

[29] PEIXOTO, Fabiano Hartmann. *Direito e Inteligência Artificial:* referenciais básicos com comentários à resolução CNJ 332/2020. Brasília: DR.IA, 2020. (Coleção Inteligência Artificial e Jurisdição, v. 2). DOI 10.29327/521174

[30] BROWN, Tom *et al.* Language Models are Few-Shot Learners. *arXiv,* [*S.l.*], jul. 2020. DOI https://doi.org/10.48550/arXiv.2005.14165 Disponível em: https://arxiv.org/abs/2005.14165 Acesso em: 26 maio 2026

significado, referência ao mundo exterior, intenção comunicativa ou experiência subjetiva. Assim, evidencia-se que o texto produzido por um modelo de linguagem é, em termos técnicos, uma sequência de *tokens* estatisticamente plausível, gerada por um processo que não envolve compreensão, intencionalidade ou subjetividade no sentido em que esses termos são empregados tradicionalmente.

Cabe destacar que, embora os modelos de linguagem tenham atraído a maior parte da atenção pública, a IA generativa abrange também a produção de imagens, música e vídeo, por meio de arquiteturas distintas fundadas nos mesmos princípios de aprendizado profundo. Sistemas como DALL-E, Midjourney e Stable Diffusion geram imagens a partir de descrições textuais, sendo capazes de replicar estilos artísticos identificáveis sem qualquer autorização dos artistas originais; MusicLM e Suno produzem composições musicais completas; e o Sora (OpenAI), lançado em 2024, estende essa capacidade ao domínio audiovisual. Em todos os casos, o princípio operacional é o mesmo: recombinação estatística de padrões aprendidos em dados de treinamento, sem compreensão semântica, intencionalidade ou experiência subjetiva.

Por outro lado, ainda que este processo de recombinação de tokens se dê de forma meramente estatística, a introdução de um grau de aleatoriedade que impede que os outputs sejam idênticos para o mesmo prompt, aparenta, ainda que de forma superficial, um certo nível de criatividade e inovação, uma vez que as respostas formuladas – sejam elas imagens, textos, sons, etc – se mostram distintas e originais entre si. Este aspecto nos leva a um outro problema: a dificuldade, frequentemente insuperável, de compreender *como* e *por que* uma rede neural profunda chegou a um determinado resultado, dificuldade esta também intrínseca ao processo criativo humano, em que as inspirações e recombinações inconscientes do autor na formulação de sua obra são frequentemente impossíveis de se captar em sua inteireza.

Tal problema se estrutura principalmente em torno da *black box,* definido por Adadi e Berrada (2018) como o sistema de diferentes níveis/camadas do fechamento interno de um sistema, que seria responsável pela internalização dos dados. O grande problema da black box é sua opacidade, que dificulta (ou inviabiliza) a verificação e a compreensão dos resultados emitidos pela IA, principalmente em ações que exigem um grande nível de abstração. Dessa forma, se nem os próprios desenvolvedores compreendem inteiramente como o sistema gera seus resultados, poder-se-ia argumentar que o processo de geração guarda, ao menos superficialmente, certa analogia com processos criativos humanos — nos quais o artista

frequentemente não é capaz de explicitar todas as referências e influências que contribuíram para uma determinada obra. Essa analogia é sugerida, de forma cautelosa, por Cortiz[31].

Dessa forma, embora haja diferenças cruciais entre o processo de recombinação de influências do cérebro humano e a recombinação estatística realizada pela IA (tópico que será aprofundado ainda neste trabalho), os pontos elencados evidenciam a existência de, ao menos, uma aparência de criação e cognição. Exposto detalhadamente o funcionamento dos sistemas de IA, resta analisar se esta aparência criativa é suficiente para gerar valor estético e poder ser legitimamente compreendida como uma verdadeira criação artística, temas estes que serão analisados no próximo capítulo com base nos conceitos de criação artística, autoria e experiência estética tal como foram formulados por diferentes pensadores ao longo da história da filosofia, identificando os critérios que historicamente fundamentaram essas noções.

[31] CORTIZ, Diogo. Coautoria ou preguiça? *Revista E*, São Paulo, 30 jul. 2024. Disponível em: https://www.sescsp.org.br/editorial/os-usos-da-inteligencia-artificial-e-suas-implicacoes-sobre-a-criatividade/ Acesso em: 08 jun. 2026

3 A CRIAÇÃO ARTÍSTICA E SEUS PRESSUPOSTOS FILOSÓFICOS

A criação artística constitui, como se demonstrou na abertura deste trabalho, uma das manifestações mais antigas e persistentes da experiência humana — e, ao longo de milênios, a civilização ocidental construiu sobre ela um conjunto denso de reflexões sobre o que significa criar, o que distingue a obra de arte de qualquer outro produto humano, e quem pode ser legitimamente reconhecido como autor. É este conjunto de reflexões que o presente capítulo se propõe a examinar.

O capítulo anterior estabeleceu que os sistemas de IA generativa operam por correlação estatística entre padrões, sem compreensão semântica, intencionalidade ou experiência subjetiva — elementos cuja relevância para a questão da autoria exige, agora, exame filosófico. Saber *como* a IA produz seus outputs não é suficiente para determinar se esses outputs constituem criações em sentido próprio e, por consequência, se podem ou devem ser objeto de proteção autoral. O salto do plano técnico ao jurídico exige uma mediação que este capítulo se encarrega de construir: o exame dos fundamentos filosóficos que, ao longo da história do pensamento ocidental, sustentaram a noção de criação artística e definiram as condições sob as quais se reconhece um autor.

Os regimes jurídicos de proteção autoral — que analisaremos no capítulo seguinte — não surgiram no vazio; pelo contrário, foram historicamente construídos sobre pressupostos filosóficos precisos acerca da relação entre o criador, sua subjetividade e a obra que produz. Examinar esses pressupostos é, portanto, condição para avaliar com rigor até que ponto os sistemas de IA generativa são ou não compatíveis com os critérios que os próprios regimes jurídicos pressupõem — questão que o próximo capítulo enfrentará diretamente.

Dessa forma, o percurso filosófico deste capítulo organiza-se em torno de quatro eixos temáticos que emergem da natureza do problema. O primeiro examina a criação como ato cognoscitivo — a relação entre criar e compreender o que se faz —, reunindo Aristóteles, Hegel e, no plano contemporâneo da filosofia da mente, Searle. O segundo examina a criação como expressão de liberdade, investigando, em Kant e Schiller, as condições subjetivas que tornam possível uma obra genuinamente livre. O terceiro reconstrói a criação como experiência encarnada, identificando em Schopenhauer, Nietzsche, Dewey, Dreyfus e Nagel o papel constitutivo do corpo, da perspectiva existencial e da experiência vivida. O quarto, por fim, situa a criação em seu horizonte histórico e social, examinando em Heidegger, Benjamin,

Adorno e Hesmondhalgh as dimensões da obra que excedem o sujeito individual e resistem à razão instrumental.

O fio que percorre esses quatro eixos não é a repetição de uma tese única, mas a verificação de uma convergência, a partir de pensadores que partem de pressupostos metafísicos, epistemológicos e políticos radicalmente distintos e chegam, por caminhos independentes, a identificar as condições constitutivas semelhantes da criação artística. Esta convergência, como se argumentará na seção conclusiva do capítulo, não é acidental, mas sim uma indicação que tais condições não são artefatos de uma escola filosófica particular, mas estruturas profundas de um modo de ser no mundo que os sistemas de inteligência artificial, ao menos aparentemente, não possuem.

3.1 A criação como ato cognoscitivo: forma, *techne* e compreensão

3.1.1 Aristóteles: *mimesis*, *techne* e o princípio ativo da criação

Aristóteles havia sido discípulo de Platão, e conhecia com profundidade a posição do mestre, que interpretava a arte como mera imitação (*mimesis*) de objetos sensíveis que seriam, por sua vez, cópias imperfeitas das Formas eternas. O artista, na visão platônica, estaria afastado da verdade por dois graus, copiando aparências sem jamais ter acesso às essências —, e ao fazê-lo estaria apelando às partes irracionais da alma, enfraquecendo o autodomínio racional que a vida justa exige[32]. A resposta de Aristóteles a esta posição não é uma defesa retórica da arte, mas uma recusa por via metafísica: é a própria concepção do que as formas são — e de onde estão — que Aristóteles subverte, transformando com isso o estatuto inteiro da mimesis.

Desse modo, diferentemente da tradição que o precede, Aristóteles concebe as formas não como realidades transcendentes apartadas das coisas, mas como princípios organizadores internos que existem nas próprias coisas. A forma de um cavalo, por exemplo, não habita um espaço separado: ela existe em cada cavalo particular, como o que faz aquele animal ser o que é. Assim, se as formas estão nos objetos do mundo, então representá-los bem não é afastar-se das formas, mas aproximar-se delas. A arte pode, se bem exercida, revelar o universal que habita

[32] A crítica platônica à arte encontra sua formulação mais sistemática na *República*, Livros III e X, onde Platão situa a arte no terceiro grau de realidade — cópia de cópia das Formas — e expulsa os poetas da cidade ideal. Há, contudo, uma tensão interna: no *Banquete* e no *Fedro*, a beleza sensível ocupa função positiva, como degrau de uma ascensão que conduz à contemplação da Beleza em si.

o particular — e é precisamente esta possibilidade que a Poética desenvolve.

Aristóteles, a partir desta lógica, distingue a poesia da história por um critério que desfaz a leitura da arte como cópia servil do real: o historiador narra o que aconteceu; o poeta narra o que poderia ter acontecido, segundo a necessidade ou a verossimilhança[33]. Assim, o poeta não copia o particular contingente; ele constrói uma realidade alternativa internamente coerente que revela estruturas universais da experiência humana. Nessa esteira, Aristóteles afirma inclusive que a poesia pode ser mais filosófica e mais séria do que a história — não porque seja mais verdadeira no sentido factual, mas porque acessa o universal por meio do particular. A *mimesis* aristotélica é, portanto, um ato produtivo e cognoscitivo, não reprodutivo: o artista não copia o mundo, ele o reconstrói segundo princípios de necessidade interna, revelando o que há de universal na experiência singular.

Neste ponto, o conceito de *techne* adquire sua importância central — mas para compreendê-lo adequadamente, é necessário situá-lo na classificação aristotélica mais ampla das formas de conhecimento, pois as distinções que Aristóteles traça entre elas são de importância direta para o debate sobre a IA. Na *Metafísica* e na *Ética Nicomaqueia,* Aristóteles distingue cinco disposições cognitivas pelas quais a alma alcança a verdade: a *episteme* (conhecimento científico do necessário), o *nous* (intuição dos primeiros princípios), a *sophia* (sabedoria teórica), a *techne* (conhecimento produtivo) e a *phronesis* (sabedoria prática)[34].

A *techne* — o conhecimento produtivo — distingue-se da simples experiência (*empeiria*): quem possui *techne* conhece não apenas *que* algo é assim, mas *por que* é assim[35]. Um médico experiente, por exemplo, que curou por observação e repetição tem experiência; já o médico com *techne* conhece as causas da cura — sabe por que este procedimento funciona para esta condição, e pode, portanto, generalizar, ensinar e adaptar seu conhecimento a casos novos. Esta distinção — entre o conhecimento dos efeitos e o conhecimento das causas — é de importância fundamental para o debate sobre a criação artística. Se pensarmos na concepção de artista, aquele com *techne* não apenas produz obras que funcionam, mas sabe porquê funcionam, o que lhe permite modificá-las conscientemente e resolver problemas inesperados.

Mas a *techne* não esgota o que a criação artística genuína pressupõe. A *phronesis* — a

---

[33] ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: Ars Poetica, 1993.
[34] ARISTÓTELES. *Ética Nicomaqueia*. São Paulo: Atlas, 2012. Livro VI.
[35] ARISTÓTELES. *Metafísica*: volume II. 5.ed. São Paulo: Loyola, 2015. Livro I. Disponível em: https://archive.org/details/metafisica-de-aristoteles-vol.-ii/page/n3/mode/2up Acesso em: 26 maio 2026

sabedoria prática — é a capacidade de deliberar corretamente sobre o que é bom e conveniente, não em geral, mas nesta situação particular, com estas circunstâncias específicas. A extensão da *phronesis* ao domínio artístico não é posição pacífica em Aristóteles, que distingue rigorosamente *poiesis* e *praxis* enquanto domínios governados por disposições cognitivas distintas (*Ética Nicomaqueia* VI). Martha Nussbaum[36] estende o conceito de *phronesis* ao domínio artístico, argumentando que a este pressupõe não apenas o domínio técnico dos meios, mas também o discernimento dos efeitos formativos que a obra visa produzir no espectador — a compreensão de quais emoções, em que intensidade e por quais meios, contribuem para o florescimento humano. Enquanto a *techne* é o conhecimento dos meios para produzir um fim determinado — e pode ser ensinada, sistematizada, transmitida —, a *phronesis* é a capacidade de discernir o que a situação exige, adaptando os meios ao que a ocasião pede de modo que nenhuma regra geral poderia determinar de antemão. O arquiteto que domina todas as técnicas da construção tem *techne*; o arquiteto que sabe, diante deste terreno particular, neste contexto histórico determinado, o que a obra exige, exerce também algo análogo à *phronesis*.

Nesse sentido, os sistemas de IA não possuem *techne* nem *phronesis* no sentido aristotélico, uma vez que não deliberam sobre o que a situação exige e também não conhecem suas causas. O que eles possuem é da ordem da correlação estatística, identificando regularidades formais nos dados de treinamento, aprendendo que determinados padrões tendem a ocorrer em determinados contextos, e reproduzindo estas regularidades na geração de novos outputs. Mas correlação estatística não é conhecimento das causas — é, no melhor dos casos, registro de efeitos sem acesso às razões que os produziram, sem a experiência perceptiva que tornaria estes padrões identificados semanticamente carregados, e sem compreender a estrutura causal que explica a regularidade que detectou. Este registro está, na terminologia aristotélica, aquém mesmo da experiência — porque a experiência pressupõe um sujeito que viveu situações particulares e delas extraiu familiaridade prática, ao passo que a IA não viveu situações, apenas processou dados.

Ainda na metafísica aristotélica, cabe destacar que, na criação artística, o princípio ativo está no artista: ele possui, em sua alma, a forma da obra antes de produzi-la; e é esta forma mental que guia o processo de produção, selecionando a matéria, determinando as operações e

[36] NUSSBAUM, Martha. *The fragility of goodness:* luck and ethics in greek tragedy and philosophy. Cambridge: Cambridge University Press, 1986. Disponível em: https://archive.org/details/fragilityofgoodn0000nuss_x3b8/page/n9/mode/2up Acesso em: 26 maio 2026

orientando o resultado em direção ao fim visado. Dessa forma, antes da escultura existir no mármore, ela existe na mente do escultor — não necessariamente como imagem visual completa, mas como princípio de organização que orienta cada decisão particular do processo criativo. O escultor que trabalha o mármore não o transforma aleatoriamente, mas o conduz, por compreensão ativa das causas, em direção à forma que concebeu.

Ao espelharmos este conceito para a discussão acerca da criação artística por IA, evidencia-se que estes sistemas não possuem formas em sua "mente" no sentido aristotélico, apenas meros parâmetros ajustados por pesos que codificam correlações estatísticas entre padrões nos dados de treinamento (como analisado no capítulo anterior). Estes pesos não são princípios organizadores compreendidos pelo agente, mas sim padrões emergentes de um processo de otimização que o próprio sistema não compreende.

Por fim, a análise aristotélica da criação artística completa-se com a distinção entre os três modos fundamentais de atividade humana: a *theoria* (contemplação), a *praxis* (ação que é fim em si mesma) e a *poiesis* (produção cujo fim está fora dela mesma, em um produto que permanece após o ato de produção)[37]. Nesse quesito, a arte pertence ao domínio da *poiesis*, e seu princípio é a *techne*. No entanto, a *poiesis* artística não se confunde com a *poiesis* artesanal. Ambas produzem objetos externos, mas a arte produz objetos cuja função não é meramente utilitária. Por exemplo, o sapateiro produz sapatos; o poeta produz poemas. Ambos realizam *poiesis*, ambos empregam *techne*. Mas os sapatos existem para proteger os pés; os poemas existem para revelar o universal, produzir catarse, proporcionar o prazer específico da *mimesis*. A *poiesis* artística é, portanto, uma forma específica de produção cujo produto tem um valor que não se reduz à sua utilidade prática.

A questão para o debate sobre a IA não é simplesmente se ela *produz* algo — produz, indubitavelmente —, mas se o que produz é *poiesis* no sentido aristotélico. A resposta exige considerar não apenas o produto, mas também o processo — e em ambas as dimensões a inadequação da produção algorítmica se revela de modos distintos e complementares.

Em relação ao processo de criação, a *poiesis* pressupõe um agente com *techne* — com compreensão das causas do que faz, não apenas com registro de correlações entre efeitos —, e com algo análogo à *phronesis* (se expandirmos o conceito ao domínio artístico), ou seja, com discernimento situado do que a ocasião particular exige, irredutível a qualquer regra geral, e

[37] ARISTÓTELES, ref. 34; ref. 35.

com a intencionalidade que orienta a produção em direção a um fim compreendido como tal pelo próprio agente. A IA não possui nenhuma dessas condições de modo genuíno, uma vez que não compreende as causas dos padrões que reproduz, não discerne o que a ocasião exige, e não tem fins (tem parâmetros de otimização, que são uma categoria radicalmente distinta). O fim, para Aristóteles, é aquilo que o agente compreende como valioso e em direção ao qual orienta sua atividade; já o parâmetro de otimização é uma mera função matemática que o sistema realiza, sem compreender semanticamente o que está fazendo.

No plano do produto, a distinção é igualmente fundamental, mas opera por uma via diferente. Aristóteles distingue, na *Ética Nicomaqueia* e na *Política*, entre produtos que existem em função de fins externos a eles mesmos — os produtos utilitários, como os sapatos que existem para proteger os pés ou os remédios que existem para curar — e produtos que têm, na terminologia que a tradição posterior desenvolveu a partir de Aristóteles, um valor que não se esgota em sua função instrumental[38], onde inclui-se a obra de arte. A distinção entre produtos utilitários e obras de valor não meramente instrumental é desenvolvida por Aristóteles de modo indireto, a partir da análise da *poiesis* e do prazer estético na *Poética* e na *Política* (Livro VIII), onde o prazer da *mimesis* é caracterizado como um prazer cognitivo específico, distinto do prazer de satisfação de uma necessidade[39]. Os outputs de IA aproximam-se, neste sentido, muito mais da categoria do produto utilitário do que da categoria da obra artística. Eles são gerados em resposta a um *prompt* — uma instrução que especifica o que se quer obter —, otimizados para satisfazer esta instrução, e avaliados pela adequação entre o que foi pedido e o que foi produzido. Esta estrutura é estruturalmente análoga à do produto utilitário: o sapato é avaliado pela adequação entre sua forma e a função de proteger o pé; o output de IA é avaliado pela adequação entre o *prompt* e o texto, a imagem ou o som gerado. Em ambos os casos, o produto existe para satisfazer uma especificação prévia e seu valor é inteiramente determinado por esta relação instrumental.

3.1.2 Hegel: o Espírito, o Ideal e a arte como autoconhecimento

Em outro aspecto, se Aristóteles fornece a estrutura conceitual mais rigorosa para pensar

[38]NUSSBAUM, ref. 36.
[39] NUSSBAUM, ref. 36.

a relação entre compreensão e criação no plano da produção individual, Hegel[40] amplia este problema para a escala da história e do Espírito. O sistema hegeliano parte de um pressuposto metafísico que precisa ser enunciado com clareza: para Hegel[41], a realidade última é o Espírito Absoluto (*absoluter Geist*), compreendido não como uma entidade estática, mas como um processo dinâmico de autoconhecimento. O Espírito se aliena progressivamente em suas exteriorizações — a natureza, a história, as instituições, as formas culturais — e retorna a si mesmo em formas crescentemente adequadas de autoconsciência. Dessa forma, a história não é uma sequência aleatória de eventos, mas sim um processo pelo qual o Espírito se reconhece a si mesmo em sua própria criação.

As três formas do Espírito Absoluto — arte, religião e filosofia — têm o mesmo conteúdo, o Absoluto, mas diferem na forma em que o apresentam. A arte apresenta o Absoluto de forma sensível: no som, na palavra; a religião o apresenta na forma da representação; e a filosofia o apresenta na forma do conceito puro, da razão que se conhece a si mesma sem mediação sensível. Esta divisão, apesar do que possa parecer ao primeiro contato, não é uma depreciação da arte, e sim o reconhecimento de que esta cumpre uma função cognitiva e espiritual que as outras formas não podem substituir, isto é, tornar o Absoluto visível, audível e tangível.

É precisamente nesta função — a de dar forma sensível ao que é mais profundo na realidade e no espírito humano — que Hegel situa a definição do belo artístico como a aparência sensível da Ideia (*sinnliches Scheinen der Idee*)[42]. Dessa forma, a obra de arte genuína não é mera aparência, mas um meio que deixa transparecer o Absoluto, que torna visível o que a linguagem conceitual não alcança diretamente.

O conceito de Ideal (*Ideal*) para Hegel[43] articula esta exigência de modo mais preciso: o Ideal não é a perfeição técnica de uma obra — um objeto pode ser tecnicamente irrepreensível e carecer completamente do Ideal —, mas a adequação perfeita entre conteúdo espiritual e forma sensível[44], isto é, o momento em que o espiritual encontra no sensível sua expressão mais

[40] HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Cursos de Estética*. São Paulo: Edusp, 2001.
[41] HEGEL, ref. 40
[42] HEGEL, ref. 40.
[43] HEGEL, ref. 40.
[44] A concepção hegeliana do Ideal encontra correspondência notável no paradigma do cinema clássico hollywoodiano — especialmente no período entre as décadas de 1930 e 1960 —, no qual a forma cinematográfica subordinava-se inteiramente ao conteúdo narrativo, tornando-se invisível para que a história se revelasse sem mediação perceptível. A ruptura operada pelo cinema moderno europeu — pela Nouvelle Vague e pelo neorrealismo

plena e o sensível é inteiramente habitado pelo espiritual, de modo que nenhum excede o outro. Em outras palavras, a obra que realiza o Ideal é aquela em que retirar qualquer elemento formal seria ao mesmo tempo perder algo do conteúdo, uma vez que forma e conteúdo se mostram inseparáveis.

Esta concepção do Ideal tem uma implicação direta para a questão da autoria de IA, uma vez que o Ideal pressupõe um criador que compreende simultaneamente o conteúdo espiritual que quer expressar e as possibilidades expressivas do médium que emprega, e que pode encontrar — por um processo que não é puramente técnico, mas também não é puramente intuitivo — a forma que dará ao conteúdo sua expressão mais adequada. Este processo de encontrar a forma adequada ao conteúdo é, no vocabulário hegeliano, o processo pelo qual o Espírito se conhece a si mesmo na exterioridade sensível que produz, ou seja, um processo que pressupõe um sujeito que *é* Espírito, que tem vida interior, que carrega em si o conteúdo que a obra deve exprimir.

Esta visão de arte ideal, na qual forma e conteúdo se imbricam de forma perfeitamente harmônica, ensejou a famosa concepção dos três períodos/formas de arte. Na arte simbólica — a arte do Oriente antigo —, o conteúdo espiritual ainda não havia encontrado sua forma adequada, ocasionando um excesso de conteúdo em relação à capacidade expressiva da forma disponível. Os monumentos egípcios, portanto, são enigmáticos, pesados, não completamente inteligíveis, sendo a Esfinge, para Hegel, o símbolo por excelência desta arte que luta para exprimir algo que ainda não consegue articular plenamente. Por outro lado, na arte clássica, representada por Hegel na figura da escultura grega, há equilíbrio perfeito entre forma e conteúdo, identificando o corpo humano como a forma mais adequada ao espírito humano livre, em que a escultura grega realiza este equilíbrio com uma perfeição que Hegel considera insuperável dentro de seus próprios parâmetros.

Já na arte romântica, contemplando aqui tanto o Cristianismo como a modernidade, o conteúdo espiritual excede toda forma sensível adequada, numa tentativa de representar que a interioridade infinita do espírito cristão não caberia no mármore nem na pedra. Com isso, a arte começa a se dissolver — não porque os artistas sejam menos talentosos, mas porque o espírito que ela deveria expressar cresceu além do que qualquer exterioridade sensível pode conter.

---

italiano — foi precisamente a recusa desta harmonia, ao tornar a forma visível e afirmar sua tensão constitutiva com o conteúdo. Para saber mais, ver: BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema:* film style and mode of production to 1960. New York: Columbia University Press, 1985.

Na leitura de Pippin[45], esta tese é tida não como proclamação da irrelevância futura da arte, mas como descrição de uma transformação: a arte moderna torna-se reflexiva, consciente de seus próprios pressupostos e limites, tomando a própria forma — que antes era indivisível de seu conteúdo — como um objeto a ser analisado de forma consciente. Para essa concepção, a arte não desaparece, mas torna-se mais ciente do que faz e porque faz, mais capaz de questionar suas próprias categorias. Esta reflexividade é simultaneamente o sinal da limitação histórica da arte e a marca de sua liberdade moderna: a arte que sabe o que é pode fazer escolhas que a arte ingênua não podia.

Nesse sentido, concebendo a arte moderna como essencialmente reflexiva — que pressupõe um sujeito que sabe o que faz e pode questionar as condições de sua própria prática —, então a produção algorítmica é precisamente o oposto: ela é inteiramente irreflexiva, incapaz de questionar suas próprias condições. A arte moderna, mesmo em suas formas mais experimentais e desconstruídas, preserva a reflexividade como condição mínima. Já a IA não possui reflexividade alguma — e esta ausência não é superável por aumento de sofisticação técnica, porque reflexividade pressupõe um sujeito que se volta sobre si mesmo, a partir de sua própria concepção intelecto-sensorial. No entanto, poderíamos sim pensar num artista que, por meio da utilização de sistemas de IA, concebe uma obra artística justamente em torno da discussão de sua forma — forma esta, neste caso, que inevitavelmente discute a própria linguagem artística ao introduzir um elemento novo: a IA. Evidente que, neste caso, estaríamos diante de uma obra de arte reflexiva, que discute sua forma a partir de sua própria forma. No entanto, o ponto crucial é notar que a reflexão partiu do artista, que utilizou a IA como ferramenta artística, não como sujeito autônomo capaz de autorreflexão.

Esta discussão acerca das formas artísticas nos leva inevitavelmente ao papel do artista, que Hegel desenvolve com mais profundidade em *Lições de Estética*. Para Hegel[46], com o declínio da arte clássica e o advento da arte romântica, o artista torna-se progressivamente mais consciente de si mesmo, transformando sua própria interioridade, sua visão particular, suas tensões e contradições internas no conteúdo da obra[47]. A arte moderna é assim, em medida crescente, expressão da subjetividade do artista — não como ornamento, mas como

[45] PIPPIN, Robert. *After the beautiful:* hegel and the philosophy of pictorial modernism. Chicago: University of Chicago Press, 2014.
[46] HEGEL, ref. 40
[47] HEGEL, ref. 40, parte II.

consequência necessária do desenvolvimento histórico do Espírito.

Nesta lógica, uma produção sem sujeito — sem interioridade, sem perspectiva, sem a tensão de uma consciência que se conhece a si mesma no ato de criar — não é, neste sentido, arte moderna; pelo contrário: é a negação de tudo o que a arte moderna representa no interior do desenvolvimento espiritual da humanidade. A IA generativa produz, com crescente sofisticação técnica, exatamente forma sem subjetividade, aparência sem vida interior, outputs que imitam os traços formais da arte produzida por sujeitos reflexivos sem ter nada da reflexividade que os gerou. Neste ponto, também não se assemelha a arte clássica, que harmoniza forma e conteúdo em sua essência, uma vez que seu conteúdo é mero simulacro de uma subjetividade inexistente. Neste sentido, a obra gerada pela IA habita uma espécie de limbo, uma vez que não harmoniza forma e conteúdo, mas que também não possui a reflexividade que gera a distinção entre estes dois atributos, sem capacidade para representar este desenvolvimento histórico do Espírito.

3.1.3 Searle, o Quarto Chinês, e articulação com Hegel e Aristóteles

Em "Minds, Brains, and Programs", Searle[48] apresentou o experimento mental do Quarto Chinês como resposta à tese da *Inteligência Artificial Forte* (*Strong AI*), segundo a qual um sistema computacional que executa o programa certo não apenas simula processos mentais, mas efetivamente os possui. O experimento consiste em imaginarmos um falante nativo de inglês, completamente ignorante da língua chinesa, trancado em um quarto. Pelo interior do quarto chegam, por uma pequena abertura, sequências de símbolos chineses. O indivíduo possui um manual detalhado de regras — redigido em inglês — que especifica, para cada sequência de entrada, qual sequência deve ser devolvida como resposta. Seguindo estas regras com precisão, ele produz respostas que, do lado de fora, são indistinguíveis das de um falante nativo. O sistema (sujeito + manual + símbolos) passa no teste de Turing para o chinês. No entanto, o sujeito dentro do quarto não compreende uma única palavra, apenas manipula símbolos formais segundo regras sintáticas, sem qualquer acesso ao significado daquilo que processa.

[48] SEARLE, John. Minds, Brains, and Programs. *The Behavioral and Brain Sciences*, Cambridge, v. 3, p. 417-457, 1980. Disponível em: https://zoo.cs.yale.edu/classes/cs458/materials/minds-brains-and-programs.pdf Acesso em: 06 jun 2026.

A conclusão que Searle[49] extrai é que há uma diferença irredutível entre sintaxe e semântica, isto é, entre a manipulação formal de símbolos e a compreensão de seu significado. Os computadores, por definição, operam no nível sintático, processando representações formais segundo regras previamente estabelecidas. A semântica — o significado, a referência ao mundo, a intencionalidade — não emerge da sintaxe por mais sofisticada que ela se torne.

Articulando com Aristóteles, o Quarto Chinês é, em certo sentido, a formulação analítica contemporânea da delimitação conceitual aristotélica de *techne*. O sujeito dentro do quarto sabe *que* determinada sequência de entrada corresponde a determinada sequência de saída — mas não sabe *por que*, não conhece as razões, não tem acesso às causas. Ele produz outputs corretos — exatamente como a IA produz textos formalmente adequados — sem que em nenhum momento haja o movimento cognitivo que Aristóteles identifica como constitutivo da *techne*, ou seja, o conhecimento das causas que transforma a experiência em compreensão.

A conexão com Hegel é igualmente precisa. O sistema do Quarto Chinês produz outputs sem que haja, em nenhum ponto do processo, o autoconhecimento que Hegel identifica como a essência da criação artística. O sujeito dentro do quarto não se reconhece nos símbolos que manipula — eles são completamente externos a ele, completamente opacos. Não há Espírito que se conheça a si mesmo na forma sensível, e, portanto, não há reflexibilidade – há apenas manipulação mecânica de formas, sem acesso ao conteúdo que as formas deveriam exprimir.

Além dessas intersecções entre Searle e os filósofos citados, cabe destacar que o argumento de Searle[50] foi objeto de numerosas objeções. A objeção mais influente — a "resposta do sistema" (*systems reply*) — sustenta que, embora o sujeito dentro do quarto não compreenda o chinês, o *sistema* como um todo compreende: o sujeito mais o manual mais os símbolos constituem um sistema que tem os estados semânticos que o sujeito individual não tem. Searle[51] responde com uma variação do experimento: se o sujeito memorizar completamente o manual de regras — se ele *se tornar* o sistema —, ainda assim não compreenderá o chinês. Ele poderá processar os símbolos internamente, sem o manual externo, e a ausência de compreensão permanece idêntica.

Uma segunda objeção imagina um cenário em que os modelos de linguagem de larga escala são tão mais complexos do que o Quarto Chinês que a analogia não se sustenta. No

[49] SEARLE, ref. 48.
[50] SEARLE, ref. 48.
[51] SEARLE, ref. 48.

entanto, esta objeção repousa sobre a confusão que o próprio Searle[52] identificou: a escala é uma propriedade sintática, não semântica. Em conclusão, processar mais símbolos mais rapidamente e com mais parâmetros não transforma sintaxe em semântica — adiciona sofisticação ao nível formal sem cruzar o limiar que separa manipulação de forma de compreensão de conteúdo.

Para os fins deste trabalho, o que importa é a distinção conceitual que Searle[53] torna precisa e que a análise aristotélica e hegeliana já havia, por outros meios, estabelecido: a distinção entre o processamento formal, que a IA realiza com crescente sofisticação, e a compreensão ativa que constitui o núcleo cognoscitivo da criação artística genuína. Que esta distinção seja formulada, no plano da metafísica aristotélica, como a diferença entre correlação de efeitos e conhecimento das causas; no plano da fenomenologia hegeliana, como a diferença entre manipulação de formas e autoconhecimento do Espírito; e no plano da filosofia analítica da mente, como a diferença irredutível entre sintaxe e semântica — é o sinal de que ela não é um artefato de uma tradição filosófica particular, mas uma estrutura que diferentes modos de investigação, por caminhos independentes, convergem em identificar, isto é, a ausência de compreensão ativa.

Nesse sentido, a ausência de compreensão ativa não é uma limitação técnica dos sistemas de IA atuais que versões futuras mais poderosas irão superar, mas uma consequência da distinção entre sintaxe e semântica, entre produzir outputs e realizar *poiesis* no sentido aristotélico. Esta consequência permanecerá válida enquanto os sistemas de IA forem o que são: processos computacionais que operam sobre representações formais segundo procedimentos matemáticos, sem acesso ao mundo que estas representações significam e sem a vida interior que tornaria este acesso possível.

3.2 A criação como liberdade: gênio, jogo e autonomia criadora

3.2.1 Kant: o belo, o sublime e o gênio

A estética kantiana não pode ser compreendida sem que se compreenda primeiro o problema filosófico que a motiva. A *Crítica da Faculdade do Juízo* (1790), em que Kant[54]

[52] SEARLE, ref. 48.
[53] SEARLE, ref. 48.
[54] KANT, Immanuel. *Crítica da Faculdade do Juízo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2016.

aborda a Estética, responde a uma tensão que as duas críticas anteriores haviam criado sem resolver. A *Crítica da Razão Pura* (1781)[55] havia demonstrado que o mundo da natureza é inteiramente governado pela lei da causalidade — cada fenômeno é necessariamente determinado por causas anteriores, e não há espaço, neste domínio, para a liberdade. A *Crítica da Razão Prática* (1788)[56] havia demonstrado que o ser humano, como sujeito moral, é livre, capaz de agir segundo leis que ele mesmo se dá, independentemente das inclinações naturais. O problema é que estes dois domínios — o mundo sensível (*Sinnenwelt*), reino da necessidade natural, e o mundo inteligível (*intelligible Welt*), reino da liberdade moral — parecem, ao menos de plano, radicalmente heterogêneos e opostos. Assim, como é possível que a liberdade tenha efeitos no mundo da natureza? Como o ser humano, que pertence simultaneamente aos dois domínios, pode ser ao mesmo tempo determinado e livre?

É precisamente esta ruptura que a *Crítica da Faculdade do Juízo* se propõe a sanar. A faculdade do juízo (*Urteilskraft*), para Kant[57], é assim a capacidade de subsumir o particular sob o universal, e se distingue em dois modos de operação. O juízo determinante parte de um universal já dado e subsume o particular sob ele (o que fazemos na ciência, quando aplicamos uma lei geral a um caso específico); já o juízo reflexionante parte do particular e busca o universal que lhe corresponde, sem tê-lo previamente dado. É o que fazemos diante de um organismo vivo, contemplando sua organização interna como se fosse finalística, ou diante de uma obra de arte, percebendo nela uma adequação que não deriva de nenhum conceito determinado[58]. Dessa forma, o juízo reflexionante opera segundo o princípio da finalidade da natureza, em que a natureza é contemplada *como se* fosse organizada segundo fins, embora não possamos afirmar que realmente o é. Este "como se" é constitutivo de toda a estética kantiana: o juízo estético não é um conhecimento objetivo do objeto, mas tampouco é uma projeção arbitrária do sujeito, ocupando um espaço intermediário entre natureza e liberdade.

É neste espaço intermediário que o belo (*das Schöne*) se instala, sendo analisado segundo os elementos da "Analítica do Belo". Dentre estes elementos do belo que interessam ao presente objeto de pesquisa, o juízo de gosto é aquele em que o prazer é inteiramente desinteressado, ou seja, que não depende da existência do objeto (ao contrário do desejo), nem

[55] KANT, Immanuel. Crítica da Razão Pura. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001. Disponível em: https://archive.org/details/kant-critica-da-razao-pura_202402. Acesso em 06 jun 2026
[56] KANT, Immanuel. *Crítica da razão prática*. Ed. bilíngue. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2016.
[57] KANT, ref. 54.
[58] KANT, ref. 54.

é mediado por conceitos (ao contrário do agrado intelectual). Assim, Kant[59] distingue com precisão o *agradável* (prazer sensorial e subjetivo), o *bom* (prazer mediado por conceitos e interesse moral) e o *belo* (prazer desinteressado, resultante de uma relação específica entre as faculdades do sujeito contemplante). Esta distinção revela que a beleza não é propriedade do objeto nem preferência subjetiva, mas resultado de uma relação específica entre as faculdades do sujeito contemplante, contemplada de forma livre de interesses e de determinações conceituais.

É neste ponto que o conceito de *finalidade sem fim* (*Zweckmäßigkeit ohne Zweck*) se revela o elemento do belo mais diretamente relevante para o debate sobre a IA. O objeto belo parece organizado segundo uma finalidade — coerente, necessário, internamente justificado — , mas não é instrumento para nada além de si mesmo. Não conseguimos identificar para que serve, porque não serve para nada determinado: existe como se tivesse um fim, sem que nenhum fim específico o esgote. Esta característica distingue radicalmente a obra bela do produto técnico: enquanto o produto técnico tem uma finalidade explicitamente definida e toda a sua organização é explicável por referência a esse fim, a obra bela tem mera aparência de finalidade, sem que nenhum fim a determine completamente.

A consequência para o debate sobre a IA é direta: os sistemas de IA generativa produzem *outputs* com finalidade explicitamente definida — minimizar uma função de perda, maximizar a coerência estatística com os dados de treinamento, satisfazer as especificações de um *prompt*. Toda a organização do *output* é, em princípio, explicável por referência a este processo; há sempre um motivo instrumentalizante que determina cada escolha. O *output* de IA não tem aparência de finalidade sem fim — tem finalidade real e completamente determinada. Neste sentido, estrutura-se quase como a antítese do elemento da finalidade sem fim, que caracteriza a obra bela.

Além do belo, outro conceito importante para a Estética kantiana é o sublime (*das Erhabene*), evento que surge diante do que excede a capacidade de apreensão sensível do sujeito — seja a imensidão de grandezas que a imaginação não consegue unificar, seja a potência avassaladora de forças naturais que ameaçam o sujeito como ser físico. Diante de tais objetos, a imaginação fracassa ao tentar apreendê-los em uma intuição unificada, fracasso este inicialmente tido como desprazer. Mas então a razão intervém e revela que ela própria é capaz

[59] KANT, ref. 54.

de pensar o que a imaginação não consegue apreender — o infinito, o incondicionado, a totalidade – fazendo com que o sujeito perceba que estas forças por mais devastadoras que sejam, nada podem contra sua dignidade racional. Assim, o sublime é, em sua estrutura mais profunda, a experiência pela qual o sujeito se reconhece como ser de liberdade no interior de um mundo de necessidade — uma duplicidade constitutiva entre pertencer à natureza e transcendê-la que nenhum processo inteiramente determinado pode vivenciar[OBJ].

É precisamente esta duplicidade que a IA não possui: ela é integralmente determinada, inteiramente explicável pelas leis causais que governam seus processos. Esta ausência, porém, não impede que outputs de IA provoquem, em espectadores humanos, experiências genuinamente sublimes — assim como uma tempestade, um abismo ou o céu estrelado podem fazê-lo sem que haja qualquer sujeito criador envolvido. O sublime como efeito no espectador é real independentemente da origem do objeto que o provoca. No entanto, de forma distinta, o artista humano que cria uma obra sublime não apenas provoca um efeito, mas o fundamenta, com escolhas formais orientadas por uma compreensão que só é possível a um ser que conhece, internamente, o que significa descobrir a própria liberdade no momento em que a natureza a ameaça, embora não saiba explicitar racionalmente este caminho ao sublime. A IA, neste sentido, pode ser causa acidental do sublime, como a natureza o é; mas não pode ser seu autor.

Outro conceito importante, o conceito de gênio (*Genie*), é o ponto em que a estética kantiana articula mais explicitamente a criação artística com a liberdade — e é também o ponto em que a incompatibilidade entre a criação humana e a geração algorítmica se torna mais nítida. Kant define o gênio como o talento (dom natural) que dá a regra à arte[60]. Esta definição condensa uma tensão fundamental que merece ser desdobrada com cuidado.

De acordo com a filosofia kantiana[61], o gênio[62] pertence à natureza — é um dom, não uma conquista, não uma habilidade aprendida. Nenhum esforço deliberado, nenhuma acumulação de técnica, nenhum método pode produzir gênio: ele é o ponto em que a natureza deposita, em um indivíduo particular, a capacidade de criar obras que prescrevem regras à arte. Mas a obra do gênio pertence à liberdade — é original, irrepetível, não derivável de nenhuma regra preexistente. Consequentemente, o gênio não pode explicar como produz; se pudesse, a

[60] KANT, ref. 54.
[61] KANT, ref. 54.
[62] Para uma análise do conceito de gênio no contexto da estética kantiana, conferir: LYOTARD, Jean-François. *Lessons on the Analytic of the Sublime*. Trad. Elizabeth Rottenberg. Stanford: Stanford University Press, 1994.

regra seria explicitável e ensinável, e, portanto, não seria gênio, mas *techne* (elemento que, como vimos, a IA também não possui). Dessa forma, o gênio não pode ensinar — pode apenas exemplificar[63].

Esta estrutura — o dom natural que produz obras de liberdade irrepetível sem poder explicar como — é o que Kant chama de ideias estéticas. A obra do gênio contém representações da imaginação que dão a pensar muito, sem que nenhum conceito determinado lhes seja adequado. A ideia estética, desse modo, é o inverso exato da ideia racional: enquanto a ideia racional é um conceito ao qual nenhuma intuição é completamente adequada (Deus, liberdade, imortalidade), a ideia estética é uma intuição à qual nenhum conceito é completamente adequado. A obra de arte genuína é, por esta razão, inexaurível, uma vez que há sempre mais nela do que qualquer interpretação consegue capturar, haja vista que contém ideias estéticas que excedem toda determinação conceitual.

A incompatibilidade entre esta estrutura e os sistemas de IA generativa não precisa de muita elaboração para ser percebida. No plano do belo, a IA produz *outputs* com finalidade explicitamente definida — minimizar uma função de perda, satisfazer as especificações de um *prompt* —, ao passo que a obra genuína existe como se tivesse um fim sem que nenhum fim a esgote. No plano do sublime, a IA é integralmente determinada pelas leis causais que governam seus processos, sendo estruturalmente incapaz de vivenciar a duplicidade entre necessidade e liberdade que o sublime revela. Por fim, a IA não possui dom natural, possui meramente parâmetros ajustados, transferíveis, copiáveis e replicáveis indefinidamente. Seus outputs não contêm ideias estéticas no sentido kantiano, apenas combinações estatisticamente plausíveis de padrões aprendidos, que podem eventualmente exceder a capacidade interpretativa de um observador, mas não porque apontem para algo que excede todo conceito, e sim porque a opacidade de seus processos internos — a *black box,* examinada no capítulo anterior — impede a reconstrução causal completa do output.

[63] ALLISON, Henry E.. *Kant's theory of taste:* a reading of the critique of aesthetic judgment. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. Disponível em: https://archive.org/details/kantstheoryoftas0000alli/page/n7/mode/1up Acesso em: 06 jun. 2026

3.2.2 Schiller: o impulso lúdico e a arte como plenitude humana

Friedrich Schiller parte exatamente desta filosofia kantiana, mas a usa para estabelecer algumas marcantes distinções críticas. Para Schiller, o dualismo kantiano entre natureza e liberdade, entre inclinação e dever, entre o mundo sensível e o mundo inteligível, mutila o ser humano ao exigir que a razão domine a natureza em vez de harmonizar-se com ela. *A educação estética do homem: numa série de cartas* (1795) é, em um nível, uma resposta filosófica a este dualismo — e, em outro nível, uma reflexão sobre por que a tentativa iluminista de realizar a razão na história havia produzido o terror da Revolução Francesa em vez da liberdade prometida. O diagnóstico de Schiller, neste sentido, é que os seres humanos não estavam *esteticamente educados* — e que sem esta educação, nenhuma transformação política poderia ser duradoura[64].

O argumento de Schiller organiza-se em torno de uma antropologia tripartite — impulso sensível, impulso formal e impulso lúdico — que é a estrutura conceitual central de sua estética. Destarte, o impulso sensível (*Stofftrieb*) é o impulso da vida, que representa tudo que é material, temporal e determinado pelas leis da natureza. O ser humano como ser natural está inteiramente submetido a este impulso: ele sente, deseja, teme, é afetado pelo mundo. O impulso sensível nos torna vivos e situados — mas também nos submete à contingência e à necessidade, tornando-nos escravos do momento e da circunstância, justamente aquilo que Kant tratava acerca do mundo sensível.

Por outro lado, o impulso formal (Formtrieb) é o impulso da razão, aquilo que Kant tratava no mundo inteligível, representando tudo que é universal, eterno, necessário e determinado pelas leis do pensamento. Como ser racional, o ser humano tende à universalidade, à consistência, à lei. Assim, o impulso formal nos eleva acima da natureza — mas, quando levado ao extremo, nos torna abstratos, frios, incapazes de engajamento com o particular e o vivo.

O impulso lúdico (Spieltrieb), por fim, é a síntese dos dois — e esta síntese não é compromisso nem subordinação de um ao outro, mas uma terceira coisa qualitativamente diferente. No impulso lúdico, a razão não esmaga a sensibilidade, mas a organiza; a sensibilidade não dissolve a razão, mas a anima. É neste estado — e somente nele — que o ser

[64] SCHILLER, Friedrich. *A educação estética do homem: numa série de cartas.* São Paulo: Herder, 1963.

humano é inteiramente livre, porque não está submetido nem à necessidade natural (como quando dominado pelo impulso sensível) nem à lei abstrata (como quando dominado pelo impulso formal).

O objeto do impulso lúdico é a beleza viva (*lebende Gestalt*), isto é, a forma animada pela própria vida. A obra de arte genuína, portanto, é aquela em que forma e vida se interpenetram de tal modo que cada uma potencializa a outra, em que a forma não é imposta à vida de fora, como coerção racional, mas emerge da própria vida como sua organização mais plena; e a vida não transborda a forma como excesso informe, mas se realiza na forma como sua expressão mais adequada. O artista que opera no impulso lúdico não escolhe arbitrariamente entre possibilidades indiferentes, nem aplica metodicamente regras preestabelecidas, como quem segue uma receita, mas age a partir de uma liberdade que é simultaneamente sensível e racional.

A distinção entre o impulso lúdico de Schiller e o processo de otimização que governa os sistemas de IA generativa é de importância capital para o argumento deste trabalho. O jogo (*Spiel*), para Schiller, não é entretenimento nem passatempo — é o nome que ele dá à atividade que resulta da síntese plena entre o impulso sensível e o impulso formal, síntese esta que forma o impulso lúdico. Jogar, neste sentido, é ser livre de uma forma específica, a liberdade concreta de um ser que é simultaneamente natureza e razão e que, no jogo, realiza esta duplicidade sem a violência da dominação de um polo pelo outro. O jogo é, para Schiller, a atividade que realiza plenamente a humanidade precisamente porque não está subordinada a nenhuma outra — porque é, ela própria, o fim.

A otimização, por contraste, é uma atividade extrinsecamente motivada, que segue regras fixas — as leis do gradiente descendente, os parâmetros da função de perda, as especificações do *prompt* — para atingir um objetivo definido externamente. A IA não joga, não cria regras próprias, apenas obedece a restrições impostas e limites estatisticamente definidos. A aleatoriedade introduzida no processo de *sampling* não é liberdade lúdica — é mera variação controlada dentro de um espaço de possibilidades delimitado pelo treinamento. Em suma, a diferença entre a aleatoriedade estatística e a liberdade lúdica não é de grau, mas de natureza, uma vez que a liberdade lúdica pressupõe um sujeito com impulso sensível e impulso formal que pode sintetizá-los, enquanto a aleatoriedade estatística é um parâmetro de um processo matemático que não tem impulsos de espécie alguma.

Há ainda uma dimensão do pensamento de Schiller que, embora frequentemente tratada como periférica às discussões estéticas, é de relevância direta para o debate regulatório que o capítulo seguinte deste trabalho enfrentará. Para Schiller, a educação estética não é luxo, mas condição da liberdade política. Um povo que não desenvolveu o impulso lúdico — que não aprendeu a sintetizar livremente sensibilidade e razão — não está apto para a liberdade política, tendendo a, por exemplo, submeter-se ao despotismo quando dominado pelo impulso sensível, ou impor o terror quando dominado pelo impulso formal. A arte, neste sentido, não é ornamento da vida social e sim a condição de possibilidade de uma vida social verdadeiramente livre.

Esta tese tem uma implicação que transcende o problema individual da autoria: se a arte é o domínio em que o impulso lúdico se desenvolve — em que o ser humano aprende a sintetizar livremente sensibilidade e razão —, então uma cultura que substitui progressivamente a criação artística pela geração algorítmica não perde apenas autores humanos. Perde, de modo lento e dificilmente perceptível, a experiência formativa que Schiller identificou como condição da liberdade — consequência que pensadores como Adorno e Hesmondhalgh fazem intersecções importantes, as quais serão abordadas ainda neste capítulo.

3.2.3 Convergências entre Kant e Schiller

As análises de Kant[65] e Schiller[66] convergem, a partir de pressupostos distintos, em identificar a liberdade como dimensão constitutiva da criação artística genuína — não a ausência de determinação, mas o modo específico de ser de um sujeito que pertence simultaneamente ao mundo da natureza e ao mundo da razão, e que na criação realiza a síntese mais plena dessas duas dimensões. Esta síntese não é alcançável por nenhum processo de otimização: ela pressupõe um sujeito encarnado, dotado de sensibilidade e razão, capaz de afetação e de julgamento — um sujeito que os sistemas de IA generativa não são.

É necessário, porém, ser preciso sobre o alcance desta conclusão. A ausência de liberdade criadora não impede, por exemplo, que *outputs* de IA provoquem experiências sublimes em espectadores, nem que produzam efeitos formativos. O que ela impede é a autoria: o artista humano não é apenas causa dos efeitos que a obra provoca — é seu autor, porque compreende, a partir de sua própria experiência da duplicidade entre necessidade e liberdade,

[65] KANT, ref. 54; ref. 55; ref. 56.
[66] SCHILLER, ref. 64.

o que a obra visa realizar, orientando a produção em direção a este fim. A IA pode ser causa acidental dos mesmos efeitos, como a natureza o é quando uma tempestade nos força a reconhecer nossa própria pequenez. Mas a natureza não é autora — e tampouco a IA. A diferença entre causar um efeito e ser autor de uma obra que o instaura é precisamente o que a liberdade criadora estabelece.

3.3 A criação como experiência encarnada: corpo, sofrimento e perspectiva

3.3.1 Schopenhauer: Vontade, sofrimento e o sujeito puro do conhecimento

A filosofia de Schopenhauer parte de Kant — mas o transforma de modo tão radical que o resultado é, em muitos aspectos, seu oposto. O ponto de partida é uma questão que Kant havia deixado sem resposta: o que é a "coisa em si" — a realidade que existe por trás dos fenômenos, independentemente de como a percebemos?[67] Para Kant[68], esta questão era, em princípio, irrespondível: a coisa em si é o limite do conhecimento humano, não seu objeto. Para Schopenhauer[69], ela é cognoscível pelo próprio corpo.

Quando um indivíduo caminha, por exemplo, temos simultaneamente duas formas de acesso a este evento. De fora, há uma representação — o movimento observado como fenômeno no espaço e no tempo. De dentro, há um acesso imediato e irredutível ao que produz esse movimento — o querer, o impulso, o esforço desse indivíduo. Este acesso interior ao próprio corpo revela que a coisa em si do mundo é Vontade (*Wille*) — não uma vontade consciente e racional no sentido kantiano, mas um impulso cego, sem finalidade, sem repouso, que se manifesta em tudo que existe[70]. É precisamente desta ausência de finalidade que decorre o sofrimento: existir como ser dotado de Vontade é estar condenado a um querer que nunca se satisfaz plenamente e que se renova a cada satisfação. Para esta filosofia, o ser humano é a objetivação mais elevada da Vontade e, paradoxalmente, o ser que mais sofre com ela, uma vez que é o único que compreende sua própria situação de instrumento de uma força que não escolheu e que não pode abandonar.

Entre a Vontade e os fenômenos individuais, Schopenhauer[71] insere um nível

[67] KANT, ref. 55.
[68] KANT, ref. 55.
[69] SCHOPENHAUER, Arthur. *O mundo como vontade e representação*. São Paulo: Editora UNESP, 2005.
[70] SCHOPENHAUER, ref. 69.
[71] SCHOPENHAUER, ref. 69.

intermediário que toma emprestado de Platão, mas reinterpreta dentro de seu próprio sistema – as Ideias (*Ideen*), formas eternas e imutáveis das quais cada fenômeno individual é uma objetivação particular e imperfeita. A Ideia do leão, por exemplo, é mais real do que este leão particular; a Ideia da tragédia humana é mais profunda do que esta tragédia particular que o autor representa.

O conhecimento ordinário, motivado pela Vontade e orientado pela necessidade prática de sobrevivência e satisfação, nunca alcança as Ideias, pois apreende apenas os fenômenos individuais em suas relações causais e temporais, sempre em função do interesse do sujeito querente. A ciência é, em última análise, ainda este tipo de conhecimento: um estudo que mapeia as relações entre fenômenos sem jamais tocar a essência que neles se manifesta. Por outro lado, para Schopenhauer[72], o conhecimento estético é radicalmente diferente, sendo o único capaz de apreender as Ideias diretamente, capaz de contemplar o particular não como instância de uma lei causal, mas como expressão de uma forma universal eterna.

No entanto, esta capacidade de contemplação estética das Ideias não está igualmente distribuída entre os seres humanos. O gênio — conceito que Schopenhauer compartilha com Kant, mas que também redefine dentro de seu próprio sistema — é precisamente aquele que possui, em grau extraordinário, a capacidade de se libertar temporariamente da Vontade e de contemplar as Ideias com tal intensidade e por períodos tão prolongados que pode fixá-las em uma obra, tornando-as acessíveis aos demais. Desse modo, o gênio schopenhauriano não é o portador de um dom técnico especial, mas aquele que, tendo sofrido mais profundamente a Vontade, pode também libertar-se dela mais completamente, atingindo um estado de contemplação pura das Ideias — e é esta libertação, e não a habilidade técnica, que faz de sua obra uma obra de arte genuína[73].

Neste estado de contemplação pura, não há mais distância entre sujeito e objeto: o indivíduo torna-se sujeito puro do conhecimento e se funde com a Ideia que contempla, perdendo consciência de si como indivíduo particular e tornando-se apenas o meio pelo qual a Ideia se contempla a si mesma. A beleza e o sublime, que Schopenhauer[74] examina em termos parcialmente paralelos aos de Kant (embora com fundamento metafísico inteiramente diferente), são as experiências que produzem ou favorecem este estado no espectador.

---

[72] SCHOPENHAUER, ref. 69.
[73] SCHOPENHAUER, ref. 69.
[74] SCHOPENHAUER, ref. 69.

Assim, o indivíduo que nunca sofreu profundamente a Vontade não tem o que suspender. O gênio é aquele que chegou a este estado não pela ausência de sofrimento, mas por ter sofrido o suficiente para saber o que significa ser libertado dele. Neste âmbito que a obra de arte se revela como o registro desta libertação, com a capacidade de produzir, no espectador, uma experiência análoga. Desse modo, ao contemplar a obra do gênio, o espectador também pode ser temporariamente libertado da Vontade, sem precisar ter passado pelo mesmo caminho de sofrimento que o gênio percorreu.

Esta estrutura da Estética de Schopenhauer[75], ainda mais que a dos filósofos anteriormente analisados, revela uma diferença crucial entre o artista humano, dotado de gênio, e os sistemas de IA utilizados em criações artísticas. A IA não quer, não sofre, não tem história, e, portanto, não pode ser libertada de nada. O que ela produz são recombinações estatísticas de padrões extraídos de obras que foram, elas próprias, registros de libertações que seres humanos viveram.

Em conclusão, para Schopenhauer[76], a obra genuína não é o registro de um estado emocional — é o produto de um ser que atravessou a experiência da Vontade e encontrou, na forma artística, o modo de suspendê-la e de tornar esta suspensão disponível a outros. Toda essa experiência de Vontade é ontologicamente indisponível à IA, pois essa não atravessa nada, não carrega nada, apenas recombina estatisticamente. Nesse sentido, o que ela produz, por mais formalmente semelhante que seja às obras nas quais o sofrimento humano foi fixado, permanece estruturalmente vazio daquilo que tornava estas obras o que eram — não a forma, que pode ser imitada, mas a experiência que a forma continha e que só um sujeito que viveu pode transmitir.

Esta conclusão ressoa diretamente com o argumento hegeliano[77] sobre o Ideal: a obra genuína é aquela em que forma e conteúdo são inseparáveis — em que retirar qualquer elemento formal é ao mesmo tempo perder algo do conteúdo, porque o conteúdo espiritual habita inteiramente a forma sensível que o exprime. O que a IA produz inverte esta estrutura: ela possui a forma sem o conteúdo que a habitava, a aparência sensível sem a Ideia que a tornava mais do que aparência. É o Ideal esvaziado, uma falsa adequação entre forma e um conteúdo que nunca esteve lá.

[75] SCHOPENHAUER, ref. 69.
[76] SCHOPENHAUER, ref. 69.
[77] HEGEL, ref. 40

3.3.2 Nietzsche: apolíneo, dionisíaco e a arte como afirmação de uma perspectiva encarnada

Em outro aspecto, mas ainda lidando com o tema da criação como experiência encarnada, a filosofia de Nietzsche sobre a arte nasce de um diagnóstico cultural e de uma polêmica filosófica. O diagnóstico é o da decadência da cultura ocidental moderna — uma cultura que, sob a influência do que Nietzsche chama de otimismo socrático, acredita que tudo é cognoscível, tudo é racionalmente explicável, e que o conhecimento conduz necessariamente à virtude e à felicidade. Já a polêmica é com Schopenhauer: Nietzsche parte do mesmo reconhecimento de que a existência é fundamentalmente sofrimento e absurdo, mas chega a uma conclusão diametralmente oposta. Enquanto Schopenhauer conclui que o sofrimento justifica a negação da Vontade — e que a arte é um dos caminhos desta negação —, Nietzsche conclui que o sofrimento justifica a *afirmação* da vida, e que a arte é a forma suprema desta afirmação[78].

Esta inversão — de negação a afirmação — é o núcleo de toda a filosofia nietzscheana da arte. Com ela, Nietzsche não recusa simplesmente o pessimismo de Schopenhauer, mas o transforma, retendo o reconhecimento do sofrimento como constitutivo da existência e rejeitando a conclusão de que este reconhecimento justifica a resignação. Para Nietzsche, a arte trágica grega — que o filósofo analisa em *O Nascimento da Tragédia* (1872) — não é um anestésico contra o sofrimento, mas sim a forma pela qual o sofrimento é afirmado, transfigurado, celebrado como constitutivo de algo grandioso que a vida contém.

Neste mesmo livro, Nietzsche propõe uma interpretação da cultura grega que é, ao mesmo tempo, uma teoria da criação artística. Os gregos, argumenta, não eram o povo sereno e racional que a tradição clássica havia mitificado, mas um povo profundamente consciente do horror da existência, que havia encontrado na arte a resposta mais adequada a esta consciência. Esta resposta estrutura-se em torno de dois impulsos artísticos fundamentais, que Nietzsche nomeia a partir de dois deuses gregos, o apolíneo (relacionado ao Deus do Sol e da Luz, Apolo) e o dionisíaco (relacionado ao Deus do Vinho, Dionísio).

O apolíneo (*apollinisch*) é o impulso da forma, da aparência bela e ordenada, relacionado a Apolo, o deus do sonho, da visão plástica, da delimitação clara. A arte apolínea — a escultura grega, a epopeia homérica — cria mundos de aparência bela que permitem ao ser

[78] NIETZSCHE, Friedrich. *O nascimento da tragédia*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

humano suportar a existência ao envolvê-la em véus de harmonia e proporção. No entanto, embora possa parecer num primeiro contato, o apolíneo não nega o sofrimento: ele o envolve em formas belas que o tornam suportável, mas sem o dissimular completamente. Há uma consciência subjacente de que a beleza é um véu — que sob ela existe o abismo dionisíaco — e é esta consciência que confere à beleza apolínea sua profundidade.

O dionisíaco (*dionysisch*), por sua vez, representa a dissolução das fronteiras do eu, a fusão com o todo, o êxtase que destrói a individuação. A experiência dionisíaca é o reconhecimento, pelo sujeito, de que sua individuação é apenas uma ilusão — que sob ela há uma unidade primordial de toda a vida, um fundamento comum que a individuação recobre sem eliminar. Porém, esta unidade primordial não é confortante. Pelo contrário, é aterrorizante, uma vez que implica a dissolução do eu e a perda de tudo que constitui a identidade individual.

Para Nietzsche[79], a tragédia grega é a síntese destas duas forças e justamente por este motivo o filósofo a considerava o ponto mais alto da criação artística humana, por conseguir trazer estas forças opostas como elementos complementares. O coro dionisíaco — música, dança, fusão coletiva — dá origem a visões apolíneas: os personagens, a narrativa, a forma dramática. A tragédia não nega o sofrimento — ela o apresenta em toda a sua brutalidade, mas o transfigura pela forma apolínea, tornando-o não apenas suportável, mas glorioso. O espectador da tragédia não sai purificado no sentido aristotélico — sai *afirmado,* com a sensação de que a existência, mesmo em seu horror, merece ser vivida, de que o sofrimento é constitutivo de algo grandioso que a vida contém e que a arte revela.

A morte desta tragédia grega — que Nietzsche atribui à influência de Sócrates e Eurípides — é a morte desta síntese. O otimismo socrático, ao exigir que tudo seja racionalmente justificado, elimina o dionisíaco: não há lugar, no mundo socrático, para a experiência que dissolve as fronteiras do eu e revela o fundamento abismal da existência. Neste sentido, Eurípides[80], ao introduzir personagens racionalmente compreensíveis e situações explicáveis por motivos psicológicos transparentes, elimina o elemento de mistério e terror que caracterizava a tragédia mais antiga. Assim, para esta filosofia, a arte que sobrevive a Sócrates é uma arte empobrecida — apolínea sem o dionisíaco, forma sem o fundo que a forma deveria transfigurar. Para Nietzsche[81], a cultura moderna — incluindo a ciência, a filosofia racionalista

[79] NIETZSCHE, ref. 78.
[80] NIETZSCHE, ref. 78.
[81] NIETZSCHE, ref. 78.

e a arte realista — é a continuação deste otimismo socrático, seguindo a mesma crença de que tudo pode ser explicado, de que o sofrimento é um problema a ser resolvido em vez de uma condição a ser afirmada, de que a arte deve ser compreensível e agradável em vez de aterrorizante e reveladora.

Já no Nietzsche maduro — em *A Gaia Ciência*[82], *Assim Falou Zaratustra*[83], *Além do Bem e do Mal*[84] e nos fragmentos póstumos —, a reflexão sobre a arte se aprofunda e se radicaliza a partir de dois conceitos que se tornam centrais em seu pensamento: a vontade de potência (*Wille zur Macht*) e o perspectivismo. A vontade de potência, segundo Nietzsche[85], é o impulso de autoafirmação, de superação, de dar forma, de impor valores, de criar mundos de sentido onde antes não havia nenhum. Todo ser vivo é expressão de vontade de potência — mas o ser humano é o único que pode elevar este impulso ao nível da criação artística e filosófica[86]. O artista é o ser que não aceita o mundo como dado — que o recria segundo sua visão, que impõe sua forma à matéria da experiência. A criação artística é, neste sentido, a expressão mais alta da vontade de potência: não negação da vida (Vontade, como em Schopenhauer), mas sua afirmação mais intensa e mais consciente.

O perspectivismo é a tese epistemológica que complementa e sustenta esta concepção da criação. Para Nietzsche[87], não há fatos, apenas interpretações; não há visão de lugar nenhum, apenas perspectivas encarnadas, situadas, históricas. Todo conhecimento, criação e julgamento é perspectivo, isto é, nasce de um ponto de vista particular, de uma posição específica no mundo, de uma história de experiências que formaram este sujeito e não outro. A riqueza de uma perspectiva não está em sua pretensão de universalidade — está na profundidade e na honestidade com que ela expressa o que é ser *este* sujeito, com *esta* história, neste *ponto* da existência.

---

[82] NIETZSCHE, Friedrich. *A Gaia Ciência*. São Paulo: Companhia das Letras, 2017. Disponível em: https://archive.org/details/a-gaia-ciencia-nietzsche.
Acesso em 06 jun 2026.
[83] NIETZSCHE, Friedrich. *Assim falou Zaratustra: um livro para todos e para ninguém*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. Disponível em: https://archive.org/details/assim-falou-zaratustra-nietzsche-paulo-cesar-de-souza. Acesso em 06 jun 2026.
[84] NIETZSCHE, Friedrich. *Além do bem e do mal: prelúdio a uma filosofia do futuro*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992. Disponível em: https://archive.org/details/friedrich-nietzsche-alem-do-bem-e-do-mal-preludio-a-uma-filosofia-do-futuro-comp Acesso em 06 jun 2026.
[85] NIETZSCHE, ref. 82, 84.
[86] NIETZSCHE, Friedrich. *Para Além do Bem e do Mal*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
[87] NIETZSCHE, ref. 82.

Desse modo, a obra de arte genuína é sempre a expressão de uma perspectiva encarnada — de uma visão do mundo que só este artista, com esta história e esta sensibilidade, poderia ter tido. A originalidade da obra não consiste em ser diferente de outras obras — consiste em ser a expressão irrepetível de uma perspectiva irrepetível. O indivíduo que imita — que adota a perspectiva de outro sem tê-la vivido — produz obra vazia, porque a perspectiva que a obra exprime não é genuinamente sua, fator este que estipula uma consequência central à questão da geração algorítmica. A IA generativa processa, em seu treinamento, bilhões de perspectivas humanas — textos, imagens, composições que são expressões de perspectivas encarnadas de incontáveis seres humanos. O output que ela produz é, em certo sentido, a síntese estatística destas perspectivas — uma recombinação de elementos extraídos de visões do mundo que existiram, sem que a própria IA tenha uma visão do mundo. Ela é, paradoxalmente, a tentativa de um ponto de vista a partir de lugar nenhum, um output que incorpora os traços formais de perspectivas múltiplas sem ter perspectiva própria. Dessa forma, à luz do perspectivismo e do diagnóstico nietzscheano do niilismo, poderíamos qualificar tal produção como niilismo técnico — uma criação de formas sem o impulso afirmativo que Nietzsche identifica como condição de toda criação genuína.

Há ainda uma dimensão da filosofia nietzscheana que, embora frequentemente tratada no contexto de sua ética e de sua filosofia da história, tem implicações diretas para a questão da autoria. A transvaloração de todos os valores — o projeto filosófico do Nietzsche maduro — é o projeto de substituir valores decadentes, derivados do ressentimento e da negação da vida, por valores que afirmem a vida em sua plenitude. O artista é, neste projeto, uma figura central, sendo aquele que cria valores, que impõe sua perspectiva ao mundo com a força de um ato criador que não pede justificação a nenhuma instância externa[88].

Esta dimensão valorativa da criação artística — a ideia de que o artista não apenas exprime perspectivas, mas *cria valores* — é inteiramente ausente nos sistemas de IA. A IA não cria valores: ela reproduz, com variações estatísticas, os valores implícitos nos dados de treinamento. Seus outputs não afirmam nada — não dizem Sim nem Não à existência — porque não há sujeito que afirme ou negue. Eles são, no sentido nietzscheano mais preciso, expressão de niilismo, aquilo que mais deveria ser combatido: uma produção de formas sem o impulso afirmativo que é a condição de toda criação genuína.

[88] NIETZSCHE, Friedrich. *Assim Falou Zaratustra*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

3.3.3 Dewey: experiência, expressão e a arte como comunicação

Indo para outra concepção filosófica, John Dewey[89], mesmo por um caminho distinto, chega a conclusões que convergem com as destes pensadores em um ponto fundamental: o de que a criação artística genuína pressupõe um sujeito encarnado, com experiência real do mundo, que elabora esta experiência em uma obra que a torna disponível a outros. O ponto de partida de Dewey é a distinção entre experiência (*experience*) em geral e uma experiência (*an experience*).

A experiência em geral, para ele, é o fluxo contínuo da vida — incompleto, frequentemente interrompido, sem unidade interna clara. Uma experiência é aquela que atinge completude, unidade e sentido próprio; ela começa, se desenvolve e conclui de modo que o resultado carrega a marca de todo o processo, e o processo tem a coerência de um todo que se orienta para sua conclusão[90].

Para Dewey[91], a experiência estética é a forma mais intensa e completa de "uma experiência". Nela, o sujeito está completamente presente, não havendo distância entre o fazer e o sofrer, entre o agente e o que age sobre ele, entre a intenção e a descoberta pelo expectador. O artista em plena criação e o espectador em plena contemplação participam ambos do mesmo tipo de experiência: uma fusão de atividade e receptividade, em que cada movimento do processo é ao mesmo tempo resultado do anterior e condição do seguinte.

Esta concepção da experiência estética como a forma mais completa de experiência humana tem um corolário crítico que Dewey formula com clareza[92]: a separação institucional entre arte e vida — a reclusão das obras em museus e salas de concerto, o isolamento estético que as torna objetos de reverência em vez de experiências vivas — é uma deformação, não uma elevação da arte. A arte que não nasce da experiência ordinária e não retorna a ela como sua intensificação é arte morta – preservada, classificada, admirada, mas não vivida.

Esta crítica é relevante para o debate sobre a IA porque ela inverte o argumento que

---

[89] DEWEY, John. *Art as Experience*. New York: Perigee Books, 1980. Disponível em: https://ia902908.us.archive.org/28/items/deweyjohnartasanexperience/DEWEY%20John,%20Art%20as%20an%20Experience%22.pdf Acesso em: 08 jun. 2026

[90] DEWEY, ref. 89.

[91] DEWEY, ref. 89.

[92] DEWEY, ref. 89.

frequentemente é usado para defender a legitimidade da arte produzida por IA: se a arte deve ser acessível, democrática, integrada à vida cotidiana, então a IA — que torna a produção artística acessível a todos — seria, na nesta perspectiva, uma democratização bem-vinda. Para Dewey[93], no entanto, a democratização que importa não é a democratização do consumo de arte, mas a democratização da experiência artística genuína — e esta exige que o ser humano que contempla a obra seja capaz de re-experienciar a experiência do criador, o que pressupõe que o criador tenha tido uma experiência a retransmitir, fator impossível para os sistemas de IA.

Outra distinção importante na estética de Dewey[94] — e das mais diretamente relevantes para o debate sobre a IA — é a que separa expressão de exclamação ou descarga emocional. Quando alguém está com raiva e grita, por exemplo, não é expressão artística, mas mera descarga emocional. A expressão artística genuína exige que a emoção seja elaborada, trabalhada por meio de um médium, seja o pintor que trabalha as tintas, entre outros — de modo que o artista encontre a forma adequada para dar à experiência interna uma configuração comunicável que não era a configuração original da experiência.

Nesse sentido, a IA não realiza o processo de elaboração que Dewey identifica como constitutivo da expressão artística. Não porque seja tecnicamente incapazes de operar iterativamente sobre seu próprio output — podem fazê-lo —, mas porque não há, em nenhuma etapa do processo, uma experiência interna que precise ser elaborada ou retransmitida entre entre indivíduos (o artista em plena criação e o espectador em plena contemplação). Não há o que elaborar porque não há experiência original — e sem experiência original, o que se produz não é expressão, mas simulação formal de expressão.

Esta dimensão comunicativa acrescentada por Dewey tem profundas implicações democráticas que Dewey não deixa implícitas, transformando sua teoria estética em, de certa forma, uma teoria política. A democracia genuína, para Dewey, não é simplesmente um sistema de governo — é uma forma de vida em que cada indivíduo pode desenvolver plenamente suas capacidades e participar ativamente na construção da vida comum. Esta participação ativa pressupõe a capacidade de ter experiências próprias — de não apenas receber passivamente o que a cultura oferece, mas de elaborar ativamente a experiência do mundo e de comunicar esta

[93] DEWEY, ref. 89.
[94] DEWEY, ref. 89.

elaboração a outros. A arte, nesse sentido, é o domínio em que esta capacidade se desenvolve de forma mais intensa, como forma de educar o sujeito para a experiência ativa, para a elaboração em vez da passividade, para a comunicação em vez do isolamento e para a vida social.

Nesse sentido, a concepção deweyiana da arte como comunicação entre sujeitos levanta uma questão que nenhuma outra tradição filosófica examinou com igual clareza: o que exatamente se comunicaria em uma obra gerada por IA? Se a obra de arte é o meio pelo qual uma experiência humana se torna disponível a outros — se ela é um ato de comunicação que pressupõe, do lado do emissor, uma experiência real a ser transmitida —, então a obra de IA não comunica nada no sentido deweyiano. O que se transmite é, no máximo, a experiência do usuário que formulou o *prompt* — e é exatamente este ponto que Dewey permite desenvolver com precisão: se há autoria humana genuína nas obras de IA, ela reside no sujeito humano que elaborou uma intenção comunicativa, não no sistema que a executou.

3.3.4 Dreyfus e Nagel: o corpo e a subjetividade como condições irredutíveis

A crítica fenomenológica de Hubert Dreyfus[95] à inteligência artificial parte de uma premissa que ressoa diretamente com as análises apresentadas: a inteligência humana em sua forma mais fundamental não é representacional — é corporal e existencialmente situada[96]. O ser humano age inteligentemente no mundo porque *está no mundo* de um modo que torna possível a ação direta, pré-reflexiva e corporalmente engajada. Esta tese tem uma consequência precisa para a avaliação da criatividade da IA: um sistema sem corpo, sem situação no mundo, sem a experiência de resistência, de orientação espacial e temporal que a corporalidade implica, não pode possuir o tipo de inteligência que subjaz à criação artística humana.

A expertise artística é, para Dreyfus[97], o exemplo paradigmático de um saber que é corporalmente constituído e que não pode ser reduzido a regras explícitas nem a correlações

[95] DREYFUS, Hubert. *What computers can't do:* the limits of artificial intelligence. New York: Harper & Row, 1972.
[96] DREYFUS, Hubert. *What computers still can't do:* a critique of artificial reason. Cambridge, MA: MIT Press, 1992.
[97] DREYFUS, ref. 95; ref. 96.

estatísticas. O músico experiente que sente quando uma frase exige mais ou menos respiração, o pintor que percebe quando a tela pede mais ou menos carga de tinta, o escritor que ouve o ritmo da frase antes de escrevê-la — estes saberes são desenvolvidos ao longo de anos de imersão em uma prática, de engajamento corporal repetido com um médium específico, de erros e correções que deixam marcas não apenas cognitivas, mas afetivas. A IA, por outro lado, aprende padrões formais dos outputs artísticos, mas não é capaz de absorver a experiência corporal e existencial que produziu esses outputs.

Thomas Nagel[98] completa este diagnóstico ao demonstrar a irredutibilidade da experiência subjetiva a qualquer descrição objetiva. Em "What Is It Like to Be a Bat?" (1974), Nagel parte de uma intuição cuja aparente simplicidade dissimula sua profundidade filosófica: há algo que é *ser* um morcego — uma qualidade subjetiva da experiência perceptiva deste animal que nenhuma descrição neurocientífica ou computacional, por mais completa que seja, consegue capturar inteiramente[99]. O caráter subjetivo de uma experiência é, por definição, aquilo que só pode ser plenamente apreendido do ponto de vista do sujeito que a tem, sendo impossível capturar o que é *ser aquele sujeito tendo aquela experiência*.

O sofrimento de que Schopenhauer[100] fala, a perspectiva encarnada que Nietzsche[101] exige, a experiência vivida que Dewey[102] identifica como condição da expressão — tudo isto é, no vocabulário de Nagel[103], o caráter subjetivo de primeiro sujeito que caracteriza toda experiência consciente e que nenhuma descrição objetiva pode exaurir. A IA não tem este caráter — não porque seja tecnologicamente imatura, mas porque é, por definição, um processo objetivo: um conjunto de operações matemáticas executadas por hardware, inteiramente descritível em terceira pessoa, sem que haja, em nenhum ponto do processo, algo que seja *ser* aquele sistema realizando aquelas operações.

Consideradas em conjunto, as contribuições de Dreyfus[104] e Nagel[105] não acrescentam

---

[98] NAGEL, Thomas. What Is It Like to Be a Bat? *Philosophical Review*, v. 83, n. 4, p. 435-450, 1974. Disponível em: https://philosophy.uconn.edu/wp-content/uploads/sites/365/2020/03/Nagel-What-is-it-like-to-be-a-bat.pdf Acesso em: 9 jun. 2026
[99] NAGEL, ref. 98.
[100] SCHOPENHAUER, ref. 69.
[101] NIETZSCHE, ref. 82.
[102] DEWEY, ref. 89.
[103] NAGEL, ref. 98.
[104] DREYFUS, ref. 95; ref. 96.
[105] NAGEL, ref. 98.

um argumento inteiramente novo ao que Schopenhauer[106], Nietzsche[107] e Dewey[108] já haviam estabelecido: elas o tornam analiticamente mais preciso ao cenário contemporâneo marcado pela presença das IAs. O que os estetas formularam na linguagem da experiência vivida, do sofrimento e da perspectiva encarnada, a filosofia da mente contemporânea formula na linguagem da corporalidade situada e da irredutibilidade da subjetividade. Assim, o diagnóstico é o mesmo: a criação artística genuína pressupõe um sujeito que tem experiências que são suas, insubstituíveis, incomunicáveis em sua inteireza — e que é precisamente a elaboração e a transmissão parcial destas experiências que constitui o ato criador.

3.4 A criação como acontecimento histórico: mundo, aura e resistência

3.4.1 Heidegger: a obra de arte como instauração de mundo e desvelamento de verdade

Os pensadores examinados até aqui — de Aristóteles a Dewey — partiram, em diferentes graus, do sujeito criador: de suas faculdades, de sua experiência, de sua liberdade, de seu sofrimento. Heidegger recusa precisamente este ponto de partida. Em *A Origem da Obra de Arte* (1935-36), ele argumenta que a estética moderna — desde Kant — cometeu um erro fundamental ao colocar o sujeito no centro da experiência artística, transformando a obra de arte em objeto para um sujeito e a criação em expressão de uma subjetividade. Para Heidegger, esta abordagem reduz a obra de arte a um objeto, quando a questão decisiva deveria ser o que a obra de arte *faz* — o que ela *instaura* ou *revela*[109].

A pergunta de Heidegger[110] não é "o que é o belo?" nem "como experimentamos a arte?" — é: o que é a obra de arte como tal? Esta mudança de pergunta decorre do diagnóstico heideggeriano de que a filosofia ocidental, desde os gregos, esqueceu a questão do ser em favor da questão dos entes. A metafísica ocidental perguntou sempre "o que é este ente?" e "como conhecemos os entes?" — mas raramente perguntou "o que significa ser?"

Heidegger[111] começa *A Origem da Obra de Arte* distinguindo três modos de ser que a tradição filosófica frequentemente confunde: a coisa (*Ding*), o utensílio *(Zeug*) e a obra (*Werk*).

---

[106] SCHOPENHAUER, ref. 69.
[107] NIETZSCHE, ref. 82.
[108] DEWEY, ref. 89.
[109] HEIDEGGER, Martin. *A Origem da Obra de Arte*. São Paulo: Edições 70, 2010.
[110] HEIDEGGER, ref. 109.
[111] HEIDEGGER, ref. 109.

A coisa é o ente simplesmente presente — a pedra no campo, o bloco de mármore antes de ser trabalhado. A coisa simplesmente está ali, sem remeter a nada além de si mesma, sem servir a nenhum propósito. Já o utensílio é o ente feito para um uso: o martelo que existe para pregar, a caneta para escrever, etc. O utensílio tem uma serventia (*Dienlichkeit*) que o define e que, paradoxalmente, o torna invisível em seu funcionamento normal: o martelo que funciona bem desaparece no ato de pregar — só aparece como objeto quando quebra, está ausente ou é examinado deliberadamente112.

A análise do utensílio é central em Heidegger[113] porque ela estabelece que o modo de ser habitual do ente no mundo humano é o da disponibilidade (*Zuhandenheit*), em que o ente se revela primariamente como algo com que se lida, não como objeto a ser contemplado. Para Heidegger, o mundo que habitamos é uma rede de remissões práticas, em que cada ente remete a outros entes em função de projetos e finalidades, rede esta que Heidegger chama de mundo (*Welt*) — que só se torna visível quando algo falha, quando o utensílio quebra e a rede se interrompe.

A distinção entre obra de arte e utensílio surge justamente na delimitação desta rede de remissões. Para a filosofia heideggeriana, a obra de arte não é nem coisa nem utensílio — embora contenha elementos de ambos. Um templo grego, por exemplo, é feito de pedra (coisa) e tem estrutura arquitetônica — mas não é utensílio. Sua pedra não desaparece no uso, como o martelo no ato de pregar: ela aparece, se impõe e resiste. O que o templo faz é radicalmente diferente de qualquer utensílio, uma vez que este tem a capacidade de *instaurar um mundo*.

O templo, argumenta Heidegger[114], não representa nada — ele não é imagem de outra coisa, não imita um modelo, tampouco exprime a subjetividade de seu arquiteto. O que o templo faz é instaurar um mundo, organizando o espaço ao seu redor, determinando onde é o sagrado e onde é o profano, onde os mortais se encontram com os deuses e onde a comunidade se reúne. Antes do templo, havia apenas território, mas depois do templo, há um mundo, uma estrutura de sentido dentro da qual os entes aparecem como o que verdadeiramente são.

Assim, Heidegger[115] entende mundo não como o conjunto de todos os objetos, mas como a estrutura de significação que torna possível que os entes apareçam como significativos.

---

[112] HEIDEGGER, Martin. *Ser e Tempo*. Petrópolis: Vozes, 2012.
[113] HEIDEGGER, ref. 112.
[114] HEIDEGGER, ref. 112.
[115] HEIDEGGER, ref. 112.

Dessa forma, o templo, e as demais obras de arte, não simplesmente estão no mundo, mas constituem um mundo, abrindo um espaço de sentido onde antes havia apenas extensão indiferente.

Mas o templo não apenas instaura um mundo: ele também revela a terra (*Erde*) sobre a qual se ergue. A pedra do templo, por exemplo, não desaparece na estrutura — ela aparece como pedra: seu peso, sua constituição e sua textura tornam-se visíveis precisamente porque o templo as usa de uma maneira que as revela, diferentemente de um uso puramente instrumental (que a tornaria mero utensílio). A pedra do templo, nesse sentido, não é transparente ao sentido que o templo lhe impõe; ela resiste e guarda sua opacidade, permanecendo irredutível à função que o arquiteto lhe atribuiu.

A obra de arte genuína é, para Heidegger[116], o lugar onde mundo e terra entram em conflito (*Streit*). O mundo — o domínio do sentido aberto, da rede de significações — quer revelar, iluminar e articular. Por outro lado, a terra — o domínio do fechamento e da opacidade — quer fechar-se e guardar seu mistério. Mas a obra de arte não resolve este conflito; pelo contrário: ela o instala como a tensão constitutiva do próprio ente obra.

É justamente esta tensão não resolvida que mantém a obra viva — que a impede de se tornar apenas um objeto de museu classificado e arquivado (o que traria outras consequências explicitadas como Dewey, conforme analisado anteriormente). Uma obra em que o sentido fosse completamente transparente, em que tudo fosse explicável e determinável, teria cedido completamente ao mundo e perdido a terra, se transformando em mero documento. Por outro lado, uma obra em que nada fosse articulado, em que tudo permanecesse opaco e indiferenciado, teria cedido completamente à terra e perdido o mundo: seria matéria bruta, não obra. Assim, a obra genuína mantém viva a tensão entre abertura e fechamento, entre revelação e ocultamento.

Esta estrutura tem consequências diretas para a avaliação dos outputs de IA. Os sistemas de IA generativa, segundo a perspectiva heideggeriana, não instauram mundos — eles recombinam padrões extraídos de obras que anteriormente instauraram mundos. Eles tampouco possuem terra, haja vista que também não possuem opacidade constitutiva, nem excesso de materialidade que resiste ao sentido, porque seus outputs são inteiramente determinados por seu processo de geração, em que cada token é selecionado segundo uma distribuição de

[116] HEIDEGGER, ref. 109.

probabilidade que, em princípio, é completamente descritível. A aleatoriedade introduzida no processo de *sampling* não é a opacidade da terra heideggeriana: é variação dentro de um espaço matematicamente definido. Acima de tudo, os outputs de IA não instalam conflitos entre mundo e terra — meramente produzem formas estatisticamente plausíveis que tendem, por sua própria natureza, para o centro dos padrões aprendidos, para o mais familiar, para o menos perturbador.

O conceito que organiza todo o argumento de Heidegger[117] sobre a arte é a verdade (*Wahrheit*) compreendida como desvelamento, saída do ocultamento. Para Heidegger[118], a verdade evidencia-se como acontecimento pelo qual os entes emergem do ocultamento e aparecem como o que são. Desse modo, antes de haver proposições verdadeiras ou falsas, é preciso que haja um espaço de revelação — uma clareira (*Lichtung*) — em que os entes possam aparecer. É neste sentido que a arte se revela como um dos modos pelos quais esta clareira se abre.

Cabe destacar ainda que, em *A Questão da Técnica* (1953), Heidegger[119] desenvolve um argumento que é diretamente complementar ao de *A Origem da Obra de Arte* e de importância capital para este trabalho, onde Heidegger aborda a arte — e suas técnicas — num contexto moderno. O que distingue a técnica moderna da técnica artesanal não é apenas a escala ou a eficiência, mas sua relação com o ente. O artesão que trabalha a madeira respeita as propriedades da madeira — ele deixa-se guiar por elas, produzindo em colaboração com o material. Em outro caminho, a técnica moderna não respeita as propriedades dos entes: ela as requisita como conjunto de recursos disponíveis para exploração e otimização.

O termo que Heidegger usa para designar este modo de desvelar é Gestell, que designa o conjunto de requerimentos que a técnica moderna faz ao mundo: o mundo deve ser disponível, calculável, otimizável, explorável[120]. O Gestell não é uma escolha que os seres humanos fazem deliberadamente, mas o modo de ser da época moderna, o horizonte dentro do qual tudo aparece como fundo de reserva. O rio, por exemplo, não é mais o rio que flui e transborda: é potencial

---

[117] HEIDEGGER, ref. 112.
[118] HEIDEGGER, ref. 109.
[119] HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. *Scientiae Studia*, São Paulo, v. 5, n. 3, p. 375-398, 2007. DOI: https://doi.org/10.1590/S1678-31662007000300006. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ss/a/QQFQSqx77FqjnxbGrNBHDhD/?lang=pt. Acesso em: 09 jun. 2026
[120] DREYFUS, Hubert. Heidegger on the Connection between Nihilism, Art, Technology, and Politics. In: GUIGNON, Charles (ed.). *The Cambridge Companion to Heidegger*. Cambridge: Cambridge University Press, 1993. Disponível em: https://archive.org/details/cambridgecompani0000unse_s4j3/page/n5/mode/2up Acesso em: 09 jun. 2026

energético, fundo de reserva para a usina hidrelétrica.

O que Heidegger identifica como o perigo do Gestell não é apenas a destruição da natureza — é a ameaça de que o próprio ser humano se torne fundo de reserva para si mesmo,[121] que perca a capacidade de se relacionar com o mundo de outro modo que não seja o do cálculo e da otimização. Nesse sentido, a arte é, para Heidegger, um dos modos pelos quais o desvelamento pode resistir ao Gestell — um modo de revelar o mundo que não o reduz a fundo de reserva, mas que abre outros modos de ser que o cálculo não pode capturar.

A IA generativa é, neste sentido preciso, a expressão mais pura do Gestell aplicado à produção cultural. Ela não se relaciona com as obras humanas como acontecimentos de verdade que desvelaram mundos — ela as trata como fundo de reserva, como dados de treinamento a serem explorados para otimização estatística. Uma apropriação que transforma o modo de existência das obras, convertendo acontecimentos de verdade em padrões exploráveis, e produzindo outputs que são eles próprios fundos de reserva — disponíveis para qualquer uso, sem resistência, sem opacidade, sem o acontecimento de verdade que Heidegger identifica como o que distingue a obra de arte de qualquer outro ente.

Para Heidegger, o que está em jogo é uma transformação ontológica do modo de ser da arte e, por extensão, do modo de ser do ser humano que se relaciona com ela. Em suma, uma cultura em que a produção artística é progressivamente colonizada pela lógica do fundo de reserva — em que as obras são geradas segundo a mesma racionalidade que gera energia elétrica ou processa minério — é uma cultura que está perdendo, de modo irreversível, o acesso às clareiras que as obras abrem.

3.4.2 Benjamin: aura, história e a obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica

Walter Benjamin[122] escreve *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica* no mesmo ano em que Heidegger[123] profere as conferências que se tornarão *A Origem da Obra de Arte* — e os dois textos, sem nenhum diálogo direto, diagnosticam o mesmo fenômeno, embora partam de perspectivas filosóficas radicalmente diferentes. Enquanto Heidegger parte

---

[121] HEIDEGGER, ref. 119.

[122] BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política:* ensaios sobre literatura e história da cultura. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987. (Obras Escolhidas, v. 1). Disponível em: https://www.ufrb.edu.br/ppgcom/images/sele%C3%A7%C3%A3o_2020.1/BENJAMIN_Walter._Obras_escolhidas_vol._I._Magia_e_t%C3%A9cnica_arte_e_pol%C3%ADtica.pdf. Acesso em 06 jun 2026.

[123] HEIDEGGER, ref. 109.

de uma ontologia fundamental que interroga o ser da obra, Benjamin parte de uma teoria materialista da cultura que interroga as condições históricas e técnicas de produção e recepção artística.

Antes de examinar o argumento de Benjamin, é necessário enfrentar um problema editorial que é de relevância filosófica real: o ensaio sobre a reprodutibilidade técnica existe em pelo menos duas versões significativamente diferentes. As diferenças entre as duas versões não são apenas estilísticas, mas refletem mudanças na avaliação política do cinema e do fascismo, alterações na teoria da aura e modificações na relação entre arte e política que têm consequências para a interpretação do argumento. O argumento que este capítulo desenvolve a partir de Benjamin é, portanto, uma reconstrução que tenta capturar as estruturas mais estáveis de seu pensamento, reconhecendo que estas estruturas coexistem com tensões que o próprio Benjamin não havia resolvido completamente.

O conceito central de Benjamin é o de aura (*Aura*), que ele definida por ele como a aparição única de uma distância[124]. A obra de arte aurática é aquela que possui um aqui-e-agora (*Hier und Jetzt*) — que está neste lugar preciso, neste momento determinado, com uma história concreta que a singulariza. Um quadro de Van Gogh original, por exemplo, tem aura; sua reprodução fotográfica de alta resolução não tem — não porque seja visualmente inferior, mas porque não está aqui e agora: está em mil lugares ao mesmo tempo, sem origem determinada e sem inserção em uma história que a singularize.

A aura, porém, não é apenas unicidade física — é inserção em uma tradição, em uma continuidade histórica: ela foi feita aqui, por estas mãos, com estes materiais, carrega as marcas visíveis e invisíveis de sua história. Esta inserção em tradição é o que Benjamin chama de autenticidade (*Echtheit*). Desse modo, a obra aurática sempre guarda uma reserva de inacessibilidade — algo que permanece distante, por mais próximo que se esteja. Esta distância é precisamente o que a reprodução técnica elimina, uma vez que ela aproxima o objeto, tornando-o disponível em qualquer lugar e a qualquer momento.

Nesta esteira, Benjamin distingue dois modos historicamente sucessivos de existência da obra de arte: o valor de culto (*Kultwert*) e o valor de exposição (*Ausstellungswert*). O valor de culto é o modo original de existência da obra de arte: ela existe para ser venerada, não para ser vista. As pinturas nas cavernas de Lascaux — mencionadas na abertura deste trabalho —

[124] BENJAMIN, ref. 122.

existiam em espaços frequentemente inacessíveis, ritualmente protegidos. O que importava era a existência da imagem, não sua visibilidade: a obra era instrumento de um ritual, e sua função era inseparável de seu contexto ritual específico.

Com o desenvolvimento das técnicas de reprodução — a imprensa, a fotografia, o cinema —, o valor de culto cede progressivamente lugar ao valor de exposição: a obra existe para ser vista pelo maior número possível de pessoas. O museu, o cinema — todos representam a vitória do valor de exposição, em que a obra é arrancada de seu contexto ritual e inserida em um circuito de circulação e consumo que a torna acessível, mas ao preço de sua inserção em tradição.

Nesse sentido, a IA generativa representa, nesta perspectiva, uma radicalização extrema, uma vez que a relação que esta mantém com as obras aurátícas que compõem seu corpus de treinamento não é uma relação de *referência*, mas de *dissolução*. Enquanto os meios de reprodução técnica tradicionais apontam para o original (a gravação de Sinatra cantando My Way, por exemplo, é inseparável da referência ao Sinatra real, encarnado, que cantou naquele lugar e naquele momento), a IA não reproduz obras específicas, apenas extrai padrões estatísticos de um corpus massivo e os recombina de modo que nenhuma obra individual permanece reconhecível no output, nenhum aqui-e-agora determinado subsiste como referência. A aura das obras originais não é preservada nem como fantasma, sendo dissolvida no processo de treinamento, convertida em meros pesos e parâmetros matemáticos.

No entanto, é importante notar que Benjamin[125] não avalia a reprodução técnica simplesmente como perda. Para ele, em uma vertente muita parecida com a de John Dewey[126], já analisada anteriormente, a destruição do valor de culto tem um potencial emancipatório real, uma vez que democratiza o acesso à arte e destrói a aura elitista que isolava as obras do alcance da maioria. O cinema, em particular, é, para Benjamin[127], uma forma artística que nasce desta transição e que pode — nas condições certas — realizar um potencial emancipatório que as artes auráticas não possuíam.

Ocorre que, para Benjamin[128], o que a reprodução técnica democratizava era o acesso a experiências humanas reais: o trabalhador que nunca poderia entrar num teatro podia agora ver

[125] BENJAMIN, ref. 122.
[126] DEWEY, ref. 89.
[127] BENJAMIN, ref. 122.
[128] BENJAMIN, ref. 122.

a mesma peça, ter acesso à mesma expressão de uma subjetividade encarnada que antes lhe era negada. O potencial emancipatório dependia, portanto, de que houvesse algo a democratizar — uma experiência humana genuína, nascida de um sujeito com história e perspectiva, que a técnica tornava acessível a quem antes estava excluído.

Os outputs de IA invertem esta estrutura: não há experiência humana a ser democratizada, não há subjetividade encarnada cujo acesso estava restrito e que agora se abre. O que se democratiza é a produção de simulacros estatísticos — a capacidade de gerar, a custo zero e em escala ilimitada, outputs que se assemelham formalmente às obras nas quais a experiência humana foi fixada, sem que esta experiência esteja presente em nenhum deles. Em suma, "democratizar" essa produção de simulacros é o movimento oposto — é a substituição progressiva daquilo que a emancipação visava tornar acessível.

Em *O Narrador* (1936), Benjamin desenvolve um argumento complementar. A arte narrativa, para Benjamin, pressupõe experiência (*Erfahrung*) — não a experiência imediata e vivida no sentido de estímulo e resposta (*Erlebnis*), mas a experiência que se sedimenta ao longo do tempo, que se transmite de geração em geração carregando ensinamentos[129]. O narrador, assim, é aquele que acumulou experiência, e que a transmite de modo que outros possam apropriar-se dela como se fosse sua.

A modernidade destrói progressivamente esta experiência sedimentada. A velocidade, o choque urbano, a fragmentação da informação — todos estes fenômenos tornam impossível a experiência que se acumula e se transmite. O que resta é apenas o *Erlebnis* — o choque imediato, o estímulo sem memória. A arte moderna é, em grande medida, a tentativa de registrar o *Erlebnis* diante da impossibilidade da *Erfahrung* — e é por isso que ela se torna cada vez mais fragmentada, mais instantânea, mais voltada para o choque e para o efêmero.

A IA, numa perspectiva ainda mais extrema, não teria nem *Erfahrung* nem *Erlebnis*. O *Erlebnis* — a vivência imediata — não é simplesmente um processo que ocorre no presente. É a experiência de um sujeito que está *presente a si mesmo* no momento em que algo acontece: que sente o choque, que é perturbado, que reage afetivamente ao que encontra. O *Erlebnis* benjaminiano — mesmo em sua forma mais fragmentada e moderna, mesmo como choque

[129] BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras Escolhidas, v. 1). Disponível em: https://www.ufrb.edu.br/ppgcom/images/sele%C3%A7%C3%A3o_2020.1/BENJAMIN_Walter._Obras_escolhidas_vol._I._Magia_e_t%C3%A9cnica_arte_e_pol%C3%ADtica.pdf. Acesso em 06 jun 2026.

urbano ou estímulo sem memória — pressupõe um sujeito que é *afetado* pelo que encontra.

A IA, desse modo, não possui o sujeito que o *Erlebnis* pressupõe. Quando um modelo generativo processa um prompt, não há nada nele que seja perturbado, afetado ou forçado a reagir. Nagel[130] já havia demonstrado que este caráter subjetivo de primeiro sujeito — o que é *ser* algo experienciando algo — é irredutível a qualquer descrição objetiva. É precisamente este caráter que o *Erlebnis*, mesmo em sua forma mais imediata e fragmentada, pressupõe.

Não obstante, a IA é, ela própria, um agente da destruição da *Erfahrung* — não apenas porque não tem experiência, mas porque produz conteúdo que contribui para a substituição da experiência sedimentada pela vivência imediata, de forma a eliminar o último vestígio de experiência humana na produção artística, isto é, a experiência do artista que, mesmo trabalhando com técnicas de reprodução, ainda tinha vivências a transmitir. É esta direção que a produção cultural efetivamente tomou sob o capitalismo tardio que Adorno examina, convertendo o diagnóstico benjaminiano de possibilidade ambivalente em análise de tendência estrutural.

3.4.3 Adorno: razão instrumental, indústria cultural e a resistência da arte autêntica

Ainda acerca da produção artística na modernidade, Theodor Adorno é aquele que mais explicitamente tematiza a relação entre arte e as forças sociais e econômicas que a condicionam — e também aquele cujo diagnóstico mais diretamente antecipa o problema da IA generativa. A tese central da *Dialética do Esclarecimento,* escrita com Max Horkheimer[131], é que o esclarecimento — a razão que se propôs libertar o ser humano do mito e da superstição, que prometeu emancipação através do conhecimento — se converteu em seu oposto, em razão instrumental.

A *indústria cultural* é o domínio em que esta razão instrumental se apodera da produção cultural. O que caracteriza a indústria cultural não é simplesmente que ela produz para o mercado — isso sempre foi verdade em alguma medida —, mas que ela aplica à produção cultural a mesma lógica de padronização, calculabilidade e previsibilidade que a produção industrial aplica às mercadorias: suas formas são testadas, suas reações previstas, para que nunca perturbem verdadeiramente e nunca exijam do consumidor mais do que ele já está

[130] NAGEL, ref. 98.
[131] ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

preparado para oferecer.

É justamente ao tratar da indústria da cultura, que Adorno estipula suas diferenças para com a arte genuína, que existe mesmo na contemporaneidade. Para Adorno[132], a arte autêntica existe precisamente como negação determinada da realidade existente, como aquilo que resiste à lógica do cálculo e da previsibilidade que governa o mundo administrado.

Deste modo, a autonomia da obra de arte autêntica é sua capacidade de não se deixar reduzir a instrumento de nenhum fim externo — nem de entretenimento, nem de propaganda, nem de mercadoria. Assim, a obra de arte autêntica é fundamentalmente tensão — entre forma e conteúdo, entre o particular e o universal, entre o que é e o que poderia ser. Esta tensão é o que torna a obra inacabada no sentido mais profundo, uma vez que não se fecha em um sentido determinado, não se resolve em uma mensagem transmissível. Exatamente o oposto da indústria cultural, que visa eliminar a tensão, produzindo obras sem arestas, que não perturbam e apenas confirmam o que o consumidor já sabe e sente, que preenchem o tempo disponível sem deixar marcas. Neste mesmo sentido, a obra de arte genuína possui intrinsecamente um caráter enigmático — algo que não pode ser completamente decifrado, que resiste a toda interpretação definitiva, que guarda sempre um excesso sobre qualquer leitura. Este caráter enigmático é justamente sinal de sua autenticidade: uma obra que pudesse ser completamente decifrada seria uma obra que havia cedido completamente à lógica da identidade, que havia reduzido sua singularidade a algo universalmente comunicável.

O enigma adorniano converge com as ideias estéticas kantianas e com a terra heideggeriana: em todos os três casos, a obra genuína contém algo que excede toda determinação conceitual, que resiste a ser completamente apreendido, que permanece irredutível a qualquer interpretação. A IA, por outro lado produz outputs plausíveis, que tendem para o centro dos padrões aprendidos, que confirmam o que os dados de treinamento indicavam como esperado. Seus outputs são o oposto do enigmático: são o mais familiar, o mais reconhecível, o que menos perturba.

Para o argumento adorniano, a IA generativa não é um novo desafio para os conceitos de arte e autoria, mas mera consumação do diagnóstico que Adorno havia formulado décadas antes. A indústria cultural tendia, progressivamente, para a produção calculada e padronizada: a IA é o ponto em que esta tendência se realiza completamente. Ela é literalmente a razão

[132] ADORNO, Theodor. *Teoria Estética*. Lisboa: Edições 70, 2008.

instrumental aplicada à produção artística.

Se a arte autêntica nasce da tensão — de um sujeito que enfrenta a contradição entre o que é e o que poderia ser, que não aceita a reconciliação fácil, que preserva na obra a negatividade da experiência real, a IA não tem contradições a enfrentar, não tem experiência a preservar, não tem negatividade a sustentar. Seus outputs tendem, por sua própria natureza, para a reconciliação fácil — para o mais provável, para o mais familiar, para o que menos perturba. Ela é, no vocabulário adorniano, a forma mais pura de afirmação acrítica do existente, a reprodução infinita dos padrões que a cultura já produziu, sem a tensão que faria destes padrões algo mais do que reflexo de si mesmos.

3.4.4 Hesmondhalgh: a força autoral residual nas indústrias culturais

Neste caminho seguido por Adorno, poder-se-ia argumentar a ausência de necessidade de uma regulação ou preocupação quanto à IA, uma vez que esta é mera continuidade da industría cultural e que o conceito de arte e autoria pouco importam na contemporaneidade, uma vez que a razão instrumental já os usurpara numa lógica mercadológica. David Hesmondhalgh[133], em *The Cultural Industries* e trabalhos subsequentes, desenvolve uma análise marcante quanto a este ponto, que é ao mesmo tempo tributária de Adorno e crítica de seu diagnóstico. A crítica é que o diagnóstico adorniano, em sua versão mais radical, tende a apresentar as indústrias culturais como sistemas totais e fechados, que absorvem completamente a agência criativa e eliminam toda possibilidade de resistência.

No pensamento de Hesmondhalgh[134], as indústrias culturais contemporâneas são estruturas de produção que operam sob a lógica do capital e que tendem, sistemicamente, para a padronização e a minimização do risco. Mas esta tendência nunca se realiza completamente, porque seus produtos são simbólicos, e o valor simbólico não pode ser completamente predeterminado por nenhum processo de produção.

O músico que assina com uma grande gravadora, por exemplo, não é simplesmente um produtor de mercadorias: ele negocia, dentro de limites estruturais reais e frequentemente opressivos, a expressão de sua perspectiva particular. Esta negociação raramente é igualitária, e seus resultados são frequentemente frustrantes para os criadores — mas ela *existe*, e é esta

[133] HESMONDHALGH, David. *The Cultural Industries*. 4. ed. London: SAGE, 2019.
[134] HESMONDHALGH, ref. 133.

existência — por mais limitada e imperfeita que seja — que distingue a produção cultural humana da produção algorítmica. Este conceito central é o que poderíamos denominar, a partir das categorias de Hesmondhalgh[135], de força autoral residual: mesmo quando a lógica comercial domina o processo de produção, há sempre um resíduo de perspectiva individual, de escolha criativa e de decisão estética.

A IA é, para usar a formulação de Hesmondhalgh[136], uma produtora sem força autoral residual — e é precisamente a ausência desta força, não a presença ou ausência de mercantilização, que distingue ontologicamente a produção algorítmica da produção humana, por mais comercializada que esta última seja. Uma obra humana produzida sob as condições mais desfavoráveis ainda contém, como resíduo irredutível, a perspectiva de um sujeito que fez escolhas que poderiam ter sido diferentes. A IA não faz escolhas: ela amostra de distribuições de probabilidade. Esta diferença — entre escolher e amostrar — é, em última análise, a diferença entre criar e gerar.

3.5 A distinção entre criação e geração: fundamentos filosóficos convergentes e objeções contemporâneas

O percurso filosófico empreendido ao longo deste capítulo percorreu tradições que, em outros contextos, divergem profundamente. No entanto, ao longo deste capítulo, uma convergência persistente emergiu: perspectivas que partem de pontos de partida radicalmente distintos chegam, por caminhos independentes, a identificar certas condições como constitutivas da criação artística genuína.

A dimensão cognoscitiva pressupõe um sujeito que compreende ativamente o que faz — que conhece as causas do seu fazer, reconhece a si mesmo no que produz e acessa o conteúdo semântico do que manipula. Aristóteles[137], Hegel[138] e Searle[139] identificaram, por caminhos independentes, a mesma ausência estrutural nos sistemas de IA: ela não compreende, não se reconhece e opera inteiramente no nível sintático.

A dimensão da liberdade pressupõe um sujeito que pertence simultaneamente ao mundo

[135] HESMONDHALGH, ref. 133.
[136] HESMONDHALGH, ref. 133.
[137] ARISTOTELES, ref. 33; ref. 34; ref. 35.
[138] HEGEL, ref. 40
[139] SEARLE, ref. 48.

da natureza e ao mundo da razão, e que na criação realiza a síntese mais plena dessas duas dimensões — produzindo o que não estava dado de antemão por nenhum processo determinado. Kant[140] e Schiller[141] formularam esta exigência de modos distintos, mas convergentes: nenhum processo de otimização, ajuste de parâmetros ou amostragem de distribuições de probabilidade é capaz de realizá-la.

A dimensão existencial, por sua vez, pressupõe um sujeito encarnado, com experiência vivida própria a elaborar e a comunicar. Schopenhauer[142], Nietzsche[143], Dewey[144], Dreyfus[145] e Nagel[146] identificaram, sob ângulos distintos, o mesmo ponto: o que a criação transmite não é forma, mas experiência — e experiência pressupõe um sujeito que a teve, que sofreu, que percebeu, que acumulou algo que é irrepetível e intransmissível por qualquer outro meio.

A dimensão histórica e social pressupõe que a obra de arte não é apenas expressão de um sujeito individual, mas acontecimento que instaura um mundo, carrega aura e resiste à uma lógica instrumental. Heidegger[147], Benjamin[148], Adorno[149] e Hesmondhalgh[150] mostraram, cada um a seu modo, que os outputs de IA não insturam mundos, não têm aura, consumam a lógica da indústria cultural que a arte autêntica enfrenta, e são produzidos sem a força autoral residual que persiste mesmo nas condições mais adversas de mercantilização.

A convergência identificada na seção anterior permite agora formular, por meio de síntese, a distinção entre criação artística e geração algorítmica, distinção essa que decorre da diferença ontológica entre o que um sujeito encarnado é e o que um sistema computacional é. Para isso, é válido enfrentar alguns argumentos recorrentes no debate contemporâneo que pretendem dissolvê-la. O primeiro argumento é o mais amplamente invocado: se os outputs de IA são, em muitos casos, indistinguíveis dos outputs humanos — se um poema gerado por um modelo de linguagem pode ser confundido com um poema de um poeta humano —, então a distinção entre criação e geração é, na prática, irrelevante.

---

[140] KANT, ref. 54.
[141] SCHILER, ref. 64.
[142] SCHOPENHAUER, ref. 69.
[143] NIETZSCHE, ref. 82.
[144] DEWEY, ref. 89.
[145] DREYFUS, ref. 120.
[146] NAGEL, ref. 98.
[147] HEIDEGGER, ref. 109; ref. 112.
[148] BENJAMIN, ref. 122; ref 129.
[149] ADORNO, ref. 131; ref. 132.
[150] HESMONDHALGH, ref. 133.

Kant[151] já havia observado que a experiência estética do espectador pode ser desencadeada por qualquer objeto, incluindo objetos produzidos por processos naturais sem intervenção humana. Um cristal de neve, por exemplo, pode ser belo sem que a física seja arte. O que determina se algo é obra de arte não é o efeito que produz no espectador, mas as condições do lado do criador: a presença do gênio, do jogo livre, da ideia estética. O output de IA pode ser tecnicamente impecável e produzir experiências estéticas genuínas em espectadores — mas não nasce do gênio, e sim da aplicação de padrões aprendidos, sem produzir as ideias estéticas e as representações que excedem toda determinação conceitual, que dão a pensar mais do que qualquer conceito poderia capturar.

Benjamin[152] formulou o mesmo ponto em termos diferentes: a indistinguibilidade perceptual entre o original e a reprodução não elimina a diferença ontológica entre os dois. O original tem aura, tem aqui-e-agora, tem inserção em tradição; a reprodução não tem. De forma ainda mais radical, os outputs de IA não apenas não têm aura — nunca a tiveram, porque nunca houve original aurático do qual seriam reprodução.

Para Adorno[153], a obra de arte genuína tem um caráter enigmático — ela apresenta algo que não pode ser completamente decifrado, que resiste a toda interpretação definitiva, que guarda sempre um excesso sobre qualquer leitura. A obra autêntica é enigmática porque contém uma tensão irresolvida entre forma e conteúdo que nenhuma interpretação esgota; o output de IA parece enigmático apenas enquanto sua opacidade técnica — a *black box* de seus processos internos — não pode ser completamente reconstituída. São dois tipos radicalmente diferentes de opacidade: a primeira nasce da profundidade de uma subjetividade encarnada; a segunda nasce de limites computacionais que, em princípio, são superáveis por descrição técnica mais completa.

O argumento da indistinguibilidade confunde, portanto, três coisas distintas: efeito estético no espectador, plausibilidade formal do produto, e autoria genuína do processo. Mas a questão da autoria não se resolve pelo efeito sobre o espectador nem pela sofisticação formal do produto — ela se resolve pelas condições do lado do processo criador. São nestas condições que a distinção entre criação e geração se sustenta com toda a sua força.

O segundo argumento é igualmente comum no debate público: as versões futuras da IA

[151] KANT, ref. 54.
[152] BENJAMIN, ref. 122; ref. 129.
[153] ADORNO, ref. 131; ref. 132.

serão tão mais poderosas que as limitações atuais — ausência de compreensão semântica, de corporalidade, de experiência subjetiva — serão superadas. O argumento filosófico contra a autoria da IA seria, neste caso, apenas um argumento contra a IA de 2024 — não contra a IA de 2040 ou de 2060.

Este argumento repousa sobre uma confusão entre limitação técnica e ausência estrutural. As ausências identificadas ao longo deste capítulo não são limitações técnicas — são consequências da natureza do que os sistemas de IA são. A ausência de compreensão semântica não é uma questão de poder computacional, mas uma consequência da distinção entre sintaxe e semântica que Searle identificou. Assim, a ausência de corporalidade não é uma questão de arquitetura: é uma consequência de que os sistemas de IA não têm corpo, não estão situados no mundo, não têm a experiência de resistência e engajamento que a corporalidade implica, e que Dreyfus demonstrou ser condição do saber artístico genuíno. A ausência de *Erfahrung* — a experiência sedimentada que se acumula ao longo de uma vida e que Benjamin identificou como condição da narração genuína — não é superável por mais dados de treinamento: os dados de treinamento são *Erlebnis* de outros, registros de vivências alheias, não a experiência própria que se sedimenta no sujeito que cria.

O terceiro argumento pretende dissolver a distinção entre criação humana e geração algorítmica por apelo à condição real da produção cultural contemporânea: se a arte humana já é, em larga medida, mercantilizada — produzida segundo lógicas comerciais que subordinam a criação ao cálculo —, então o que a IA acrescenta é apenas uma diferença de grau, não de natureza. A IA seria o ponto extremo de uma tendência já presente na produção cultural humana — e condenar a IA enquanto se aceita o blockbuster de Hollywood ou o álbum calculado para o mercado seria uma inconsistência filosófica.

No entanto, ocorre que mesmo o produto cultural mais comercializado é produzido por seres humanos com experiências reais, perspectivas encarnadas e a capacidade de fazer escolhas que não estavam completamente determinadas de antemão. A IA não tem *Erfahrung*, não tem experiência própria sedimentada, não tem história que se acumula. O que ela tem é a média de experiências alheias sem a singularidade de nenhuma delas. Neste sentido, IA é, para usar a formulação de Hesmondhalgh[154], uma produtora sem força autoral residual — e é precisamente a ausência desta força, não a presença ou ausência de mercantilização, que distingue

[154] HESMONDHALGH, ref. 133.

ontologicamente a produção algorítmica da produção humana, por mais comercializada que esta última seja.

Por fim, o quarto argumento é formulado com base na crença de que a criatividade humana é ela própria algorítmica. O cérebro humano é um processador de informação — um sistema físico que recebe inputs do ambiente, os processa segundo padrões aprendidos ao longo da vida, e produz outputs que chamamos de pensamentos, emoções e criações. Se o ser humano é um "algoritmo biológico", como argumenta Yuval Noah Harari[155], então a distinção entre criação e geração seria apenas uma distinção entre dois tipos de processamento de informação, não uma distinção ontológica profunda. Esta versão do argumento encontra suporte filosófico na tradição funcionalista em filosofia da mente — especialmente em Daniel Dennett[156] — e em abordagens computacionais da cognição que incluem figuras como Douglas Hofstadter[157], para quem a criatividade humana é essencialmente um processo de recombinação de padrões análogo ao que a IA realiza, apenas mais sofisticado e mais flexível[158].

No entanto, a neurociência contemporânea não confirma que o cérebro humano funciona como um algoritmo digital. Pelo contrário, os neurônios biológicos têm propriedades eletroquímicas, hormonais e corporais que as redes neurais artificiais não reproduzem, sendo a cognição humana constitutivamente moldada pela corporalidade e pela situação no mundo de um modo que nenhum modelo computacional captura. Acresce que o cérebro não apenas processa padrões formais — processa padrões carregados de *Erfahrung*, experiência sedimentada ao longo de uma vida irrepetível. A IA, por sua vez, não tem *Erfahrung,* nem qualquer tipo de experiência própria, sedimentada ou imediata: tem dados, registros de vivências alheias destituídos da sedimentação que torna o processamento humano criativo em vez de meramente recombinante.

Mesmo que se aceite, por hipótese, que o cérebro humano é um processador de informação e que a criatividade humana envolve recombinação de padrões, o que as tradições filosóficas identificaram como condição da criação artística genuína não é apenas a recombinação de padrões — é a recombinação que nasce de um sujeito com sofrimento real

---

[155] HARARI, Yuval Noah. *Homo Deus: uma breve história do amanhã*. São Paulo: Companhia das Letras, 2016. Cap. 8-9.
[156] DENNETT, Daniel. *Consciousness Explained*. Boston: Little, Brown and Company, 1991.
[157] HOFSTADTER, Douglas. *Gödel, Escher, Bach:* an eternal golden braid. New York: Basic Books, 1979
[158] HOFSTADTER, Douglas; SANDER, Emmanuel. *Surfaces and Essences*: analogy as the fuel and fire of thinking. New York: Basic Books, 2013.

(Schopenhauer[159]), com perspectiva encarnada (Nietzsche[160]), com *Erfahrung* a comunicar (Benjamin[161]/Dewey[162]), com a capacidade de jogar livremente (Schiller[163]), com ideias estéticas e caráter enigmático que excecem toda determinação conceitual (Kant[164]/Adorno[165]), com o autoconhecimento que o Espírito realiza na forma sensível (Hegel[166]), e com a capacidade de instaurar mundos e desvelar verdades (Heidegger[OBJ]).

Por conseguinte, se o cérebro humano é um processador de padrões, é um processador de padrões de um tipo muito específico: um processador que emergiu de bilhões de anos de evolução, que é constitutivamente moldado por sua corporalidade, que está situado em um mundo histórico e social, que acumula *Erfahrung* irrepetível, que tem afetos que orientam seu processamento, que carrega a tensão enigmática de uma subjetividade que nenhuma descrição objetiva esgota. A IA é também um processador de padrões — mas de um tipo radicalmente diferente: criada por engenheiros em décadas, sem corpo, sem situação no mundo, sem *Erfahrung*, sem afetos, sem história, sem o enigma que nasce de uma vida vivida. A semelhança formal entre os dois processos dissimula uma diferença estrutural que toda a tradição filosófica examinada neste capítulo identifica como decisiva — e que as análises benjaminiana, adorniana e heideggeriana permitem articular com uma precisão que o argumento puramente analítico, sozinho, não alcançaria.

No entanto, esta conclusão filosófica não encerra o problema — ela o transforma. Porque a aparência de criação que os outputs de IA exibem é, ela própria, um fenômeno juridicamente relevante: eles circulam como se fossem obras, são consumidos como se fossem obras, têm valor econômico como se fossem obras, e frequentemente são indistinguíveis, para o observador comum, das obras que seres humanos genuinamente criaram. Surge então a questão que o próximo capítulo precisará enfrentar: os ordenamentos jurídicos contemporâneos, construídos sobre os pressupostos filosóficos que este capítulo examinou, podem — ou devem — reconhecer alguma forma de proteção às obras geradas com IA? Se sim, a quem atribuí-la — ao sistema, ao usuário, ao desenvolvedor, aos titulares das obras usadas no treinamento? Ou

[159] SCHOPENHAUER, ref. 69.
[160] NIETZCHE, ref. 82.
[161] BENJAMIN, ref. 129.
[162] DEWEY, ref. 89.
[163] SCHILLER, ref. 64.
[164] KANT, ref. 54; ref. 55; ref. 56..
[165] ADORNO, ref. 132.
[166] HEGEL, ref. 40.

deveriam estas obras permanecer no domínio público, sem proteção autoral de espécie alguma? A ausência de autoria filosófica não implica necessariamente a ausência de proteção jurídica — mas implica que qualquer proteção que se conceda precisará ser fundamentada em razões diferentes das que historicamente justificaram o direito autoral. É esta tensão — entre a ausência filosófica de autoria e a presença econômica e social dos outputs de IA — que o próximo capítulo se propõe a examinar.

4 OS REGIMES JURÍDICOS DE PROTEÇÃO AUTORAL E A CENTRALIDADE DO CRIADOR HUMANO

Conforme explicitado no capítulo anterior, a demonstração de que a criação artística genuína pressupõe, segundo diferentes tradições filosóficas, um sujeito encarnado — dotado de compreensão ativa, liberdade criadora e experiência vivida — situado num mundo histórico que sua própria obra ajuda a instaurar, é a fundação sobre a qual qualquer análise rigorosa dos regimes de proteção autoral precisa ser construída. Isso se evidencia uma vez que esses regimes não surgiram no vácuo normativo. Pelo contrário, foram historicamente edificados sobre pressupostos filosóficos precisos acerca do que significa criar e de quem pode ser reconhecido como criador — pressupostos que o capítulo anterior tornou explícitos e que este capítulo se encarrega de identificar, em sua operatividade concreta, não apenas nas tradições francesa e anglo-saxã, que estruturam historicamente o debate sobre autoria e que são o destaque deste capitulo, mas também na na exceção britânica do CDPA, examinada como contraponto revelador dos limites de uma abordagem puramente funcional.

A tradição francesa do *droit d'auteur* — da qual o sistema brasileiro é herdeiro direto — foi construída sobre uma premissa que ressoa com precisão com o que Hegel identificou como a condição da criação artística genuína: a obra é a exteriorização da personalidade do autor, o modo pelo qual o sujeito objetiva sua subjetividade no mundo, imprimindo na matéria inerte a marca de sua vida interior. Esta premissa, que encontra na *empreinte de la personnalité*[167] sua formulação jurisprudencial mais precisa, é a tradução normativa de uma concepção filosófica sedimentada ao longo de séculos, segundo a qual a obra e o criador são

[167] A empreinte de la personnalité — a "marca da personalidade" — é o critério central desenvolvido pela jurisprudência e pela doutrina francesas para aferir se uma obra é protegível pelo droit d'auteur: a obra deve revelar as escolhas criativas pessoais do autor, refletindo a marca de sua individualidade, e não apenas o resultado de um processo mecânico ou intelectualmente trivial.

indissociáveis de um modo que nenhuma transação patrimonial pode extinguir completamente.

A tradição anglo-saxã do *copyright*, por sua vez, foi construída sobre um fundamento filosófico utilitarista, partindo não da relação entre o criador e sua obra, mas do interesse público no incentivo à produção intelectual. O *copyright*[168], dessa forma, protege o autor não porque a obra é extensão de sua personalidade, mas porque, sem proteção, o autor não teria razão econômica para criar, e a sociedade se empobreceria pela ausência de sua produção. Pressupostos filosóficos distintos, portanto, geraram arquiteturas normativas igualmente distintas: um sistema centrado na pessoa do criador e na proteção de seu vínculo com a obra; outro centrado na função social da criação e na lógica do incentivo econômico.

No entanto, apesar da profundidade desta divergência de fundamentos, os dois sistemas convergem em uma premissa que nenhum deles jamais precisou enunciar explicitamente — porque jamais fora contestada. O autor, em ambas as tradições, é humano. Não como resultado de uma escolha legislativa contingente que poderia ter sido diferente, mas como pressuposto estrutural de todo o edifício conceitual sobre o qual cada sistema foi erguido. A questão que este capítulo se propõe a examinar é, portanto, a seguinte: dado que os sistemas de IA generativa carecem estruturalmente — como se demonstrou no capítulo anterior — das condições que a tradição filosófica ocidental identificou como constitutivas da criação artística genuína, e dado que esses sistemas jurídicos foram historicamente construídos sobre esses mesmos pressupostos filosóficos, em que medida o direito autoral vigente pode — ou não — reconhecer a IA como autora — e, se não pode, que consequências normativas decorrem dessa impossibilidade para a atribuição de titularidade e proteção das produções algorítmicas contemporâneas?

4.1 O quadro normativo internacional: convenção de Berna, trips e o silêncio estrutural sobre o autor

A análise dos dois grandes sistemas nacionais de proteção autoral exige, como condição prévia, o exame do marco normativo internacional no qual ambos se inserem. Não porque o direito internacional convencional resolva as questões que este capítulo se propõe a enfrentar, mas porque compreender a arquitetura dos instrumentos internacionais vigentes é indispensável para situar corretamente o debate sobre autoria e inteligência artificial no plano em que ele

[168] O copyright — literalmente, "direito de cópia" — é o sistema de proteção autoral desenvolvido na tradição jurídica anglo-saxã, que justifica-se primordialmente pelo interesse público no incentivo à produção intelectual.

efetivamente se trava: o plano dos ordenamentos nacionais que implementam obrigações internacionais construídas sobre pressupostos que a IA generativa veio, pela primeira vez na história, colocar genuinamente em questão.

A *Convenção de Berna para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas*, adotada em 1886 e revista cinco vezes desde sua edição, constitui o instrumento fundacional do direito autoral internacional e a referência normativa em torno da qual todos os demais tratados multilaterais relevantes gravitam[169]. Em sua configuração atual, a Convenção vincula mais de cento e oitenta Estados e estabelece o conjunto mínimo de obrigações que cada signatário deve observar na proteção das obras literárias, científicas e artísticas — um conjunto que inclui a duração mínima da proteção, o princípio do tratamento nacional, a independência da proteção em relação a formalidades e o reconhecimento de direitos morais como categoria autônoma irredutível à dimensão patrimonial. Embora o texto revisado em Paris em 1971 delimite o universo de obras protegíveis[170], sua enumeração — livros, composições musicais, obras de arte plástica, cinematografia, entre outros — não pretende ser exaustiva, e a cláusula de abertura foi historicamente interpretada de modo a acomodar formas novas de expressão que os negociadores do século XIX não poderiam ter antecipado.[171]

O que a Convenção de Berna não faz — e esta omissão é o ponto de partida necessário para a análise que este capítulo desenvolve — é definir quem pode ser autor. O termo *auteur*, central em todo o edifício convencional, jamais recebeu definição positiva no texto de Berna. A Convenção protege as obras do autor, consagra seus direitos patrimoniais, reconhece seus direitos morais, estabelece as condições em que terceiros podem utilizar suas obras sem autorização — mas não diz, em nenhum de seus artigos, o que o autor é, quem pode sê-lo, ou quais condições uma entidade deve satisfazer para ser reconhecida como titular originária dos direitos que o texto assegura.

---

[169] O Brasil é signatário da Convenção, à qual aderiu pelo Decreto n. 75.699, de 6 de maio de 1975, na versão de Paris. Para a história das revisões e seu significado para o desenvolvimento do direito autoral internacional, conferir. RICKETSON, Sam. *The Berne Convention for the protection of literary and artistic works: 1886–1986*. London: Queen Mary College/Kluwer, 1987.

[170] BRASIL. *Decreto n. 75.699, de 6 de maio de 1975*. Promulga a Convenção de Berna para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas, de 9 de setembro de 1886, revista em Paris, a 24 de julho de 1971. Brasília: Presidência da República, 1975. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1970-1979/d75699.htm Acesso em: 09 jun. 2026

[171] RICKETSON, Sam; GINSBURG, Jane C. *International copyright and neighbouring rights:* the Berne convention and beyond. 2. ed. Oxford: Oxford University Press, 2022. DOI https://doi.org/10.1093/oso/9780198801986.001.0001

Este silêncio não é falha de redação nem lacuna involuntária. É o silêncio de quem não precisou dizer o que todos os presentes sabiam sem que fosse necessário enunciá-lo. Os delegados que negociaram os sucessivos textos convencionais, ao longo de quase um século de revisões, operavam dentro de um horizonte de evidências partilhadas no qual a pergunta "pode uma máquina ser autora?" simplesmente não se colocava — não porque fosse considerada e respondida negativamente, mas porque estava tão distante do campo do concebível que sequer chegou a ser formulada.

Como Jane Ginsburg demonstrou com precisão, o histórico de negociação da Convenção, os trabalhos preparatórios das sucessivas revisões e o corpus de decisões nacionais que o texto buscava harmonizar convergem em um único pressuposto, jamais explicitado porque jamais contestado: o autor, para a Convenção de Berna, é um ser humano.[172] A proteção que a Convenção assegura foi concebida, em todas as suas dimensões — patrimonial e moral, econômica e pessoal —, em função de um sujeito dotado de personalidade, de vida interior, de interesses que merecem proteção e de um vínculo com sua obra que transcende a mera relação entre produtor e produto. Sam Ricketson, junto de Ginsburg[173], são igualmente categóricos: a estrutura de Berna pressupõe, em sua integralidade, que a criação protegida é ato de um ser humano, e as tentativas de estender sua aplicação a entidades não humanas — sejam pessoas jurídicas, sejam sistemas automatizados — operam sempre por ficção ou analogia, jamais por aplicação direta do texto. Os autores[174] observam que extensões de proteção a pessoas jurídicas — como no caso de obras feitas por encomenda ou no regime de *work for hire* — operam como ficções jurídicas nacionais que deslocam a titularidade, sem alterar o pressuposto convencional de que a autoria originária é ato de ser humano.

O que a Convenção faz, ao não definir autor, é deixar ao direito nacional a tarefa de concretizar o conceito — tarefa que cada ordenamento realizou, como se verá nas seções seguintes, dentro do horizonte de pressupostos filosóficos que estruturam sua própria tradição. A ausência de definição convencional de autor significa, portanto, que qualquer paralelismo da figura do autor a sistemas de IA operará necessariamente por construção normativa nova — por

---

[172] GINSBURG, Jane C. People not machines: authorship and what it means in the berne convention. *IIC — International Review of Intellectual Property and Competition Law*, v. 49, p. 131-135, 2018. DOI https://doi.org/10.1007/s40319-018-0670-x Disponível em: https://link.springer.com/article/10.1007/s40319-018-0670-x#citeas Acesso em: 09 jun. 2026

[173] RICKETSON; GINSBURG, ref. 172.

[174] RICKETSON; GINSBURG,ref. 172.

analogia forçada, por ficção legislativa ou por reforma expressa —, e não por simples aplicação das categorias que a Convenção consagrou.

Em outro aspecto, a revisão de Roma de 1928 merece atenção particular neste contexto, porque foi nela que a Convenção incorporou, pela primeira vez, os direitos morais como categoria autônoma. A inclusão dos *droits moraux* no texto convencional, representou o reconhecimento internacional de que a proteção autoral não se esgota na dimensão econômica: o autor possui, independentemente de seus direitos patrimoniais, e mesmo após a cessão desses direitos, o direito de reivindicar a paternidade da obra e de se opor a toda deformação, mutilação ou outra modificação desta obra, ou a todo ato atentatório à obra, que sejam prejudiciais à sua honra ou à sua reputação. A linguagem deste artigo — honra, reputação, paternidade — é a linguagem de um sujeito com vida interior e com um vínculo pessoal com sua obra que a cessão patrimonial não extingue. É, em outros termos, a linguagem da teoria da personalidade que fundamenta o sistema francês, elevada ao plano internacional, uma linguagem que não pode ser aplicada a sistemas de IA sem esvaziar completamente de sentido os conceitos que articula.

Outro documento internacional marcante, o *Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio* — TRIPS[175], celebrado em 1994 —, ao incorporar as disposições substantivas da Convenção de Berna, herdou integralmente o silêncio estrutural que a Convenção manteve sobre a definição de autor. O TRIPS[176] acrescenta, no entanto, a proteção explícita de programas de computador como obras literárias e de compilações de dados que constituam criações intelectuais — duas disposições que seriam posteriormente objeto de debate no contexto da IA, uma vez que os próprios sistemas generativos são, em um sentido técnico, programas de computador. A extensão dessa proteção, porém, cobre o programa em si — o código que implementa o sistema —, não os outputs que o sistema produz. O desenvolvedor que escreve o código de um modelo generativo pode ser autor, em sentido convencional, do programa que implementa; isso não resolve, e sequer endereça, a questão de quem — se alguém — é autor das imagens, textos ou composições que o programa gera.

O resultado deste panorama normativo internacional é o que se pode denominar silêncio

[175] WORLD TRADE ORGANIZATION. *Agreement on trade-related aspects of intellectual property rights (TRIPS).* Marrakesh, 15 abr. 1994. Disponível em: https://www.wto.org/english/docs_e/legal_e/27-trips_01_e.htm. Acesso em 06 jun 2026

[176] WORLD TRADE ORGANIZATION, ref. 176.

estrutural: o marco convencional vigente não proíbe, não autoriza e não regula a autoria por IA — simplesmente não a contempla, porque foi construído em torno de uma premissa que a IA generativa é a primeira a colocar genuinamente em xeque. Assim, este silência transfere ao plano dos ordenamentos nacionais o peso da decisão sobre como tratar os outputs de IA, deixando cada Estado signatário livre para construir sua resposta dentro dos limites mínimos que a Convenção de Berna estabelece — limites que, como se viu, pressupõem, sem enunciar explicitamente, que o autor é humano. A análise que as seções seguintes desenvolvem não é, portanto, mera descrição do direito positivo vigente, mas investigação das razões pelas quais cada um desses sistemas autorais chegou, por caminhos distintos, à mesma conclusão estrutural: a de que a premissa da humanidade do autor não é detalhe contingente de seus textos normativos, mas o alicerce sobre o qual toda a arquitetura protetiva foi erguida.

4.2 O droit d'auteur francês e o sistema brasileiro: personalidade, criação e a irredutibilidade do autor humano

4.2.1 O sistema francês: da teoria da personalidade à impossibilidade estrutural da autoria algorítmica

Destarte, compreender por que o sistema francês de proteção autoral pressupõe a humanidade do autor exige recuar além do direito positivo vigente e examinar o processo histórico pelo qual esse pressuposto se sedimentou. Historicamente, o direito autoral não nasceu como proteção do criador — nasceu como instrumento de controle da produção intelectual e de concessão de privilégios comerciais. A forma jurídica que antecedeu o sistema moderno era o *privilège du roi*: uma concessão soberana, revogável e temporária, que o monarca outorgava a livreiros e impressores, conferindo-lhes o monopólio sobre a reprodução de determinadas obras em troca de controle sobre o conteúdo circulante. O autor, nesse sistema, era juridicamente irrelevante — sua obra era matéria-prima de um negócio que o Estado regulava sem se ocupar da figura de quem a havia criado[177].

Nesse sentido, a Revolução Francesa operou a ruptura conceitual que transformaria para sempre a estrutura do direito autoral ocidental. O ideário revolucionário era, em sua essência, uma crítica radical à lógica do privilégio: a ideia de que direitos são concessões do soberano,

[177] DOCK, Marie-Claude. *Etude sur le droit d'auteur*. Paris: LGDJ, 1963.

outorgadas por graça e revogáveis por conveniência, havia sido progressivamente solapada por uma geração de pensadores que colocara o sujeito racional e livre no centro de sua visão de mundo. Rousseau[178], ao fundar a legitimidade política no contrato social — acordo entre indivíduos livres e iguais que cedem parcela de sua liberdade natural em troca da proteção da liberdade civil —, havia removido o fundamento teológico e dinástico sobre o qual o sistema de privilégios repousava. Desse modo, se a autoridade legítima passou a ser reconhecida como emanação da vontade geral — e não da graça divina conferida ao monarca —, então os monopólios outorgados por capricho soberano a livreiros e impressores foram esvaziados de seus fundamentos[179].

Era nesse clima intelectual que a obra intelectual começava a ser percebida não como favor do príncipe ou produto de corporações, mas como expressão da razão individual de quem a criou. Foi precisamente este ideário — a dignidade do sujeito racional, a ilegitimidade do privilégio, a centralidade do indivíduo como fonte de direitos que preexistem ao reconhecimento estatal — que tornou possível uma nova compreensão do direito autoral[180]. Se os direitos não emanam da natureza do próprio sujeito e dos atos que pratica, então o criador não precisa de um *privilège du roi* para ter direito sobre sua obra: esse direito lhe pertence pela natureza do ato criativo, porque é nesse ato que o sujeito livre exterioriza sua razão, sua sensibilidade e sua vontade num produto que é, antes de qualquer outra coisa, a expressão de si mesmo.

Com isso, a Lei Le Chapelier, de 13 de janeiro de 1791, e o Decreto de 19 de julho de 1793 aboliram os privilégios corporativos e estabeleceram, em seu lugar, um direito do autor enquanto tal.[181] O preâmbulo do Decreto de 1793 é explícito em seu fundamento jusnaturalista, que afirma que, de todas as propriedades, a menos suscetível de contestação é, sem dúvida, a das produções do gênio[182]. A partir deste texto, a propriedade intelectual é apresentada como a mais sagrada e a mais pessoal de todas as propriedades precisamente porque emana diretamente

---

[178] ROUSSEAU, Jean-Jacques. *Do Contrato Social*. São Paulo: Abril Cultural, 1978. Livro I.
[179] Sobre a influência do pensamento rousseauniano na formação dos fundamentos filosóficos do direito autoral revolucionário francês, conferir: PFISTER, Laurent. *L'auteur, propriétaire de son oeuvre?* La formation du droit d'auteur du XVIe siècle à la loi de 1957. Strasbourg: Université Robert Schuman, 1999.
[180] PFISTER, Laurent. *L'auteur, propriétaire de son oeuvre?* La formation du droit d'auteur du XVIe siècle à la loi de 1957. Strasbourg: Université Robert Schuman, 1999.
[181] PFISTER, ref. 180.
[182] LAKANAL, 1793 *apud* PFISTER, ref. 180 (tradução nossa).

do espírito do criador[183].

Este fundamento jusnaturalista encontrava em Locke sua formulação mais conhecida e filosoficamente mais influente. No Segundo Tratado sobre o Governo Civil, Locke desenvolveu a tese de que o trabalho é o fundamento originário da propriedade: o ser humano, ao misturar seu trabalho com aquilo que a natureza oferece em comum, retira esse objeto do estado de comunhão e o torna seu[184]. A extensão deste princípio ao domínio intelectual[185] foi progressivamente fornecida, ao longo do século XIX, pela influência da filosofia idealista alemã[186] (que contempla desde o criticismo de Kant até o idealismo absoluto de Hegel[187]) que, mesmo sem ser diretamente citada pelos juristas franceses, penetrou a doutrina civilista por vias indiretas e estruturou sua evolução[188].

Nessa esteira, a ideia hegeliana de que a obra é a *exteriorização* da vontade e da personalidade do sujeito — o modo pelo qual o criador objetiva sua subjetividade no mundo exterior, imprimindo na matéria inerte a marca de sua vida interior — encontrou na doutrina francesa do século XIX um terreno receptivo, especialmente a partir do desenvolvimento da teoria dos direitos da personalidade que marcou o pensamento civilista do período. Foi nesse contexto intelectual que a proteção autoral deixou de ser justificada apenas como propriedade sobre um bem imaterial — o que a aproximaria dos direitos reais ordinários — e passou a ser compreendida como proteção de um vínculo específico entre o criador e sua obra: um vínculo que é simultaneamente patrimonial e pessoal, econômico e moral, e que nenhuma transação

---

[183] LAKANAL, 1793 *apud* PFISTER, ref. 180.

[184] LOCKE, John. *Segundo tratado sobre o governo civil*. Petrópolis: Vozes, 1994.

[185] A extensão da teoria lockiana da propriedade pelo trabalho ao domínio das obras intelectuais e suas tensões específicas — em particular a ausência de rivalidade no consumo de bens intelectuais, que torna problemática a analogia com a apropriação de recursos naturais finitos — é examinada em GORDON, Wendy J. A Property Right in Self-Expression: Equality and Individualism in the Natural Law of Intellectual Property. *Yale Law Journal*, v. 102, 1993.

[186] A ressonância entre o critério francês e a filosofia idealista alemã não é fortuita: o fundamento personalista do *droit d'auteur* tem matriz germânica, cuja formulação positiva mais direta é a *persönliche geistige Schöpfung* do §2(2) da Urheberrechtsgesetz. Em ambos os sistemas, a obra só é protegível quando expressa a personalidade individual do criador — de modo que a proteção tem por fato gerador não o produto, mas o vínculo entre a obra e a subjetividade que nela se objetiva. Por isso, tanto a doutrina alemã quanto a francesa excluem de plano a autoria por pessoa jurídica ou por sistema de IA. Cf. KAYSER, Pierre. *Les droits de la personnalité*. RTDC, v. 69, 1971; EDELMAN, Bernard. *La propriété littéraire et artistique*. Paris: PUF, 1989; DREIER, Thomas; SCHULZE, Gernot. *Urheberrechtsgesetz: Kommentar*. 7. ed. München: C.H. Beck, 2022, §2.

[187] A conexão entre a teoria hegeliana da objetivação da vontade e os fundamentos filosóficos do droit d'auteur francês é examinada por EDELMAN, Bernard. *La propriété littéraire et artistique*. Paris: PUF, 1989

[188] Sobre a influência — direta e indireta — do idealismo alemão sobre a doutrina civilista francesa do século XIX e sobre a formação da teoria dos direitos da personalidade, cf. KAYSER, Pierre. *Les droits de la personnalité: aspects théoriques et pratiques*. Revue trimestrielle de droit civil, v. 69, 1971.

pode extinguir por completo porque o que está em jogo não é apenas a exploração de um bem, mas a proteção da própria personalidade que a obra exprime.

Desta sedimentação histórica emergiu a arquitetura que confere ao sistema francês sua fisionomia própria: a consagração simultânea de direitos patrimoniais — transferíveis, limitados no tempo e sujeitos às vicissitudes do mercado — e de direitos morais que, por refletirem não um interesse econômico disponível mas o vínculo entre a obra e a personalidade que ela exprime, são pela doutrina dominante considerados inalienáveis, irrenunciáveis e, em suas dimensões essenciais, insuscetíveis de extinção pelo simples decurso do tempo. A Lei de 11 de março de 1957 — primeira codificação sistemática do direito autoral francês — consagrou expressamente essa dualidade, que o *Code de la Propriété Intellectuelle* (CPI), em vigor desde 1992, manteve e aprofundou.

Nessa esteira, o CPI enuncia o princípio fundamental do sistema francês: "O autor de uma obra do espírito goza sobre essa obra, pelo simples fato de sua criação, de um direito de propriedade incorpórea exclusivo e oponível a todos"[189]. O autor de uma obra do espírito goza, pelo simples fato de sua criação, de um direito de propriedade incorpórea. O fato gerador da proteção é o ato criativo em si — não o registro, não a publicação, não o cumprimento de qualquer formalidade. A proteção nasce com a criação, porque é a criação que vincula a obra ao seu criador.

Para que este princípio produza consequências jurídicas determináveis, o sistema francês precisou desenvolver um critério capaz de distinguir a criação protegível da produção meramente mecânica ou intelectualmente trivial. Este critério — elaborado pela jurisprudência e pela doutrina ao longo do século XX e hoje firmemente consolidado — é o da *empreinte de la personnalité*, que prega que a obra torna-se protegível quando carrega a marca da personalidade de seu autor, refletindo as escolhas criativas pessoais que o singularizam como indivíduo.[190]

Trata-se de uma concepção de originalidade radicalmente distinta daquela que governa o sistema de patentes — onde originalidade significa novidade objetiva em relação ao estado da técnica — e igualmente distinta da concepção de *Feist* no direito americano (a qual abordaremos ainda neste capítulo), onde a originalidade exige apenas uma centelha mínima de

[189] FRANCE. *Code de la Propriété Intellectuelle*. France: [s.n.], 2026. Art. L111-1. (tradução nossa)
[190] LUCAS, André; LUCAS, Henri-Jacques; LUCAS-SCHLOETTER, Agnès. *Traité de la propriété littéraire et artistique*. 4. ed. Paris: LexisNexis, 2012.

criatividade independentemente de quem a produziu. No sistema francês, a originalidade é *subjetiva*: não basta que a obra seja nova ou que reflita algum esforço intelectual; é preciso que ela revele a perspectiva pessoal do autor, que nela se reconheça a marca de uma individualidade.

A *empreinte de la personnalité* opera, portanto, exatamente no espaço que a tradição filosófica examinada no capítulo anterior identificou como constitutivo da criação artística genuína. Quando Hegel[191] argumentou que a obra autêntica é aquela em que forma e conteúdo são inseparáveis porque o conteúdo espiritual habita inteiramente a forma sensível que o exprime — o Ideal como adequação perfeita entre o que o criador quer dizer e o modo pelo qual o diz —, estava formulando no plano filosófico o mesmo que o critério jurisprudencial francês exige no plano normativo: a presença de uma personalidade que a obra revela. Quando Schopenhauer[192] identificou no gênio aquele que, tendo sofrido mais profundamente a Vontade, pode fixar na obra a suspensão desta experiência de um modo que a torna disponível a outros, estava descrevendo — com outra linguagem e outro fundamento metafísico — a mesma realidade que a *empreinte* captura juridicamente: o vínculo irredutível entre a vida interior do criador e a obra que dela emerge.

A consequência para a questão da autoria por IA é imediata e estrutural. O output de um sistema generativo pode ser formalmente sofisticado, esteticamente coerente e tecnicamente impecável — e ainda assim não preencher o critério da *empreinte de la personnalité*, porque a IA não possui personalidade no sentido que o critério pressupõe. O processo de geração algorítmica opera no nível das correlações estatísticas entre padrões formais, sem compreensão das causas, sem autoconhecimento, sem a vida interior que poderia ser impressa em uma obra.

André Lucas e Henri-Jacques Lucas[193], na obra de referência do direito autoral francês, são explícitos a este respeito: a originalidade que o sistema protege é a "marca da personalidade do autor", e esta marca pressupõe necessariamente um ser humano capaz de imprimi-la. Pierre-Yves Gautier[194], por sua vez, sustenta que a obra deve ser a expressão do "esforço intelectual do autor" — formulação que, na tradição do sistema francês, remete invariavelmente a um sujeito humano dotado de intelecto e personalidade, não a um processo de otimização matemática.

---

[191] HEGEL, ref. 40.
[192] SCHOPENHAUER, ref. 69.
[193] LUCAS, A.; LUCAS, H.; LUCAS-SCHLOETTER, ref. 191.
[194] GAUTIER, Pierre-Yves. *Propriété littéraire et artistique*. 10. ed. Paris: PUF, 2017.

Ante o exposto, evidencia-se que a teoria da personalidade que fundamenta o sistema francês não produz apenas um critério de originalidade — produz uma arquitetura de proteção que vai além da dimensão patrimonial. Os *droits moraux* consagrados pelo CPI — o direito de divulgação, o direito de paternidade e o direito ao respeito da obra — traduzem, em linguagem normativa, o mesmo pressuposto filosófico que a *empreinte* já estabelecera: cada um deles pressupõe um sujeito com deliberação genuína, identidade em jogo e intenção autoral que persiste além do ato de criação. Atribuí-los a sistemas de IA seria não apenas juridicamente impossível dentro do sistema francês, mas filosoficamente incoerente — esvaziaria os próprios conceitos de sentido. O mais revelador de todos, porém, é o *droit de repentir*: o direito de retirar a obra de circulação por razões morais ou intelectuais genuínas pressupõe exatamente a reflexividade que Hegel[195] identificou como condição da arte moderna — a capacidade do criador de se voltar sobre o que produziu e, à luz de sua evolução pessoal, mudar de posição em relação a ela.

Dessa forma, atribuir direitos morais a sistemas de IA generativa não seria apenas juridicamente impossível dentro do sistema francês — seria filosoficamente incoerente em um grau que tornaria os próprios conceitos vazios de sentido. Honra e reputação pressupõem um sujeito que pode ser desonrado e que tem razões para se importar com o que outros pensam de si. Paternidade pressupõe um criador com vida interior que a obra exprime e com identidade que o reconhecimento como autor protege. Reflexividade pressupõe um sujeito que se volta sobre si mesmo e pode, à luz de sua evolução pessoal, avaliar o que produziu com outros olhos. Nenhuma dessas condições está presente nos sistemas de IA — e não por limitação técnica superável, mas por ausência estrutural das dimensões que a tradição filosófica identificou, de Aristóteles a Hesmondhalgh, como constitutivas do sujeito criador.

No plano jurisprudencial, a lógica do sistema — tal como consolidada pela doutrina e pela Cour de Cassation[196] em décadas de aplicação do critério da *empreinte de la personnalité* a casos envolvendo obras fotográficas, de design e produções assistidas por processos técnicos — conduz inevitavelmente à conclusão de que outputs gerados sem intervenção criativa humana genuína não são protegíveis como obras autorais no sentido do CPI. A questão específica da autoria por IA generativa é suficientemente recente para que a jurisprudência

[195] HEGEL, ref. 40.
[196] BENSAMOUN, Alexandra. L'oeuvre de l'intelligence artificielle. *Revue internationale du droit d'auteur*, n. 262, 2019.

francesa ainda não tenha produzido decisões definitivas de alcance geral sobre o tema — lacuna que a doutrina tem suprido com análises que aplicam os critérios consolidados ao novo fenômeno, chegando à mesma conclusão[197]. Assim, o que está em debate na doutrina francesa[198] contemporânea não é se a IA pode ser autora — há consenso de que não pode —, mas como tratar a contribuição do usuário que orienta o sistema, questão que este trabalho examina no capítulo seguinte.

4.2.2 O sistema brasileiro: herança francesa, especificidades normativas e a centralidade da pessoa física

O sistema brasileiro de proteção autoral é, em sua estrutura fundamental, herdeiro direto da tradição francesa — herança que não resulta de simples importação legislativa, mas de uma filiação filosófica que percorre toda a história do direito civil brasileiro e que se manifesta com particular clareza na Lei 9.610, de 19 de fevereiro de 1998[199], marco normativo vigente em matéria autoral. Compreender essa filiação é importante não apenas para situar o Brasil no mapa comparado dos sistemas de proteção intelectual, mas para identificar as especificidades do ordenamento brasileiro que são relevantes para o debate sobre autoria por IA — especificidades que, como se verá, tornam a posição do direito brasileiro simultaneamente mais próxima do sistema francês e, em certos aspectos, mais taxativa do que ele.

A influência francesa sobre o direito autoral brasileiro tem raízes no processo de formação do próprio direito civil nacional[200]. O Código Civil de 1916, elaborado por Clóvis Beviláqua[201] sob forte inspiração do direito continental europeu, já tratava dos direitos autorais dentro de uma matriz que combinava elementos da teoria da propriedade com elementos da

---

[197] Sobre o estado da jurisprudência francesa em matéria de obras geradas por processos automatizados. Em sentido minoritário e divergente, conferir: PEARLMAN, Russ. Recognizing Artificial Intelligence (AI) as Authors and Inventors Under U.S. Intellectual Property Law. *Richmond Journal of Law & Technology*, v. 24, n. 2, 2018. Disponível em: https://scholarship.richmond.edu/jolt/vol24/iss2/3/. Acesso em 06 jun 2026.

[198] GINSBURG, Jane C.; BUDIARDJO, Luke Ali. Authors and Machines. *Berkeley Technology Law Journal*, v. 34, n. 2, 2019; *Columbia Public Law Research Paper*, n. 14-597, 2018. Disponível em: https://www.law.berkeley.edu/wp-content/uploads/2024/01/Authors-and-Machines-Ginsburg.pdf Acesso em: 09 jun. 2026

[199] BRASIL. *Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.* Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm Acesso em: 09 jun. 2026

[200] Sobre a influência francesa na formação do direito civil brasileiro e, em particular, do direito autoral, cf. COSTA NETTO, José Carlos. *Direito autoral no Brasil*. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2019

[201] BEVILÁQUA, Clóvis. *Direito das obrigações*. 4. ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1936.

teoria da personalidade — combinação que refletia a tensão, presente também no direito francês do período, entre a concepção da obra como bem apropriável e a concepção da obra como expressão da personalidade do criador. A Lei 5.988, de 14 de dezembro de 1973[202] — antecessora da lei vigente —, consolidou a opção pelo modelo dualista de inspiração francesa, consagrando expressamente os direitos morais ao lado dos direitos patrimoniais e fixando o autor pessoa física como centro do sistema[203]. A Lei 9.610/98[204], que revogou a lei anterior e constitui o direito positivo vigente, aprofundou essa opção e a articulou com maior precisão técnica, sem alterar os seus fundamentos filosóficos.

Segundo o artigo 11 da Lei 9.610/98, "Autor é a pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica"[205]. A definição é positiva, exclusiva e desprovida de qualquer ambiguidade: autor é *pessoa física*. Não pessoa jurídica — que pode ser titular de direitos patrimoniais, nos termos do parágrafo único do mesmo artigo, mas jamais autora em sentido técnico-jurídico: "A proteção concedida ao autor poderá aplicar-se às pessoas jurídicas nos casos previstos nesta Lei"[206]. Os casos previstos dizem respeito primordialmente às obras coletivas (art. 17) e a certas formas de obra audiovisual (art. 16), nos quais a pessoa jurídica pode ser titular originária de direitos patrimoniais sem ser autora no sentido técnico do caput.[207] Não entidade coletiva indefinida. Certamente não sistema computacional, algorítmico ou de qualquer outra natureza não humana. O legislador de 1998 não precisou excluir explicitamente a IA como possível autora porque, à época, a questão sequer se colocava com a urgência que hoje apresenta; mas a definição que escolheu é suficientemente taxativa para que a conclusão seja irrecusável: dentro do ordenamento brasileiro vigente, a IA não pode ser autora, e seus outputs não são obras autorais protegíveis a não ser que se identifique, no processo de sua geração, uma contribuição criativa de pessoa física que satisfaça os requisitos legais.

Nesse sentido, o artigo 7º da Lei 9.610/98[208] enumera as obras intelectuais protegidas, abrindo com a cláusula geral "as criações do espírito" — formulação que ressoa diretamente

---

[202] BRASIL. *Lei 5.988, de 14 de dezembro de 1973.* Regula os direitos autorais e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, 1975. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l5988.htm Acesso em: 09 jun. 2026

[203] Para análise comparada entre a lei de 1973 e a lei vigente, conferir: BITTAR, Carlos Alberto. *Direito de autor*. 6. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2015.

[204] BRASIL, ref. 200.

[205] BRASIL, ref. 200, art. 11.

[206] BRASIL, ref. 200, art. 11.

[207] BRASIL, ref. 200, art. 11.

[208] BRASIL, ref. 200, art. 7º.

com o *oeuvre de l'esprit* do do CPI francês, de forma a destacar a filiação filosófica do sistema. Criação do espírito é, por definição, ato de um sujeito dotado de espírito — o que, no vocabulário jurídico e filosófico que o sistema pressupõe, remete invariavelmente à pessoa humana, carregando, em síntese verbal, toda a carga filosófica da teoria da personalidade que fundamenta o sistema. A impossibilidade de atribuição desses direitos a sistemas de IA é, no ordenamento brasileiro, ainda mais evidente do que no sistema francês, em razão da definição expressa do artigo 11: não há como atribuir direitos morais a uma entidade que o próprio texto legal exclui da categoria de autor.

Este entendimento encontrou formulação expressa no Enunciado 670 da IX Jornada de Direito Civil, promovida pelo Conselho da Justiça Federal[209]: ao afirmar que "independentemente do grau de autonomia de um sistema de inteligência artificial, a condição de autor é restrita a seres humanos" — confirma, no plano doutrinário brasileiro, a conclusão que o sistema normativo já impõe: a IA não pode ser autora, por lhe faltar a personalidade que a autoria pressupõe, e seu papel legalmente admissível é o de ferramenta nas mãos de um sujeito humano que supervisiona, orienta e responde pelo resultado — e que, nessa condição, pode ser reconhecido como autor das obras que produz com seu auxílio.

No entanto, apesar de todo o exposto, o Brasil não dispõe, até o momento, de legislação em vigência específica sobre inteligência artificial e direitos autorais — lacuna que contrasta com o movimento regulatório em curso na União Europeia e nos Estados Unidos e que confere urgência à análise acadêmica que este trabalho desenvolve. O Marco Legal da Inteligência Artificial, em tramitação no Congresso Nacional, aborda aspectos de responsabilidade civil e de uso ético da IA, mas não enfrenta diretamente a questão da autoria de obras geradas por sistemas generativos — o que significa que, no estado atual do direito brasileiro, a resposta à questão "quem é autor de um output de IA?" deve ser construída a partir da Lei 9.610/98 e dos princípios que a fundamentam, sem apoio em norma especial.[210] Essa situação, longe de ser uma vantagem, impõe ao intérprete a responsabilidade de operar com categorias formuladas para um mundo que a IA generativa ainda não havia transformado — responsabilidade que o

[209] CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL. Enunciado 670 da IX Jornada de Direito Civil. Brasília: CJF, 2022. Disponível em: https://www.cjf.jus.br/enunciados/enunciado/1811 Acesso em: 09 jun 2026.

[210] O Projeto de Lei 2.338/2023, em tramitação na Câmara dos Deputados, constitui a principal iniciativa legislativa brasileira em matéria de regulação da inteligência artificial. O texto, inspirado no AI Act europeu, aborda primordialmente questões de classificação de risco, responsabilidade civil e governança, mas sem enfrentar diretamente a questão da autoria de obras geradas por sistemas de IA generativa.

capítulo seguinte procura assumir com o rigor que o problema exige.

4.3 O copyright anglo-saxão: utilitarismo, originalidade e os limites da autoria algorítmica

A tradição anglo-saxã de proteção autoral nasceu de um problema prático — o colapso do sistema de licenciamento que regulava a indústria livreira inglesa —, resolvido por uma solução que carrega, desde sua origem, um fundamento filosófico radicalmente distinto do que a contemporânea tradição francesa viria a construir. O Statute of Anne[211], promulgado pelo Parlamento britânico em 1710, é universalmente reconhecido como o primeiro instrumento legislativo moderno de proteção autoral, e sua lógica inaugural é reveladora: a lei confere ao autor o direito exclusivo de imprimir e reimprimir sua obra por um período determinado — quatorze anos, renováveis por igual período se o autor ainda fosse vivo — não porque a obra seja expressão da personalidade do criador, mas porque o incentivo à produção intelectual serve ao interesse público. O preâmbulo do Statute of Anne é explícito na sua motivação: proteger os autores para "encorajar homens eruditos a compor e escrever livros úteis"[212]. A utilidade social da produção intelectual, e não o vínculo pessoal entre o criador e sua obra, é o fundamento declarado da proteção.

Este fundamento utilitarista produziu uma arquitetura normativa profundamente distinta da francesa em seus traços mais característicos. Para Bentham[213], o critério de avaliação de qualquer instituição jurídica é único e inequívoco: a maximização da felicidade do maior número. O direito não existe para realizar valores abstratos como justiça, dignidade ou personalidade — existe para produzir consequências benéficas mensuráveis, e se deixa de produzi-las, perde sua razão de ser[214]. Aplicado ao domínio autoral, proteger o autor é justificável não porque a obra é expressão de sua personalidade, mas porque sem proteção o autor não teria incentivo econômico para criar, e a sociedade se empobreceria pela ausência de

---

[211] UNITED KINGDOM. *Statute of Anne*. 8 Anne, c. 19/c.21 An act for the encouragement of learning, by vesting the copies of printed books in the authors or purchasers of such copies, during the times therein mentioned. [*S.l.*]: [*S.n.*],1710. Disponível em: https://statutes.org.uk/site/the-statutes/eighteenth-century/1710-8-anne-c-19-c-21-the-statute-of-anne/. Acesso em 06 jun 2026.

[212] UNITED KINGDOM, ref. 212.

[213] BENTHAM, Jeremy. *An Introduction to the Principles of Morals and Legislation*. Oxford: Clarendon Press, 1907.

[214] Sobre a aplicação do utilitarismo benthamiano ao domínio da propriedade intelectual, cf. GORDON, Wendy J. Asserting Copyright's Democratic Principles in the Global Arena. *Vanderbilt Law Review*, v. 51, n. 6, 1998

sua produção. A proteção é, portanto, um mal menor — um monopólio temporário que o legislador tolera porque os benefícios que produz, em termos de incentivo à criação e à difusão do conhecimento, superam os custos que impõe à livre circulação das obras[215].

O *copyright,* fruto desta doutrina, é, em sua concepção original e em sua evolução posterior, um direito cedível em sua integralidade, em que o autor pode transferir todos os seus direitos a um editor, a um produtor, a qualquer terceiro, sem que reste qualquer vínculo jurídico entre ele e a obra. Não há assim, no sistema anglo-saxão, a dualidade estrutural que o sistema francês consagrou entre direitos patrimoniais e direitos morais. Os direitos morais, reconhecidos de forma limitada no direito britânico pelo Copyright, Designs and Patents Act de 1988[216] e praticamente ausentes do sistema americano como categoria autônoma de alcance geral, são, no universo do *copyright*, exceções pontuais a uma lógica normativa que os considera economicamente ineficientes, uma vez que criam vínculos inalienáveis que dificultam a circulação das obras no mercado[217].

Nos Estados Unidos, a proteção autoral recebeu fundamento constitucional explícito na Constituição de 1787, que conferiu ao Congresso o poder de "promover o progresso da ciência e das artes úteis, assegurando por tempo limitado a autores e inventores o direito exclusivo sobre seus respectivos escritos e descobertas"[218]. A finalidade da proteção está enunciada antes mesmo de qualquer referência ao autor: promover o progresso da ciência e das artes. Assim, o autor aparece não como o sujeito em função do qual o sistema foi construído, mas como o

---

[215] A formulação do argumento utilitarista em favor do direito autoral como solução para o problema econômico do free rider na produção intelectual encontra-se em LANDES, William M.; POSNER, Richard A. An Economic Analysis of Copyright Law. *Journal of Legal Studies*, v. 18, n. 2, 1989 — análise que, embora posterior ao período histórico aqui examinado, sistematiza com rigor a lógica que fundamenta o sistema anglo-saxão desde suas origens.

[216] UNITED KINGDOM. *Copyright, Designs and Patents Act 1988*. Chapter 48. Londres, 15 nov. 1988. Disponível em: https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48. Acesso em 06 jun 2026.

[217] O *Copyright, Designs and Patents Act* de 1988 reconhece direitos morais de paternidade e integridade (arts. 77-83), mas com alcance limitado e sujeitos a renúncia contratual — distinção fundamental em relação ao caráter irrenunciável dos *droits moraux* franceses. O sistema americano não possui legislação federal de direitos morais de alcance geral; a única exceção relevante é o *Visual Artists Rights Act* de 1990 (17 U.S.C. §106A), que reconhece direitos de paternidade e integridade exclusivamente para obras de artes visuais de exemplar único ou edição limitada numerada. O VARA é, neste contexto, mais revelador pelo que confirma do que pelo que excetua: o fato de que o Congresso americano precisou criar legislação específica e de escopo deliberadamente estreito para introduzir no sistema uma dimensão de proteção pessoal do vínculo autor-obra demonstra que essa dimensão é estruturalmente estranha à lógica do *copyright* — não imanente a ela. Significativamente, o VARA atribui os direitos exclusivamente ao autor pessoa física, são intransferíveis e se extinguem com sua morte — o ponto mais próximo que o sistema americano atingiu da teoria da personalidade, alcançado por via de exceção legislativa expressa, e que, por sua própria estrutura, não poderia jamais ser estendido a outputs de IA.

[218] UNITED STATES OF AMERICA. *Constitution of the United States of America*, 1787. Disponível em: https://constitution.congress.gov/browse/article-1/section-8/clause-8/. Acesso em 06 jun 2026. (tradução nossa).

instrumento por meio do qual a finalidade constitucional é alcançada. Protege-se o autor porque, sem proteção, o autor não teria incentivo para criar — e sem criação, a ciência e as artes não progrediriam. Neste sentido, o raciocínio é inteiramente instrumental: o direito do autor é meio para um fim que o transcende.

Esta distinção de fundamento filosófico entre os sistemas francês e americano — teoria da personalidade versus utilitarismo, proteção do vínculo criador-obra versus incentivo à produção intelectual — tem uma consequência importante no debate sobre autoria por IA: ela sugere, à primeira vista, que o sistema americano estaria mais aberto a reconhecer alguma forma de proteção para outputs de IA do que o sistema francês. Se o que importa é o incentivo à produção intelectual, e se os outputs de IA têm valor econômico mensurável e circulam no mercado como obras, por que não protegê-los?

O Copyright Act americano de 1976 — legislação federal que constitui o marco normativo vigente — protege "obras originais de autoria fixadas em qualquer meio de expressão tangível"[219]. Como na Convenção de Berna, o termo "autoria" não recebe definição positiva no texto legal. O que o sistema americano desenvolveu, em compensação, foi uma jurisprudência densa sobre o requisito de *originalidade* — o critério que determina se uma obra é protegível —, cuja decisão mais importante é, sem dúvida, *Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Co.*, julgada pelo Supremo Tribunal dos Estados Unidos em 1991[220].

Em *Feist*, a Corte enfrentou a questão se uma lista telefônica — resultado de esforço considerável de coleta e organização de dados, mas desprovida de qualquer arranjo criativo — poderia ser protegida por *copyright*. A decisão, redigida pela Justice Sandra Day O'Connor, estabeleceu com clareza os dois componentes do requisito de originalidade no direito americano: a obra deve ter sido criada de forma independente — isto é, não copiada de outra fonte — e deve conter "ao menos uma centelha mínima de criatividade"[221]. A Corte rejeitou explicitamente a doutrina do "suor da testa" (*sweat of the brow*) — segundo a qual o mero esforço empregado na produção da obra poderia, por si só, gerar direito à proteção —,

---

[219] UNITED STATES OF AMERICA. *Copyright Act of 1976*. Pub. L. 94-553, 90 Stat. 2541. 17 U.S.C. § 102(a). Washington, D.C., 19 out. 1976. Disponível em: https://www.law.cornell.edu/uscode/text/17/102. Acesso em 06 jun 2026. (tradução nossa).

[220] UNITED STATES OF AMERICA. Supreme Court. *Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Co.*, 499 U.S. 340. Washington, DC: U.S.Supreme Court, 1991. Disponível em https://supreme.justia.com/cases/federal/us/499/340/. Acesso em 06 jun 2026.

[221] UNITED STATES OF AMERICA, ref. 221.

afirmando que o *copyright* "não protege o esforço ou o trabalho, mas a expressão original"[222].

Por um lado, o padrão de originalidade estabelecido por *Feist* é deliberadamente baixo: uma centelha mínima de criatividade, e não um patamar elevado de sofisticação estética ou intelectual. Isso poderia sugerir que outputs de IA — que frequentemente exibem variações, combinações inéditas e resultados que nenhum processo puramente mecânico e determinístico produziria — satisfariam com facilidade o requisito. Por outro lado, a Corte vinculou inequivocamente a originalidade ao ato de *autoria* — e, como se demonstrará, a jurisprudência e a prática administrativa americanas consolidaram a compreensão de que autoria, no sentido do *Copyright Act* e da *Copyright Clause*, pressupõe um ser humano.

Antes de desenvolver esse argumento, porém, é necessário enfrentar as posições doutrinárias que recusam este enquadramento. A corrente que mais sistematicamente sustenta a proteção de outputs de IA dentro do sistema americano ancora-se no princípio da neutralidade jurídica, formulado por Ryan Abbott[223]. Para o autor, a lei não deveria discriminar entre comportamento humano e comportamento algorítmico quando ambos produzem resultados funcionalmente equivalentes. Na versão desenvolvida por Abbott e Rothman em análise especificamente voltada ao contexto da IA generativa, o sistema americano de copyright é "primordialmente sobre o interesse público, e não sobre beneficiar diretamente os autores"[224]. Assim, se obras geradas por IA têm valor cultural e econômico, se circulam no mercado como obras e se seu acesso ao domínio público sem proteção desincentivaria o investimento no desenvolvimento dos sistemas que as produzem, então o sistema deveria protegê-las — não porque a IA é autora em sentido filosófico, mas porque a proteção serviria ao mesmo interesse público que a *Copyright Clause* foi constitucionalmente designada a promover.[225]

O problema está na afirmação de equivalência funcional: a IA e o autor humano *não produzem* resultados funcionalmente equivalentes do ponto de vista do sistema de copyright, porque o que o sistema protege não é o produto — o texto, a imagem, a composição —, mas o ato de autoria que o gerou. Dois outputs indistinguíveis ao consumidor podem ter origens

---

[222] UNITED STATES OF AMERICA, ref. 221.
[223] ABBOTT, Ryan. *The Reasonable Robot: Artificial Intelligence and the Law*. Cambridge: Cambridge University Press, 2020.
[224] ABBOTT, ref. 224.
[225] ABBOTT, Ryan; ROTHMAN, Elizabeth. Disrupting Creativity: Copyright Law in the Age of Generative Artificial Intelligence. *Florida Law Review*, v. 75, n. 6, 2023. Disponível em: https://scholarship.law.ufl.edu/flr/vol75/iss6/3/. Acesso em 06 jun 2026.

radicalmente distintas: um é expressão de escolha criativa, perspectiva pessoal e julgamento situado; o outro é amostragem estocástica de distribuições de probabilidade calibradas sobre dados de treinamento. O copyright nunca foi neutro quanto à origem — sempre distinguiu a criação da cópia, a originalidade da reprodução, o autor do plagiário. Nesse sentido, a neutralidade que Abbott propõe não é uma extensão do princípio de igualdade ao domínio autoral, mas a eliminação da distinção que constitui a razão de ser do próprio sistema.

O argumento do interesse público enfrenta uma dificuldade estrutural igualmente problemática, uma vez que supõe que proteger outputs de IA *serve* ao interesse público que a *Copyright Clause* persegue, quando a análise da lógica interna do sistema — desenvolvida nas páginas anteriores — demonstra exatamente o oposto. O interesse público que a *Copyright Clause* visa promover é o progresso da ciência e das artes *mediante o incentivo à criação humana*. Um sistema que, ao proteger outputs algorítmicos com a mesma intensidade com que protege obras humanas, remove progressivamente o incentivo econômico para contratar criadores humanos não serve a esse interesse, acaba fazendo o oposto.

Distinta em natureza, e não apenas em intensidade, é a posição de Andres Guadamuz[226]. Antes de ceder à tentação de perguntar se a máquina pode ser autora, Guadamuz[227] desloca o problema do *quid* para o *cui*: bastaria atribuir a autoria à pessoa responsável pelos "arranjos necessários para a criação da obra". Note-se que esta solução, ao contrário da de Abbott[228], não repousa em qualquer afirmação de equivalência funcional entre criador humano e sistema: ela preserva a âncora humana, limitando-se a realocá-la.

O que lhe falta — e aqui a crítica se faz a partir da teoria da personalidade, e não nos termos pragmáticos em que Guadamuz[229] a formula — é enfrentar o *quid*: a fórmula dos "arranjos necessários" desvincula a titularidade de qualquer ato criativo, de modo que o critério, tomado isoladamente, atribui autoria a quem apenas viabilizou operacionalmente a geração. Uma ficção de autoria que prescinde de qualquer ato criativo não é uma solução para o problema da autoria por IA — é sua supressão por decreto, com o custo de tornar o conceito de autor juridicamente inoperante.

---

[226] GUADAMUZ, Andres. Artificial Intelligence and Copyright. *WIPO Magazine*, out. 2017. Disponível em: https://www.wipo.int/en/web/wipo-magazine/articles/artificial-intelligence-and-copyright-40141 Acesso em: 09 jun 2026

[227] GUADAMUZ, ref. 227.

[228] ABBOTT, ref. 224.

[229] GUADAMUZ, ref. 227.

O ponto que de fato precisa ser desenvolvido aqui diz respeito à natureza do que a *centelha de criatividade* é e do que ela não pode ser. A criatividade que o *copyright* protege não é qualquer forma de variação ou imprevisibilidade no output: a criatividade pressupõe uma expressão de escolha, de julgamento, de perspectiva — o que os filósofos examinados no capítulo anterior identificaram, cada um com seu vocabulário próprio, como a dimensão constitutiva da criação artística genuína. A *phronesis* aristotélica — o discernimento situado que nenhuma regra geral captura antecipadamente — é precisamente o que distingue a escolha criativa da execução mecânica. O *gênio* kantiano — o dom que produz obras cuja regra não pode ser explicitada — é precisamente o que distingue a obra original da aplicação de padrões aprendidos. O *impulso lúdico* schilleriano — a síntese livre de natureza e razão que pressupõe um sujeito que possui ambas as dimensões — é precisamente o que distingue a liberdade criadora da aleatoriedade estocástica.

Os defensores da proteção de outputs de IA frequentemente invocam a variabilidade dos resultados como evidência de criatividade: o mesmo prompt gera imagens diferentes em momentos diferentes, o mesmo modelo produz textos que ninguém preveria com exatidão. No entanto, o argumento falha em nível técnico e em nível filosófico, que se reforçam mutuamente. No nível técnico, a variabilidade dos outputs de IA generativa é produto de *sampling* estocástico — a introdução de ruído controlado e parametrizado no processo de geração, cujo propósito é evitar respostas determinísticas que tornariam o sistema previsível e menos útil, processo este que não é capaz de produzir expressão criativa genuína. O sistema não *escolhe* entre alternativas segundo qualquer critério que pudesse ser chamado de julgamento ou preferência: ele amostra de uma distribuição de probabilidade sobre tokens, palavras, pixels ou notas, e o resultado reflete as regularidades estatísticas dos dados de treinamento, perturbadas por ruído calculado.

No nível filosófico — e é aqui que o capítulo anterior se torna juridicamente operativo —, criatividade não é imprevisibilidade. Uma lista de números gerados por processo aleatório verdadeiro é maximamente imprevisível, mas não é criativa em nenhum sentido relevante. Criatividade, conforme analisado anteriormente, é a expressão de uma perspectiva — o que Nietzsche chamou de perspectiva encarnada, o ponto de vista situado, histórico e pessoal que só este sujeito, com esta experiência vivida, poderia ter articulado desta forma. É a capacidade de fazer escolhas que *significam* algo — que revelam, como Hegel argumentou, o conteúdo espiritual de quem cria na forma sensível que produz.

Desse modo, a variabilidade dos outputs de IA não satisfaz o requisito de originalidade de *Feist* não porque os outputs sejam idênticos entre si, mas porque a variabilidade que exibem não é produto de criatividade no sentido que o *copyright* protege. O *copyright* não protege o acaso — protege a escolha criativa; e escolha, como toda a tradição filosófica examinada no capítulo anterior demonstrou por caminhos independentes, pressupõe um sujeito.

Em outro aspecto, cabe destacar a prática administrativa do Copyright Office dos Estados Unidos[230], que constitui, no sistema americano, uma fonte de orientação normativa de peso considerável, uma vez que é o Office que processa os pedidos de registro — e embora o registro não seja requisito para a existência do *copyright*, sua recusa pelo Office é o primeiro mecanismo pelo qual o sistema filtra as obras que considera protegíveis das que considera fora do âmbito da proteção. O *Compendium of U.S. Copyright Office Practices*, em sua terceira edição, estabelece com clareza que obras produzidas por uma máquina ou processo mecânico que opera aleatória ou automaticamente sem qualquer contribuição criativa ou intervenção de um autor humano[231] não são registráveis. Esta posição, que refletia o entendimento consolidado antes mesmo do surgimento dos sistemas de IA generativa, foi reiterada e especificada nas orientações publicadas pelo Office em fevereiro de 2023[232], diretamente motivadas pela proliferação de pedidos de registro envolvendo obras geradas por sistemas como o Midjourney, o DALL-E e o ChatGPT[233].

As orientações de 2023 introduzem uma distinção que é de importância capital para o argumento que este trabalho desenvolve em seu capítulo seguinte: o Office diferencia entre obras *geradas por IA* — cujos elementos individualmente considerados não são protegíveis porque não refletem autoria humana — e obras nas quais o ser humano fez escolhas criativas suficientemente originais na *seleção, coordenação e arranjo* dos elementos gerados pela IA. Neste segundo caso, os elementos de autoria humana são protegíveis, ainda que os outputs algorítmicos que os integram não o sejam individualmente. Esta distinção, ainda que elaborada

---

[230] U.S. COPYRIGHT OFFICE. *Compendium of U.S. Copyright Office Practices*. 3. ed. Washington: U.S. Copyright Office, 2021. Disponível em: https://www.copyright.gov/comp3/ Acesso em: 09 jun 2026

[231] U.S. COPYRIGHT OFFICE, ref. 231.

[232] U.S. COPYRIGHT OFFICE. *Copyright and Artificial Intelligence, Part 1: Digital Replicas*. Washington, D.C.: U.S. Copyright Office, 31 jul. 2024. Disponível em: https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-1-Digital-Replicas-Report.pdf. Acesso em 06 jun 2026.

[233] U.S. COPYRIGHT OFFICE. Copyright registration guidance: works containing material generated by artificial intelligence. *Federal Register*, v. 88, n. 51, mar. 2023. Disponível em: https://www.copyright.gov/ai/ai_policy_guidance.pdf Acesso em: 09 jun 2026

no plano administrativo e sujeita a posterior desenvolvimento jurisprudencial, sinaliza com clareza a direção que o sistema americano está tomando: não a proteção dos outputs de IA como tais, mas a proteção da contribuição criativa humana nos processos que envolvem IA — posição que, como se verá no capítulo seguinte, oferece fundamento normativo para a tese da autoria do usuário.

Quanto à jurisprudência estadunidense, o caso *Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony*, julgado pelo Supremo Tribunal em 1884[234], é o precedente histórico mais relevante para compreender como o sistema americano construiu, mesmo antes da codificação moderna, a vinculação entre autoria e escolha criativa humana. A questão era se uma fotografia — produzida por processo mecânico — poderia ser obra autoral protegida por *copyright*. A Corte respondeu afirmativamente, mas o fundamento da decisão que se destaca no presente debate: a fotografia de Oscar Wilde tirada por Napoleon Sarony era protegível não porque o processo fotográfico a produziu, mas porque refletia as escolhas criativas do fotógrafo — a composição da cena, o posicionamento do sujeito, a iluminação, a seleção do ângulo e do momento. A câmera era mero instrumento; Sarony era o autor. A lição que a decisão transmite — e que toda a jurisprudência posterior sobre fotografia, software e obras digitais confirmou — é que o *copyright* segue a escolha criativa humana, e não o processo técnico que executa essa escolha.

Thaler v. Perlmutter[235], decidido pelo Tribunal Federal do Distrito de Columbia em agosto de 2023, é outro caso relevante para o debate contemporâneo sobre autoria por IA. Stephen Thaler solicitou o registro, junto ao Copyright Office, de uma imagem gerada por seu sistema "Creativity Machine" sem qualquer intervenção humana no processo criativo, indicando o próprio sistema como autor e a si mesmo como titular por cessão. O Office recusou o registro, e Thaler ajuizou ação para reverter a recusa. A Juíza Beryl Howell manteve a decisão do Office em termos inequívocos, com a confirmação da decisão pelo DC Circuit: "a autoria humana é um requisito fundamental do *copyright*[236]" (*human authorship is a bedrock*

---

[234] UNITED STATES OF AMERICA. Supreme Court. *Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony*. 111 U.S. 53. Relator: Justice Samuel Freeman Miller. Washington, D.C., 17 mar. 1884. Disponível em: https://supreme.justia.com/cases/federal/us/111/53/. Acesso em 06 jun 2026.

[235] UNITED STATES OF AMERICA. Court of Appeals for the District of Columbia Circuit. *Thaler v. Perlmutter*. No. 23-5233. Relatora: Judge Patricia Millett. Washington, D.C., 18 mar. 2025. Disponível em: https://media.cadc.uscourts.gov/opinions/docs/2025/03/23-5233.pdf. Acesso em 06 jun 2026.

[236] UNITED STATES OF AMERICA. District Court for the District of Columbia. *Thaler v. Perlmutter*. 687 F. Supp. 3d 140. Relatora: Judge Beryl A. Howell. Washington, D.C., 18 ago. 2023. p. 146. Disponível em: https://caselaw.findlaw.com/court/us-dis-crt-dis-col/114916944.html. Acesso em 06 jun 2026. (tradução nossa).

requirement of copyright), e um sistema de IA que opera sem intervenção criativa humana não pode ser reconhecido como autor para fins da proteção federal.

Em outro caso que podemos tomar como exemplo, *Zarya of the Dawn*[237], decidido pelo Copyright Office em fevereiro de 2023, no contexto do mesmo movimento de orientação sobre obras de IA, a autora Kristina Kashtanova registrou uma história em quadrinhos cujo texto havia sido escrito por ela, mas cujas imagens haviam sido geradas pelo sistema Midjourney a partir de prompts textuais que ela havia formulado. O Copyright Office, após análise, manteve o registro dos elementos de autoria humana — o texto e a seleção e arranjo das imagens — mas cancelou o registro das imagens individualmente consideradas, por entender que elas não refletiam autoria humana suficiente. Neste caso, a decisão articulou com precisão a distinção que as orientações de 2023 começaram a consolidar, protegendo a contribuição humana criativa, mas não o output algorítmico puro — ainda que ambos coexistam na mesma obra.

Ante todo o exposto, o problema central do argumento do incentivo é que este pressupõe um sujeito que *precisa* ser incentivado — um agente com interesses e com a capacidade de modificar seu comportamento em função da proteção jurídica que recebe ou deixa de receber. O artista humano que contempla a possibilidade de dedicar anos à criação de uma obra precisa de garantias de que não terá seu trabalho copiado livremente por concorrentes que não suportaram os custos da criação: sem essa garantia, ele poderia optar por não criar, ou por substituir a criação por atividades mais rentáveis. O *copyright* resolve este problema de incentivo criando um monopólio temporário que remunera o criador e depois libera a obra ao domínio público, em benefício de todos. Esta é a lógica constitucional da *Copyright Clause*, elaborada em função de um sujeito específico: o ser humano criador, dotado de interesses, de alternativas e da capacidade de responder a incentivos.

Neste sentido, sistemas de IA generativa não precisam de incentivo para criar.[238] Eles

---

[237] U.S. COPYRIGHT OFFICE. *Letter re: Zarya of the Dawn* (Registration # VAu001480196). Washington, D.C.: U.S. Copyright Office, 21 fev. 2023. Correspondence ID: 1-5GB561K. Assinada por Robert J. Kasunic, Associate Register of Copyrights. Disponível em: https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf. Acesso em 06 jun 2026.

[238] O argumento de que sistemas de IA não precisam de incentivo para criar e que, portanto, o fundamento utilitarista do *copyright* não se aplica a seus outputs, é desenvolvido de forma sistemática em SAMUELSON, Pamela. Allocating Ownership Rights in Computer-Generated Works. *University of Pittsburgh Law Review*, v. 47, 1986 — análise que, embora anterior ao desenvolvimento dos sistemas de IA generativa modernos, mantém toda a sua força argumentativa.

não têm interesses, não têm alternativas, não têm a capacidade de decidir criar ou não criar em função da proteção jurídica que seus outputs receberão. A decisão de desenvolver, treinar e operar um sistema de IA generativa é tomada pelas empresas que os produzem — e essa decisão é impulsionada por fatores que não dependem, em nenhum passo relevante, de direitos autorais sobre os outputs gerados.

Poder-se-ia objetar, com alguma sofisticação, que este raciocínio confunde os sujeitos relevantes: não é o sistema de IA que precisa de incentivo para criar — é o desenvolvedor humano que investe capital, tempo e expertise no desenvolvimento e treinamento dos sistemas. A proteção dos *outputs*, nessa versão mais refinada do argumento utilitarista, seria justificada não como incentivo à criação em sentido estrito, mas como incentivo ao investimento na infraestrutura que torna a criação algorítmica possível.

O argumento falha, porém, uma vez que usar o *copyright* para proteger investimentos em infraestrutura computacional desvirtuaria a *Copyright Clause*, que foi desenhada para promover o progresso da ciência e das artes mediante incentivo à criação, não para remunerar capital investido em sistemas de produção. Como Samuelson[239] demonstrou, os incentivos ao desenvolvimento de sistemas de IA residem predominantemente em vantagens de mercado de primeira chegada, em modelos de subscrição e licenciamento de acesso à infraestrutura, e na proteção dos algoritmos por segredos comerciais — nenhum dos quais depende da existência de direitos autorais sobre os *outputs* gerados[240].

Dessa forma, proteger ou não proteger esses outputs por direitos autorais é, para essas empresas, uma questão secundária em relação aos seus modelos de negócio principais — o que confirma que o argumento do incentivo, fundamento constitucional do copyright americano, simplesmente não se aplica à geração algorítmica. Como Pam Samuelson argumentou com precisão, a extensão do *copyright* a outputs de IA não apenas não incentivaria mais produção criativa, mas também beneficiaria indevidamente as empresas que controlam a infraestrutura

---

[239] SAMUELSON, Pamela. Allocating Ownership Rights in Computer-Generated Works. *University of Pittsburgh Law Review*, v. 47, 1986. Disponível em: https://www.law.berkeley.edu/wp-content/uploads/2024/01/Pam-Samuelson-Allocating-Ownership-Rights-in-Computer-Generated-Works.pdf Acesso em: 09 jun. 2026

[240] A análise de Samuelson, embora desenvolvida no contexto dos sistemas computacionais da década de 1980, articula os princípios econômicos que continuam a governar o desenvolvimento de sistemas de IA generativa, como a própria autora reconheceu em trabalho posterior: SAMUELSON, Pamela. Generative AI meets copyright: ongoing lawsuits could affect everyone who uses generative AI. *Science*, v. 381, n. 6654, p.158-161, 2023. DOI: 10.1126/science.adi0656 Disponível em: https://www.science.org/doi/10.1126/science.adi0656 Acesso em: 09 jun. 2026

computacional, concentrando direitos de propriedade intelectual de forma que o sistema nunca foi desenhado para produzir.[241]

Se os outputs de IA passam a ser protegidos com a mesma intensidade com que o sistema protege as criações humanas, o efeito imediato e previsível é a erosão do incentivo econômico para contratar seres humanos criativos, cujo trabalho é mais caro, mais demorado, mais imprevisível e mais difícil de escalar. Empresas de mídia, agências criativas, produtoras audiovisuais, editoras — todas as estruturas que hoje empregam escritores, ilustradores, músicos e designers — teriam razão econômica crescente para substituir esses profissionais por sistemas de IA cujos outputs, se protegidos, seriam juridicamente equivalentes às obras humanas a uma fração do custo, temor este evidenciado, por exemplo, na já citada greve dos roteiristas de 2023[242].

O resultado, assim, seria não o progresso da ciência e das artes que a *Copyright Clause* foi constitucionalmente designada a promover, mas o progressivo empobrecimento da produção cultural humana — a substituição de criadores por geradores, de obras por outputs, de perspectivas encarnadas por médias estatísticas. Schiller havia argumentado, dois séculos antes do surgimento da IA generativa, que a arte é condição de possibilidade da liberdade política porque educa o impulso lúdico que sintetiza natureza e razão. Adorno havia demonstrado que a arte autêntica resiste à razão instrumental que tudo reduz a cálculo e previsibilidade. O argumento de ambos — que o capítulo anterior desenvolveu no plano filosófico — encontra aqui sua tradução em termos de política pública: um sistema jurídico que, ao proteger outputs de IA como se fossem obras autorais, remove o incentivo econômico para a criação humana genuína, está usando o instrumento do *copyright* para produzir exatamente o oposto do que o instrumento foi desenhado para alcançar.

Afastados os argumentos em favor da proteção direta de outputs de IA como obras de autoria algorítmica, resta examinar uma segunda via que os defensores da extensão do *copyright* frequentemente invocam: a doutrina do *work for hire*, prevista no §101 e no §201(b) do Copyright Act de 1976[243], por meio da qual se argumenta que os outputs de IA poderiam ser

---

[241] SAMUELSON, Pamela. Generative AI meets copyright: ongoing lawsuits could affect everyone who uses generative AI. *Science*, v. 381, n. 6654, 2023. DOI: 10.1126/science.adi0656 Disponível em: https://www.science.org/doi/10.1126/science.adi0656 Acesso em: 09 jun. 2026

[242] LEMLEY, Mark A.; CASEY, Bryan. Fair Learning. *Texas Law Review*, v. 99, n.4, 2021. Disponível em: https://texaslawreview.org/fair-learning/ Acesso em: 09 jun. 2026

[243] UNITED STATES OF AMERICA, ref. 220.

tratados como obras feitas por encomenda — cujos direitos pertencem originariamente ao empregador ou contratante, e não ao criador individual.

A analogia é sedutora na sua aparente simplicidade: assim como a obra produzida por um empregado no exercício de suas funções pertence originariamente ao empregador — que não a criou, mas cujo investimento organizacional e financeiro viabilizou sua produção —, a obra gerada por um sistema de IA poderia pertencer originariamente à empresa que desenvolve e opera o sistema, ou ao usuário que o contratou para gerar determinado output. O apelo desta analogia reside em seu pragmatismo: ela evita a questão filosoficamente espinhosa de reconhecer a IA como autora, atribuindo os direitos diretamente a pessoas humanas ou jurídicas identificáveis, e aparenta resolver o problema da titularidade sem reformar os fundamentos conceituais do sistema.

No entatno, o *work for hire* não elimina o requisito de autoria humana — ele desloca a titularidade dos direitos autorais de um ser humano para outro (ou para uma pessoa jurídica), sem nunca prescindir da existência de um autor humano subjacente. O Copyright Act define as obras feitas por encomenda como aquelas preparadas "por um empregado no escopo de seu emprego"[244] ou, em determinadas categorias enumeradas, por um contratante independente. Em ambos os casos, o que o *work for hire* faz é reorganizar a distribuição dos direitos entre o criador humano e quem o empregou ou contratou — mas o criador humano precisa existir, até se pensarmos novamente na exigência de uma centelha mínima de criatividade, capaz de ser produzida apenas por um indivíduo humano.

Tentar aplicar o *work for hire* aos outputs de IA seria, portanto, não estender uma categoria existente a uma situação nova, mas subverter a lógica interna da categoria para que ela produza resultados que sua própria estrutura não comporta. O empregador que se torna titular originário de uma obra de *work for hire* não o faz porque criou a obra — não o fez —, mas porque a lei atribui a ele os direitos que, de outra forma, pertenceriam ao empregado humano que a criou. Suprimir o empregado humano da equação — substituí-lo por um sistema de IA que não é autor em nenhum sentido juridicamente relevante — não produz um *work for hire* sem autor humano: produz simplesmente a ausência do fato gerador que torna a proteção possível.

O que o debate em torno do *work for hire* revela, em última análise, é o mesmo que a

[244] UNITED STATES OF AMERICA, ref. 220.

análise dos demais mecanismos do sistema americano confirma: as categorias do *copyright* foram construídas em função de um sujeito humano criador, e qualquer tentativa de aplicá-las à IA sem esse pressuposto não amplia o sistema — o esvazia. A ficção jurídica, que é instrumento legítimo e valioso quando serve para resolver problemas de distribuição de direitos entre sujeitos que o sistema já reconhece, torna-se artifício incongruente quando pretende substituir o próprio fundamento sobre o qual o sistema foi erguido. Em suma, o fundamento do *copyright*, como o do *droit d'auteur* francês e como o do sistema brasileiro, é — por razões filosóficas que o capítulo anterior demonstrou com profundidade e por razões normativas que este capítulo confirmou — a criação humana.

4.4 A exceção britânica contemporânea: obras geradas por computador e os limites do pragmatismo legislativo

O direito autoral britânico ocupa, no panorama comparado que este capítulo examina, a posição de ser um sistema jurídico do mundo ocidental que contempla, em seu texto positivo vigente, a proteção de obras geradas por computador mediante uma redefinição do próprio conceito de autor — que deixa de ser quem cria a obra para passar a ser quem viabiliza operacionalmente sua geração. O Copyright, Designs and Patents Act de 1988 — CDPA —, em seu §9(3), estabelece que, no caso de obras geradas por computador, o autor será considerado "a pessoa responsável pelos arranjos necessários para a criação da obra"[245].

É importante notar que a disposição não reconhece a IA como autora — a autoria é atribuída a uma pessoa, humana ou jurídica, que organizou as condições que tornaram a geração possível. O que o §9(3) faz, porém, é igualmente problemático do ponto de vista filosófico, uma vez que desvincula completamente a autoria da criação, substituindo o critério do ato criativo genuíno pelo critério da viabilização operacional do processo de geração.

O "responsável pelos arranjos necessários" não precisa ter criado nada no sentido que a tradição filosófica examinada no capítulo anterior identificou como constitutivo da criação artística genuína — precisa apenas ter organizado as condições técnicas que tornaram o output possível. Um desenvolvedor que configurou os parâmetros do sistema, uma empresa que

[245] UNITED KINGDOM. *Copyright, Designs and Patents Act 1988*. Chapter 48. Section 9(3). Londres, 15 nov. 1988. Disponível em: https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/section/9. Acesso em 06 jun 2026. (tradução nossa).

disponibilizou a infraestrutura computacional, um usuário que forneceu um prompt mínimo — todos poderiam, em tese, satisfazer este critério, independentemente de qualquer contribuição criativa identificável.

O §9(3) foi introduzido no CDPA em 1988 — portanto, décadas antes do surgimento dos sistemas de IA generativa modernos — como resposta a um problema prático mais modesto: a proliferação de obras produzidas com auxílio de programas de computador, como composições musicais geradas por software de composição assistida ou textos produzidos por sistemas de geração automática rudimentares, cujos outputs o mercado já tratava como bens com valor econômico mas cujo enquadramento no sistema de autoria tradicional era incerto[246]. O legislador britânico, em vez de debater se havia ou não criação no sentido filosófico, atribuiu os direitos a quem havia viabilizado operacionalmente a produção — o responsável pelos "arranjos necessários."

À primeira vista, esta solução poderia parecer atraente como modelo para outros ordenamentos que enfrentam o problema da proteção de outputs de IA generativa: ela evita a questão filosoficamente espinhosa da autoria algorítmica, resolve o problema da titularidade de forma operacionalmente simples e oferece alguma proteção ao investimento econômico realizado no desenvolvimento e operação dos sistemas. No entanto, a análise mais cuidadosa revela que a solução britânica não resolve o problema da autoria por IA, mas o suprime, ao custo de uma incoerência filosófica que compromete a integridade do sistema.

Como se demonstrou ao longo deste capítulo, os sistemas de proteção autoral — inclusive o britânico, derivado do sistema anglo-saxão — foram construídos sobre a premissa de que a obra merece proteção porque é resultado de um ato criativo humano que o direito reconhece e recompensa. O §9(3) abandona esta premissa sem substituí-la por outra: não oferece um fundamento filosófico alternativo para a proteção que cria, limitando-se a identificar um titular por critério puramente operacional — quem organizou os arranjos necessários.

A disposição do §9(3) é filosófica e juridicamente neutra quanto à questão de se o output gerado por computador é ou não uma criação no sentido que a tradição estética ocidental identificou: ela protege o output independentemente de qualquer avaliação sobre sua origem, seu processo de produção ou sua relação com a experiência humana. Assim, o §9(3) ignora

[246] BENTLY, Lionel; SHERMAN, Brad. *Intellectual Property Law*. 4. ed. Oxford: Oxford University Press, 2014. Disponível em: https://archive.org/details/intellectualprop04edbent. Acesso em 06 jun 2026.

todas as distinções ao tratar o output algorítmico como equivalente funcional da obra humana para fins de proteção — e ao fazê-lo, não apenas comete um equívoco filosófico, mas produz consequências normativas que contradizem os objetivos do próprio sistema que integra. A incompatibilidade entre a solução britânica do §9(3) e os fundamentos filosóficos tradicionais do direito autoral é desenvolvida por Ginsburg e Budiardjo[247], que concluem que a experiência britânica demonstra a viabilidade técnica da proteção de outputs algorítmicos mas não resolve — e de fato agrava — as tensões filosóficas subjacentes ao debate sobre autoria por IA.

Nesse sentido, a proteção concedida pelo §9(3) beneficia primordialmente as empresas que desenvolvem e operam os sistemas de IA, não os criadores humanos cujos trabalhos foram utilizados no treinamento desses sistemas. Como se argumentou na seção anterior a propósito do sistema americano, estender proteção autoral a outputs de IA não incentiva mais criação humana — incentiva mais substituição de criadores humanos por sistemas algorítmicos, cujos outputs, uma vez protegidos, tornam-se juridicamente equivalentes às obras humanas a uma fração do custo.

A existência do §9(3) demonstra, portanto, que a proteção de outputs de IA é legislativamente possível — mas que o modo como fora implementado pelo sistema inglês implica uma ruptura com os fundamentos do próprio sistema. É precisamente esta ruptura que os sistemas francês, brasileiro e americano recusaram — cada um por razões que derivam de seus próprios fundamentos filosóficos, mas que convergem, como se demonstrará na seção seguinte, numa mesma conclusão estrutural. A solução britânica não é, neste sentido, um caminho alternativo igualmente válido: é o caminho que os demais sistemas, com maior coerência filosófica, decidiram não tomar.

No plano filosófico, a equiparação entre criação e operação esvazia o conceito de autoria de seu conteúdo substantivo, reduzindo-o a um critério puramente funcional que nada diz sobre a natureza do ato que originou a obra — e que, por isso, não distingue o escritor que passou anos elaborando um romance do técnico que configurou os parâmetros de um sistema que gerou um texto em segundos. No plano jurídico, a solução britânica gerou, na prática, uma categoria de proteção sem critérios claros de delimitação: quem exatamente é o "responsável pelos arranjos necessários" quando o sistema de IA é desenvolvido por uma empresa, operado por outra, treinado com dados de terceiros e utilizado por um usuário que forneceu o prompt?

[247] GINSBURG; BUDIARDJO, ref. 199.

Esta indeterminação coloca em xeque os próprios fundamentos sobre os quais o sistema britânico de proteção autoral foi edificado. O direito autoral pressupõe, em sua lógica mais elementar, que é possível identificar um sujeito a quem a obra pertence originariamente porque foi ele quem a criou — ou, no caso do *work for hire*, quem organizou e dirigiu o ato criativo de outrem.

Quando a cadeia de contribuições se fragmenta entre o desenvolvedor que construiu o modelo, a empresa que o treinou com dados de terceiros, o operador que disponibilizou a infraestrutura e o usuário que forneceu o prompt, o critério dos "arranjos necessários" não identifica um titular — identifica uma disputa potencial entre múltiplos candidatos igualmente plausíveis, nenhum dos quais satisfaz, individualmente, o fundamento que justificaria sua preferência sobre os demais. Nesse sentido, a norma que pretendia resolver o problema da titularidade acabou por multiplicá-lo, revelando que a tentativa de preservar a forma do direito autoral (a atribuição de titularidade a uma pessoa) sem preservar seu fundamento — a criação humana como fato gerador — produz não clareza jurídica, mas indeterminação agravada.

4.5 Convergências entre os sistemas

A análise desenvolvida nas seções precedentes percorreu, por caminhos distintos e a partir de fundamentos filosóficos divergentes, os grandes sistemas que moldaram o direito autoral ocidental contemporâneo. O sistema francês — do qual o sistema brasileiro é herdeiro direto — construiu sua arquitetura sobre a teoria da personalidade: a obra é protegível porque é expressão da personalidade do autor, e os direitos que sobre ela recaem — patrimoniais e morais, cedíveis e inalienáveis — refletem a natureza desse vínculo que nenhuma transação pode extinguir por completo. O sistema americano construiu sua arquitetura sobre o utilitarismo: a obra é protegível porque o incentivo à sua produção serve ao interesse público, e os direitos que sobre ela recaem — predominantemente patrimoniais e cedíveis — são o instrumento pelo qual o sistema resolve o problema econômico do free rider sem comprometer a difusão do conhecimento que a *Copyright Clause* constitucionalmente persegue. Dois sistemas com arquiteturas normativas que divergem em aspectos estruturais relevantes — e que, não obstante, convergem em uma premissa que nenhum deles jamais precisou enunciar explicitamente porque jamais fora contestada: o autor é ontologicamente humano.

A simetria entre estes sistemas no tratamento da autoria por IA — apesar da assimetria

de seus fundamentos — é, portanto, a confirmação normativa do que o capítulo anterior demonstrou no plano filosófico. Quando Aristóteles[248], Hegel[249] e Searle[250], por caminhos metafísicos inteiramente distintos, identificaram a ausência de compreensão ativa como a característica estrutural da produção algorítmica; quando Kant[251] e Schiller[252], a partir de pressupostos críticos radicalmente diferentes, identificaram a liberdade criadora como condição da criação artística genuína; quando Schopenhauer[253], Nietzsche[254] e Dewey[255], de tradições filosóficas que raramente dialogam, identificaram a experiência encarnada — o sofrimento real, a perspectiva situada, a Erfahrung sedimentada — como irredutível à geração mecânica; quando Heidegger[256], Benjamin[257], Adorno[258] e Hesmondhalgh[259], de plataformas teóricas distintas, identificaram a força autoral como algo que resiste à razão instrumental e não pode ser reproduzido por otimização estatística — o que todos esses pensadores estavam identificando, cada um com sua linguagem e seus pressupostos, era a mesma realidade que os sistemas jurídicos traduziram em suas próprias categorias: a criação artística genuína pressupõe um sujeito que os sistemas de IA generativa, por sua natureza e não por suas limitações técnicas presentes, não são e não podem ser.

A análise comparada dos sistemas permite ainda identificar uma distinção relevante no modo pelo qual cada um deles chegou à mesma conclusão — distinção que tem implicações para o debate regulatório que o capítulo seguinte enfrentará. O sistema francês chegou à exclusão da IA como autora por via positiva: o conceito de *empreinte de la personnalité*, construído afirmativamente para descrever o que a obra protegível é, exclui automaticamente aquilo que não porta a marca de uma personalidade. A exclusão da IA não precisou ser formulada como tal — é a consequência lógica de um critério construído em função de um sujeito com personalidade, aplicado a um sistema que não a possui.

O sistema americano chegou à mesma conclusão por via predominantemente negativa:

---

[248] ARISTÓTELES, ref. 33.
[249] HEGEL, ref. 40.
[250] SEARLE, 48.
[251] KANT, ref. 54.
[252] SCHILLER, ref. 64.
[253] SCHOPENHAUER, ref. 69.
[254] NIETZSCHE, ref. 82.
[255] DEWEY, ref. 89.
[256] HEIDEGGER, ref. 109.
[257] BENJAMIN, ref. 122.
[258] ADORNO, ref. 132.
[259] HESMONDHALGH, ref. 133.

a jurisprudência — de *Burrow-Giles* a *Thaler* — construiu a exclusão da IA ao afirmar, em resposta a pedidos concretos de registro, que o *copyright* pressupõe autoria humana, sem articular com igual profundidade o fundamento filosófico positivo desta exigência. Esta diferença de abordagem tem uma consequência relevante: o sistema francês está melhor equipado para resistir às tentativas de extensão analógica porque sua exclusão da autoria algorítmica deriva de um critério substantivo — a personalidade como condição da originalidade — que não pode ser contornado sem reformar o próprio conceito de originalidade que estrutura o sistema.

O sistema americano, cujo desenvolvimento é predominantemente casuístico e reativo, oferece menos resistência estrutural: cada novo caso limítrofe pode ser apresentado como distinto dos precedentes existentes, e a ausência de um critério filosófico positivo consolidado deixa mais espaço para que argumentos pragmáticos — como o do incentivo econômico à produção de conteúdo — sejam invocados para justificar extensões que o sistema francês, por sua própria arquitetura, não comporta[260].

O contraste entre os sistemas de fundamento personalista — francês e, por filiação, brasileiro — e o sistema britânico é, a este respeito, particularmente revelador. O §9(3) do CDPA não surgiu como resposta ao debate contemporâneo sobre IA generativa — antecedeu-o por décadas —, mas sua existência não é acidente histórico: é a consequência previsível de um sistema que, ao privilegiar o incentivo econômico sobre o vínculo entre personalidade e obra, e ao desenvolver suas categorias por via predominantemente casuística, estava estruturalmente mais exposto à lógica operacional que o §9(3) cristalizou. Que essa disposição tenha sido adotada antes do surgimento dos sistemas generativos modernos demonstra que a vulnerabilidade não é reação ao fenômeno contemporâneo, mas traço inscrito na arquitetura de um sistema que, por seus próprios fundamentos, tende a resolver problemas de titularidade por critérios funcionais quando os critérios filosóficos positivos de autoria se mostram insuficientes para dar resposta operacionalmente simples.

Por outro lado, é precisamente nos casos limítrofes — em que a contribuição humana e a geração algorítmica se entrelaçam de modo que não é simples determinar onde termina uma e começa a outra — que a convergência dos dois sistemas em torno da premissa da autoria

[260] GERVAIS, Daniel J. The Machine as Author. *Iowa Law Review*, v. 105, 2020. Disponível em: https://ilr.law.uiowa.edu/sites/ilr.law.uiowa.edu/files/2022-10/The%20Machine%20as%20Author%20.pdf Acessoe m: 09 jun. 2026

humana produz uma consequência normativa relevante para esta pesquisa. Tanto o sistema francês quanto o sistema americano — e, por filiação, o sistema brasileiro — são capazes de reconhecer autoria humana nos processos que envolvem IA, desde que seja possível identificar uma contribuição criativa genuína de pessoa física que satisfaça os critérios de originalidade de cada sistema.

O sistema francês o fará pela via da *empreinte de la personnalité*: se o usuário que orientou o sistema imprimiu, nas escolhas que fez ao longo do processo, a marca de sua personalidade, então há obra protegível e há autor. O sistema americano o fará pela via da originalidade como expressão de escolha criativa humana: se o usuário que interagiu com o sistema fez escolhas suficientemente criativas — na formulação dos prompts, na seleção e arranjo dos outputs, na edição e composição do resultado final — então há centelha de criatividade e há autoria protegível, embora não na figura do sistema de IA.

O que nenhum dos dois sistemas pode fazer é reconhecer a IA como autora, ou reconhecer como obra protegível o output algorítmico puro, desprovido de qualquer contribuição criativa humana identificável. Não porque a lei o proíba expressamente, mas porque a lógica interna de ambos os sistemas, construída sobre pressupostos filosóficos cuja profundidade o capítulo anterior demonstrou, não comporta essa extensão sem que o próprio sistema se torne ininteligível. Um *copyright* sem autor humano é um instrumento sem fundamento — seja porque remove o sujeito cuja personalidade justifica a proteção, no sistema francês, seja porque remove o sujeito cujo incentivo justifica o monopólio temporário, no sistema americano.

Por conseguinte, o debate regulatório contemporâneo sobre IA e direitos autorais não pode ignorar esta realidade: ele não está diante de uma lacuna a ser preenchida por aplicação analógica das categorias existentes, mas diante de um problema genuinamente novo que os sistemas existentes não foram projetados para resolver. O reconhecimento desta limitação — que é, ao mesmo tempo, filosófica e normativa — é a condição de possibilidade de qualquer proposta regulatória que pretenda ser coerente com os fundamentos dos sistemas que visa reformar. É a esta tarefa que o capítulo seguinte se dedica.

5 ALTERNATIVAS REGULATÓRIAS PARA A PROTEÇÃO AUTORAL DE OBRAS PRODUZIDAS COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Os três capítulos precedentes construíram, de forma progressiva e interdependente, o diagnóstico do problema que este capítulo se propõe a enfrentar de modo propositivo. O primeiro demonstrou que os sistemas de IA generativa operam por recombinação estatística de padrões, sem a subjetividade ou a experiência sensível que distinguem a cognição humana do funcionamento algorítmico. O segundo, que as grandes tradições da filosofia da arte convergem em reconhecer na obra o produto de uma experiência subjetiva irredutível que tais sistemas não satisfazem. O terceiro, que os regimes autorais contemporâneos foram estruturados em torno do criador humano como pressuposto não questionado, o que os torna insuficientemente equipados para absorver, sem fricção normativa, as obras produzidas com IA.

Diante deste diagnóstico, o presente capítulo assume tarefa de natureza distinta: não mais descrever os limites conceituais do fenômeno, mas examinar quais alternativas regulatórias são compatíveis com os fundamentos identificados — e qual delas se revela, no confronto com esses critérios, a mais adequada para orientar a construção de um regime protetivo coerente. Trata-se, portanto, de um capítulo de vocação propositiva, embora sua proposição só ganhe legitimidade se ancorada no desenvolvimento anterior.

A complexidade do problema regulatório, contudo, não se reduz à dimensão estritamente jurídica. A questão de a quem atribuir os direitos sobre obras produzidas com IA atravessa, simultaneamente, ao menos quatro planos interdependentes. No plano filosófico, importa saber se a autoria deve continuar a refletir a projeção de uma personalidade criadora ou se pode operar segundo lógica puramente funcional. No plano jurídico, quais alternativas são compatíveis com os princípios constitucionais, os tratados internacionais e a coerência interna do sistema autoral. No plano econômico, como a escolha do titular distribui os benefícios da produção criativa — concentrando-os nas grandes desenvolvedoras, distribuindo-os entre os criadores humanos ou suprimindo o incentivo pela via do domínio público. E no plano social, como a solução adotada afeta o mercado de trabalho criativo, o risco de homogeneização cultural e a proteção das expressões de grupos sub-representados.

A urgência da resposta é agravada pela fragmentação do cenário regulatório

internacional. As discussões da OMPI[261] sobre propriedade intelectual e IA, conduzidas desde 2019, não produziram instrumento vinculante; o AI Act da União Europeia, embora o marco regulatório mais abrangente já aprovado, centra-se na gestão de riscos e permanece silente quanto à autoria das obras[262]; e as decisões mais recentes nos Estados Unidos e no Reino Unido — do relatório do Copyright Office e do caso *Thaler v. Perlmutter* à sentença do *High Court* em *Getty Images v. Stability AI* — revelaram, mais do que solucionaram, a extensão das lacunas do direito vigente[263].

No Brasil, a situação não é mais favorável: a Lei 9.610/1998[264] antecede em décadas o surgimento desses sistemas e nada dispõe a respeito, enquanto o PL 2.338/2023, principal esforço legislativo no campo, concentra-se em governança e responsabilização civil, sem responder à questão da titularidade autoral.[265] Desse modo, na ausência de marco normativo claro, tribunais e operadores do direito já são chamados a decidir sobre questões autorais envolvendo IA com base em analogias construídas a partir de legislação editada em contexto tecnológico radicalmente distinto — o que gera insegurança jurídica cujo custo recai, desproporcionalmente, sobre os criadores humanos cujos interesses o direito autoral foi originalmente concebido para proteger.

A análise que se segue examina sequencialmente seis possibilidades de atribuição de direitos sobre obras produzidas com IA, compreendendo o próprio sistema de inteligência artificial, os desenvolvedores dos algoritmos, as empresas proprietárias dos sistemas, os titulares das obras utilizadas no treinamento, a hipótese do domínio público e, finalmente, os usuários dos sistemas de IA. Cada uma dessas alternativas será examinada à luz dos critérios filosóficos, jurídicos, econômicos e sociais identificados ao longo desta pesquisa, com vistas à identificação da solução que melhor preserve a centralidade da pessoa humana, assegure

---

[261] A OMPI conduz, desde 2019, as denominadas *Revised Issues Paper on Intellectual Property Policy and Artificial Intelligence*, no âmbito de seu Comitê Permanente de Direito de Autor e Direitos Conexos (SCCR), bem como sessões específicas das *Conversations on IP and AI*. Para o estado atual das discussões: WIPO. *Conversations on Intellectual Property and Artificial Intelligence*. Disponível em: https://www.wipo.int/about-ip/en/artificial_intelligence. Acesso em: 18 mai. 2026.

[262] EUROPEAN PARLIAMENT; COUNCIL OF THE EUROPEAN UNION. *Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council* (Artificial Intelligence Act). Disponível em: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A32024R1689. Acesso em 06 jun 2026.

[263] UNITED STATES OF AMERICA, ref. 236.

[264] BRASIL, ref. 200.

[265] BRASIL. *Projeto de Lei nº 2.338, de 2023.* Dispõe sobre o uso da inteligência artificial no Brasil e dá outras providências. Brasília: Senado Federal, 2023. Disponível em: https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/157233. Acesso em: 18 maio 2026

proteção adequada aos criadores e ofereça os incentivos corretos ao desenvolvimento responsável da tecnologia — objetivos que, como se demonstrará, não se excluem, mas tampouco se realizam automaticamente pela simples adoção de qualquer das alternativas disponíveis.

5.1 A inteligência artificial como sujeito de direitos autorais

Dentre todas as possibilidades de atribuição de direitos sobre obras produzidas com sistemas de IA, a hipótese de reconhecer o próprio sistema como titular de autoria é, simultaneamente, a mais radical e a mais conceitualmente desafiadora. Embora este trabalho já tenha analisado filosófica e juridicamente as implicações de se considerar a IA como sujeito de direitos autorais, cabe concluir brevemente o assunto, para que as demais alternativas sejam apreciadas sem a sombra de uma questão anterior não inteiramente respondida.

No plano jurídico brasileiro, a objeção fundamental à autoria da IA no direito brasileiro parte do próprio conceito de autor consagrado pelo regime autoral vigente. O artigo 11 da Lei 9.610/1998 define autor como "a pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica"[266] — definição que, por sua literalidade, restringe a condição de autor às pessoas físicas, excluindo, desde logo, qualquer entidade não humana. O artigo 7º da mesma lei[267], ao definir as obras protegidas como "criações do espírito", herda, da tradição francesa e da concepção kantiana, o conceito de gênio criador, o que pressupõe uma vida interior, uma capacidade de experiência subjetiva e uma vontade de expressão que o direito historicamente reconhece apenas na pessoa natural. Neste contexto, o Enunciado 670 da IX Jornada de Direito Civil, embora desprovido de força vinculante[268], expressa o entendimento doutrinário consolidado ao afirmar que "independentemente do grau de autonomia de um sistema de inteligência artificial, a condição de autor é restrita a seres humanos" — formulação que esclarece que o grau de sofisticação tecnológica do sistema é irrelevante para essa conclusão, antecipando e bloqueando o argumento de que futuros avanços técnicos poderiam, por si sós, modificar o enquadramento jurídico.

---

[266] BRASIL, ref. 200, art. 11.
[267] BRASIL, ref. 200, art. 7º.
[268] Os enunciados das Jornadas de Direito Civil, embora não vinculantes, representam o entendimento consolidado de expressiva parcela da doutrina civilista brasileira reunida sob os auspícios do CJF, sendo frequentemente invocados por tribunais como parâmetro interpretativo autorizado

O direito comparado converge, com crescente firmeza, para a mesma conclusão. Nos Estados Unidos, o caso *Thaler v. Perlmutter*[269] é marcante neste sentido. Stephen Thaler é um cientista da computação norte-americano que desenvolveu um sistema de inteligência artificial concebido como uma rede neural artificial capaz de gerar resultados de forma autônoma, sem direcionamento humano específico para cada *output* produzido. Com base nesse sistema, Thaler requereu o registro de direitos autorais sobre uma obra visual gerada por este sistema, sem qualquer contribuição criativa humana identificável, listando o próprio sistema como autor e a si mesmo apenas como titular.

O *Copyright Office* negou o registro em 2022; o *District Court* para o Distrito de Columbia afirmou essa negativa em 2023, proclamando que a autoria humana é *"bedrock requirement of copyright"* — requisito fundamental do direito autoral[270]; o D.C. Circuit, em março de 2025, confirmou ambas as instâncias, assentando que o *Copyright Act* de 1976 exige que toda obra elegível à proteção autoral seja *"authored in the first instance by a human being"* — criada, em primeiro lugar, por um ser humano; e a Suprema Corte, em 2026, negou *certiorari*, esgotando os recursos do requerente e consolidando o precedente.

A objeção jurídica, assim, repousa sobre fundamentos filosóficos que a fortalecem. A IA generativa, ao produzir seus *outputs* mediante recombinação estatística de padrões extraídos de vastos conjuntos de dados, opera em registro estruturalmente diverso: não intenciona criar, pois não possui estados mentais que possam ser orientados por finalidades; e não se expressa, pois nada há em si mesma a ser expresso. Um sistema que não sabe o que é gerar um texto não cria, no sentido que a tradição filosófica, e o direito autoral dela derivado, consistentemente exige. A aparente criatividade dos sistemas generativos é, sob este ângulo, um efeito de superfície: ela impressiona o observador externo precisamente porque este projeta sobre o *output* as categorias da experiência humana — intenção, expressão, originalidade —, categorias que o processo gerador da obra, observado de dentro, não satisfaz.

Ante as insuficiências evidentes da hipótese principal, alguns autores têm proposto a

---

[269] UNITED STATES OF AMERICA, ref. 236.

[270] A cadeia decisória do caso percorreu quatro instâncias. O *U.S. Copyright Office* (Review Board) negou o registro de "A Recent Entrance to Paradise" em 14 de fevereiro de 2022, por ausência de autoria humana. O *District Court* para o Distrito de Columbia confirmou a negativa, assentando que "human authorship is a bedrock requirement of copyright" (*Thaler v. Perlmutter*, 687 F. Supp. 3d 140, 146 (D.D.C. 2023)). O *D.C. Circuit*, por sua vez, afirmou que o *Copyright Act* de 1976 exige que toda obra elegível à proteção seja "authored in the first instance by a human being" (*Thaler v. Perlmutter*, 130 F.4th 1039 (D.C. Cir. 2025)). Por fim, a Suprema Corte dos Estados Unidos negou *certiorari* em 2 de março de 2026 (*Thaler v. Perlmutter*, No. 25-449).

criação de uma personalidade jurídica *sui generis* para sistemas de IA avançados, nos moldes do que a modernidade fez com as pessoas jurídicas[271]. A proposta não é desprovida de elegância intelectual, mas padece de equívocos estruturais. A pessoa jurídica, por mais que seja uma construção técnica do direito, serve sempre a interesses e finalidades humanas identificáveis — é um instrumento de organização da vida social que, em última instância, remete a sujeitos humanos que dela se beneficiam e por ela respondem perante o ordenamento.

Nesse sentido, a IA, na condição de titular de direitos autorais, careceria dessa âncora de responsabilização: deteria direitos sem suportar deveres, acumularia proteção jurídica sem estar inserida em nenhuma rede de responsabilidade que o direito pudesse efetivamente acionar. A proposta foi tangenciada, sem ser acolhida, pela Resolução do Parlamento Europeu de 2017[272] sobre regras de direito civil em matéria de robótica[273], e não encontrou acolhimento em nenhuma legislação nacional de relevo até o momento — o que é, em si mesmo, indicativo da resistência que a ideia enfrenta tanto no plano jurídico quanto no democrático.

A hipótese da IA como sujeito de direitos autorais deve, portanto, ser afastada por todas as razões apresentadas. Afastá-la, contudo, não encerra o problema. Se a obra não pode pertencer à máquina, pode ela pertencer a algum dos agentes humanos que participaram, em diferentes graus e com diferentes formas de envolvimento, do processo que culminou em sua geração? Identificar qual desses agentes satisfaz, da maneira mais adequada, os critérios filosóficos e jurídicos de autoria — e em que condições — é a tarefa que as seções seguintes assumem.

5.2 Os desenvolvedores dos sistemas de inteligência artificial

Se o sistema de IA, por carecer de personalidade jurídica e de subjetividade criadora, não pode ser reconhecido como autor das obras que gera, seria possível que essa autoria recaísse

---

[271] A proposta de personalidade eletrônica para sistemas de IA foi desenvolvida, entre outros, por SOLUM, Lawrence B. Legal Personhood for Artificial Intelligences. *North Carolina Law Review*, v. 70, n. 4, 1992; e, mais recentemente, por CHESTERMAN, Simon. Artificial Intelligence and the Limits of Legal Personality. *International and Comparative Law Quarterly*, v. 69, n. 4, 2020.

[272] PARLAMENTO EUROPEU. *Resolução de 16 de fevereiro de 2017 que contém recomendações à Comissão sobre disposições de Direito Civil sobre Robótica* (2015/2103(INL)). Disponível em: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52017IP0051&from=SV. Acesso em 06 jun 2026.

[273] O documento mencionou, em caráter especulativo e sem proposta legislativa concreta, a possibilidade de criação de um estatuto de "pessoa eletrônica" para robôs autônomos avançados — ideia que foi subsequentemente criticada por mais de cem especialistas europeus em carta aberta à Comissão Europeia em 2018, sob o argumento de que a proposta confundia ficção científica com realidade tecnológica e criaria riscos sistêmicos de irresponsabilização.

sobre as pessoas físicas que conceberam e construíram o sistema — os engenheiros, cientistas e pesquisadores responsáveis pelo desenho da arquitetura algorítmica, pelo desenvolvimento dos métodos de treinamento e pela configuração das redes neurais que, em última instância, produzem os *outputs* em questão? A intuição subjacente a essa hipótese possui certa lógica superficial: se ninguém criou a obra, e se a obra foi gerada por uma ferramenta, então aquele que criou a ferramenta poderia, em tese, ser reconhecido como o criador mediato do que ela produz. Trata-se, contudo, de uma intuição que, ao ser submetida a exame rigoroso, revela seus equívocos com precisão crescente.

O argumento da criação mediata — segundo o qual o construtor de um instrumento seria, em algum sentido juridicamente relevante, responsável pela obra que esse instrumento produz nas mãos de terceiros — foi há muito examinado e refutado pelo direito autoral, ainda que sob formas distintas das que ora se apresentam. A analogia que melhor ilumina a questão é a do fabricante da câmera fotográfica em relação ao fotógrafo. A câmera controla a entrada de luz, a velocidade do obturador, a profundidade de campo, o foco automático e, nos modelos contemporâneos, processa algoritmicamente a imagem capturada para otimizar sua qualidade estética. Nenhum desses atributos, porém, converte o fabricante da câmera em autor das fotografias que ela registra, uma vez que a obra fotográfica não reside no mecanismo, mas nas escolhas criativas do fotógrafo, que seleciona o enquadramento, o momento, a luz e a composição com a qual pretende expressar algo[274]. A mesma lógica se aplica ao desenvolvedor de um sistema de IA generativa: seu trabalho criativo está depositado no algoritmo, não nos *outputs* específicos que o sistema produz quando operado por terceiros em interações das quais o desenvolvedor, na esmagadora maioria dos casos, sequer tem conhecimento.

Para que alguém seja reconhecido como autor de uma obra, é necessário que tenha exercido, sobre essa obra, escolhas criativas — isto é, que tenha determinado, de forma pessoal e identificável, os elementos expressivos que a constituem e a distinguem de outras obras possíveis. O desenvolvedor de um sistema generativo não fez nenhuma dessas escolhas em

---

[274] A analogia da câmera fotográfica e do fabricante de instrumentos musicais é classicamente invocada na teoria do direito autoral para delimitar o alcance da proteção do criador de ferramentas criativas. Para uma formulação contemporânea aplicada ao contexto da IA: GINSBURG, Jane C. People Not Machines: Authorship and What It Means in the Berne Convention. *IIC — International Review of Intellectual Property and Competition Law*, v. 49, n. 2, 2018.

relação ao soneto sobre o outono que um usuário solicita ao modelo numa tarde de março: não escolheu as metáforas empregadas, não determinou a estrutura rítmica, não selecionou as imagens poéticas que o texto evoca.

Essas determinações emergiram da interação entre o modelo — com seus parâmetros treinados — e o *prompt* formulado pelo usuário, segundo um processo que, como demonstrado no primeiro capítulo desta pesquisa, é fundamentalmente estatístico e opaco em seus mecanismos internos. O conceito de *black box*, sistematizado por Adadi e Berrada[275] para descrever a impossibilidade de identificar, com precisão, quais dados e quais combinações internas produziram determinado resultado em sistemas de *deep learning*[276], opera aqui com precisão: se o próprio desenvolvedor não pode determinar quais elementos de seu sistema foram ativados para gerar uma obra específica, nem em qual proporção, menos ainda pode afirmar que nessa obra reside qualquer expressão sua.

A esse argumento se acrescenta a dimensão da escala, que revela um absurdo prático inerente à hipótese. Sistemas como o ChatGPT são utilizados por centenas de milhões de pessoas em todo o mundo, gerando, a cada segundo, números incalculáveis de *outputs* distintos. Atribuir autoria dessas obras aos desenvolvedores do sistema implicaria reconhecê-los como autores de uma produção simultaneamente planetária, ininterrupta e virtualmente infinita, de obras que jamais viram, que não previram e que não têm qualquer relação com sua experiência subjetiva.

Essa consequência não é apenas praticamente absurda, mas filosoficamente incoerente com qualquer concepção de autoria que a tradição ocidental tenha desenvolvido. Em nenhum desses registros é possível sustentar que o desenvolvedor de um sistema de IA externaliza sua vida interior ou transmite sua visão pessoal do mundo nos milhões de obras que o sistema gera diariamente para usuários que o desenvolvedor desconhece.

No plano do direito positivo brasileiro, a conclusão se impõe com clareza ainda maior. O artigo 11 da Lei 9.610/1998 restringe a condição de autor às pessoas físicas criadoras da obra — e a criação, nos termos do artigo 7º da mesma lei, pressupõe um vínculo direto e pessoal entre o espírito do criador e o objeto criado. Esse vínculo existe entre o desenvolvedor e o

[275] ADADI, Amina; BERRADA, Mohammed. Peeking Inside the Black Box: A Survey on Explainable Artificial Intelligence (XAI). *IEEE Access*, v. 6, pp. 52138-52160, 2018. DOI: 10.1109/ACCESS.2018.2870052 Disponível em: https://ieeexplore.ieee.org/document/8466590 Acesso em: 09 jun. 2026

[276] A opacidade dos sistemas de *deep learning* foi também reconhecida pelo *Copyright Office* norte-americano em seu relatório de janeiro de 2025 como fator relevante para a análise da autoria nos *outputs* gerados por IA.

software em si, que é protegido autonomamente pela Lei 9.609/1998 como obra intelectual de natureza literária; ele não se estende, porém, às obras geradas pelo software quando operado por terceiros. Nesse sentido, reconhecer aos desenvolvedores direitos autorais sobre os *outputs* seria o equivalente jurídico de reconhecer à empresa fabricante de instrumentos musicais a coautoria de toda a música executada em seus produtos.

O direito comparado confirma, sem exceção relevante, essa posição. O *Copyright Office* norte-americano[277], em seu relatório de janeiro de 2025, não considerou os desenvolvedores como candidatos sequer plausíveis à autoria dos *outputs* gerados por seus sistemas, concentrando inteiramente a análise na relação entre o usuário e a obra. No âmbito da tradição continental europeia, Daniel Gervais[278] observou que a atribuição de autoria ao desenvolvedor pressuporia a existência de uma cadeia causal juridicamente relevante entre a concepção do algoritmo e o *output* específico — cadeia que a opacidade dos sistemas de *deep learning* torna impossível de demonstrar com a precisão que o direito exige. Jane Ginsburg[279], por sua vez, identificou a ausência de *"conception and execution"* pelo desenvolvedor como o obstáculo definitivo à sua qualificação como autor das obras geradas: o desenvolvedor não seleciona, não arranja e não determina os elementos expressivos do *output*, que emergem de um processo sobre o qual ele não exerce controle criativo no momento determinante da geração da obra. Na seção dedicada às *fully-generative machines*, os autores[280] sustentam que o *designer* de um sistema cujos outputs são gerados de forma autônoma não pode reivindicar a autoria desses resultados, porque sua contribuição se exaure na concepção e na construção do sistema, sem alcançar a concepção e a execução de cada obra específica — par conceitual ("conception and execution") que estrutura toda a análise de autoria proposta no artigo.

Afastada a hipótese, importa destacar o que esse afastamento não implica. Ele não significa que os desenvolvedores careçam de proteção sobre o produto de seu trabalho: o algoritmo, a arquitetura da rede neural e o código-fonte são protegidos como obra intelectual pela Lei 9.609/1998 e, no que couber, pela Lei 9.610/1998, além de eventual tutela por segredo industrial e patente de processo. O que o afastamento significa é que essa proteção se limita ao

---

[277] U.S. COPYRIGHT OFFICE. *Copyright and Artificial Intelligence, Part 2: Copyrightability*. Washington, D.C., 29 jan. 2025. Disponível em: https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf. Acesso em 06 jun 2026.
[278] GERVAIS, ref. 261.
[279] GINSBURG; BUDIARDJO, ref. 199, p. 407-413.
[280] GINSBURG; BUDIARDJO, ref. 199.

instrumento e não se estende aos *outputs* que ele produz quando operado por terceiros — distinção sem a qual a lógica interna do sistema autoral se tornaria irreconhecível.

5.3 As empresas proprietárias dos sistemas de inteligência artificial

Desenvolvedores e empresas proprietárias dos sistemas de IA são, em grande medida, agentes distintos: os primeiros são as pessoas físicas que efetivamente concebem e constroem os algoritmos; as segundas são as pessoas jurídicas que financiam esse desenvolvimento, disponibilizam o produto ao público e extraem valor econômico de sua operação. Em muitos casos, os desenvolvedores são empregados ou contratados das empresas, o que faz com que a titularidade sobre o *software* em si já recaia, por força de lei ou de contrato, sobre a pessoa jurídica empregadora. A questão que aqui se coloca trata-se de saber se as empresas proprietárias dos sistemas — OpenAI, Google, Stability AI, Midjourney, entre outras — podem ser reconhecidas como titulares dos direitos autorais sobre as obras que esses sistemas geram quando operados por seus usuários.

O argumento mais robusto em favor da titularidade empresarial sobre os *outputs* provém da doutrina do *work made for hire*, consolidada no sistema norte-americano de *copyright*. Nos termos do *Copyright Act* de 1976[281], quando uma obra é criada por um empregado no exercício de suas funções, o empregador — e não o empregado — é considerado o autor para fins da lei. Por extensão analógica, o argumento sustenta que os sistemas de IA, devido ao seu caráter instrumental, seriam, de forma análoga, seus empregados. Desse modo, as empresas seriam as titulares naturais dos *outputs* produzidos por seus sistemas, da mesma forma que seriam titulares das obras criadas diretamente por seus empregados. Essa lógica, portanto, reconhece que o produto final é, em última instância, resultado do investimento organizacional da empresa.

A esse argumento se soma uma consideração de eficiência econômica: o desenvolvimento de grandes modelos de linguagem e de sistemas generativos exige investimentos da ordem de bilhões de dólares em infraestrutura computacional, aquisição de dados, desenvolvimento de arquiteturas e refinamento por retroalimentação humana. Se as obras geradas por esses sistemas pertencem aos usuários — ou, pior, ao domínio público —, as empresas carecem de um importante mecanismo de recuperação desse investimento, o que poderia, em tese, desincentivar o desenvolvimento tecnológico. Não obstante, as empresas,

[281] UNITED STATES OF AMERICA, ref. 220.

diferentemente dos sistemas de IA em si (e de toda a discussão acerca do reconhecimento de personalidade à IA) são agentes juridicamente identificáveis, dotados de patrimônio, sujeitos a responsabilização e capazes de fazer valer direitos perante tribunais de forma muito mais eficiente do que uma massa difusa e anônima de usuários individuais. Atribuir a elas a titularidade criaria um sistema de gestão de direitos mais claro e operacionalmente mais simples.

O problema central de todas essas construções reside em um equívoco de continuidade causal que o direito autoral — e a filosofia que o fundamenta — não admite. A doutrina do *work made for hire* é aplicável às obras criadas pelos empregados, não às obras geradas pelos instrumentos que os empregados constroem. Um funcionário de uma empresa que fabrica uma guitarra não transfere à empresa a autoria das músicas que outros tocam nessa guitarra; um programador da Adobe que escreve o código do Photoshop não converte sua empregadora em coautora das imagens que designers criam com o *software*.

O argumento econômico do investimento, por sua vez, merece refutação em dois níveis distintos. No plano do direito norte-americano, a Suprema Corte afirmou expressamente, no caso *Feist Publications v. Rural Telephone Service* (1991) [282], que o esforço e o investimento — a chamada doutrina do *sweat of the brow* — não constituem fundamento suficiente para a proteção autoral, que exige, inafastavelmente, originalidade criativa. A proteção do investimento, quando justificada, deve ser buscada em outros instrumentos jurídicos — segredo industrial, vantagem competitiva de primeiro movimento, modelos de negócio baseados em acesso por assinatura —, e não no direito autoral, cujos pressupostos e finalidades são distintos.

No plano do direito brasileiro, a questão é resolvida com ainda maior clareza pela estrutura constitucional dos direitos autorais: o artigo 5º, incisos XXVII e XXVIII, da Constituição Federal de 1988[283] ancora a proteção autoral na criação individual do autor, conectando-a à dignidade da pessoa humana como valor fundante da ordem constitucional — princípio que o artigo 1º, inciso III, da mesma Constituição consagra como fundamento da República. Desse modo, a pessoa jurídica pode ser titular derivada de direitos patrimoniais; ela jamais pode ser titular originária de direitos autorais, posição que o artigo 11 da Lei

[282] UNITED STATES OF AMERICA, ref. 221.
[283] BRASIL. [Constituição (1988)]. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Brasília: Presidência da República, [2023]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm Acesso em: 15 jun. 2026

9.610/1998[284] reserva com exclusividade à pessoa física criadora[285].

Além disso, toda a distância que, na seção anterior, afastava o desenvolvedor do *output* produzido pelo sistema — a opacidade do processo, a ausência de escolhas expressivas, a escala impessoal da geração —, afasta a empresa em grau ainda maior. se o desenvolvedor é ao menos uma pessoa física que, em tese, poderia exercer escolhas criativas, a empresa é uma ficção jurídica cuja função é organizar interesses de pessoas físicas, e que por definição não cria, não intenciona e não se expressa. Portanto, a autoria originária pressupõe o sujeito humano que a pessoa jurídica, por sua própria natureza, não é.

O argumento da proteção *sui generis* ao estilo europeu merece resposta igualmente cuidadosa. É verdade que o modelo da Diretiva 96/9/CE demonstra que o direito pode criar formas de proteção de investimentos dissociadas do requisito de autoria. O que se deve rejeitar, contudo, é a extensão dessa lógica às obras geradas por IA como se fossem equivalentes funcionais de bases de dados. O direito *sui generis* sobre bases de dados protege a organização e a curadoria de informações preexistentes; ele não confere ao fabricante da base quaisquer direitos sobre obras criadas com o auxílio dessas informações por terceiros.

Não obstante, as empresas de IA já detêm, nos termos de seus contratos de licença e de suas políticas de privacidade, amplo controle sobre os dados de treinamento e sobre os sistemas que desenvolvem, de modo que estender esse controle aos *outputs* gerados por usuários seria concentrar, nas mãos de pouquíssimas corporações privadas de capital predominantemente norte-americano, a titularidade sobre parcela crescente da produção criativa mundial — consequência cujas implicações para a diversidade cultural, para a soberania informacional e para a concorrência no mercado de bens simbólicos são suficientemente graves para exigir, por si sós, cautela extrema de qualquer legislador que se proponha a regulamentar o tema[286].

Há, por fim, um dado prático de grande poder argumentativo que frequentemente escapa ao debate doutrinário: as próprias empresas proprietárias dos sistemas de IA generativa mais amplamente utilizados já optaram, por via contratual, por não reivindicar a titularidade dos

---

[284] BRASIL, ref. 200, art. 11.

[285] O parágrafo único do mesmo artigo estende a proteção autoral, em determinadas hipóteses, às pessoas jurídicas, mas apenas nos casos previstos na própria lei — hipóteses que não contemplam a geração de obras por sistemas de IA. Para análise técnica desse dispositivo: ASCENSÃO, José de Oliveira. *Direito Autoral*. 2. ed. Rio de Janeiro: Renovar, 1997.

[286] Sobre os riscos de concentração da propriedade intelectual decorrentes da atribuição de direitos sobre *outputs* de IA às empresas desenvolvedoras, ver LEMLEY, Mark A. IP in a World Without Scarcity. *New York University Law Review*, v. 90, n. 2, 2015.

outputs gerados por seus usuários. Essa opção, contudo, é, antes, o resultado de um cálculo estratégico que articula, de forma indissociável, a atribuição de direitos e a alocação de responsabilidades. Os Termos de Uso da OpenAI[287], ao cederem ao usuário todos os direitos sobre os resultados obtidos por meio da interação com o sistema, transferem simultaneamente ao usuário a responsabilidade por quaisquer danos que esses resultados possam causar a terceiros — inclusive por eventuais violações de direitos autorais decorrentes dos *outputs* gerados.

Assim, ao não reivindicar autoria sobre os *outputs*, a empresa se desvincula juridicamente de seu conteúdo, eximindo-se da responsabilidade primária por reproduções indevidas, usos ilícitos ou violações de direitos de personalidade que o *output* possa veicular. Política contratual semelhante é adotada pelo Midjourney e pelo Adobe Firefly, entre outros, revelando uma convergência de estratégia setorial consolidada. O que esse arranjo demonstra é que a não reivindicação de autoria pelas empresas é, simultaneamente, a solução juridicamente mais cômoda para elas — porque as isenta da responsabilidade pelos *outputs* que seus sistemas produzem em resposta a instruções que não controlam — e a solução economicamente mais vantajosa — porque seus modelos de negócio dependem de receitas de subscrição, licenciamento de tecnologia e acesso por API, e não de direitos autorais sobre *outputs* individuais.

O afastamento da titularidade empresarial sobre os *outputs* não decorre de uma leitura restritiva do direito positivo, mas da convergência entre os fundamentos filosóficos da autoria, a ancoragem constitucional do direito autoral brasileiro na dignidade da pessoa humana, a estrutura técnica do sistema — com sua distinção entre titularidade originária e derivada — e os próprios sinais do mercado. O que as empresas legitimamente detêm é a titularidade sobre os sistemas, as arquiteturas, os modelos e os dados que organizaram — proteção que os regimes vigentes já asseguram, sem necessidade de estendê-la às obras que esses sistemas geram.

5.4 Os titulares das obras utilizadas no treinamento dos sistemas de ia

Dentre todas as hipóteses examinadas neste capítulo, a que concerne aos titulares das obras utilizadas no treinamento dos sistemas de IA é, provavelmente, a que suscita maior

[287] OPENAI. *Termos de Uso do ChatGPT. [São Francisco], jan. 2026.* Disponível em: https://openai.com/policies/terms-of-use. Acesso em: 18 maio 2026.

controvérsia doutrinária. Escritores, músicos, fotógrafos, ilustradores e cineastas viram suas obras serem incorporadas, sem autorização e sem remuneração, aos bancos de dados que alimentaram o treinamento dos sistemas generativos mais avançados do mundo — sistemas que agora produzem *outputs* com os quais esses mesmos criadores competem no mercado. A dimensão moral dessa situação é inegável, e qualquer análise que a ignore peca não apenas por insensibilidade, mas por incompletude teórica. O que se impõe, contudo, é distinguir com rigor entre o reconhecimento da injustiça e a adequação dos instrumentos jurídicos propostos para remediá-la.

O argumento mais sofisticado em favor dos titulares das obras de treinamento sustenta que todos os *outputs* gerados por sistemas de IA generativa são, em sentido jurídico, obras derivadas das obras que compuseram o banco de dados de treinamento — e que, por conseguinte, os autores dessas obras originais deveriam ser reconhecidos como coautores, ou ao menos como titulares de direitos sobre os resultados gerados. A força intuitiva dessa posição reside na compreensão de que o sistema generativo não cria *ex nihilo*, mas aprende padrões estatísticos a partir das obras que lhe foram fornecidas e, ao gerar novos *outputs*, reorganiza esses padrões de maneira que remete, em última análise, ao conjunto de obras que definiram seu espaço de possibilidades expressivas. Sob esse ângulo, a obra gerada pela IA seria sempre, de alguma forma, tributária das obras que treinaram o modelo — o que conferiria a seus autores uma participação legítima nos direitos sobre os resultados. *Authors Guild*[288] e entidades de gestão coletiva de direitos musicais têm sustentado posição semelhante em suas manifestações perante órgãos legislativos e regulatórios nos Estados Unidos e na Europa, argumentando que o uso das obras no treinamento constitui violação dos direitos exclusivos de reprodução de seus titulares e que os *outputs* resultantes deveriam sujeitar-se a alguma forma de compensação em seu favor.

O ordenamento jurídico brasileiro oferece um ponto de apoio aparente a essa construção. O artigo 5º, inciso VIII, alínea *g*, da Lei 9.610/1998 define obra derivada como "a que constitui criação intelectual nova, resultante da transformação de obra originária"[289], e o artigo 29, inciso I, da mesma lei inclui a adaptação entre os atos sujeitos à autorização prévia e expressa do

[288] AUTHORS GUILD. *Comments of the Authors Guild Artificial Intelligence and Copyright*. Washington, D.C., 30 out. 2023. Disponível em: https://authorsguild.org/app/uploads/2023/10/Authors-Guild-Comments-AI-and-Copyright-October-30-2023.pdf Acesso em: 18 maio 2026.
[289] BRASIL, ref. 200, art 5º.

autor[290]. José de Oliveira Ascensão[291], ao analisar o regime das obras derivadas no direito autoral brasileiro, sublinha que a derivação pressupõe uma relação de dependência criativa reconhecível entre a obra nova e a obra originária — não mera influência genérica ou remota, mas uma vinculação identificável que faça da obra nova uma transformação ou desenvolvimento de elementos expressivos específicos da obra anterior[292].

Carlos Alberto Bittar, por sua vez, ressalta que a proteção dos direitos morais do autor — em especial o direito à integridade da obra, consagrado no artigo 24, inciso IV, da LDA — impede que suas obras sejam utilizadas de forma que possa prejudicar sua honra ou reputação, o que poderia, em tese, abranger o uso não autorizado para fins de treinamento de sistemas que produzem *outputs* concorrentes[293]. Sob essa leitura, o uso das obras para treinamento sem autorização violaria não apenas os direitos patrimoniais de seus titulares, mas também a dimensão moral da relação entre o autor e sua obra.

O problema reside, contudo, em dois equívocos fundamentais. O primeiro, de natureza empírica, diz respeito à estrutura real do processo generativo e à relação que os *outputs* efetivamente mantêm com as obras de treinamento; o segundo, de natureza jurídica, diz respeito à definição precisa de obra derivada e à inadequação dessa categoria para descrever o que os sistemas generativos produzem na esmagadora maioria dos casos.

No plano empírico, o dado mais revelador é fornecido pelo estudo do Instituto Brasileiro de Direitos Autorais: um livro de 72.000 palavras, ou aproximadamente 96.000 *tokens*, representaria 0,00000007% da totalidade dos dados de treinamento do GPT-4[294]. Desse modo, se a contribuição de uma obra específica ao *output* gerado é da ordem do imperceptível — absorvida em um oceano de bilhões de outros dados que igualmente informam os parâmetros estatísticos do modelo —, não há como sustentar que o *output* seja, em qualquer sentido juridicamente operacionalizável, uma transformação ou desenvolvimento de elementos expressivos dessa obra.

---

[290] BRASIL, ref. 200, art. 29.
[291] ASCENSÃO, José de Oliveira. *Direito Autoral*. 2. ed. Rio de Janeiro: Renovar, 1997.
[292] Ascensão distingue entre influência — que não configura derivação juridicamente relevante — e dependência criativa identificável, que a configura. A produção de uma obra sob influência difusa de inúmeros predecessores é, para o autor, o modo ordinário da criação humana e não enseja qualquer direito de participação dos influenciadores sobre a obra influenciada.
[293] BITTAR, Carlos Alberto. *Direito de Autor*. 6. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019.
[294] SOUZA, Allan Rocha de; SCHIRRU, Luca; LANA, Alice de Perdigão; RAMOS, Leon Queiroz. *Inteligência Artificial e Direitos Autorais: uma análise sobre a regulação no Brasil*. Instituto Brasileiro de Direitos Autorais, 2024. Disponível em: https://ibdautoral.org.br. Acesso em: 18 mai. 2026.

A obra derivada, nos termos que a tradição do direito autoral exige, pressupõe uma relação de dependência reconhecível: a tradução de um romance pressupõe que o tradutor trabalhou *sobre* aquele romance específico; a adaptação cinematográfica de uma peça pressupõe que o roteirista tomou aquela peça como ponto de partida. O *output* de um modelo de linguagem generativo não guarda essa relação com nenhuma das obras que compõem seu banco de dados de treinamento — exceto nos raros casos em que o modelo reproduz, de forma identificável, fragmentos ou estruturas de obras específicas, hipótese que configura plágio e deve ser tratada como tal, mas que não pode ser generalizada para descrever o processo ordinário de geração algorítmica.

O fenômeno da *black box*, já examinado no primeiro capítulo desta pesquisa a partir da formulação de Adadi e Berrada[295], aprofunda ainda mais esse problema. Mesmo que se quisesse, por hipótese, identificar quais obras influenciaram um *output* específico — e em qual proporção —, a opacidade dos mecanismos internos dos sistemas de *deep learning* torna esse exercício tecnicamente inviável na grande maioria dos casos. A rede neural não processa as obras de treinamento como unidades discretas e identificáveis que pudessem ser rastreadas em seus efeitos sobre *outputs* específicos; ela extrai padrões estatísticos que se dissolvem em seus parâmetros de maneira que não permite reconstrução causal precisa. Reconhecer direitos de coautoria aos titulares das obras de treinamento sobre os *outputs* gerados seria, portanto, conferir direitos cuja base fática — a influência identificável e proporcional de cada obra sobre cada resultado — não pode ser demonstrada e, em muitos casos, sequer existe.

No plano jurídico, a decisão comparada mais recente, embora não tenha enfrentado diretamente a questão, fornece um argumento estrutural que reforça a inadequação da categoria de obra derivada para descrever os *outputs* gerados por sistemas de IA. No caso *Getty Images v. Stability AI*, julgado pelo *High Court* britânico em novembro de 2025, a *Getty* abandonou, no curso do processo, tanto a pretensão de violação primária — relativa ao treinamento — quanto a relativa aos *outputs* gerados, de modo que a controvérsia se reduziu, ao final, à hipótese de violação secundária: a de saber se os pesos do modelo *Stable Diffusion*, disponibilizados para download no Reino Unido, constituiriam "cópia infratora" na acepção do *Copyright, Designs and Patents Act* 1988.

Ao responder negativamente, o tribunal assentou que tais pesos, conquanto treinados

[295] ADADI; BERRADA, ref. 276.

sobre conjuntos de dados que incluíam imagens da *Getty*, não armazenam nem reproduzem as obras protegidas, contendo apenas parâmetros estatisticamente derivados de seu processamento. Ainda que a conclusão tenha se limitado formalmente à violação secundária, o fundamento que a sustenta — a constatação de que o modelo não retém cópias identificáveis das obras de treinamento — opera como argumento estrutural contra a assimilação dos *outputs* generativos à categoria de obras derivadas: se nem mesmo os parâmetros do modelo contêm as obras originais, menos ainda se pode sustentar que os resultados por ele gerados sejam transformação ou desenvolvimento de elementos expressivos específicos delas.

Nos Estados Unidos, a ação coletiva *Authors Guild v. OpenAI*, ajuizada em setembro de 2023 e ainda pendente de decisão de mérito quanto ao ponto central da *fair use* no treinamento, representa o litígio mais relevante em curso sobre o tema[296]; mas a ausência de decisão conclusiva — não se esperando pronunciamento judicial definitivo antes de 2027 — revela a extensão da incerteza normativa que ainda envolve a matéria e reforça a necessidade de análise doutrinária independente da jurisprudência, que tardará a consolidar-se.

Não obstante, mesmo limitada às obras protegidas, a proposta enfrentaria o problema insolúvel da proporcionalidade: como distribuir a remuneração entre milhões de titulares de obras que, individualmente, contribuíram com frações ínfimas e indetermináveis para cada *output* específico? Como afirmar, com qualquer grau de seriedade jurídica, que o autor de um livro específico é credor de uma parcela do valor econômico de uma música gerada por um sistema que foi treinado com, entre outras coisas, aquele livro, milhares de outros livros, milhões de imagens, bilhões de páginas da internet e incontáveis outros dados?

O que os titulares das obras de treinamento possuem, portanto, é uma reivindicação legítima — mas ela se situa no plano do *input*, não do *output*. O uso das obras para o treinamento dos sistemas, realizado sem autorização e sem remuneração, constitui, em princípio, violação dos direitos exclusivos de reprodução que a Lei 9.610/1998 confere a seus titulares, independentemente da discussão sobre os *outputs* que o sistema venha a produzir. Essa é a reivindicação que merece ser acolhida e que o direito deve encontrar meios de operacionalizar — e ela é distinta, tanto em seu fundamento quanto em suas consequências, da pretensão de coautoria sobre os *outputs*. A remuneração prévia pelo uso das obras no treinamento tem

[296] NEW YORK. District Court. *Authors Guild et al. v. OpenAI Inc. et al.*, No. 23-cv-8292 (S.D.N.Y., 2023). Disponível em: https://www.courtlistener.com/docket/67810584/authors-guild-v-openai-inc/. Acesso em 06 jun 2026.

fundamento autoral claro: o pagamento é devido pelo ato de reprodução das obras para fins de treinamento, não pelos efeitos que esse treinamento produz sobre os resultados gerados. Dissociado da questão da autoria sobre os *outputs*, esse mecanismo permite proteger os titulares das obras sem distorcer a lógica interna do sistema autoral.

A operacionalização dessa remuneração prévia pode se dar por meio de modelos de gestão coletiva análogos aos que o direito autoral brasileiro já conhece em outros contextos. O Escritório Central de Arrecadação e Distribuição — ECAD —, criado pela Lei 9.610/1998 e responsável pela gestão coletiva dos direitos de execução pública de obras musicais, demonstra que o ordenamento brasileiro já dispõe de instrumentos institucionais capazes de gerir, de forma centralizada e eficiente, a remuneração de grandes números de titulares por usos massivos e de difícil rastreamento individual[297]. No campo da reprodução reprográfica, a Associação Brasileira de Direitos Reprográficos — ABDR — oferece modelo semelhante para a gestão dos direitos de cópia de obras literárias e científicas.

A extensão dessas estruturas, ou a criação de organismos análogos específicos para o contexto do treinamento de IA, permitiria que as empresas desenvolvedoras de sistemas generativos negociassem licenças de treinamento com entidades representativas dos criadores, assegurando remuneração justa pelo uso das obras sem a necessidade de individualizar, obra por obra, quais dados específicos influenciaram quais *outputs* — o que, como demonstrado, é tecnicamente inviável. O PL 2.338/2023, em sua redação atual, não prevê mecanismos dessa natureza, representando uma lacuna significativa que o processo legislativo em curso deveria endereçar com urgência[298].

A distinção entre os planos do *input* e do *output* — entre a proteção que os titulares das obras de treinamento merecem pelo uso de suas obras e a proteção que não lhes cabe reivindicar sobre os resultados gerados pelos sistemas — é, em síntese, o núcleo analítico desta seção. Confundi-los não apenas distorce a lógica interna do direito autoral, como também produz soluções regulatórias inoperacionalizáveis que, ao tentar proteger todos, acabam por não proteger adequadamente ninguém. Os titulares das obras de treinamento têm direito à

[297] O ECAD, criado originalmente pela Lei 5.988/1973 e mantido pela LDA vigente, representa o modelo mais desenvolvido de gestão coletiva no direito autoral brasileiro, demonstrando a viabilidade institucional de sistemas centralizados de arrecadação e distribuição de remunerações por usos massivos de obras protegidas.

[298] O texto atual do projeto prevê obrigações genéricas de transparência para fornecedores de sistemas de IA de alto risco, mas não estabelece mecanismos específicos de remuneração pelos usos de obras protegidas para fins de treinamento, nem disciplina a criação ou adaptação de organismos de gestão coletiva para essa finalidade.

remuneração pelo uso de suas criações; não têm, salvo nos casos excepcionais de reprodução identificável e proporcional, direito à coautoria sobre os *outputs* que os sistemas produzem.

5.5 O domínio público como solução residual

O domínio público ocupa, na arquitetura do direito autoral, uma posição que frequentemente é compreendida de forma equivocada — reduzida, no senso comum, a uma categoria residual de obras "sem dono", cujo interesse seria puramente negativo. Antes de examinar os argumentos que sustentam e os que refutam a extensão dessa categoria aos *outputs* generativos, é necessário compreender, com precisão, o que o domínio público representa no ordenamento jurídico brasileiro e qual função ele desempenha no equilíbrio interno do sistema autoral.

No direito autoral brasileiro, o domínio público não é o estado natural das obras, mas o destino que a lei lhes reserva após o decurso do prazo de proteção ou em hipóteses específicas previstas no artigo 45 da Lei 9.610/1998[299]. O art. 45[300] enumera as hipóteses de ingresso no domínio público independentemente do decurso do prazo de proteção, compreendendo as obras de autores falecidos sem herdeiros, as obras de autoria desconhecida — ressalvada a proteção legal dos conhecimentos étnicos e tradicionais — e as obras que o autor tenha dedicado ao domínio público durante sua vida. O ingresso no domínio público não afeta os direitos morais do autor, que permanecem vigentes indefinidamente nos termos da LDA. Obras cujo prazo de proteção patrimonial expirou, obras de autores falecidos sem herdeiros, obras de autoria desconhecida para as quais não haja titular identificável e obras que, por outras razões expressamente previstas, careçam de proteção integram o domínio público e podem ser livremente utilizadas por qualquer pessoa, sem necessidade de autorização ou pagamento de remuneração.

José de Oliveira Ascensão[301] sublinha que o domínio público cumpre função essencial no sistema, assegurando que o patrimônio cultural construído ao longo das gerações permaneça acessível à coletividade, alimentando o processo criativo das gerações subsequentes e impedindo a privatização perpétua dos bens culturais. Carlos Alberto Bittar[302] acrescenta que a

[299] BRASIL, ref. 200, art. 45.
[300] BRASIL, ref. 200, art. 45.
[301] ASCENSÃO, ref. 292.
[302] BITTAR, ref. 294.

limitação temporal dos direitos patrimoniais — e o consequente ingresso das obras no domínio público — é a contrapartida que o ordenamento exige pelo reconhecimento do privilégio exclusivo temporário conferido ao autor: a sociedade suporta o monopólio durante o prazo de proteção porque sabe que, ao final, a obra lhe pertencerá[303]. Compreender o domínio público como instrumento de equilíbrio — e não de ausência de regulação — é condição para avaliar corretamente sua adequação como resposta à questão da autoria das obras geradas por IA.

A hipótese de que as obras produzidas por sistemas de IA generativa sem contribuição criativa humana verificável devam pertencer ao domínio público é, entre todas as examinadas neste capítulo, a que apresenta a fundamentação lógica mais direta e, em certos aspectos, mais coerente com os pressupostos do próprio sistema autoral. Se o direito autoral pressupõe, como demonstrado nos capítulos anteriores e nas seções precedentes deste capítulo, a existência de um autor humano como condição de proteção; e se as obras geradas de forma inteiramente autônoma por sistemas de IA não satisfazem esse pressuposto, então a consequência jurídica necessária é que essas obras não gozem de proteção autoral e integrem, desde o momento de sua criação, o domínio público. Forçar a proteção de obras que não satisfazem os requisitos legais de autoria, apenas para evitar o incômodo prático do domínio público, seria sacrificar a coerência do sistema a conveniências que o legislador não autorizou.

Pamela Samuelson[304], nesse sentido, argumentou que a atribuição artificial de autoria a agentes que não satisfazem os critérios substantivos de criatividade protegível é mais prejudicial ao sistema autoral do que o reconhecimento honesto de que determinadas obras carecem de proteção — e que o domínio público, nessas hipóteses, é a resposta juridicamente correta[305]. Mark Lemley[306], por sua vez, sustenta que a proliferação de direitos autorais sobre obras produzidas em escala massiva por sistemas automatizados, produziria um efeito de

---

[303] A concepção do domínio público como contrapartida social do privilégio autoral temporário é estruturante dos sistemas de *copyright* e de *droit d'auteur*, embora com ênfases distintas: no sistema francês, a temporalidade da proteção patrimonial é justificada pela distinção entre direitos morais — perpétuos e inalienáveis — e direitos patrimoniais — temporários e transferíveis; no sistema anglo-saxão, a temporalidade é justificada pelo argumento utilitário de que o monopólio temporário é suficiente para incentivar a criação sem privar indefinidamente o público do acesso livre às obras.

[304] SAMUELSON, ref. 240.

[305] Embora escrito em período anterior ao surgimento da IA generativa, o argumento de Samuelson antecipou com notável precisão os problemas que a atribuição artificial de autoria a processos não humanos produziria no sistema autoral.

[306] LEMLEY, Mark A. IP in a World Without Scarcity. *New York University Law Review*, v. 90, n. 2, 2015. Disponível em: https://www.nyulawreview.org/wp-content/uploads/2018/08/NYULawReview-90-2-Lemley.pdf Acesso em: 09 jun. 2026.

superprodução de direitos que prejudicaria o ecossistema criativo humano, ao inundar o mercado de obras protegidas geradas a custo marginal próximo de zero e em volumes impossíveis de serem absorvidos pelos mecanismos tradicionais de gestão de direitos[307]. A mesma preocupação ecoa na fundamentação do *Copyright Office*[308] norte-americano, que, em seu relatório de janeiro de 2025, recusou expressamente a recomendação de criação de um regime *sui generis* de proteção para obras inteiramente geradas por IA, concluindo que a extensão da proteção a esses *outputs* poderia "inundar o mercado com conteúdo de baixa qualidade" e "minar a criatividade humana" ao desvalorizá-la economicamente.

No plano do direito positivo comparado, essa posição encontrou expressão institucional na decisão do *Copyright Office* no caso *Zarya of the Dawn*, de 2023, na qual o registro de direitos autorais sobre uma história em quadrinhos foi cancelado na parte correspondente às imagens geradas pelo sistema Midjourney, sendo mantida apenas a proteção sobre o texto humano e sobre a seleção, coordenação e arranjo dos elementos visuais e escritos realizados pela autora humana[309] e também na já examinada decisão do D.C. Circuit em *Thaler v. Perlmutter*, de março de 2025, que afirmou ser a autoria humana um requisito inafastável da proteção autoral norte-americana. Ambos os desenvolvimentos apontam para uma solução que não é binária — proteção total ou domínio público total —, mas graduada em função da extensão e da qualidade do envolvimento criativo humano no processo de geração da obra.

Os argumentos favoráveis ao domínio público tornam-se problemáticos, contudo, quando extrapolados além das hipóteses em que genuinamente se aplicam — isto é, quando transformados de solução residual para casos específicos em regra geral aplicável a todas as obras produzidas com o auxílio de sistemas de IA, independentemente da extensão da interferência criativa humana que nelas se verifica. Assim como seria equivocado proteger todos os *outputs* generativos independentemente do grau de envolvimento criativo humano, é igualmente equivocado remetê-los todos ao domínio público sem distinguir as hipóteses em que esse envolvimento é real, substantivo e juridicamente relevante. A questão não é se a IA participou do processo — participou, inegavelmente —, mas se, nesse processo, houve um momento criativo humano que o direito autoral deveria reconhecer como digno de proteção.

---

[307] O argumento de Lemley sobre a superprodução de direitos em contextos de geração automatizada em escala foi desenvolvido antes do surgimento dos grandes modelos generativos, mas adquire força ainda maior diante da realidade atual, em que sistemas como o DALL-E e o Midjourney são capazes de gerar milhões de imagens por dia.

[308] U.S. COPYRIGHT OFFICE, ref. 231.

[309] U.S. COPYRIGHT OFFICE, ref. 238.

O primeiro risco sistêmico do domínio público generalizado é que, ao remeter ao domínio público as obras produzidas com auxílio de IA, o ordenamento desprotegeria precisamente o sujeito mais vulnerável da cadeia — o usuário humano que investiu esforço criativo, intencionalidade e expressão pessoal na interação com o sistema — enquanto deixaria intocada a posição das grandes empresas proprietárias dos sistemas que não dependem de direitos autorais sobre os *outputs* para recuperar seus investimentos e que, ao contrário, se beneficiariam do domínio público por poderem explorar livremente os *outputs* gerados por seus sistemas sem qualquer obrigação de reconhecer ou remunerar o usuário criativo que os orientou[310].

O segundo risco diz respeito à coerência do sistema autoral brasileiro à luz de sua ancoragem constitucional. Como observa Gustavo Tepedino[311], o direito autoral brasileiro não é uma concessão estatal de privilégio econômico, mas uma emanação da proteção constitucional da personalidade criadora do autor. Um regime que remete ao domínio público o esforço criativo do usuário que, com intenção artística verificável, orientou o processo gerador da obra — apenas porque esse processo se deu com a mediação de um sistema de IA — não protege a personalidade criadora do autor, mas a ignora. Fábio Ulhoa Coelho[312], ao analisar a função social da propriedade intelectual no ordenamento brasileiro, ressalta que o sistema autoral deve ser interpretado de modo a incentivar a criação humana e a assegurar ao criador os frutos de seu esforço intelectual, o que impõe uma leitura que identifique, onde quer que exista, o contributo criativo humano merecedor de proteção.

O terceiro risco, de natureza econômica e cultural, é o da homogeneização reforçada. Se as obras produzidas com auxílio de IA não podem ser protegidas por direitos autorais, os criadores humanos têm incentivo reduzido para utilizá-la como ferramenta criativa — o que não elimina a presença da IA no mercado cultural, mas a desloca: em vez de instrumento nas mãos de criadores humanos individuais, a IA passa a ser explorada predominantemente por agentes corporativos com capacidade de escala, que prescindem de proteção autoral sobre os *outputs* individuais porque seus modelos de negócio dependem de outros ativos. O resultado seria, paradoxalmente, o oposto do que a desproteção buscaria evitar: em vez de preservar a

---

[310] LANDES, William M.; POSNER, Richard A. *The Economic Structure of Intellectual Property Law*. Cambridge: Harvard University Press, 2003.
[311] TEPEDINO, Gustavo. *Temas de Direito Civil*. 4. ed. Rio de Janeiro: Renovar, 2008.
[312] COELHO, Fábio Ulhoa. *Curso de Direito Civil*. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2013.

centralidade do criador humano, o domínio público generalizado aceleraria a marginalização econômica desse criador ao privar de proteção justamente as obras com as quais ele poderia competir no mercado, enquanto os agentes corporativos continuariam operando sem essa desvantagem[313].

O domínio público, portanto, é a resposta jurídica correta para as obras geradas de forma inteiramente autônoma por sistemas de IA, sem que nenhuma contribuição criativa humana — na formulação dos *prompts*, na seleção e curadoria entre *outputs* alternativos, na edição e no refinamento iterativo do resultado — possa ser identificada. Essa conclusão é coerente com o sistema autoral brasileiro, com a jurisprudência comparada mais recente e com os princípios filosóficos que fundamentam a proteção autoral.

Ela não é, porém, extensível às obras em que essa contribuição criativa humana existe, mesmo que parcial, mesmo que mediada por um instrumento que o ordenamento não reconhece como autor. O domínio público é, neste capítulo, o piso do sistema — a solução que se aplica quando nenhum dos critérios de autoria humana é satisfeito —, mas não o seu teto. A solução que mais adequadamente protege o usuário criativo, que satisfaz os critérios filosóficos e jurídicos de autoria e que preserva os incentivos corretos ao desenvolvimento responsável da tecnologia é a que a seção seguinte examina.

5.6 O usuário como titular preferencial: interferência criativa como critério de autoria

Ante todo o exposto, o percurso argumentativo deste capítulo poderia sugerir que a atribuição de autoria ao usuário dos sistemas de IA é, antes de tudo, uma conclusão por eliminação — o que restou depois de afastadas todas as demais hipóteses. Essa leitura, porém, seria equivocada, e é necessário corrigi-la desde o início,

O usuário não é o titular preferencial das obras produzidas com IA porque todos os demais candidatos foram afastados; ele o é porque, examinado à luz dos critérios filosóficos e jurídicos que esta pesquisa construiu ao longo de seus capítulos anteriores, é o único agente do processo que satisfaz, de forma substantiva e verificável, as condições que o direito autoral

---

[313] UNESCO. *Recomendação sobre a Ética da Inteligência Artificial*. Paris: UNESCO, 2021. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137_por Acesso em: 09 jun. 2026.

exige para o reconhecimento da autoria. A eliminação das demais hipóteses é, nesse sentido, um resultado que confirma e reforça a tese, não o fundamento que a constitui.

5.6.1 Fundamentos Filosóficos

A demonstração de que o usuário é o titular mais adequado dos direitos sobre as obras produzidas com sua interferência criativa exige, como ponto de partida, o retorno aos critérios filosóficos de autoria que o segundo capítulo desta pesquisa identificou nas grandes tradições da estética. Dentre todos os agentes que participam do processo de geração de uma obra por sistemas de IA, qual deles — se algum — satisfaz as condições que a tradição ocidental reconhece como constitutivas do ato criativo? A resposta, quando o processo é examinado com atenção, aponta invariavelmente para o usuário.

Conforme apresentado, Aristóteles distinguiu três formas de atividade humana orientada a fins — *theoria*, *praxis* e *poiesis* —, sendo a criação artística paradigmaticamente uma forma de *poiesis*: produção cujo fim é uma obra externa ao agente, orientada por um *telos* que o artista concebe e que a obra deve realizar.[314] O sistema de IA não tem *telos*, pois nada quer nem visa, não sendo agente em sentido algum que a filosofia aristotélica reconheceria; o desenvolvedor tampouco o tem em relação ao *output* específico, pois sua intenção produtiva dirigia-se ao sistema, não à obra que ele viria a gerar. O usuário, ao contrário, é o único agente que se apresenta diante do sistema com uma intenção determinada — produzir esta obra, com este tom, esta estrutura, este estilo —, orientando o processo em direção a esse fim e refinando iterativamente os *outputs* à luz de sua concepção original.

Kant[315], na *Crítica da Faculdade do Juízo*, elaborou a concepção de gênio criador, que representa a faculdade inata por meio da qual a natureza dá a regra à arte — o que significa que a obra genuinamente criativa não deriva da mera aplicação de regras preexistentes, mas de uma capacidade de produção que excede a explicação por regras e que manifesta, no objeto produzido, uma *finalidade sem fim* (*Zweckmäßigkeit ohne Zweck*[316]) — isto é, uma organização interna que parece orientada por um propósito, sem que esse propósito possa ser completamente articulado em conceitos determináveis. A obra de arte, desse modo, é a exteriorização de uma

[314] ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco*. São Paulo: Abril Cultural, 1984.
[315] KANT, ref. 54.
[316] Para a análise do conceito kantiano de *Zweckmäßigkeit ohne Zweck* e sua relação com a teoria da criação artística, ver LONGUENESSE, Béatrice. *Kant and the Capacity to Judge*. Princeton: Princeton University Press, 1998.

ideia estética que o gênio comunica sem poder inteiramente explicar — o que distingue radicalmente a criação artística da produção técnica, regida por regras enunciáveis e replicáveis.

O sistema de IA, ao gerar seus *outputs* por recombinação estatística de padrões, opera precisamente segundo regras — as regras que emergem do treinamento sobre bilhões de dados e que se cristalizam nos pesos do modelo. Ele não as transgride, não as excede, não manifesta nenhuma forma de finalidade que vá além do que seu treinamento o dispôs a produzir. O usuário, ao contrário, quando genuinamente engajado em um processo criativo mediado pela IA, é o agente que introduz no processo a dimensão que Kant[317] reconhece como irredutível na criação: a ideia estética que orienta a interação, que julga os *outputs* obtidos segundo critérios que não são plenamente articuláveis em regras, e que seleciona, recusa e refina até que o resultado externo corresponda, de alguma forma, à visão interna que animou o processo.

Para John Dewey[318], o artista não concebe a obra *a priori* e a executa mecanicamente; ele a descobre no processo de fazê-la, em diálogo constante com o material que resiste, surpreende e sugere caminhos imprevistos. Essa concepção deweyiana da criação como experiência processual é notavelmente pertinente ao modo como usuários criativos interagem com sistemas de IA generativa, formulando *prompts*, recebendo *outputs*, reagindo ao que a máquina produziu, e assim progredindo em um ciclo de ação e recepção que Dewey[319] reconheceria como genuinamente criativo. O sistema de IA é, nessa leitura, apenas o material que o artista trabalha.

Schopenhauer[320], por sua vez, concebe a arte como o veículo por meio do qual o gênio — compreendido como aquele que, temporariamente libertado do querer, contempla e reproduz as Ideias eternas que subjazem à aparência do mundo — comunica ao contemplador uma visão que transcende o interesse imediato e revela aspectos da realidade que, sem a mediação artística, permaneceriam obscuros. O usuário que se engaja criativamente com um sistema de IA traz ao processo aquilo que o sistema é radicalmente incapaz de trazer: uma vontade de expressão, uma intenção de comunicar algo que tem valor para quem o formula, uma experiência subjetiva cujos contornos o *output* deve, de alguma forma, traduzir. É essa vontade que o direito autoral, em sua tradição, protege.

---

[317] KANT, ref. 54.
[318] DEWEY, ref. 89.
[319] DEWEY, ref. 90.
[320] SCHOPENHAUER, ref. 69.

5.6.2 Fundamentos Jurídicos

O usuário que exerce interferência criativa verificável sobre o processo de geração de uma obra por sistemas de IA é, no plano do direito positivo brasileiro, o candidato que mais adequadamente satisfaz os requisitos legais de autoria estabelecidos pela Lei 9.610/1998 e pelos princípios constitucionais que a informam. O artigo 11 da LDA define autor como "a pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica"[321]. O sistema de IA não é pessoa física; o desenvolvedor não criou a obra específica; a empresa não é pessoa física; e o titular das obras de treinamento não participou do processo de geração do *output*. O usuário, ao contrário, é a pessoa física que, por meio de suas instruções, seleções e refinamentos, determina — em medida que varia conforme o grau de sua interferência — os elementos expressivos que constituem a obra.

O artigo 7º da LDA define as obras protegidas como "criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte"[322], ancorando a proteção autoral em uma concepção herdada da tradição francesa do *droit d'auteur*. José de Oliveira Ascensão[323] sublinha que essa exigência de que a obra seja "criação do espírito" não deve ser interpretada de forma esotérica ou mistificadora, mas como a exigência, juridicamente operacionalizável, de que a obra reflita escolhas expressivas pessoais de seu criador — escolhas que a tornem distinta do que qualquer outro criador, diante do mesmo tema e dos mesmos instrumentos, teria produzido[324]. Assim, o usuário que, em interação criativa com um sistema de IA, formula *prompts* que refletem sua visão artística particular, que seleciona entre *outputs* alternativos segundo critérios estéticos próprios, e que refina iterativamente o resultado até que ele expresse o que pretendia comunicar, satisfaz essa exigência qualitativa de originalidade: a obra resultante traz a marca de suas escolhas pessoais de uma forma que a diferencia do que qualquer outro usuário, diante do mesmo sistema, teria produzido com instruções distintas.

Gustavo Tepedino[325], ao examinar a relação entre a proteção da propriedade intelectual

---

[321] BRASIL, ref. 200, art. 11.
[322] BRASIL, ref. 200, art. 7º.
[323] ASCENSÃO, ref. 292.
[324] Ascensão distingue entre a originalidade como novidade objetiva — que o direito autoral não exige — e a originalidade como expressão de uma individualidade criativa — que ele exige —, sublinhando que o pressuposto da proteção é sempre que a obra possa ser reconhecida como manifestação das escolhas pessoais de seu criador.
[325] TEPEDINO, Gustavo; BARBOZA, Heloisa Helena; MORAES, Maria Celina Bodin de. *Código Civil Interpretado Conforme a Constituição da República*. Rio de Janeiro: Renovar, 2004.

e o princípio da dignidade da pessoa humana consagrado na Constituição, sublinha que o direito autoral não é apenas um mecanismo de incentivo econômico, mas uma forma de proteção da personalidade criadora do indivíduo — e que interpretações que esvaziem essa proteção em favor de agentes corporativos ou de categorias abstratas traem os fundamentos constitucionais do sistema.

O direito comparado oferece, neste ponto, contribuições de grande valor. O *Copyright Office* norte-americano, em seu relatório de janeiro de 2025, avançou na mesma direção ao afirmar que as contribuições humanas aos *outputs* gerados por IA são potencialmente protegíveis e devem ser analisadas caso a caso, à luz da extensão e da qualidade do envolvimento criativo humano no processo. O documento afirma que "the outputs of generative AI can be protected by copyright only where a human author has determined sufficient expressive elements".

A decisão no caso *Zarya of the Dawn*, de 2023, operacionalizou esse princípio com precisão: o *Copyright Office*[326] reconheceu proteção sobre os elementos da obra que refletiam escolhas criativas humanas — o texto produzido pela autora e a seleção, coordenação e arranjo dos elementos visuais e escritos da narrativa gráfica —, enquanto remeteu ao domínio público as imagens geradas pelo Midjourney tomadas isoladamente, por ausência de autoria humana identificável sobre elas. Esse modelo de proteção fragmentada — por elementos, e não pela obra como um todo — é um dos paradigmas mais coerentes com os fundamentos filosóficos e jurídicos que esta pesquisa construiu.

Convém notar, contudo, que a proteção fragmentada operada em *Zarya*[327] foi possível porque, naquele caso, as contribuições humana e algorítmica ocupavam camadas nitidamente separáveis — o texto e o arranjo, de autoria humana; as imagens, geradas pelo sistema. Nem toda obra produzida com IA, porém, apresenta essa separação limpa. Há, nesse sentido, obras de composição fundida, em que as duas contribuições se interpenetram no interior de um mesmo elemento: um parágrafo cuja primeira frase foi escrita pelo usuário, a segunda gerada pelo sistema e a terceira reescrita a quatro mãos, sem fronteira nítida entre o humano e o algorítmico. Nesses casos, a separação física dos elementos torna-se impraticável, e seria artificial pretender protegê-los linha a linha. A solução, contudo, não exige abandonar o critério,

[326] U.S. COPYRIGHT OFFICE, ref. 238.
[327] U.S. COPYRIGHT OFFICE, ref. 238.

mas aplicá-lo em outro plano: onde os elementos são separáveis, a proteção recai sobre cada um conforme sua origem; onde são indissociáveis, o objeto da análise passa a ser o processo criativo em sua totalidade, cujo grau de interferência humana — aferido pelo critério que a seção seguinte desenvolve — determina se a obra fundida, considerada como unidade, é protegida ou ingressa por inteiro no domínio público.

Assim, a tese que este trabalho defende não é a de que o *prompt* sozinho seja suficiente para conferir autoria ao usuário — é a de que a interferência criativa do usuário pode satisfazer o requisito de autoria quando vai além do *prompt* inicial e abrange a orientação iterativa do processo, a seleção e curadoria entre alternativas, a avaliação e o refinamento dos resultados e, em muitos casos, a intervenção direta sobre o *output* obtido. A distinção entre o *prompt* como elemento isolado e o processo criativo como totalidade é fundamental: o direito autoral não protege ideias nem instruções em si mesmas, mas a expressão que resulta de um processo criativo humano, e é sobre esse processo — em sua integralidade — que a análise de autoria deve recair.

José Carlos Costa Netto[328], ao examinar o conceito de originalidade no direito autoral brasileiro, observa que a proteção autoral não exige que a obra seja absolutamente nova no sentido de não ter sido influenciada por nada preexistente — o que seria impossível, dado que toda criação humana é tributária da tradição cultural em que o criador está inserido —, mas que ela reflita uma escolha expressiva pessoal que a distinga de suas fontes e referências. Essa formulação é particularmente útil para o contexto da IA generativa: o *output* que resulta da interação criativa entre o usuário e o sistema não é originalmente novo no sentido de ser produzido *ex nihilo*, mas é originalmente humano no sentido de que as escolhas que determinaram seus elementos expressivos — as instruções formuladas, as alternativas selecionadas, os refinamentos realizados — refletem a subjetividade criadora do usuário.

Os fundamentos jurídicos examinados ao longo desta subseção convergem, portanto, para a ideia de que o usuário que exerce interferência criativa verificável sobre o processo de geração é, dentre todos os agentes examinados neste capítulo, o único que satisfaz simultaneamente os requisitos do artigo 11 da Lei 9.610/1998 — pessoa física criadora —, a exigência constitucional de proteção da personalidade criadora consagrada no artigo 5º, inciso XXVII, da Constituição Federal, e o requisito de originalidade qualitativa que a tradição do

[328] NETTO, José Carlos Costa. *Direito Autoral no Brasil*. 2. ed. São Paulo: FTD, 2008

droit d'auteur, herdada pelo ordenamento brasileiro, vincula à expressão da subjetividade do autor. Reconhecer essa autoria é aplicar o sistema de direitos autorais com a coerência que seus fundamentos exigem, a um processo criativo que o legislador de 1998 não antecipou, mas cujos elementos essenciais permanecem presentes onde um ser humano genuinamente criou.

5.6.3 O Critério da Interferência Criativa: Definição e Operacionalização

A seção 5.5 desta pesquisa estabeleceu que, quando nenhuma contribuição criativa humana verificável é identificável no processo de geração, o *output* pertence ao domínio público. A presente seção defende a proteção dos *outputs* em que essa contribuição existe — mas a consistência do argumento exige que se defina, com a precisão que a análise jurídica requer, em que consiste a "interferência criativa" do usuário que autoriza o reconhecimento de sua autoria como ela pode ser verificada na prática e quais mecanismos probatórios e regulatórios tornam essa verificação juridicamente operacionalizável. Sem esse desenvolvimento, a tese oscila entre dois extremos igualmente inadequados: a proteção de todo e qualquer *output* gerado por IA, independentemente do grau de envolvimento humano — o que reproduziria, por via distinta, os problemas da titularidade empresarial indiscriminada —, e a proteção de nenhum, por impossibilidade de identificar com certeza o limiar que separa a interferência criativa da mera operação instrumental do sistema.

Nesse sentido, o critério da interferência criativa, tal como aqui proposto, não é um requisito único e binário — presente ou ausente —, mas uma análise graduada que considera, em seu conjunto, diversas dimensões do envolvimento humano no processo de geração. A primeira é a especificidade e a originalidade das instruções formuladas: há diferença juridicamente relevante entre o *prompt* genérico "escreva um poema sobre o amor" — que poderia ser formulado por qualquer pessoa, sem que o resultado específico reflita nenhuma escolha expressiva particular de seu formulador — e o *prompt* que especifica tom, estrutura, referências culturais, restrições formais e perspectiva narrativa com um grau de detalhe que já constitui, em si mesmo, uma visão artística determinada.

A segunda dimensão é a iteratividade e o refinamento deliberado; ou seja, o usuário que, não plenamente satisfeito com os primeiros *outputs*, reformula suas instruções, descarta alternativas, exige ajustes específicos e orienta o processo em direção a uma concepção que vai se precisando ao longo da interação. Por fim, a terceira dimensão é a intervenção direta sobre o

output gerado: edição do texto, modificação de elementos visuais, recomposição estrutural da narrativa, integração do resultado em obra mais ampla — todas essas formas de intervenção pós-geração reforçam, de forma inequívoca, o vínculo criativo entre o usuário e a obra final.

A objeção mais frequentemente levantada contra esse critério é sua alegada imprecisão: como distinguir, na prática, o prompt criativo do prompt genérico? Como determinar se o número de iterações realizadas pelo usuário foi suficiente para configurar interferência criativa? Como avaliar se a seleção entre outputs alternativos refletiu critérios estéticos genuínos ou mero capricho aleatório?

Essas objeções, conquanto legítimas enquanto alertas sobre as dificuldades de operacionalização, não são suficientes para invalidar o critério: o direito autoral convive, desde seus primórdios, com determinações que dependem de julgamentos sobre a natureza e a extensão da criatividade humana em situações concretas. A própria questão do limiar mínimo de originalidade exigido para a proteção autoral — o *minimal degree of creativity* do *copyright* norte-americano, a "criação intelectual própria" do direito europeu, a originalidade como expressão da personalidade do autor no sistema brasileiro — é, em todos esses sistemas, determinada por julgamento caso a caso, sem que o direito tenha fixado um algoritmo de medição que elimine toda margem de avaliação. Fábio Ulhoa Coelho observa, a esse propósito, que o direito é necessariamente impreciso nos conceitos que refletem valores humanos que não se deixam medir em termos quantitativos — e que a solução para essa imprecisão não é a substituição do conceito por um critério mecânico que o esvazie, mas o desenvolvimento de parâmetros interpretativos que orientem o julgamento caso a caso sem aprisioná-lo em fórmulas que a realidade sempre excederá, além da construção de uma infraestrutura técnica e regulatória de mecanismos para garantir a viabilidade prática destes critérios[329].

O primeiro e mais urgente desses mecanismos é a rotulagem obrigatória de *outputs* gerados por sistemas de IA generativa, que constitui condição infraestrutural de todo o regime aqui proposto. Sem que seja possível identificar, a partir do *output* em si, que ele foi produzido com auxílio de IA — e distinguir, dentro desse universo, os *outputs* gerados de forma inteiramente autônoma daqueles que resultaram de interação criativa humana substantiva —, a distinção entre autoria verificável e domínio público torna-se impraticável.

Nesse sentido, o Regulamento de Inteligência Artificial da União Europeia avançou

[329] COELHO, Fábio Ulhoa. *Curso de Direito Civil*. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2013.

nessa direção ao estabelecer, em seu artigo 50, obrigações de transparência para sistemas que produzam conteúdos suscetíveis de ser confundidos com obras humanas, determinando que os *outputs* sejam marcados de forma tecnicamente detectável por sistemas automatizados[330]. Um desses mecanismos de identificação é o *watermarking* — marcação criptográfica embutida nos *outputs* no momento de sua geração, que permite sua identificação posterior. O Google DeepMind[331] desenvolveu o sistema SynthID especificamente para essa finalidade; o padrão C2PA[332], desenvolvido por consórcio que inclui Adobe, Microsoft e Google, embute nos arquivos digitais informações sobre sua proveniência e sobre o processo de criação, incluindo o uso de ferramentas de IA.

Outro mecanismo diretamente relevante para a verificação da interferência criativa é o registro de metadados do processo criativo pelas plataformas, que poderia ser utilizado pelo próprio usuário para confirmar sua autoria, em caso de disputas acerca dos direitos autorais. Cabe, no entanto, ressaltar um obstáculo constitucional que não pode ser ignorado: os logs de interação contêm informações potencialmente sensíveis, e obrigar as plataformas a disponibilizá-los indiscriminadamente colide com a Constituição Federal[333] e com a LGPD[334], que classifica dados de interação com sistemas digitais como dados pessoais sujeitos às garantias do titular.

A solução, nesse sentido, está na distinção entre o conteúdo dos *prompts* — que pode ser sensível e merece proteção — e os metadados anonimizados do processo criativo — que documentam sua extensão sem revelar seu conteúdo. Assim, um mecanismo importante para a viabilidade prática desta regulação poderia ser a obrigatoriedade da preservação, pelas plataformas, destes dados anonimizados, ou seja, número de iterações, tempo de interação, número de *outputs* gerados e descartados, número de modificações solicitadas, etc. Esses metadados, dessa forma, poderiam constituir, ao julgador, informação suficiente para avaliar se

---

[330] PARLAMENTO EUROPEU; CONSELHO DA UNIÃO EUROPEIA. Regulamento (UE) 2024/1689 do Parlamento Europeu e do Conselho. *Jornal Oficial da União Europeia*, [*S.l.*], série L, jul 2024. Disponível em: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=OJ:L_202401689 Acessoe m: 09 jun. 2026.

[331] GOOGLE DEEPMIND. *SynthID: Identifying AI-generated content*. Disponível em: https://deepmind.google/technologies/synthid. Acesso em: 18 maio 2026.

[332] COALITION FOR CONTENT PROVENANCE AND AUTHENTICITY (C2PA). *C2PA Technical Specification*. v. 2.1. San Francisco: C2PA, 2024. Disponível em: https://c2pa.org/specifications. Acesso em: 18 maio 2026.

[333] BRASIL, ref. 284, art. 5º.

[334] BRASIL. *Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018*. Lei geral de proteção de dados pessoais (LGPD). Brasília: Presidência da República, 2019. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm Acesso em: 09 jun. 2026

houve processo criativo substantivo, sem expor a privacidade do usuário.

Complementarmente, as plataformas poderiam produzir automaticamente, no momento de geração do *output*, um registro criptográfico — um *hash* — que comprove a existência da interação e seus metadados sem armazenar o conteúdo dos *prompts*: o equivalente funcional de um carimbo notarial que certifica que um documento existia em determinada data e com determinadas características sem revelar seu conteúdo. Não obstante, o usuário que queira apresentar o conteúdo integral de sua interação como prova — porque esse conteúdo demonstra a originalidade e a especificidade de suas instruções — permanece livre para fazê-lo voluntariamente, exercendo o direito de acesso aos seus próprios dados que a LGPD já lhe assegura. A exposição do conteúdo sensível é, nesse modelo, uma escolha do titular, não uma imposição do sistema.

Sobre esse arcabouço técnico — rotulagem obrigatória, *watermarking* resistente e preservação de metadados anonimizados —, o ordenamento jurídico pode operar, com coerência e praticabilidade, a presunção relativa de autoria em favor do usuário. Desse modo, uma vez demonstrada a interação documentada do usuário com o sistema — registro de iterações sucessivas, seleção entre alternativas e refinamento ao longo do processo —, presume-se que essa interação configurou interferência criativa suficiente para caracterizar autoria, salvo prova em contrário. O que se demonstra é o fato objetivo da interação; o que se presume é sua qualificação como exercício de criatividade juridicamente relevante. A prova em contrário, nesse modelo, consistiria em demonstrar, por exemplo, que a interação não atingiu o limiar mínimo — resumindo-se a instrução única e genérica, sem iteração, seleção ou refinamento —, ou que a autoria pertence a terceiro cuja interação documentada é anterior.

O registro autoral dessas obras seguiria, em sua estrutura básica, o regime facultativo já previsto no artigo 19 da LDA — a proteção independe de registro, que permanece meramente declaratório nos termos do artigo 18 da mesma lei[335]. A novidade que o sistema aqui proposto introduziria é um campo específico de declaração de processo criativo com IA no formulário de registro existente, no qual o requerente indicaria que a obra foi produzida com auxílio de sistemas generativos e descreveria sumariamente sua interferência criativa — as etapas de iteração, os critérios de seleção e as intervenções diretas realizadas.

Esse campo não condicionaria o deferimento do registro, que continuaria sendo

[335] BRASIL, ref. 200.

declaratório e independente de exame de mérito. O fundamento do registro facultativo é, aqui, o mesmo que o justifica em qualquer outro contexto autoral: constituir prova antecipada de autoria e de anterioridade, documentando com data certa e perante entidade competente que determinada obra existia e pertencia a determinado criador naquele momento. O que o campo de declaração de processo criativo acrescenta a esse fundamento é simplesmente o reconhecimento expresso de que a obra foi produzida com auxílio de IA e de que a interferência criativa humana que caracteriza a autoria foi exercida — documentação que, em litígios sobre autoria disputada ou sobre a extensão do envolvimento humano no processo, oferece ao usuário prova pré-constituída de forma mais direta e segura do que a reconstituição posterior dos metadados técnicos. Dessa forma, o usuário que não registra sua obra permanece protegido pelo regime autoral ordinário e pode demonstrar sua interferência criativa pelos demais mecanismos probatórios descritos nesta subseção — mas assume o ônus de produzir essa prova no momento do litígio, em vez de tê-la constituída antecipadamente.

A identificação das obras produzidas com IA não é, neste regime, mera formalidade burocrática, mas condição de inteligibilidade do próprio sistema. É a partir dessa identificação que se torna possível distinguir, no acervo das obras protegidas, aquelas que satisfazem o critério da interferência criativa humana daquelas que pertencem ao domínio público por ausência dela. A transparência sobre a origem das obras é, portanto, o pressuposto sobre o qual todos os demais mecanismos regulatórios propostos neste capítulo assentam — e cuja ausência os tornaria, individualmente e em conjunto, inoperacionalizáveis.

Por outro lado, cabe destacar que esses mecanismos técnicos — rotulagem obrigatória, watermarking e preservação de metadados — não são, individualmente, infalíveis, e reconhecer suas limitações é condição de seriedade do argumento. Compressão de imagem, conversão de formato, recorte, entre outros, são suficientes para eliminar ou degradar marcações de watermarking na maioria dos sistemas atuais. O direito, contudo, nunca exigiu que seus mecanismos probatórios fossem invioláveis — exige apenas que sejam suficientemente confiáveis para orientar o julgamento e para distribuir adequadamente o ônus da prova.

No entanto, além do fato de que quem remove o watermark assume o risco probatório não poder demonstrar a origem do conteúdo, de forma análoga ao que o artigo 400, inciso II, do Código de Processo Civil[336] prevê ao permitir que a recusa injustificada à exibição de

[336] BRASIL. *Lei nº 13.105, de 16 de março de 2015*. Código de Processo Civil. Brasília: Presidência da

documento seja interpretada em desfavor da parte que se recusou, a vulnerabilidade de cada mecanismo isolado é mitigada precisamente pela combinação destes: a remoção do watermark não elimina os metadados preservados pela plataforma; a perda de metadados não impede o registro facultativo; e a inexistência de registro não afasta a presunção relativa de autoria sustentada pelos demais elementos. Desse modo, é a articulação dessas camadas — e não a infalibilidade de qualquer uma delas — que confere ao regime probatório aqui proposto sua robustez.

5.6.4 Suporte em Práticas Industriais e Regulatórias

Além dos aspectos já analisados, a tese da autoria do usuário encontra confirmação em pelo menos duas ordens de evidência extrajurídica que merecem desenvolvimento cuidadoso: a convergência das políticas contratuais das principais empresas de IA generativa e a solução regulatória setorial alcançada ao término da greve dos roteiristas norte-americanos.

No plano contratual, as políticas das principais plataformas de IA generativa revelam convergência notável em favor da titularidade do usuário. Os Termos de Uso da OpenAI[337] cedem explicitamente ao usuário todos os direitos sobre os *outputs* obtidos por meio da interação com o sistema, na medida em que a legislação aplicável o permita; o Midjourney[338] adota estrutura similar, reconhecendo ao usuário pagante a titularidade sobre os *outputs* gerados; e o Adobe Firefly[339] — integrado à suíte criativa da Adobe, utilizada por milhões de designers e artistas profissionais em todo o mundo — atribui ao usuário a propriedade sobre as obras criadas com o auxílio do sistema.

Essa convergência, como já se observou na seção 4.3 desta pesquisa, não deriva de reconhecimento espontâneo e desinteressado da legitimidade criativa do usuário — ela é, antes, o resultado de um cálculo estratégico que articula, de forma indissociável, a atribuição de direitos e a alocação de responsabilidades. Ao cederem ao usuário a titularidade sobre os *outputs*, as empresas transferem simultaneamente a ele a responsabilidade por quaisquer danos

---

República, 1973. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13105.htm Acesso em: 09 jun. 2026

[337] OPENAI, ref. 288.

[338] MIDJOURNEY. *Terms of Service*. Disponível em: https://docs.midjourney.com/docs/terms-of-service. Acesso em: 18 maio 2026

[339] ADOBE. *Adobe Firefly — Generative AI Terms*. Disponível em: https://www.adobe.com/legal/licenses-terms/adobe-generative-ai-user-guidelines.html. Acesso em: 18 mai. 2026.

que esses resultados possam causar a terceiros, inclusive por eventuais violações de direitos autorais. Desse modo, ao não reivindicar autoria sobre os *outputs*, a empresa se desvincula juridicamente de seu conteúdo, eximindo-se da responsabilidade primária por reproduções indevidas ou usos ilícitos que o *output* possa veicular.

Esse arranjo contratual tem, porém, uma consequência que os Termos de Uso não enunciam explicitamente mas que o regime de responsabilidade compartilhada precisa enfrentar: a transferência integral da responsabilidade ao usuário é desproporcional nos casos em que a reprodução indevida decorre de falha estrutural do próprio sistema — falha nos mecanismos de filtragem, no banco de dados de treinamento ou nos parâmetros do modelo —, sobre a qual o usuário não exerceu nem poderia ter exercido qualquer controle. A responsabilidade do usuário é legítima nos casos em que agiu com dolo ou negligência — formulando *prompts* deliberadamente destinados a reproduzir obras identificadas, ou utilizando *outputs* sabidamente plagiados. Ela é ilegítima, porém, nos casos em que a violação decorreu de insuficiência sistêmica que competia à empresa desenvolvedora prevenir e remediar.

A responsabilidade civil, portanto, deve respeitar os limites determinados pela lei e pelo princípio da proporcionalidade — e a cláusula contratual que transfere ao usuário responsabilidade por danos que a empresa estava em melhor posição de evitar é ineficaz à luz do Código de Defesa do Consumidor[340], que veda cláusulas que impliquem renúncia ou disposição de direitos em detrimento do consumidor, e do PL 2.338/2023, que esboça regime de responsabilidade objetiva dos fornecedores de sistemas de IA pelos danos decorrentes de falhas de concepção ou de treinamento[341]. O dado relevante, portanto, não é que os contratos das plataformas resolvam o problema da responsabilidade, mas que a convergência contratual em favor da titularidade do usuário confirma, ainda que por finalidade diversa, que essa é a distribuição de direitos que melhor reflete a realidade criativa do processo.

A segunda ordem de evidência extrajurídica é o acordo firmado ao término da greve do *Writers Guild of America*, em setembro de 2023 — o modelo regulatório setorial mais elaborado que o debate sobre IA e criação artística produziu até o presente momento. A greve, uma das mais longas da história de Hollywood, foi desencadeada, entre outras razões, pela

[340] BRASIL. *Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990*. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, 1973. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm Acesso em: 09 jun. 2026

[341] BRASIL, ref. 266.

ameaça de que os grandes estúdios cinematográficos passassem a utilizar sistemas de IA generativa para criar roteiros de forma autônoma, reduzindo os roteiristas humanos a revisores de *outputs* algorítmicos — com consequências diretas sobre seus créditos autorais, sua remuneração e sua relevância profissional.

O acordo alcançado após meses de pressão organizada estabeleceu três diretrizes importantes. A primeira é a da instrumentalidade da IA: os sistemas generativos podem ser utilizados como ferramentas a serviço do roteirista humano, mas não como seus substitutos. A segunda é a da centralidade do crédito humano: os estúdios ficaram proibidos de utilizar sistemas de IA para criar ou reescrever material literário sem a supervisão de roteirista humano creditado como autor, o que significa que a autoria permanece, contratual e juridicamente, vinculada à figura humana que orientou o processo criativo. A terceira é a da proteção contra a erosão remuneratória: os estúdios ficaram impedidos de utilizar *outputs* gerados por IA como base de treinamento de novos modelos de formas que reduzissem os créditos ou a remuneração dos roteiristas[342]. O que esses três princípios consolidam, em termos que transcendem a indústria cinematográfica, é precisamente o posicionamento aqui defendido: o humano criativo é o autor; a IA é o instrumento; e o ordenamento jurídico — ou, na ausência de regulação suficiente, o acordo coletivo — deve estruturar seus incentivos de forma a preservar essa hierarquia contra as pressões econômicas que tendem a subvertê-la.

A própria trajetória do modelo contratual da WGA[343] é reveladora de sua relevância: o acordo de 2023, na renegociação de abril de 2026, foi reafirmado e aprofundado, quando o sindicato e a *Alliance of Motion Picture and Television Producers* alcançaram novo acordo válido por quatro anos que, devido à pressão do sindicato, expandiu as proteções contra o uso das obras dos roteiristas no treinamento de sistemas de IA, passando a exigir notificação prévia por escrito caso as empresas licenciem obras para treinar sistemas generativos comerciais. Em parte, justamente por esta continuidade, analistas do setor já identificam o acordo como referência para outras categorias profissionais — de jornalistas a desenvolvedores de software — que enfrentam tensões análogas com a automação de suas funções criativas.

No entanto, o acordo da WGA[344] tem vigência limitada (embora agora esteja previsto

[342] WRITERS GUILD OF AMERICA. *2023 WGA MBA — Summary of Agreement*. Los Angeles: WGA, set. 2023. Disponível em: https://www.wgacontract2023.org. Acesso em: 18 maio 2026.
[343] WRITERS GUILD OF AMERICA. *2026 WGA MBA — Tentative Agreement*. Los Angeles: WGA, 4 abr. 2026. Disponível em: https://www.wgacontract2023.org. Acesso em: 18 mai. 2026.
[344] WRITERS GUILD OF AMERICA, ref. 343.

para ser renegociado apenas em 2030) sujeita a mudanças de cenário tecnológico e de força sindical, além de força vinculante restrita às partes que o subscreveram. Assim, a própria precariedade desse modelo revela seu principal limite: a proteção dos criadores não pode depender, indefinidamente, da capacidade de mobilização de categorias profissionais suficientemente organizadas para impor acordos a agentes econômicos poderosos. Músicos independentes, ilustradores, escritores e designers raramente dispõem do poder de barganha que os roteiristas de Hollywood demonstraram em 2023 — e é precisamente nesses segmentos mais vulneráveis da cadeia criativa que o risco de substituição pela IA é mais agudo e a proteção mais urgente.

Nesta esteira, as diretrizes que o acordo da WGA[345] consolidou — instrumentalidade da IA, centralidade do crédito humano e proteção contra a erosão remuneratória — oferecem ao legislador uma base concreta e já testada na prática para a elaboração de norma de alcance geral que estenda essas garantias a todas as categorias de criadores, independentemente de sua capacidade de organização coletiva. Assim, converter essas diretrizes em lei assegura que os resultados que a negociação mais bem-sucedida produziu não permaneçam privilégio de uma única categoria, mas se tornem o patamar mínimo de proteção sobre o qual negociações setoriais mais específicas possam avançar.

5.6.5 Operacionalização Normativa: o Aprimoramento do PL 2.338/2023 e a Harmonização Internacional

A atribuição de autoria ao usuário criativo, por mais que constitua o núcleo da solução que esta pesquisa propõe, não é suficiente, por si mesma, para construir um regime regulatório que responda adequadamente à totalidade dos problemas que o fenômeno da geração algorítmica de obras suscita. A definição do titular dos direitos sobre os *outputs* é o ponto de chegada de um longo percurso analítico, mas é também o ponto de partida de um conjunto de questões operacionais — é preciso que o ordenamento incorpore esse critério em regras positivas aplicáveis e que o projete para além das fronteiras nacionais, sob pena de a tese permanecer no plano da formulação doutrinária.

Duas frentes concentram essa tarefa — o aprimoramento do principal esforço legislativo brasileiro em curso e o engajamento na construção de um regime internacional minimamente

[345] WRITERS GUILD OF AMERICA, ref. 343.

harmônico. No plano interno, o PL 2.338/2023[346] — principal iniciativa legislativa brasileira sobre inteligência artificial — estrutura-se em torno de dois eixos: a gestão de riscos de sistemas de alto impacto e a responsabilização civil dos fornecedores por danos a terceiros. São eixos necessários, mas insuficientes para o problema que este trabalho enfrentou, pois o projeto silencia sobre a titularidade autoral dos *outputs* gerados com auxílio de IA, deixando-a inteiramente ao regime geral da Lei 9.610/1998[347] — que, como demonstrado, não foi concebido para a questão e a ela não responde sem fricção.

O aprimoramento do projeto — ou uma nova proposta legislativa — deveria, portanto, incorporar ao menos três disposições derivadas da tese aqui defendida: o reconhecimento expresso de que a autoria de obras produzidas com IA pertence ao usuário cuja interferência criativa seja verificável, com remessa ao domínio público dos elementos gerados sem essa interferência; a previsão de obrigações de transparência tecnicamente determinadas — rotulagem e preservação de metadados anonimizados — que tornem a verificação da autoria operacionalizável; e a disciplina da presunção relativa de autoria em favor do usuário.

Por sua vez, cabe destacar a importância da harmonização internacional. Embora o direito autoral seja, por natureza, um sistema de proteção territorial, o fenômeno que ele deve regular é eminentemente transnacional, haja vista que os sistemas de IA generativa são desenvolvidos predominantemente nos Estados Unidos, treinados com dados de origem global e utilizados por usuários em todo o mundo para gerar obras que circulam sem respeito às fronteiras nacionais. Assim, um regime autoral brasileiro que atribua ao usuário a titularidade dos *outputs* gerados com interferência criativa, mas que não seja acompanhado por desenvolvimentos similares nas principais jurisdições com as quais o Brasil interage economicamente, cria riscos de arbitragem regulatória e de conflitos de leis que poderiam minar sua eficácia prática. Se a proteção conferida ao usuário criativo no Brasil não encontra reconhecimento recíproco nas jurisdições em que suas obras circulam, a tutela jurídica construída domesticamente perde grande parte de seu valor prático — e o criador brasileiro que exporta sua obra para mercados em que o regime autoral não reconhece a autoria mediada por IA fica desprotegido precisamente onde a proteção seria mais economicamente relevante.

A Convenção de Berna já estabelece o princípio do tratamento nacional — segundo o

[346] BRASIL, ref. 266.
[347] BRASIL, ref. 200.

qual os autores de países signatários têm direito à mesma proteção que os nacionais —, e a Organização Mundial da Propriedade Intelectual[348] conduz, desde 2019, discussões multilaterais sobre propriedade intelectual e IA que poderiam, em perspectiva de médio prazo, resultar em instrumentos internacionais vinculantes sobre o tema. Esses instrumentos, quando existirem, tenderão a refletir as posições das jurisdições que chegarem ao debate com marcos normativos internos mais desenvolvidos e com argumentos mais elaborados — o que confere ao processo de construção do regime autoral doméstico uma dimensão estratégica que vai além da proteção dos criadores nacionais e se projeta sobre a capacidade do Brasil de influenciar o desenho do regime internacional.

No entanto, a janela de oportunidade para essa influência é limitada, uma vez que, à medida que os principais blocos econômicos — a União Europeia, os Estados Unidos, o Reino Unido — consolidam suas posições sobre autoria e IA, o espaço para contribuições de países em desenvolvimento que não tenham ainda articulado posições próprias tende a estreitar-se. O Brasil que chega às negociações internacionais sem marco regulatório interno claro sobre autoria de obras geradas com IA chega como receptor de soluções, não como produtor delas.

A UNESCO, por sua vez, na *Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence* de 2021, estabeleceu princípios de diversidade cultural, proteção dos criadores e desenvolvimento responsável da tecnologia que constituem a base axiológica sobre a qual uma harmonização internacional deveria ser construída. Esses princípios são particularmente relevantes para o Brasil, cujo sistema de gestão coletiva e cuja declaração de proteção da diversidade cultural e das expressões artísticas populares o colocam em posição privilegiada para defender, nos fóruns internacionais, soluções que não subordinem a criatividade humana à lógica da automação corporativa. Dessa forma, o Brasil que constrói internamente um regime autoral que preserva a centralidade do criador humano, assegura remuneração justa pelos usos de suas obras no treinamento de IA e distribui responsabilidades de forma proporcional entre os agentes do processo, não apenas protege seus criadores nacionais — posiciona-se como referência para os países em desenvolvimento que enfrentam as mesmas tensões e que buscam, nos modelos adotados por economias com tradições jurídicas similares, os parâmetros para suas próprias

[348] WORLD INTELLECTUAL PROPERTY ORGANIZATION (WIPO). *Revised Issues Paper on Intellectual Property Policy and Artificial Intelligence*. WIPO/IP/AI/2/GE/20/1 REV. Genebra: OMPI, 2020. Disponível em: https://www.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_ip_ai_2_ge_20/wipo_ip_ai_2_ge_20_1_rev.pdf Acesso em: 09 jun. 2026

soluções regulatórias.

Em conjunto, essas duas frentes — a tradução legislativa da tese no direito interno e o engajamento ativo na harmonização internacional — completam o regime que esta pesquisa propõe. Articuladas aos mecanismos de rotulagem, transparência e verificação probatória desenvolvidos na seção anterior, elas configuram o ecossistema normativo dentro do qual a autoria do usuário deixa de ser uma tese e passa a ser um direito efetivamente exercitável.

5.7 Síntese conclusiva

O percurso analítico desenvolvido ao longo deste capítulo examinou, com a extensão e o rigor que a complexidade do problema exige, seis alternativas de atribuição de direitos sobre obras produzidas com o auxílio de sistemas de inteligência artificial generativa. Cada uma dessas alternativas foi submetida ao mesmo conjunto de critérios — filosóficos, jurídicos, econômicos e sociais —, e cada uma revelou, nesse confronto, insuficiências que inviabilizam sua adoção como solução geral. O sistema de IA carece de personalidade jurídica e de subjetividade criadora; os desenvolvedores não exercem controle criativo sobre os *outputs* específicos que o sistema gera; as empresas proprietárias confundem a titularidade sobre o instrumento com a autoria sobre o que o instrumento produz; os titulares das obras de treinamento possuem reivindicação legítima no plano do *input*, mas não no da coautoria sobre os *outputs*; e o domínio público, embora seja a solução correta para os *outputs* gerados de forma inteiramente autônoma, não pode ser generalizado sem suprimir a proteção do esforço criativo humano que os sistemas de IA mediaram sem substituir.

A convergência dessas conclusões negativas não é, como já se sublinhou, o fundamento da tese que esta pesquisa defende, mas antes a confirmação, pelo percurso da eliminação, de uma conclusão que os critérios filosóficos e jurídicos examinados ao longo dos capítulos anteriores já apontavam com independência: o usuário que exerce interferência criativa verificável sobre o processo de geração é o único agente que satisfaz, de forma substantiva, as condições que o direito autoral exige para o reconhecimento da autoria.

Essa conclusão é, sob múltiplos ângulos, coerente consigo mesma de uma forma que nenhuma das alternativas rejeitadas consegue alcançar. No plano filosófico, o usuário criativo é o único agente do processo que satisfaz os critérios que as grandes tradições da estética identificaram como constitutivos do ato criador: a intencionalidade aristotélica, que exige um

agente orientado por um *telos* que a obra deve realizar; o gênio kantiano, que imprime na obra a marca de uma ideia estética que o sistema de IA, operando por regras, é incapaz de produzir por si mesmo; a experiência processual deweyiana, que compreende a criação como integração entre o fazer e o receber, entre a intenção e a resistência do material; e a vontade schopenhaueriana de expressão, que confere à obra uma dimensão subjetiva irredutível ao processamento algorítmico.

No plano jurídico, o usuário é a pessoa física criadora a que o artigo 11 da Lei 9.610/1998 reserva a condição de autor, o sujeito cuja personalidade criadora a Constituição Federal protege no artigo 5º, inciso XXVII, e o agente cujas escolhas expressivas pessoais satisfazem o requisito de originalidade — em sua dimensão qualitativa, ligada à personalidade do criador — que o direito autoral brasileiro, na tradição continental que herdou do *droit d'auteur* francês, exige como condição de proteção. No plano econômico, a atribuição de autoria ao usuário criativo é a solução que distribui os benefícios da produção criativa mediada por IA de forma mais ampla e equitativa, preservando os incentivos ao esforço criativo individual sem concentrar poder nas mãos das grandes corporações tecnológicas. Por fim, no plano social, a escolha pela proteção dos direitos autorais do usuário preserva a centralidade da pessoa humana no processo criativo e resiste ao risco de homogeneização cultural que a exclusividade corporativa sobre os *outputs* generativos produziria.

A tese da autoria do usuário não é, porém, uma solução incondicional, sendo a proteção autoral do usuário condicionada à verificabilidade de sua interferência criativa sobre o processo — interferência que, como a seção 5.6.3 demonstrou, deve ser analisada em sua integralidade processual, compreendendo a especificidade e a originalidade das instruções formuladas, a iteratividade e o refinamento deliberado, a seleção e curadoria entre alternativas, e a eventual intervenção direta sobre o *output* obtido. Onde essa interferência não é verificável — onde o usuário se limitou a formular instruções genéricas, sem que nenhuma escolha expressiva pessoal possa ser identificada no resultado —, o *output* deve pertencer ao domínio público, com vistas a manter a coerência do sistema autoral.

Nesse sentido, a linha entre autoria verificável e ausência de autoria é, inevitavelmente, objeto de julgamento casuístico, e o direito deve desenvolver parâmetros interpretativos — incluindo a presunção relativa de autoria proposta neste trabalho — que orientem esse julgamento sem aprisioná-lo em fórmulas que a variabilidade da experiência criativa sempre

excederá. Importante destacar que esta imprecisão de fronteira não é uma fraqueza da tese, mas um reflexo fiel da natureza do fenômeno que o direito deve regular — e que o reconhecimento honesto dessa imprecisão evidencia-se condição para que a solução proposta seja juridicamente responsável.

Cabe destacar, ainda, que a tese da autoria do usuário não opera isoladamente: ela pressupõe um conjunto de condições de operacionalização normativa sem as quais permaneceria no plano da formulação doutrinária. De um lado, os mecanismos de transparência e verificação desenvolvidos na seção 5.6.3 — a rotulagem obrigatória dos *outputs*, a preservação de metadados anonimizados e a presunção relativa de autoria —, que tornam a interferência criativa juridicamente verificável. De outro, as duas frentes de operacionalização examinadas na seção 5.6.5: o aprimoramento do PL 2.338/2023, que deveria incorporar expressamente a titularidade do usuário criativo e a remessa ao domínio público dos elementos sem interferência humana, e o engajamento do Brasil na harmonização internacional, sem o qual a proteção conferida domesticamente perderia eficácia nos mercados transnacionais em que as obras circulam. Um regime que atribuísse autoria ao usuário sem garantir transparência sobre a origem algorítmica dos *outputs* e sem traduzir esse critério em direito positivo aplicável seria, na prática, uma solução frágil — protegeria o criador de forma apenas nominal.

Em suma, o debate que esta pesquisa busca contribuir a construir não é exclusivamente técnico ou jurídico, uma vez que analisa estes aspectos com base em questões que a filosofia ocidental debateu por séculos — o que distingue a criação humana da produção mecânica, o que confere ao artista o direito sobre sua obra, o que a arte comunica que nenhum processo automático pode inteiramente replicar — e que adquirem, no momento histórico presente, uma urgência prática que a doutrina do passado não podia antecipar. Quando Kant distinguia o gênio criador da simples habilidade técnica, não imaginava que a distinção seria um dia invocada para decidir se uma obra pertence ao seu criador humano ou ao domínio público; quando os redatores da Convenção de Berna se reuniram em 1886 para construir o primeiro sistema multilateral de proteção de direitos autorais, não previam que o principal desafio ao regime que estavam construindo viria de sistemas capazes de produzir, em frações de segundo e em escala ilimitada, obras indistinguíveis, na aparência, das que o regime fora concebido para proteger. No entanto, o que essa pesquisa buscou evidenciar é que essas descontinuidades históricas não obsolescem os fundamentos filosóficos e jurídicos que informam o direito autoral, mas trazem a necessidade

de que esses fundamentos sejam ativamente reinterpretados à luz de contextos que seus autores não anteciparam.

É nesse sentido mais amplo que a presente pesquisa deve ser compreendida, uma vez que propõe uma reinterpretação fundamentada de categorias filosóficas e jurídicas sedimentadas, à luz de um fenômeno tecnológico que as desafia, sem as invalidar. Desse modo, a conclusão de que o usuário criativo deve ser o titular preferencial dos direitos sobre as obras produzidas com sua interferência criativa é a conclusão que emerge, com a força da convergência, da aplicação rigorosa dos mesmos critérios que o direito autoral sempre utilizou para identificar o autor — agora aplicados a um processo criativo que o direito ainda não aprendeu inteiramente a reconhecer, mas que a análise desenvolvida nestas páginas buscou demonstrar ser, em seus traços essenciais, contínuo com a tradição que o precede.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A indagação que animou esta pesquisa nasceu de uma tensão que a história recente tornou inadiável: aquele impulso milenar de compreender a mente humana por meio de sua reprodução artificial — que atravessa os autômatos de Hefesto, o Golem e a criatura de Mary Shelley, e que migrou para o campo científico com Turing e a Conferência de Dartmouth — produziu, enfim, sistemas capazes de gerar textos, imagens e sons indistinguíveis, ao menos na aparência, daqueles que sempre atribuímos à criação humana. Diante dessa realidade, a pergunta central deixou de ser especulativa e tornou-se um problema normativo concreto: como deve ser tratada juridicamente a autoria das obras produzidas com o uso de inteligência artificial? Seria possível reconhecer autoria ao próprio sistema? Não o sendo, a quem deveria pertencer essa autoria — ao usuário, ao desenvolvedor, à empresa proprietária, aos titulares das obras utilizadas no treinamento, ou ao domínio público?

A construção dessa resposta exigiu um itinerário interdisciplinar cujos quatro momentos condicionaram-se reciprocamente. O primeiro capítulo percorreu a trajetória da inteligência artificial — de seus mitos fundadores aos fundamentos técnicos das redes neurais, do aprendizado de máquina e da arquitetura *transformer* que sustenta os modelos generativos contemporâneos — para demonstrar que tais sistemas operam por recombinação estatística de padrões aprendidos, sem a intencionalidade, a subjetividade ou a experiência sensível que distinguem a cognição humana do processamento algorítmico. Estabeleceu-se, ali, que a

semelhança formal entre o que a máquina produz e o que o ser humano cria dissimula uma diferença de natureza, e não apenas de grau — diferença que os capítulos seguintes se encarregariam de fundamentar e de traduzir em consequências jurídicas.

Percorrendo tradições estéticas que, em outros contextos, divergem profundamente, identificou-se, no segundo capítulo, uma convergência persistente em torno de quatro dimensões constitutivas da criação artística genuína: a dimensão cognoscitiva, que pressupõe um sujeito que compreende ativamente o que faz e acessa o conteúdo semântico do que manipula — ausência que Aristóteles, Hegel e Searle reconheceram, por caminhos independentes, na produção algorítmica; a dimensão da liberdade, que Kant e Schiller cifraram no gênio e no impulso lúdico, e que nenhum processo de otimização de parâmetros é capaz de realizar; a dimensão existencial, que Schopenhauer, Nietzsche, Dewey, Dreyfus e Nagel ancoraram na experiência encarnada de um sujeito que sofre, percebe e acumula uma vivência irrepetível; e a dimensão histórica e social, que Heidegger, Benjamin, Adorno e Hesmondhalgh associaram à instauração de mundo, à aura e à força autoral residual que resiste à razão instrumental. Desse modo, a distinção entre *criar* e *gerar* revelou-se ontológica, e não contingente, razão pela qual nenhum dos argumentos que pretendiam dissolvê-la, seja o da indistinguibilidade perceptual, o da superação tecnológica futura, o da mercantilização generalizada da arte ou o do cérebro humano como algoritmo biológico, resistiram ao exame.

O terceiro capítulo transportou essa distinção filosófica para o plano dos regimes jurídicos. A análise comparada das grandes tradições evidenciou que, sob a assimetria de seus fundamentos, todos esses sistemas repousam sobre uma mesma premissa que jamais precisaram enunciar porque jamais fora contestada: o autor é ontologicamente humano. Demonstrou-se, ainda, que esses regimes são plenamente capazes de reconhecer autoria humana nos processos mediados por inteligência artificial — pela via da *empreinte de la personnalité* ou pela da originalidade como expressão de escolha criativa —, desde que se identifique, no processo, uma contribuição genuína de pessoa física; o que nenhum deles pode fazer, sem tornar-se ininteligível, é reconhecer a máquina como autora ou proteger o *output* algorítmico puro, desprovido de qualquer interferência humana verificável.

Sobre esse tríplice diagnóstico — técnico, filosófico e jurídico — o quarto capítulo assumiu vocação propositiva, examinando sequencialmente seis hipóteses de atribuição de direitos. A inteligência artificial não reúne personalidade jurídica nem subjetividade criadora;

os desenvolvedores não exercem controle criativo sobre os *outputs* específicos; as empresas proprietárias confundem a titularidade sobre o instrumento com a autoria sobre aquilo que ele produz; os titulares das obras de treinamento detêm reivindicação legítima no plano do *input*, mas não no da coautoria sobre o resultado; e o domínio público, embora seja a resposta correta para as obras geradas de modo inteiramente autônomo, não pode ser generalizado sem desproteger justamente o sujeito mais vulnerável da cadeia — o criador humano cujo esforço a máquina mediou, mas não substituiu.

Da convergência dessas conclusões emergiu a tese central deste trabalho: o usuário que exerce interferência criativa verificável sobre o processo de geração é o único agente que satisfaz, de forma substantiva, as condições que o direito autoral exige para o reconhecimento da autoria — a intencionalidade aristotélica, o gênio kantiano, a experiência processual deweyiana e a vontade de expressão schopenhaueriana, no plano filosófico; a definição de autor como pessoa física criadora do artigo 11 da Lei 9.610/1998, a proteção constitucional da personalidade criadora do artigo 5º, inciso XXVII, e o requisito de originalidade qualitativa herdado da tradição continental, no plano jurídico. Respondem-se, assim, de forma articulada, as indagações que abriram a pesquisa. A inteligência artificial não pode ser reconhecida como autora, porquanto lhe falta o substrato — subjetivo, encarnado e personalíssimo — sobre o qual a própria categoria de autoria se constituiu. A autoria das obras produzidas com seu auxílio pertence, preferencialmente, ao usuário cuja interferência criativa seja verificável; e, onde tal interferência não exista, o *output* deve ingressar no domínio público, em coerência com o sistema autoral e com a jurisprudência comparada mais recente.

A solução, porém, não é incondicional: sua operacionalidade depende de que a interferência criativa seja aferida não pelo *prompt* isolado, mas pelo processo criativo em sua integralidade — a especificidade e a originalidade das instruções, a iteratividade e o refinamento deliberado, a curadoria entre alternativas e a eventual intervenção direta sobre o resultado —, segundo um critério graduado cuja aplicação se ampara em mecanismos de transparência tecnologicamente determinados, na rotulagem obrigatória dos *outputs*, na preservação de metadados anonimizados e na presunção relativa de autoria em favor do usuário. No plano normativo, propôs-se o aprimoramento do PL 2.338/2023 — que, concentrado na gestão de riscos e na responsabilização civil, silencia quanto à titularidade autoral — e o engajamento ativo do Brasil na harmonização internacional, sob pena de a proteção construída

domesticamente perder eficácia nos mercados transnacionais em que as obras efetivamente circulam.

Cumpre reconhecer, com a honestidade que a pesquisa responsável impõe, que a fronteira entre a autoria verificável e a sua ausência permanece, inevitavelmente, objeto de juízo casuístico. Essa imprecisão, contudo, não é fragilidade da tese, mas reflexo fiel da natureza do fenômeno que o direito é chamado a regular — a mesma imprecisão com que o direito autoral sempre conviveu ao aferir o limiar mínimo de originalidade, e que se resolve não pela substituição do conceito por uma fórmula mecânica que o esvazie, mas pelo desenvolvimento de parâmetros interpretativos que orientem o julgamento sem aprisioná-lo.

A contribuição que este trabalho pretende oferecer situa-se, portanto, menos na invenção de categorias novas do que na reinterpretação fundamentada de categorias sedimentadas, à luz de um fenômeno tecnológico que as desafia sem as invalidar. As descontinuidades históricas não tornam obsoletos os fundamentos do direito autoral — exigem, antes, que sejam ativamente reinterpretados diante de contextos que seus formuladores não previram. Articular, em uma única análise, a ciência da computação, a filosofia da arte e o direito autoral; e dela extrair não apenas um diagnóstico, mas uma proposta normativa concreta é o que se buscou realizar nestas páginas. Reconhece-se, por fim, que a presente investigação não esgota o problema, mas o delimita e o organiza para um debate sempre crescente.

Da Caverna de Lascaux, onde o ser humano transpôs para a pedra aquilo que vivenciava a fim de apreendê-lo e significá-lo, até os sistemas que hoje produzem, em frações de segundo e em escala ilimitada, imagens que àquelas pinturas em nada parecem dever, o que permanece constante é a centralidade do sujeito que cria — e é essa centralidade que o direito é chamado a preservar. Distinguir, no emaranhado de contribuições humanas e processos algorítmicos que hoje concorrem para uma mesma obra, o gesto criador que merece a tutela autoral daquele que dela apenas se aproxima na aparência é menos adaptar o direito a uma técnica inédita do que mantê-lo fiel àquilo que, desde a sua origem, sempre se propôs a proteger — não a forma do que se produz, mas o sujeito que, ao criar, na obra se reconhece.

REFERÊNCIAS

ABBOTT, Ryan. *The Reasonable Robot: Artificial Intelligence and the Law*. Cambridge: Cambridge University Press, 2020.

ABBOTT, Ryan; ROTHMAN, Elizabeth. Disrupting Creativity: Copyright Law in the Age of Generative Artificial Intelligence. *Florida Law Review*, v. 75, n. 6, 2023. Disponível em: https://scholarship.law.ufl.edu/flr/vol75/iss6/3/. Acesso em 06 jun 2026.

ADAM, Charles; TANNERY, Paul (ed.). *Œuvres de Descartes*. Vol. XI. Paris: Léopold Cerf, 1909. Disponível em: https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k3411471k/f13.item Acesso em: 26 maio 2026

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

ADORNO, Theodor. *Teoria Estética*. Lisboa: Edições 70, 2008.

ADADI, Amina; BERRADA, Mohammed. Peeking Inside the Black Box: A Survey on Explainable Artificial Intelligence (XAI). *IEEE Access*, v. 6, pp. 52138-52160, 2018. DOI: 10.1109/ACCESS.2018.2870052 Disponível em: https://ieeexplore.ieee.org/document/8466590 Acesso em: 09 jun. 2026

ADOBE. *Adobe Firefly — Generative AI Terms*. Disponível em: https://www.adobe.com/legal/licenses-terms/adobe-generative-ai-user-guidelines.html. Acesso em: 18 mai. 2026.

ALLISON, Henry E.. *Kant's theory of taste:* a reading of the critique of aesthetic judgment. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. Disponível em: https://archive.org/details/kantstheoryoftas0000alli/page/n7/mode/1up Acesso em: 06 jun. 2026

ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco*. São Paulo: Abril Cultural, 1984.

ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: Ars Poetica, 1993.

ARISTÓTELES. *Metafísica*: volume II. 5.ed. São Paulo: Loyola, 2015. Livro I. Disponível em: https://archive.org/details/metafisica-de-aristoteles-vol.-ii/page/n3/mode/2up Acesso em: 26 maio 2026

ARISTÓTELES. *Ética Nicomaqueia*. São Paulo: Atlas, 2012. Livro VI.

ASCENSÃO, José de Oliveira. *Direito Autoral*. 2. ed. Rio de Janeiro: Renovar, 1997.

AUTHORS GUILD. *Comments of the Authors Guild Artificial Intelligence and Copyright*. Washington, D.C., 30 out. 2023. Disponível em: https://authorsguild.org/app/uploads/2023/10/Authors-Guild-Comments-AI-and-Copyright-October-30-2023.pdf Acesso em: 18 maio 2026.

BENTHAM, Jeremy. *An Introduction to the Principles of Morals and Legislation*. Oxford: Clarendon Press, 1907.

BENTLY, Lionel; SHERMAN, Brad. *Intellectual Property Law*. 4. ed. Oxford: Oxford University Press, 2014. Disponível em: https://archive.org/details/intellectualprop04edbent. Acesso em 06 jun 2026.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política:* ensaios sobre literatura e história da cultura. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987. (Obras Escolhidas, v. 1). Disponível em: https://www.ufrb.edu.br/ppgcom/images/sele%C3%A7%C3%A3o_2020.1/BENJAMIN_Walter._Obras_escolhidas_vol._I._Magia_e_t%C3%A9cnica_arte_e_pol%C3%ADtica.pdf. Acesso em 06 jun 2026.

BENSAMOUN, Alexandra. L'oeuvre de l'intelligence artificielle. *Revue internationale du droit d'auteur*, n. 262, 2019.

BITTAR, Carlos Alberto. *Direito de Autor*. 6. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019.

BRASIL. *Lei 5.988, de 14 de dezembro de 1973.* Regula os direitos autorais e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, 1973. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l5988.htm Acesso em: 09 jun. 2026

BRASIL. *Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990*. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, 1973. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm Acesso em: 09 jun. 2026

BRASIL. *Lei nº 13.105, de 16 de março de 2015*. Código de Processo Civil. Brasília: Presidência da República, 1973. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13105.htm Acesso em: 09 jun. 2026

BRASIL. *Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018*. Lei geral de proteção de dados pessoais (LGPD). Brasília: Presidência da República, 2019. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm Acesso em: 09 jun. 2026

BRASIL. *Decreto n. 75.699, de 6 de maio de 1975*. Promulga a Convenção de Berna para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas, de 9 de setembro de 1886, revista em Paris, a 24 de julho de 1971. Brasília: Presidência da República, 1975. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1970-1979/d75699.htm Acesso em: 09 jun. 2026

BRASIL. [Constituição (1988)]. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Brasília: Presidência da República, [2023]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm Acesso em: 15 jun. 2026

BRASIL. *Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.* Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm Acesso em: 09 jun. 2026

BRASIL. *Projeto de Lei nº 2.338, de 2023.* Dispõe sobre o uso da inteligência artificial no Brasil e dá outras providências. Brasília: Senado Federal, 2023. Disponível em: https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/157233. Acesso em: 18 maio 2026

BROWN, Tom *et al.* Language Models are Few-Shot Learners. *arXiv,* [*S.l.*], jul. 2020. DOI https://doi.org/10.48550/arXiv.2005.14165 Disponível em: https://arxiv.org/abs/2005.14165 Acesso em: 26 maio 2026

COALITION FOR CONTENT PROVENANCE AND AUTHENTICITY (C2PA). *C2PA Technical Specification*. v. 2.1. San Francisco: C2PA, 2024. Disponível em: https://c2pa.org/specifications. Acesso em: 18 maio 2026

COELHO, Fábio Ulhoa. *Curso de Direito Civil*. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2013.

CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL. Enunciado 670 da IX Jornada de Direito Civil. Brasília: CJF, 2022. Disponível em: https://www.cjf.jus.br/enunciados/enunciado/1811 Acesso em: 09 jun 2026.

CORTIZ, Diogo. Coautoria ou preguiça? *Revista E*, São Paulo, 30 jul. 2024. Disponível em: https://www.sescsp.org.br/editorial/os-usos-da-inteligencia-artificial-e-suas-implicacoes-sobre-a-criatividade/ Acesso em: 08 jun. 2026

DENNETT, Daniel. *Consciousness Explained*. Boston: Little, Brown and Company, 1991

DESCARTES, René. *L'Homme:* et la formation du fœtus. Avec les remarques de Louis de La Forge. 2 ed. Paris: Theodore Girard, 1677. Disponível em: https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k8707201k/f5.item# Acesso em: 26 maio 2026

DESCARTES, René. *Meditações sobre Filosofia Primeira*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2004.

DEWEY, John. *Art as Experience*. New York: Perigee Books, 1980. Disponível em: https://ia902908.us.archive.org/28/items/deweyjohnartasanexperience/DEWEY%20John,%20Art%20as%20an%20Experience%22.pdf Acesso em: 08 jun. 2026

DOCK, Marie-Claude. *Etude sur le droit d'auteur*. Paris: LGDJ, 1963.

DOMINGOS, Pedro. *The Master Algorithm:* how the quest for the ultimate learning machine will remake our world. New York: Basic Books, 2015.

DREYFUS, Hubert. *What computers can't do:* the limits of artificial intelligence. New York: Harper & Row, 1972.

DREYFUS, Hubert. *What computers still can't do:* a critique of artificial reason. Cambridge, MA: MIT Press, 1992.

DREYFUS, Hubert. Heidegger on the Connection between Nihilism, Art, Technology, and Politics. In: GUIGNON, Charles (ed.). *The Cambridge Companion to Heidegger*. Cambridge: Cambridge University Press, 1993. Disponível em: https://archive.org/details/cambridgecompani0000unse_s4j3/page/n5/mode/2up Acesso em: 09 jun. 2026

EUROPEAN PARLIAMENT; COUNCIL OF THE EUROPEAN UNION. *Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council* (Artificial Intelligence Act). Disponível em: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A32024R1689. Acesso em 06 jun 2026.

FRANCE. *Code de la Propriété Intellectuelle*. France: [s.n.], 2026. Art. L111-1.

GAUTIER, Pierre-Yves. *Propriété littéraire et artistique*. 10. ed. Paris: PUF, 2017

GERVAIS, Daniel J. The Machine as Author. *Iowa Law Review*, v. 105, 2020. Disponível em: https://ilr.law.uiowa.edu/sites/ilr.law.uiowa.edu/files/2022-10/The%20Machine%20as%20Author%20.pdf Acessoe m: 09 jun. 2026

GINSBURG, Jane C. People not machines: authorship and what it means in the berne convention. *IIC — International Review of Intellectual Property and Competition Law*, v. 49, p. 131-135, 2018. DOI

https://doi.org/10.1007/s40319-018-0670-x Disponível em: https://link.springer.com/article/10.1007/s40319-018-0670-x#citeas Acesso em: 09 jun. 2

GINSBURG, Jane C.; BUDIARDJO, Luke Ali. Authors and Machines. *Berkeley Technology Law Journal*, v. 34, n. 2, 2019; *Columbia Public Law Research Paper*, n. 14-597, 2018. Disponível em: https://www.law.berkeley.edu/wp-content/uploads/2024/01/Authors-and-Machines-Ginsburg.pdf Acesso em: 09 jun. 2026

GOOGLE DEEPMIND. *SynthID: Identifying AI-generated content*. Disponível em: https://deepmind.google/technologies/synthid. Acesso em: 18 maio 2026.

GUADAMUZ, Andres. Artificial Intelligence and Copyright. *WIPO Magazine*, out. 2017. Disponível em: https://www.wipo.int/en/web/wipo-magazine/articles/artificial-intelligence-and-copyright-40141 Acesso em: 09 jun 2026

GUADAMUZ, Andres. Do androids dream of electric copyright? comparative analysis of originality in artificial intelligence generated works. *Intellectual Property Quarterly*, v.2, 2017. Disponível em: https://ssrn.com/abstract=2981304 Acesso em: 09 jun 2026

HARARI, Yuval Noah. *Homo Deus: uma breve história do amanhã*. São Paulo: Companhia das Letras, 2016. Cap. 8-9.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Lições de Estética*. São Paulo: Edusp, 2001.

HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. *Scientiae Studia*, São Paulo, v. 5, n. 3, p. 375-398, 2007. DOI: https://doi.org/10.1590/S1678-31662007000300006. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ss/a/QQFQSqx77FqjnxbGrNBHDhD/?lang=pt. Acesso em: 09 jun. 2026

HEIDEGGER, Martin. *A Origem da Obra de Arte*. São Paulo: Edições 70, 2010.

HEIDEGGER, Martin. *Ser e Tempo*. Petrópolis: Vozes, 2012.

HESMONDHALGH, David. *The Cultural Industries*. 4. ed. London: SAGE, 2019.

HOFSTADTER, Douglas. *Gödel, Escher, Bach:* an eternal golden braid. New York: Basic Books, 1979.

HOFSTADTER, Douglas; SANDER, Emmanuel. *Surfaces and Essences*: analogy as the fuel and fire of thinking. New York: Basic Books, 2013.

KANT, Immanuel. Crítica da Razão Pura. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001. Disponível em: https://archive.org/details/kant-critica-da-razao-pura_202402. Acesso em 06 jun 2026

KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2016.

KANT, Immanuel. *Crítica da razão prática*. Ed. bilíngue. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2016.

LANDES, William M.; POSNER, Richard A. *The Economic Structure of Intellectual Property Law*. Cambridge: Harvard University Press, 2003.

LECUN, Yann; BENGIO, Yoshua; HINTON, Geoffrey. Deep learning. *Nature,* [S.l.], *v. 521*, p. 436–444, 2015. DOI https://doi.org/10.1038/nature14539 Disponível em:

https://www.nature.com/articles/nature14539 Acesso em: 26 maio 2026.

LEMLEY, Mark A. IP in a World Without Scarcity. *New York University Law Review*, v. 90, n. 2, 2015. Disponível em: https://www.nyulawreview.org/wp-content/uploads/2018/08/NYULawReview-90-2-Lemley.pdf Acesso em: 09 jun. 2026.

LEMLEY, Mark A.; CASEY, Bryan. Fair Learning. *Texas Law Review*, v. 99, n.4, 2021. Disponível em: https://texaslawreview.org/fair-learning/ Acesso em: 09 jun. 2026

LOCKE, John. *Segundo tratado sobre o governo civil*. Petrópolis: Vozes, 1994.

LUCAS, André; LUCAS, Henri-Jacques; LUCAS-SCHLOETTER, Agnès. *Traité de la propriété littéraire et artistique*. 4. ed. Paris: LexisNexis, 2012.

McCULLOCH, Warren; PITTS, Walter. A logical calculus of the ideas immanent in nervous activity. *Bulletin of Mathematical Biophysics*, v. 52, n. ½, p.99-115, 1990. Disponível em: https://www.cs.cmu.edu/~epxing/Class/10715/reading/McCulloch.and.Pitts.pdf Acesso em: 26 maio 2026

MIDJOURNEY. *Terms of Service*. Disponível em: https://docs.midjourney.com/docs/terms-of-service. Acesso em: 18 maio 2026

MITCHELL, Melanie. *Artificial Intelligence:* a guide for thinking humans. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2019.

NAGEL, Thomas. What Is It Like to Be a Bat? *Philosophical Review*, v. 83, n. 4, p. 435-450, 1974. Disponível em: https://philosophy.uconn.edu/wp-content/uploads/sites/365/2020/03/Nagel-What-is-it-like-to-be-a-bat.pdf Acesso em: 9 jun. 2026

NETTO, José Carlos Costa. *Direito Autoral no Brasil*. 2. ed. São Paulo: FTD, 2008

NEW YORK. District Court. *Authors Guild et al. v. OpenAI Inc. et al.*, No. 23-cv-8292 (S.D.N.Y., 2023). Disponível em: https://www.courtlistener.com/docket/67810584/authors-guild-v-openai-inc/. Acesso em 06 jun 2026.

NIETZSCHE, Friedrich. *A origem da tragédia*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

NIETZSCHE, Friedrich. *Além do bem e do mal: prelúdio a uma filosofia do futuro*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992. Disponível em: https://archive.org/details/friedrich-nietzsche-alem-do-bem-e-do-mal-preludio-a-uma-filosofia-do-futuro-comp Acesso em 06 jun 2026.

NIETZSCHE, Friedrich. *Assim falou Zaratustra: um livro para todos e para ninguém*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. Disponível em: https://archive.org/details/assim-falou-zaratustra-nietzsche-paulo-cesar-de-souza. Acesso em 06 jun 2026.

NIETZSCHE, Friedrich. *A Gaia Ciência*. São Paulo: Companhia das Letras, 2017. Disponível em: https://archive.org/details/a-gaia-ciencia-nietzsche.
Acesso em 06 jun 2026.

NUSSBAUM, Martha. *The fragility of goodness:* luck and ethics in greek tragedy and philosophy. Cambridge: Cambridge University Press, 1986. Disponível em: https://archive.org/details/fragilityofgoodn0000nuss_x3b8/page/n9/mode/2up Acesso em: 26 maio 2026

OPENAI. *Termos de Uso do ChatGPT. [São Francisco], jan. 2026.* Disponível em: https://openai.com/policies/terms-of-use. Acesso em: 18 maio 2026.

PARLAMENTO EUROPEU. *Resolução de 16 de fevereiro de 2017 que contém recomendações à Comissão sobre disposições de Direito Civil sobre Robótica* (2015/2103(INL)). Disponível em: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52017IP0051&from=SV. Acesso em 06 jun 2026.

PARLAMENTO EUROPEU; CONSELHO DA UNIÃO EUROPEIA. Regulamento (UE) 2024/1689 do Parlamento Europeu e do Conselho. *Jornal Oficial da União Europeia*, [*S.l.*], série L, jul 2024. Disponível em: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=OJ:L_202401689 Acessoe m: 09 jun. 2026.

PEIXOTO, Fabiano Hartmann. *Direito e Inteligência Artificial:* referenciais básicos com comentários à resolução CNJ 332/2020. Brasília: DR.IA, 2020. (Coleção Inteligência Artificial e Jurisdição, v. 2). DOI 10.29327/521174

PFISTER, Laurent. *L'auteur, propriétaire de son oeuvre?* La formation du droit d'auteur du XVIe siècle à la loi de 1957. Strasbourg: Université Robert Schuman, 1999.

PIPPIN, Robert. *After the beautiful:* hegel and the philosophy of pictorial modernism. Chicago: University of Chicago Press, 2014.

RICKETSON, Sam; GINSBURG, Jane C. *International copyright and neighbouring rights:* the Berne convention and beyond. 2. ed. Oxford: Oxford University Press, 2022.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. *Do Contrato Social*. São Paulo: Abril Cultural, 1978. Livro I.

RUMELHART, David; HINTON, Geoffrey; WILLIAMS, Ronald. Learning Representations by Back-Propagating Errors. *Nature*, [S.l.], v. 323, 1986. DOI https://doi.org/10.1038/323533a0 Disponível em: https://www.nature.com/articles/323533a0 Acesso em: 26 maio 2026.

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

SAMUEL, Arthur. Some Studies in Machine Learning Using the Game of Checkers. *IBM Journal of Research and Development*, v. 3, n. 3, p. 535-554, 1959. Disponível em: https://people.csail.mit.edu/brooks/idocs/Samuel.pdf Acesso em: 26 maio 2026.

SAMUELSON, Pamela. Allocating Ownership Rights in Computer-Generated Works. *University of Pittsburgh Law Review*, v. 47, 1986. Disponível em: https://www.law.berkeley.edu/wp-content/uploads/2024/01/Pam-Samuelson-Allocating-Ownership-Rights-in-Computer-Generated-Works.pdf Acesso em: 09 jun 2026

SAMUELSON, Pamela. Generative AI meets copyright: ongoing lawsuits could affect everyone who uses generative AI. *Science*, v. 381, n. 6654, p.158-161, 2023. DOI: 10.1126/science.adi0656 Disponível em: https://www.science.org/doi/10.1126/science.adi0656 Acesso em: 09 jun 2026

SCHILLER, Friedrich. *Cartas sobre a Educação Estética do Homem*. São Paulo: Herder, 1963.

SCHOPENHAUER, Arthur. *O mundo como vontade e representação*. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

SEARLE, John. Minds, Brains, and Programs. *The Behavioral and Brain Sciences*, Cambridge, v. 3, p. 417-457, 1980. Disponível em: https://zoo.cs.yale.edu/classes/cs458/materials/minds-brains-and-programs.pdf Acesso em: 06 jun 2026

SHELLEY, Mary. *Frankenstein*; or, The Modern Prometheus. London: Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones, 1818.

SOUZA, Allan Rocha de; SCHIRRU, Luca; LANA, Alice de Perdigão; RAMOS, Leon Queiroz. *Inteligência Artificial e Direitos Autorais: uma análise sobre a regulação no Brasil*. Instituto Brasileiro de Direitos Autorais, 2024. Disponível em: https://ibdautoral.org.br. Acesso em: 18 mai. 2026.

STANDAGE, Tom. *The Turk:* the life and times of the famous eighteenth-century chess-playing machine. New York: Walker & Company, 2002. Disponível em: https://archive.org/details/turklifetimesoff00stan Acessoe m: 26 maio 2026

TEPEDINO, Gustavo. *Temas de Direito Civil*. 4. ed. Rio de Janeiro: Renovar, 2008.

TEPEDINO, Gustavo; BARBOZA, Heloisa Helena; MORAES, Maria Celina Bodin de. *Código Civil Interpretado Conforme a Constituição da República*. Rio de Janeiro: Renovar, 2004.

TURING, Alan. On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem. *Proceedings of the London Mathematical Society*, s2-42, n. 1, 1936. DOI https://doi.org/10.1112/plms/s2-42.1.230 Disponível em: https://londmathsoc.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1112/plms/s2-42.1.230 Acesso em: 26 maio 2026.

TURING, Alan. Computing Machinery and Intelligence. *Mind*, v. 59, n. 236, 1950. DOI https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433 Disponível em: https://academic.oup.com/mind/article/LIX/236/433/986238 Acesso em: 26 maio 2026.

UNESCO. *Recomendação sobre a Ética da Inteligência Artificial*. Paris: UNESCO, 2021. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137_por Acesso em: 09 jun. 2026.

UNITED KINGDOM. *Statute of Anne*. 8 Anne, c. 19/c.21 An act for the encouragement of learning, by vesting the copies of printed books in the authors or purchasers of such copies, during the times therein mentioned. [*S.l.*]: [*S.n.*],1710. Disponível em: https://statutes.org.uk/site/the-statutes/eighteenth-century/1710-8-anne-c-19-c-21-the-statute-of-anne/. Acesso em 06 jun 2026.

UNITED KINGDOM. *Copyright, Designs and Patents Act 1988*. Chapter 48. Londres, 15 nov. 1988. Disponível em: https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48. Acesso em 06 jun 2026.

UNITED STATES OF AMERICA. *Constitution of the United States of America*, 1787. Disponível em: https://constitution.congress.gov/browse/article-1/section-8/clause-8/. Acesso em 06 jun 2026. (tradução nossa).

UNITED STATES OF AMERICA. *Copyright Act of 1976*. Pub. L. 94-553, 90 Stat. 2541. 17 U.S.C. § 102(a). Washington, D.C., 19 out. 1976. Disponível em: https://www.law.cornell.edu/uscode/text/17/102. Acesso em 06 jun 2026. (tradução nossa).

UNITED STATES OF AMERICA. Court of Appeals for the District of Columbia Circuit. *Thaler*

v. Perlmutter. No. 23-5233. Relatora: Judge Patricia Millett. Washington, D.C., 18 mar. 2025. Disponível em: https://media.cadc.uscourts.gov/opinions/docs/2025/03/23-5233.pdf. Acesso em 06 jun 2026.

UNITED STATES OF AMERICA. District Court for the District of Columbia. *Thaler v. Perlmutter*. 687 F. Supp. 3d 140. Relatora: Judge Beryl A. Howell. Washington, D.C., 18 ago. 2023. p. 146. Disponível em: https://caselaw.findlaw.com/court/us-dis-crt-dis-col/114916944.html. Acesso em 06 jun 2026. (tradução nossa).

U.S. COPYRIGHT OFFICE. *Letter re: Zarya of the Dawn* (Registration # VAu001480196). Washington, D.C.: U.S. Copyright Office, 21 fev. 2023. Correspondence ID: 1-5GB561K. Assinada por Robert J. Kasunic, Associate Register of Copyrights. Disponível em: https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf. Acesso em 06 jun 2026.

UNITED STATES OF AMERICA. Supreme Court. *Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony*. 111 U.S. 53. Relator: Justice Samuel Freeman Miller. Washington, D.C., 17 mar. 1884. Disponível em: https://supreme.justia.com/cases/federal/us/111/53/. Acesso em 06 jun 2026.

UNITED STATES OF AMERICA. Supreme Court. *Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Co.*, 499 U.S. 340. Washington, DC: U.S.Supreme Court, 1991. Disponível em https://supreme.justia.com/cases/federal/us/499/340/. Acesso em 06 jun 2026.

U.S. COPYRIGHT OFFICE. *Compendium of U.S. Copyright Office Practices*. 3. ed. Washington: U.S. Copyright Office, 2021. Disponível em: https://www.copyright.gov/comp3/ Acesso em: 09 jun 2026

U.S. COPYRIGHT OFFICE. *Copyright and Artificial Intelligence, Part 1:* Digital Replicas. Washington, D.C.: U.S. Copyright Office, 31 jul. 2024. Disponível em: https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-1-Digital-Replicas-Report.pdf. Acesso em 06 jun 2026.

U.S. COPYRIGHT OFFICE. *Copyright and Artificial Intelligence, Part 2: Copyrightability*. Washington, D.C., 29 jan. 2025. Disponível em: https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf. Acesso em 06 jun 2026.

U.S. COPYRIGHT OFFICE. *Copyright registration guidance*: works containing material generated by artificial intelligence. *Federal Register*, v. 88, n. 51, mar. 2023. Disponível em: https://www.copyright.gov/ai/ai_policy_guidance.pdf Acesso em: 09 jun 2026

VASWANI, Ashish; SHAZEER, Noam; PARMAR, Niki; USZKOREIT, Jakob; JONES, Llion; GOMEZ, Aidan N.; KAISER, Lukasz; POLOSUKHIN, Illia. Attention is all you need. *arXiv,* [S.l.], ago 2023. DOI https://doi.org/10.48550/arXiv.1706.03762 Disponível em: https://arxiv.org/pdf/1706.03762 Acesso em: 26 maio 2026

WORLD INTELLECTUAL PROPERTY ORGANIZATION (WIPO). *Revised Issues Paper on Intellectual Property Policy and Artificial Intelligence*. WIPO/IP/AI/2/GE/20/1 REV. Genebra: OMPI, 2020. Disponível em: https://www.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_ip_ai_2_ge_20/wipo_ip_ai_2_ge_20_1_rev.pdf Acesso em: 09 jun. 2026

WORLD TRADE ORGANIZATION. *Agreement on trade-related aspects of intellectual property rights*

(TRIPS). Marrakesh, 15 abr. 1994. Disponível em: https://www.wto.org/english/docs_e/legal_e/27-trips_01_e.htm. Acesso em 06 jun 2026

WRITERS GUILD OF AMERICA. *2023 WGA MBA — Summary of Agreement*. Los Angeles: WGA, set. 2023. Disponível em: https://www.wgacontract2023.org. Acesso em: 18 maio 2026.

WRITERS GUILD OF AMERICA NEGOTIATING COMMITTEE. [correspondência] *WGA on Strike:* Our negotiation with the studios and streamers has failed to reach an agreement. We are on strike. [S.l.]**,** 1 maio 2023. 1 carta. Disponível em: https://www.wgacontract2023.org/announcements/wga-on-strike. Acesso em: 26 maio 2026.