

**14º Fórum da Internet no Brasil - Curitiba (PR)**

**Relatório final - Workshop**

**Título: Inteligência Artificial, Arte e Direitos Autorais**

Temas: ISCI - Direitos sociais, econômicos e culturais| ISCI – Futuro do trabalho|  
NTIA -Inteligência Artificial|

**I. PROPONENTES E CO-PROPONENTES**

**Proponente:** Caroline Magalhães dos Santos / Terceiro Setor / Nordeste

**Co-proponente:** Igor José da Silva Araújo / Comunidade Científica e Tecnológica / Nordeste

**II. PALESTRANTES, MODERADOR(A) E RELATOR(A)**

Palestrantes:

***Anderson Paulo de Oliveira Nascimento (Sang)***

Setor: Terceiro Setor

Organização: Science Studio

Descrição: Artista de Arte Híbrida e embaixador e coordenador do Science Studio, Sang tem influências estéticas e poéticas que utilizam da carga visual, física e poética utilizando da mescla entre recursos convencionais e digitais. No Studio - espaço híbrido de arte - combina experiências virtuais e físicas por meio do uso de tecnologia, realidade virtual e aumentada, Inteligência Artificial e NFTs.

***Gabriel Medeiros Chati***

Setor: Governamental

Organização: Secretaria de Economia Criativa e Fomento Cultural - Ministério da Cultura (MinC)

Descrição: Membro da Secretaria de Economia Criativa e Fomento Cultural do Ministério da Cultura e professor do Bacharelado em Produção e Política Cultural na UNIPAMPA, Gabriel é doutor em Ciência Política pela UFPel e mestre em Patrimônio Cultural e Sociedade pela Univille, além de Consultor Ad Hoc Senior do FAC/DF e avaliador do Fundo Municipal de Incentivo à Cultura de Joinville/SC.

***Leuziene Aparecida Lopes***

Setor: Comunidade Científica e Tecnológica

Organização: Universidade Federal de Rondônia

Descrição: Formada em Comunicação Social/Jornalismo pela Universidade Federal de Rondônia/UNIR. É fotojornalista com ênfase nas pautas dos direitos humanos, abrindo caminhos na produção de cinema documental. Cursando pós-graduação lato sensu em Gênero e Diversidade na Escola (EGDE)/UNIR, e membra pesquisadora do Coletivo de Pesquisa e Ativismo de Rondônia estado e Sociedade/C-PARTE. Foi contemplada com o Edital Exposição Urbana de Fotografia, realizada pela CÁRITAS junto à OIM.

***Nancy Caigawa***

Setor: Empresarial

Organização: Kasznar Leonardos Propriedade Intelectual

Descrição: Advogada, Nancy é agente de Propriedade Industrial com MBA em Gestão de Inovação, Tecnologia e Informação pela FIA. Possui pós-graduação em Direito Empresarial pela PUC-SP; graduação em Direito pela USP, e é Vice-Presidente da Comissão de Propriedade Intelectual da OAB/SP (2022-2024), além de sócia do escritório Kasznar Leonardos Advogados.

Moderadora:

***Caroline Magalhães dos Santos***

Setor: Terceiro Setor

Organização: UNICEF Brasil

Descrição: Caroline é comunicóloga graduada pela Universidade Federal da Bahia (UFBA) e pós-graduada em Comunicação Empresarial Transmídia pela ESPM. Atualmente, é Advocacy Assistant no UNICEF Brasil, onde apoia as estratégias de incidência política da instituição. Escritora amadora, leitora voraz e aspirante à criativa, Caroline foi criadora do projeto de jornalismo e educação política para adolescentes Primeiro Voto (@primeirovoto). Seu foco é usar da comunicação em prol das juventudes, da cidadania e da igualdade de gênero e raça.

Relator:

***Igor José da Silva Araújo***

Setor: Comunidade Científica e Tecnológica

Organização: UNIRIOS Descrição: Graduando em Direito pelo Centro Universitário do Rio São Francisco - UNIRIOS. Estagiário no Ministério Público de Pernambuco. Ativista e Liderança Jovem na Governança da Internet. Global Youth Ambassador na ONG TheirWorld. Participante do Programa Youth 2022. Monitor Técnico na SECAP. Já expôs diversos painéis nos principais fóruns de Governança da Internet do Mundo.

### **III. OBJETIVOS E RESULTADOS (PROPOSTOS E ATINGIDOS)**

O painel tinha como objetivo principal gerar um debate em torno das implicações criativas, morais e legais do uso da inteligência artificial na produção de arte e cultura, construindo consensos em torno dos possíveis usos e desusos desta tecnologia por artistas brasileiros. Outros objetivos eram apresentar os impactos presentes ou futuros do 'boom' dos geradores de arte visual para a economia criativa do país; assim como seus possíveis impactos para a democratização da arte e da cultura para as populações brasileiras; e incentivar o debate em torno das possíveis adaptações necessárias na legislação de direitos autorais diante deste cenário. Assim, além destes conteúdos, o painel também buscou discutir temas como democratização da arte e da cultura na Internet, arte digital, *AI generated art*, autoria e criatividade, apropriação e uso significativo de tecnologias, uso artístico da Internet e multiculturalismo no ambiente digital.

O painel "Inteligência Artificial, Arte e Direitos Autorais" alcançou com sucesso seus objetivos, promovendo um debate inclusivo e robusto sobre as implicações criativas, morais e legais do uso da inteligência artificial na produção de arte. A participação ativa dos palestrantes e da audiência, tanto presencial quanto remota, contribuiu para uma discussão rica e diversificada,

destacando as vantagens e desafios enfrentados pelos artistas independentes em um mercado cada vez mais influenciado pela tecnologia. A análise dos impactos atuais e potenciais dos geradores de arte visual para a economia criativa do Brasil foi um dos pontos centrais discutidos, abordando como essas ferramentas podem tanto facilitar quanto dificultar o acesso à arte e à cultura para diferentes segmentos da população brasileira. O painel também debateu a necessidade de adaptar a legislação de direitos autorais para refletir as novas realidades trazidas pela IA na criação artística, com sugestões e propostas que fornecem uma base para futuras discussões legislativas. Temas como autoria, criatividade, apropriação de tecnologias e multiculturalismo no ambiente digital foram explorados com sucesso, enriquecendo a compreensão desses tópicos complexos. Utilizando ferramentas interativas como *Mentimeter* e chat ao vivo, o painel incentivou a participação ativa dos participantes, culminando na criação de uma peça de arte por uma plataforma de inteligência artificial, simbolizando a interseção entre tecnologia e criatividade discutida durante o evento.

#### **IV. JUSTIFICATIVA EM RELAÇÃO À GOVERNANÇA DA INTERNET**

O workshop apresentou um debate sobre as implicações éticas, legais e práticas do uso de uma tecnologia emergente, com o potencial de gerar mudanças consideráveis para a economia criativa (e outros setores), impactando diretamente pessoas e comunidades. Assim sendo, pôde embasar novos estudos e análises sobre o tema; inspirar legisladores e a própria iniciativa privada a proporem regulações no uso da inteligência artificial (um processo já em curso diante do avanço desta tecnologia, mas que pode e deve ser regionalizado para o contexto brasileiro); promover o debate sobre as regulações e regulamentações propostas e implementadas; e apoiar aos mais impactados pelo uso da inteligência artificial para produção de arte com as ferramentas para seu uso significativo, seja como ‘oposição’ ou como uso criativo destas plataformas. Vale ressaltar que esta culminância de conhecimentos também permitiu a inclusão de mais atores e grupos no debate sobre governança da Internet: àqueles ligados à arte e à economia criativa, setor pobremente representado nos últimos anos em outros eventos e debates sobre a governança da Internet no Brasil.

#### **V. METODOLOGIA E FORMAS DE PARTICIPAÇÃO**

O workshop foi estruturado em torno de uma metodologia que buscava engajar tanto os participantes presenciais quanto os virtuais de maneira interativa e reflexiva sobre os temas de arte, inteligência artificial e direitos autorais. O evento iniciou com a música "Computadores Fazem Arte", de Chico Science e Nação Zumbi, criando um ambiente propício para o diálogo e a reflexão a respeito do tema. A introdução teve aproximadamente 5 minutos, seguida pela explicação da moderação sobre as possibilidades de participação e interação, incluindo o uso de um QR code em cada slide, que direcionava os participantes para o aplicativo *Mentimeter*.

Os palestrantes foram divididos em dois grupos distintos: os primeiros, Anderson Sang e Leuziene, apresentaram suas perspectivas criativas e artísticas sobre o tema. Cada um teve 10 minutos para compartilhar suas ideias e experiências, seguidos por uma pergunta específica da

moderação. Os segundos palestrantes, Nancy Ferreira e Gabriel Chati, trouxeram uma abordagem mais técnica, acadêmica e legal, também respondendo a perguntas direcionadas.

Após as apresentações individuais, a moderação conduziu uma pergunta geral para todos os palestrantes, permitindo que compartilhassem suas visões e interagissem entre si sobre os temas discutidos. Em seguida, o espaço foi aberto para perguntas e comentários da audiência, tanto presencial quanto virtual, promovendo um diálogo mais amplo e inclusivo.

Ao final do workshop, houve a culminância das exposições dos palestrantes e a produção de uma imagem por uma ferramenta de inteligência artificial a partir das duas palavras mais utilizadas pela audiência na plataforma *Mentimeter* (“Criatividade” e “plágio”), demonstrando na prática como essas tecnologias podem ser aplicadas e seus impactos no campo artístico e legal. O evento foi encerrado com reflexões finais e agradecimentos, consolidando um espaço de debate enriquecedor e provocativo sobre as interseções entre arte, tecnologia e direitos autorais.

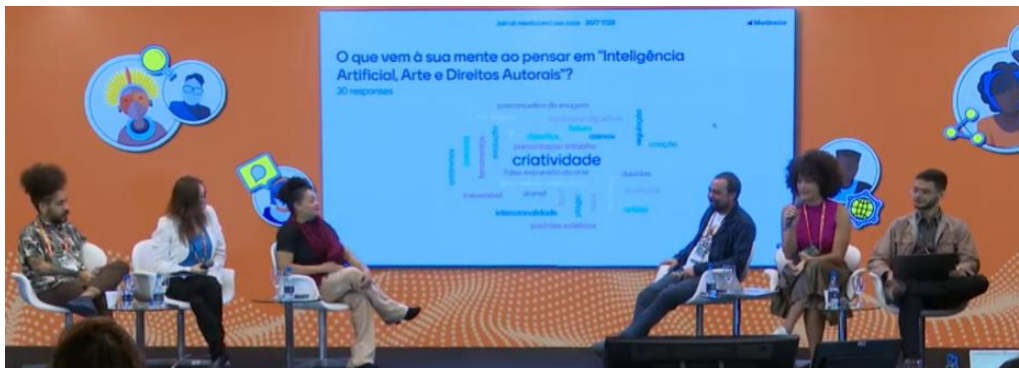


Imagem da dinâmica simultânea realizada através da plataforma “Mentimeter”



Imagem da dinâmica produzida por intermédio da ferramenta de IA generativa “DreamStudio”

## VI. SÍNTESE DOS DEBATES

Segue tabela com as especificações dos debates que ocorreram durante o painel.

TIPO DE MANIFESTAÇÃO	CONTEÚDO	CONSENSO OU DISSENSO	PONTOS A APROFUNDAR
Posicionamento – Anderson Sang	Impacto da IA no campo artístico e cultural; Críticas à falta de regulamentação adequada dos algoritmos e tecnologias; Interesses econômicos das grandes corporações; Impacto ambiental das tecnologias; Uso de NFTs, blockchain, metaverso e decolonialidade no contexto do Studio; e Experiência em residências e colaborações internacionais.	Dissensos: Preocupações sobre o impacto ambiental da expansão da IA; IA não pode produzir arte autonomamente; Consenso: IA está transformando o processo artístico e cultural, oferecendo novas ferramentas e possibilidades, especialmente através de plataformas digitais e tecnologias como NFTs e blockchain.	Regulamentação ética e cultural das tecnologias emergentes no campo da arte.
Posicionamento – Leuziene Lopes	Representação da região amazônica através de questões ambientais e agrárias; Diferença entre arte produzida por humanos e por inteligência artificial; Relação empática com comunidades e temas.	Consenso Geral	Impacto educativo e social da arte produzida por humanos <i>versus</i> por IA.
Posicionamento - Nancy Caigawa	Complexidade legal da autoria das obras geradas por IA; Necessidade de ajustar ou criar novas leis de direitos autorais para abranger criações de IA;	Todos os participantes concordaram que existem desafios éticos e legais complexos	Implicações éticas e legais da atribuição de autoria em obras de IA.

	Impacto da falta de clareza legal internacionalmente; Exemplos de casos judiciais em curso.	associados ao uso da IA na criação artística, especialmente em relação a direitos autorais, propriedade intelectual e inclusão cultural.	
Posicionamento - Gabriel Chati	Impactos das tecnologias emergentes sobre artistas brasileiros, mercado de arte e cultura no Brasil; Desigualdades, segurança laboral e formalidade de emprego no setor cultural; Reflexão filosófica sobre reprodução das obras de arte e seu papel na educação e experiência estética humana.	Consenso Geral	Transformações tecnológicas e futuro do trabalho criativo.

## VII. SESSÃO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS

A primeira rodada de pergunta contou com duas perguntas:

**Wilson Guilherme**, pesquisadora pelo Iris e coordenadora do coletivo C-Partes, fez dois questionamentos:

Para Anderson Sang, ela questionou sobre o racismo ambiental e como a produção de arte baseada em inteligência artificial pode contribuir para a destruição ambiental. Isso ecoou discussões anteriores sobre o impacto dos *data centers* e a exploração de recursos naturais necessários para suportar essas tecnologias emergentes.

Para Leuziene Lopes, Wilson levantou a questão da sub-representação nas plataformas digitais e como isso afeta artistas e criadores das regiões Norte e de comunidades vulneráveis. Ela destacou a dificuldade de acesso à tecnologia e a preocupação com a falta de transparência nos algoritmos que dominam esses espaços, mencionando especificamente a OpenAI como exemplo.

Wilson enfatizou a importância de ampliar as vozes dessas comunidades para que possam não apenas participar, mas também influenciar o desenvolvimento e a governança das tecnologias como a inteligência artificial. Ela concluiu com um apelo à transparência e ao fortalecimento

dos direitos autorais, especialmente no contexto de como as obras são utilizadas e representadas por algoritmos sem o devido reconhecimento.

**Rudá**, artista que assina como Cyber Org, trouxe uma reflexão profunda sobre o impacto da inteligência artificial na construção da identidade e na representação de corpos trans e *queer*. Ele começou destacando o paralelo entre a revolução causada pela fotografia na arte e o atual advento da inteligência artificial generativa. Rudá enfatizou que, ao contrário da fotografia que era uma ferramenta neutra, as IAs são baseadas em uma lógica sistêmica que reproduz preconceitos como gordofobia, racismo, e LGBTfobia.

Ele ainda compartilhou suas experiências pessoais utilizando a IA para explorar a representação de corpos latinos e gordos, apontando limitações significativas devido aos padrões estéticos impostos pelos algoritmos. Rudá introduziu o conceito de "simpes", de Donna Haraway, para descrever a coautoria involuntária que sente ao trabalhar com essas tecnologias, onde suas intenções artísticas são frequentemente moldadas pelos preconceitos incorporados nos dados e nos programadores da IA.

Finalizou provocando uma discussão sobre a coautoria entre o artista, os dados utilizados para treinar as IAs e as pessoas que programam esses sistemas, e questionou como essa dinâmica pode ser mais equitativa e como os artistas podem influenciar mais diretamente as representações geradas por IA.

### **Respostas:**

**Anderson Sang** começou destacando a importância de considerar o consumo de energia e os impactos ambientais relacionados às tecnologias digitais, como os *data centers* e a blockchain. Anderson observou que, embora haja debates sobre esses temas, muitas vezes a ênfase está no aspecto econômico em vez das consequências ambientais mais amplas.

Ele trouxe à tona a necessidade de uma reflexão crítica sobre como a arte e a inteligência artificial podem impactar o meio ambiente e como as práticas artísticas podem ser mais conscientes e sustentáveis. Anderson também destacou a importância da diversidade e da representatividade nas discussões, mencionando como eventos como o FIB podem ser plataformas para amplificar vozes sub-representadas.

Além disso, Anderson enfatizou a cocriação como uma abordagem essencial na relação entre artistas e inteligência artificial. Ele mencionou a importância de questionar e desafiar as representações geradas por IA, sugerindo que essas tecnologias podem ser utilizadas não apenas para criar arte, mas também para explorar novas formas de expressão e crítica.

Por fim, Anderson ressaltou a necessidade de educação e engajamento contínuos com essas tecnologias emergentes, defendendo que a participação ativa pode ajudar a moldar um futuro mais ético e inclusivo para a arte digital e a inteligência artificial.

**Leuziene Lopes** começou destacando a questão ambiental relacionada ao uso de inteligência artificial, citando um estudo que revelou o alto consumo de água associado às buscas no GPT. Essa introdução levou-a a discutir como o debate sobre arte, inteligência artificial e direitos autorais vai além da produção artística, envolvendo também questões ambientais e impactos sociais diretos.

Ela enfatizou a importância de entender de onde vêm os recursos naturais necessários para sustentar a inteligência artificial, destacando a Amazônia como um exemplo crítico de território afetado pelos impactos dessas tecnologias. Leuziene sublinhou a necessidade de trazer essas comunidades afetadas para o centro das discussões sobre arte e tecnologia, sugerindo que os artistas têm um papel crucial em reconhecer e mitigar esses impactos.

Além disso, Leuziene compartilhou sua experiência pessoal como mulher negra da Amazônia, artista e jornalista, destacando as dificuldades enfrentadas por artistas e trabalhadores culturais do Norte em serem representados de forma justa e não estereotipada nos espaços culturais dominantes, geralmente pautados por um olhar eurocêntrico. Ela enfatizou a diversidade da Amazônia, não apenas indígena, mas também urbana e periférica, chamando atenção para a necessidade de uma representação mais ampla e inclusiva.

A segunda rodada constituiu por duas perguntas presenciais e uma remota:

Na intervenção de **Iná**, coordenadora do Internet Lab, primeiramente, destacou a provocação feita por Gabriel sobre a nomenclatura "inteligência artificial", sugerindo que talvez devesse ser chamada de "eficiência artificial", dada a ênfase no uso massivo de dados para respostas eficientes, embora não necessariamente inteligentes.

Em seguida, Iná mudou o foco para uma questão legal e ética. Ela mencionou a ação judicial da OpenAI contra o New York Times e perguntou aos painelistas, especialmente Leuziene, que é jornalista e artista, se há uma diferença significativa entre o uso e o licenciamento de inteligência artificial no jornalismo em comparação com a arte. Iná destacou a importância do jornalismo em relação ao interesse público e à relevância democrática, sugerindo que uma eventual regulação poderia ou deveria considerar essas distinções éticas.

**José Murilo**, do Instituto Brasileiro de Museus, trouxe uma reflexão provocativa durante o workshop. Ele inicialmente mencionou a referência feita por Gabriel sobre a "inteligência artificial", destacando como essa discussão já estava incorporada no título do painel. José também fez referência a uma fala de Serginho Amadeu sobre a apropriação do conceito de soberania pelas Big Tech, transformando tudo em "nuvens soberanas", questionando assim a perda de soberania alternativa.

Sua pergunta foi direcionada à Nancy Caigawa, que apresentou aspectos jurídicos durante o evento. Ele mencionou que o Copyright Office dos Estados Unidos em alguns casos se recusou a registrar resultados de IA, argumentando que não são "pessoas", o que os colocaria no



domínio público. José Murilo questionou se essa abordagem não seria uma solução viável para o campo cultural, sugerindo que ao tornar os resultados de IA de domínio público, haveria incentivos para maior transparência e acesso aberto aos modelos, sem o viés do lucro comercial.

Na terceira pergunta, **Patrícia Melo**, participante virtual, expressou preocupação com o risco de sufocamento da atividade criativa humana devido à interferência massiva das inteligências artificiais na estética e nas culturas locais. Ela pediu a opinião de todos os painelistas sobre esse tema específico, buscando entender como eles enxergam esse potencial impacto das IA na criatividade humana e na diversidade cultural.

### **Respostas:**

**Nancy Caigawa** respondeu discutindo sobre o entendimento do Copyright Office dos Estados Unidos em relação à registrabilidade de obras geradas por sistemas de Inteligência Artificial. Ela mencionou um caso específico de uma história em quadrinhos onde o M Journey foi utilizado para criar as imagens, mas o Copyright Office não reconheceu a coautoria da pessoa que solicitou o registro, destacando a complexidade de decidir sobre esses casos. Nancy enfatizou que nem todo uso de IA generativa resulta em uma criação autônoma do sistema, muitas vezes sendo uma colaboração entre humano e máquina.

**Anderson “Sang”** complementou a discussão abordando o uso de Inteligência Artificial (IA) no contexto das artes, especialmente no mercado de NFTs (tokens não fungíveis). Ele trouxe à tona a questão da identidade digital e como pessoas que trabalham com programação muitas vezes não se reconhecem como artistas tradicionais. Anderson comparou o uso de ferramentas digitais como Photoshop à utilização de IA generativa, destacando que ambos envolvem manipulação digital, mas de maneiras distintas. Ele também mencionou a proliferação massiva de imagens na publicidade e como a IA é empregada para adaptar comercialmente produtos e serviços, influenciando o mercado e o imaginário público. Anderson sugeriu que a linguagem usada para descrever a IA, como o termo "inteligência", pode moldar percepções e comportamentos, enfatizando a importância de questionar essas terminologias na adaptação cultural e social brasileira.

**Gabriel Chati** complementou a discussão trazendo uma reflexão ética sobre sua participação no painel e a dinâmica de complementaridade entre os participantes. Ele mencionou o debate conduzido por Miguel Nicolelis, destacando que a inteligência artificial não é nem "inteligente" nem "artificial" no sentido tradicional, pois ela reproduz e perpetua culturas, incluindo discriminações, sem consciência própria. Gabriel expressou um viés de pessimismo realista em relação aos impactos da tecnologia, comparando o entusiasmo em torno de novas tecnologias com a ilusão semelhante ao otimismo do século XIX em relação à máquina a vapor, que não resolveu problemas fundamentais como a luta entre capital e trabalho. Ele trouxe à tona a ideia de acumulação primitiva de dados como um paralelo contemporâneo à acumulação primitiva de capital do passado. Gabriel encerrou destacando a importância de reconhecer que, apesar das promessas tecnológicas, os desafios fundamentais permanecem, mas também

reconhecendo o avanço no potencial de discussão e reflexão possibilitado pela tecnologia atual.

**Nancy Caigawa** concluiu sua reflexão abordando a dicotomia fundamental nos direitos autorais entre ideia e expressão, especialmente quando aplicada a obras jornalísticas. Ela destacou que o conteúdo factual de um artigo jornalístico não é proprietário da empresa jornalística, mas sim a forma como é expresso por um jornalista específico, refletindo sua personalidade e interpretação. Essa distinção é crucial no direito autoral, onde a proteção se estende à expressão única de um dado público, não ao fato em si.

Nancy também respondeu à pergunta de Iná sobre a diferenciação no tratamento entre acesso ao conteúdo jornalístico e acesso a acervos de arte. Ela enfatizou que a principal divergência está no conteúdo, pois a proteção autoral se concentra na forma de expressão individual e personalizada que cada jornalista dá ao relatar os fatos. Essa perspectiva contrasta com o tratamento de obras de arte, onde a proteção muitas vezes se estende à própria ideia ou conceito expresso.

Por último, houve mais uma pergunta presencial:

**Mateus**, estudante, questionou sobre a possibilidade de a inteligência artificial auxiliar na valorização de bancos de dados antigos, como os mantidos pelo Internet Archive, que preservam históricos de sites e informações.

#### **Respostas:**

De maneira rápida, **Anderson Sang** destacou que a inteligência artificial pode certamente ajudar na valorização de bancos de dados antigos, como os mantidos pelo Internet Archive, mas enfatizou que isso depende de recursos e intenções claras. Ele mencionou que a preservação de dados e espaços de armazenamento é custosa, especialmente a longo prazo. Um exemplo atual que ele trouxe foi o fato de que o Oscar deste ano foi filmado em película, indicando uma preocupação com a preservação dos acervos físicos.

Na visão de Anderson, virtualizar e digitalizar acervos históricos é algo crucial para o futuro, e ele acredita que deveria ser uma prioridade. Ele destaca que o problema da preservação de dados antigos é um desafio significativo que precisa ser abordado com cuidado e planejamento para garantir que as informações sejam mantidas acessíveis e úteis ao longo do tempo.

