



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA
CONSELHO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO



O impacto do plágio por IA na classe artística: Consequências comerciais e legais

JOSÉ MARCOS FREITAS DE SALES JUNIOR

**MOSSORÓ
RN, 2025**



INTRODUÇÃO/JUSTIFICATIVA

A ascensão das IA generativas (como DALL-E, MidJourney e Stable Diffusion) tem revolucionado a produção de conteúdo visual, mas também gerado um intenso debate sobre plágio, direitos autorais e a desvalorização do trabalho artístico humano**. Empresas estão substituindo designers por ferramentas de IA para tarefas como ilustrações, logos e storyboards, reduzindo oportunidades de trabalho para artistas.

O problema central é que essas IAs são treinadas com milhões de obras artísticas sem autorização, muitas vezes replicando estilos e até assinaturas de criadores originais. Casos como o boicote no ArtStation e a remoção em massa de artes da DeviantArt após o lançamento do DreamUp mostram a resistência da classe artística contra essa exploração.

OBJETIVOS

GERAL:

Analisar como o plágio realizado por inteligências artificiais generativas afeta economicamente a classe artística e quais são os desafios legais envolvidos.

ESPECÍFICOS:

1. Mapear os principais casos de plágio por IA (ex.: inclusão de assinaturas em imagens geradas, uso não autorizado de obras no treinamento de modelos).
2. Avaliar o impacto comercial da IA generativa em profissões como ilustradores, designers e concept artists.
3. Investigar as respostas legais e protestos organizados por artistas (boicotes, processos judiciais, mudanças em plataformas como ArtStation e DeviantArt).
4. Propor alternativas regulatórias para equilibrar inovação tecnológica e proteção aos direitos autorais.

METODOLOGIA



Abordagem: Qualitativa e documental, com análise de casos e revisão bibliográfica.

Análise de Casos:

Estudo de imagens geradas por IA que plagiaram artistas.

Impacto em plataformas como ArtStation, DeviantArt e Adobe Stock.

Entrevistas (ou análise de depoimentos) de artistas afetados.

Análise Legal:

Comparação entre leis de direitos autorais tradicionais e lacunas na regulamentação de IA.

Estudo de propostas legislativas (ex.: EUA, UE e Brasil).

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

Identificar os setores mais afetados (ilustração digital, design gráfico, concept art).

Documentar estratégias de resistência (boicotes, remoção de portfólios online).

Sugerir modelos de compensação (ex.: royalties para artistas cujas obras foram usadas no treinamento de IA).

Contribuir para o debate sobre regulamentação de IA generativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CUTRIM, Machado, Costa. Inteligência artificial e seus debates éticos: impactos negativos do uso indevido da IA na criação de arte. Revista de Estudos Multidisciplinares, São Luís, n. 3, v. 2, 2023.

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DO PROJETO

	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6
Mapear	X	X				



Avaliar	X	X				
Investigar	X	X				
Propor			X			
Abordar				X	X	
Resultado						X