



UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA

**Moda Digital e Direito da Propriedade
Intelectual**
Questões de Autoria na IA Generativa

Maria Beatriz Martins de Sousa e Silva Mota

Mestrado em Direito

Faculdade de Direito | Escola do Porto

2025



UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA

**Moda Digital e Direito da Propriedade
Intelectual**
Questões de Autoria na IA Generativa

Maria Beatriz Martins de Sousa e Silva Mota

Orientador: Professora Doutora Maria Victória Rocha

Mestrado em Direito

Faculdade de Direito | Escola do Porto

2025

Resumo

Com a presente dissertação pretendemos proceder à análise da questão da titularidade das peças de moda desenvolvidas com recurso a IA e analisar até que ponto os atuais regimes de direitos de autor oferecem proteção a moda gerada ou criada por IA.

Desejamos contribuir para o debate relativo à necessidade de uma nova regulação da Propriedade Intelectual através de uma análise comparativa dos quadros normativos da UE, de Portugal, dos EUA e do Reino Unido. Esta análise é complementada com uma revisão da doutrina e jurisprudência relevante no panorama dos direitos de autor, de modo a alcançar uma possível solução para a questão da Autoria nos casos de obras geradas por IA.

Palavras-chave: Moda Digital, Inteligência Artificial, Direitos de Autor, Direito de Propriedade Intelectual, Autoria, Criatividade

Abstract

This master's thesis aims to analyze the issue related to copyrights of fashion items developed using AI and analyze the extent to which current copyright laws offer protection to fashion generated or created by AI.

We intend to contribute to the debate regarding the need for new regulation of Intellectual Property through a comparative analysis of the regulatory frameworks of the European Union, Portugal, the US, and the United Kingdom. This analysis is complemented with a review of relevant doctrine and jurisprudence in the Copyright scenario, to reach a possible solution to the issue of Authorship in cases of works generated by AI.

Key words: Digital Fashion, Artificial Intelligence, Copyright, Intellectual Property Rights, Authorship, Creativity

Índice

Lista de Siglas e Abreviaturas	6
Introdução	8
1. <i>Análise do Quadro Jurídico Internacional</i>.....	9
1.1 União Europeia	9
1.2 Portugal	11
1.3 Estados Unidos.....	12
1.4 Reino Unido	14
1.5 Comparação e lacunas.....	17
2. <i>Direitos de Autor no contexto da Proteção das Obras</i>.....	17
2.1 Autoria e criatividade.....	20
2.2 Casos relevantes no contexto da proteção de Obras.....	23
2.2.1 Naruto v. Slater	24
2.2.2 Lindsay v. Wrecked & Abandoned Vessel R.M.S. Titanic	24
2.2.3 Cofemel – Sociedade de Vestuário SA v. G-Star Raw CV	26
2.2.4 The Next Rembrandt	27
2.2.5 A Single Piece of American Cheese.....	30
3. <i>Evolução da Moda Digital e do Papel da Inteligência Artificial</i>	31
3.1 Moda digital e IA	32
3.2 Inteligência Artificial como ferramenta de criação	35
4. <i>A Titularidade em Obras Criadas por IA na Moda – Autoria e Criatividade</i>	36
Conclusão	41
Referências Bibliográficas	44

Lista de Siglas e Abreviaturas

Ac. – Acórdão

AI – Artificial Intelligence

Art. – Artigo

CDADC – Código Do Direito De Autor E Dos Direitos Conexos

CDPA – Copyright, Designs and Patents Act

CE – Comunidade Europeia

Cfr. – Conforme

Cl. – Cláusula

DAMUD – Diretiva Relativa Aos Direitos De Autor E Direitos Conexos No Mercado Único Digital

DL – Decreto-Lei

DMCA – Digital Millennium Copyright Act

Ed. – Edição

EUA – Estados Unidos da América

FIT – Fashion Institute of Technology

IA – Inteligência Artificial

N.º – Número

P. – Página

PP. – Páginas

PETA – People for the Ethical Treatment of Animals

Proc. – Processo

RA – Realidade Aumentada

Reg. – Regulamento

STJ – Supremo Tribunal de Justiça

TJUE – Tribunal de Justiça da União Europeia

TRL – Tribunal da Relação de Lisboa

UE – União Europeia

US – United States

US Const. – United States Constitution

USC – United States Code

USCO – United States Copyright Office

V. – Versus

Vol. – Volume

Introdução

Nos últimos anos, a moda digital tem vindo a ganhar destaque na indústria da moda. Com o desenvolvimento cada vez mais acentuado de tecnologias como a Inteligência Artificial Generativa, a Realidade Aumentada, a Realidade Virtual e o Blockchain – em parte acelerado pelo contexto criado pela pandemia global de Covid-19¹ –, a indústria da moda viu-se obrigada a desenvolver novos produtos e a explorar diferentes formas e processos de criação e comercialização.

Estes novos mecanismos de criação, produção e consumo da moda impulsionaram a digitalização da indústria da moda e impediram, a certo nível, a crise causada pela pandemia global de Covid-19, pela necessidade de fechar lojas e fábricas e pela diminuição da necessidade da população em consumir moda face ao confinamento, mas também trouxeram novos desafios jurídicos.

Por um lado, estas inovações vieram revolucionar a indústria da moda, tornando possível a criação de peças de vestuário através de sistemas de IA, a sua materialização, por exemplo, através de impressão 3D ou a sua digitalização, nomeadamente através de tecnologias de RA. Atualmente, existem coleções completas de peças de roupa digital, que pode ser utilizada em videojogos²³, nas redes sociais⁴, etc.

Por outro lado, este avanço tecnológico levanta desafios jurídicos, nomeadamente no que toca à autoria e à proteção dos Direitos de Propriedade Intelectual das criações desenvolvidas com recurso à IA Generativa.

Na verdade, a moda digital tem vindo a desafiar as conceções tradicionais de criação e autoria, surgindo a necessidade de considerar a titularidade de criações de moda desenvolvidas nestes moldes: afinal, quem detém a propriedade das criações de moda geradas por ferramentas de IA Generativa, e como é que o Direito da Propriedade Intelectual regula esta questão? Como deve ser definida a autoria e propriedade quando ferramentas de IA geram peças de moda através da compilação de elementos de designs pré-existentes?

¹ROCHA, Maria Victória, *Fashion: From 3D Printing to Digital Fashion*, in Sharma A. (ed.), *Advances in 3D Printing*, IntechOpen, p. 5, disponível em ciencia.ucp.pt

²Vide as coleções de Gucci e Balenciaga para o videojogo Fortnite, ou a *Nikeland* no jogo Roblox, onde é possível não só adquirir peças digitais para os *avatars*, como também adquirir produtos físicos através de um redireccionamento para o website da Nike.

³ROCHA, Maria Victória, *Op. Cit.* p.8

⁴A título de exemplo, a plataforma DressX permite ao utilizador adquirir roupa virtual, que depois pode ser sobreposta em fotografias reais com recurso a ferramentas de IA e RA.

À medida que a moda digital se expande, torna-se evidente a necessidade de uma evolução do direito de Propriedade Intelectual que ofereça resposta aos novos desafios levantados pelas criações digitais.

Esta dissertação tem como objetivo analisar a questão da titularidade das peças de moda desenvolvidas com recurso a IA Generativa e analisar até que ponto os atuais regimes de Direitos de autor oferecem proteção a peças geradas ou criadas por IA.

Para tal, pretendemos contribuir para o debate relativo à necessidade de uma nova regulação da Propriedade Intelectual através de uma análise comparativa dos quadros normativos da UE – com destaque em Portugal –, dos EUA e do Reino Unido, complementada com uma revisão da doutrina e jurisprudência relevante no panorama dos Direitos de Autor, de modo a alcançar uma possível solução para a questão da Autoria nos casos de obras geradas por IA. Ressalva-se que, salvo indicação em contrário, os trechos citados e originalmente redigidos em língua estrangeira foram traduzidos pela autora desta dissertação.

1. Análise do Quadro Jurídico Internacional

Tal como acima referido, a moda digital está a revolucionar a indústria da moda, o que levanta desafios jurídicos, particularmente no que diz respeito à proteção de obras geradas por IA. Atualmente, não há um consenso global sobre o tratamento e regulação a dar a estas criações, o que cria incerteza jurídica, especialmente numa indústria que se pauta pela globalização⁵.

Neste contexto, o Direito da Propriedade Intelectual torna-se é fundamental, uma vez que são as suas normas que definem a titularidade e a proteção das criações. No panorama mundial, a rápida evolução da Moda Digital não foi acompanhada por uma evolução paralela da legislação aplicável, colocando os direitos sobre obras geradas por IA em risco e gerando disputas jurídicas. Adicionalmente, a falta de consenso entre as diferentes jurisdições dificulta a proteção internacional destas criações.

1.1 União Europeia

A UE apresenta um quadro normativo extenso e robusto no que toca à proteção dos direitos de autor e a dos designs industriais. No entanto, a regulamentação de criações geradas por IA apresenta lacunas significativas, visto que a legislação existente não regula a autoria de obras criadas sem intervenção humana.

⁵ROCHA, Maria Victória, *Moda e Impressão 3D: um novo paradigma?*, Revista Electrónica de Direito, 2018, n.º 3, vol. 17, p. 110, disponível em repositorio.ucp.pt

Em primeiro lugar, a Diretiva 2001/29/CE veio estabelecer o quadro normativo para a proteção dos direitos de autor na UE, procurando a “(...) harmonização das legislações dos Estados-Membros em matéria de direito de autor e direitos conexos (...)”⁶. Esta Diretiva veio adaptar a legislação existente em matéria de direitos de autor e direitos conexos aos desenvolvimentos tecnológicos que se verificaram na altura, nomeadamente o surgimento da internet⁷. Contudo, não acompanha a rápida evolução subsequente⁸, apresentando lacunas relativamente à proteção necessária nos dias de hoje, como por exemplo a proteção das obras geradas por IA.

Nesse sentido, surge a Diretiva (EU) 2019/790, de 17 de abril de 2019, que vem introduzir novas regras para a proteção de criações digitais, incluindo a prospeção de dados e a utilização de ferramentas digitais. Esta Diretiva, embora relevante para o contexto da IA não vem esclarecer como proteger obras geradas a partir de prospeção de dados realizada por IA, permanecendo a lacuna neste aspeto.

Noutra vertente, a Diretiva 97/71/CE, que regula a proteção jurídica dos desenhos e modelos, é particularmente interessante para a IA, na medida em que oferece proteção a designs que cumpram certos requisitos de novidade e individualidade. Nessa sequência, surge o Reg. (UE) 2024/2822, de 23 de outubro de 2024, que se torna aplicável a 1 de maio de 2025 e moderniza a regulação dos desenhos ou modelos comunitários. Este Regulamento trouxe inovações no que toca à regulação de produtos digitais e aborda alguns dos desafios levantados pela tecnologia, referindo, inclusivamente que permitindo que os titulares de direitos se oponham a cópias não autorizadas das suas criações⁹. No entanto, mais uma vez, permanece a lacuna a nível da autoria dos designs gerados por IA.

Da mesma forma, a Diretiva 96/9/CE vem regular a proteção de bases de dados que envolvam um investimento substancial para a sua criação, mas não há uma aplicabilidade direta entre esta Diretiva e a proteção das obras criadas por IA.

No contexto atual, importa referir o *Data Act* e o *AI Act*, que vêm apresentar uma evolução positiva no sentido de proteção das bases de dados, mas sem abordar a questão da proteção das obras criadas por IA.

⁶Diretiva 2001/29/CE, de 22 de maio de 2001

⁷SILVA, Nuno Sousa e, *Uma introdução ao Direito de Autor Europeu*, Revista da Ordem dos Advogados, 2013, p.1357, disponível em portal.oa.pt

⁸PARLAMENTO EUROPEU, *Propriedade intelectual, industrial e comercial (Ficha Temática 5.2.2)*, Publicações da União Europeia, Luxemburgo, 2023, p.3, disponível em www.europarl.europa.eu

⁹Reg. (UE) 2024/2822, de 23 de outubro de 2024

Por um lado, o *Data Act – Reg. (UE) 2023/2854* –, que entrará em vigor a 12 de setembro de 2025 com uma programação de implementação progressiva até 2027, vem harmonizar as regras relativas ao acesso equitativo aos dados e a sua utilização¹⁰. Para esse efeito, é definido um conjunto de medidas, tanto para consumidores como para prestadores, das quais se destaca o direito do utilizador de um dispositivo inteligente em aceder aos dados gerados por esse dispositivo¹¹.

Por outro lado, o *AI Act – Reg. (UE) 2024/1689* –, que entrou em vigor a 1 de agosto de 2024 com uma programação de implementação progressiva até 2027, vem propor um conjunto de medidas que visam promover a confiança na utilização da IA¹². Para esse efeito, é definida uma categorização dos sistemas de IA pelo risco que representam e é determinada uma proibição da IA que se enquadrar no “risco inaceitável”.

Igualmente, os artigos 52.º e 53.º do *AI Act*, vêm exigir a transparência na utilização da IA, isto é, os sistemas de IA generativa terão de identificar claramente que os conteúdos são criados por IA e, os prestadores de IA terão de agir com respeito pelos direitos de autor, implementando políticas que permitam o cumprimento da Diretiva (EU) 2019/790, de 17 de abril de 2019, e desenvolvendo tecnologias que identifiquem os conteúdos protegidos¹³. Os prestadores de AI devem também divulgar um resumo público dos dados de treino¹⁴.

Noutra vertente, na UE, a jurisprudência sobre questões de propriedade intelectual relacionadas com IA ainda é escassa, especialmente no setor da moda. A rápida evolução das indústrias no sentido de se adaptarem à IA e a complexidade legal da questão da autoria de obras criadas por IA têm levantado desafios significativos para os legisladores e tribunais. A falta de jurisprudência na UE, não significa, contudo, a falta de litígios, como veremos adiante. Esta escassez reflete a incerteza e a complexidade do tema, que se manterá até que a UE consiga chegar a um consenso em relação à legislação a ser aplicada à IA.

1.2 Portugal

Em Portugal, tal como na UE, a problemática dos direitos de autor relacionados com obras geradas por IA é um tema emergente¹⁵, mas ainda sem regulação específica. À

¹⁰Reg. (UE) 2023/2854, de 13 de dezembro de 2023

¹¹Artigo 3.º, n.º 2, c) *Reg. (UE) 2023/2854 Op. Cit*

¹²COMISSÃO EUROPEIA, *Quadro Regulatório para a Inteligência Artificial*, Estratégia Digital da UE, 2021, disponível em digital-strategy.ec.europa.eu

¹³*Idem, Ibidem*

¹⁴*Idem, Ibidem*

¹⁵VIEIRA, José Alberto, *Inteligência Artificial e Direito de Autor*, in ROCHA, Manuel Lopes et al., *Inteligência Artificial & Direito*, 2.ª ed., Coimbra, Almedina, 2022, p. 126

semelhança da legislação da UE (em que Portugal se insere), a jurisprudência e legislação em matéria de direitos de autor não foi ainda adaptada para lidar com os desafios colocados pela IA, o que tem causado divergências doutrinárias e incerteza jurídica.

A nível de direitos de autor, Portugal aprovou, com o DL n.º 63/85, o CDADC, que veio substituir o antigo Código do Direito de Autor e atualizar a legislação portuguesa nesta matéria, transpondo a legislação comunitária subjacente.

Em consonância com a UE, não há jurisprudência relevante no que toca a IA e Direitos de Autor, pelo que a incerteza jurídica se manterá até que surja alguma regulamentação a nível europeu, ou até que algum caso chegue aos Tribunais Portugueses, forçando a integração de lacunas.

1.3 Estados Unidos

Os EUA pautam-se por um quadro normativo complexo, que está em constante evolução face às conjecturas globais e à jurisprudência que vai surgindo sobre cada matéria. No entanto, embora os EUA apresentem soluções de proteção a nível de direitos de autor, a regulamentação das obras criadas por IA continua a ser uma lacuna deste sistema normativo. Tal como na UE, este cenário tem levado a dúvidas sobre a proteção deste tipo de obras e a um aumento das disputas jurídicas neste âmbito.

O sistema de direitos de autor anglo-saxónico, conforme se aprofundará adiante, tem uma vertente mais pragmática que o sistema continental e pauta-se por uma forte incisão na proteção do investimento¹⁶.

De facto, a proteção dos direitos de autor nos Estados Unidos tem a sua base na U.S. Const. art.I, §8, cl.8, que concede ao Congresso o poder de "promover o progresso da ciência e das artes úteis, garantindo, por tempo limitado, a autores e inventores o direito exclusivo sobre os seus respetivos escritos e descobertas."¹⁷. Esta disposição legal sublinha o objetivo da lei de direitos de autor anglo-saxónica: recompensar os criadores pelo seu trabalho e, simultaneamente, proteger o investimento¹⁸.

O *Copyright Act* de 1976 estabelece os requisitos para a proteção de obras, os direitos exclusivos que essa proteção confere, bem como as respetivas exceções e limitações aplicáveis.

Desde logo, nos termos do 17 USC §102(a), deve ser original e fixada num meio de

¹⁶ROCHA, Maria Victória, *Contributos para Delimitação da "Originalidade" como Requisito de Protecção da Obra pelo Direito de Autor*, in ARS IVDICANDI – Estudos em Homenagem ao Prof. Doutor António Castanheira Neves, Vol. II - Direito Privado, Coimbra, Coimbra Editora, 2008, p. 3, disponível em www.academia.edu

¹⁷U.S. Const. art.I, §8, cl.8

¹⁸ROCHA, Maria Victória, *Op. Cit.*, p.3

expressão tangível. A proteção é automática e inicia-se no momento da criação, conforme refere o 17 USC. §302(a), embora o registo no USCO, que é facultativo, ofereça benefícios adicionais, nos conforme explicito no 17 USC §§408(a), 411(a), e 412. O USCO é a entidade responsável pelo registo das obras protegidas por direitos de autor e, ao mesmo tempo, desempenha um papel consultivo, sendo responsável pela emissão de pareceres sobre questões controversas, como, por exemplo, a proteção de obras geradas por IA.

Neste contexto, os titulares de direitos de autor nos EUA gozam de um conjunto de direitos exclusivos, que incluem, entre outros, direitos de reprodução, de criação de obras derivadas, de distribuição, etc., conforme refere o 17 USC §106. No entanto, estes direitos não são absolutos, prevendo o 17 USC §§107-122 a utilização de obras protegidas pelos direitos de autor, sem autorização, nomeadamente em casos de *fair use*, cópias para bibliotecas, exposições para fins educacionais e casos de licenças compulsórias.

Noutra vertente, a DMCA marcou a adaptação dos direitos de autor anglo-saxónicos à era digital e surge como um equilíbrio entre a proteção dos direitos de autor e a necessidade de liberdade na era digital. Veio proibir o contorno de medidas de proteção e controlo tecnológico de acesso a obras protegidas, como por exemplo sistemas de criptografia ou de bloqueio de cópias. Da mesma forma, veio criar um regime de proteção, através do qual, mediante uma notificação – *Takedown Notice* – pode ser exigido de uma plataforma que exiba conteúdo protegido por direitos de autor a sua retirada sem qualquer consequência, desde que efetivamente retire o conteúdo e não haja tido conhecimento da infração. Este regime acaba por proteger os prestadores de serviços de internet de responsabilidade por infrações de direitos de autor cometidas pelos utilizadores, mas, ao mesmo tempo, garante o respeito dos direitos de autor por esses prestadores de serviços.

No sistema de direitos de autor dos EUA, há uma variação do tempo de proteção das obras em função da data em que foram criadas. De facto, uma obra que tenha sido criada em data igual ou posterior a 1 de janeiro de 1978 terá, nos termos do 17 USC §302, uma proteção correspondente à vida do autor, acrescida de 70 anos¹⁹. No caso de obras anónimas ou criadas por entidades corporativas, a proteção estende-se por 95 anos a partir da publicação ou 120 anos a partir da criação, o que ocorrer primeiro. Já para obras criadas antes de 1 de janeiro de 1978, a duração da proteção varia consoante a sua publicação e natureza, conforme estabelecido nos artigos 17 USC §§302-304. Por um lado, o §303 garante proteção mínima para estas obras até 31 de dezembro de 2002, podendo esta proteção estender-se até 2047 se as

¹⁹17 USC §302

obras forem publicadas até ao final de 2002²⁰. Já no caso das obras publicadas antes de 1978, determina o §304, que há uma proteção máxima de 95 anos a partir da data de publicação.

Neste enquadramento, e relativamente à IA, importa referir a importância do caso *Thaler v. Copyright Office*, no qual o Tribunal esclareceu que apenas obras criadas por seres humanos são elegíveis para proteção de direitos de autor.

O caso surgiu quando o USCO recusou o pedido de Thaler²¹ para registar uma obra de arte criada por um sistema de IA chamado DABUS. A obra em questão, intitulada *A Recent Entrance to Paradise*²², foi sujeita a um pedido de registo de *copyright* por Thaler em 2018, que listava o próprio sistema de IA como único autor, mas Thaler como titular da obra²³. Quando questionado, Thaler confirmou que o pedido tinha sido corretamente realizado e que “a presente submissão não tem a autoria humana tradicional – foi autonomamente gerada por IA.”²⁴. O pedido foi rejeitado pelo USCO, alegando que a lei de direitos de autor americana exige autoria humana. Seguindo o caso até à 2.ª instância, os Tribunais decidiram a favor do USCO, referindo que a lei de direitos de autor dos EUA tem, de facto, como requisito a autoria humana, conforme estabelece o 17 USC §102(a), e que, uma vez que a obra de Thaler foi criada por IA de forma automática, sem intervenção humana direta, não poderia ser protegida.

Este caso estabeleceu um precedente importante, clarificando a posição dos Tribunais dos EUA em relação a obras exclusivamente criadas com IA.

O quadro normativo dos EUA em matéria de direitos de autor é caracterizado por uma forte incidência na proteção do investimento do Autor²⁵ e atualmente exclui do âmbito da proteção por direitos de autor as obras geradas por IA, uma vez que se exige autoria humana. No entanto, a rápida evolução da tecnologia e o crescente uso de IA na criação de obras artísticas e literárias levantam questões complexas que poderão exigir uma revisão da legislação no futuro.

1.4 Reino Unido

Até 31 de janeiro de 2020, o Reino Unido pertencia à UE, o que significa que, graças ao princípio da harmonização legislativa e à semelhança de Portugal, o Reino Unido estava obrigado a seguir a legislação comunitária.

²⁰17 USC §303

²¹*Vide* decisão do USCO, disponível em www.copyright.gov

²²*Thaler v. Perlmutter*, Case 23-5233, disponível em media.cadc.uscourts.gov

²³*Idem*, *Ibidem*

²⁴*Idem*, p.7

²⁵ROCHA, Maria Victória, *Op. Cit.*, p.3

No entanto, após a sua saída da UE, o Reino Unido deixou de estar vinculado a estas diretivas, o que lhe permite adotar medidas que se diferenciem do atual quadro normativo comunitário.

O atual panorama de direitos de autor no Reino Unido está principalmente consagrado no CDPA, que estabelece as bases legais para a proteção de diferentes tipos de obra.

À semelhança da UE, os direitos de autor são automaticamente atribuídos ao criador de uma obra original e tangível, tal como refere o Art. 1.º do CDPA, e têm uma duração de 70 anos após a morte do autor, no caso de este ser conhecido²⁶, e de 70 anos a contar do fim do ano em que a obra foi criada ou, no caso de a obra ser publicada dentro desses 70 anos²⁷, a proteção “renova-se”, contando-se então 70 anos a partir do final do ano em que a obra foi publicada²⁸. No mesmo sentido, a proteção será de 70 anos no caso das obras cinematográficas ou gravações sonoras, contando-se após a sua divulgação pública²⁹.

Ao contrário da UE, o Reino Unido oferece proteção às obras criadas através de IA. De facto, o Art. 9.º, n.º3 CDPA estabelece que “No caso de uma obra literária, dramática, musical ou artística gerada por computador, considera-se autor a pessoa que realizou os arranjos necessários para a criação da obra”³⁰. Esta disposição normativa tem gerado questões jurídicas complexas no que toca à sua aplicação à IA.

Nesse sentido, importa referir a mais recente proposta legislativa do Reino Unido em matéria de IA, que vem justamente sugerir um novo regime para esta situação.

A Diretiva (UE) 2019/790, tinha de ser transposta pelos seus Estados Membros até ao dia 7 de junho de 2021³¹, altura em que o Reino Unido já não fazia parte da UE. Tal levou a que a Diretiva nunca tenha sido transposta pelo Reino Unido, o que levou a que a lei britânica não incluía a disposição que permite a mineração de textos e dados apenas sob certas condições e exige que os criadores dessas obras sejam compensados pelo seu uso. Em 2022, o Governo britânico ponderou a aplicação de uma solução diferente, através da qual as obras protegidas poderiam ser utilizadas para treinar sistemas de IA sem necessidade de autorização prévia pelo Autor da obra desde que a sua utilização fosse para fins de investigação científica ou inovação, mas face às críticas que surgiram na altura e às preocupações levantadas sobre o impacto desta medida na esfera jurídica do titular dos Direitos de Autor, o projeto foi adiado em março de

²⁶Art. 12.º, n.º2 CDPA

²⁷Art. 12.º, n.º3 a) e b) CDPA

²⁸Art. 12.º, n.º3 b) CDPA

²⁹Art. 13Aº e 13Bº CDPA

³⁰Art. 9.º, n.º3 CDPA

³¹Art. 26.º da Diretiva (UE) 2019/790

2023, mantendo-se o uso para fins não comerciais como a única exceção à proibição da utilização da mineração de dados³².

Atualmente, e face à importância dos setores artísticos e dos setores da IA na economia britânica, o Reino Unido pondera agora uma nova proposta relacionada com a mineração de dados com o objetivo de “Criar um quadro legal para os direitos de autor e a IA que recompense a criatividade humana, incentive a inovação, e garanta a segurança jurídica necessária para o crescimento sustentável de ambos os setores.”³³.

Estas novas propostas incluem uma exceção ao uso de obras protegidas que permitiria aos prestadores de IA usar obras protegidas por direitos de autor para treinar os seus sistemas de IA. No entanto, os criadores das obras terão mecanismos para bloquear esta utilização, sendo certo que se os titulares dos direitos de autor os restringirem, terá de ser negociada uma licença de uso e os prestadores de IA terão de pagar por esse mesmo uso. Ao mesmo tempo, esta proposta aproxima o sistema do regime em vigor na EU, introduzido pela DAMUD, exigindo aos prestadores de IA que os dados que foram utilizados nos treinos sejam divulgados publicamente, como por exemplo as fontes das obras, os métodos de recolha e se os conteúdos gerados pelo sistema de IA incluem obras protegidas. Ao mesmo tempo, esta proposta regulará a criação de falsificações profundas³⁴ – *deepfakes* –, passando a ser proibido a criação desses conteúdos sem o consentimento da pessoa ou pessoas em causa.

Por outro lado, esta proposta aponta para um passo atrás no que toca à proteção de obras por Direitos de Autor: o Reino Unido protege atualmente obras criadas por IA ao abrigo do artigo 9.º,n.º3 CDPA. A nova proposta legislativa pretende terminar com essa proteção alegando uma contradição entre esta disposição e a exigência legal de originalidade³⁵. Ao mesmo tempo, aponta-se para uma falta de benefício económico na proteção destas obras, bem como uma falta de ética ao oferecer proteção a obras que não foram criadas por seres humanos³⁶.

A proposta de reforma legislativa, apresentada esteve sujeita a discussão entre dezembro de 2024 e fevereiro de 2025. Contudo, à data de redação desta dissertação (março de 2025), o governo britânico ainda não emitiu resposta formal, nem publicou as conclusões do processo consultivo.

³²Art. 29A.º CDPA

³³UNITED KINGDOM GOVERNMENT, *Copyright and Artificial Intelligence: Consultation*, Londres, Crown Copyright, 2023, disponível em www.gov.uk

³⁴SILVA, Nuno Sousa e, *O Regulamento da Inteligência Artificial: análise introdutória*, in Revista da Ordem dos Advogados, 2024, p.35, disponível em www.nss.pt

³⁵UNITED KINGDOM GOVERNMENT, *Copyright and Artificial Intelligence: Consultation*

³⁶*Idem, Ibidem*

1.5 Comparação e lacunas

Neste contexto, podemos concluir que a questão das obras geradas por IA apresenta não só problemas jurídicos complexos, como também lacunas de regulação significativas.

Os sistemas jurídicos analisados – UE, Reino Unido e EUA apresentam abordagens distintas relativamente à questão da titularidade dos direitos de autor das obras geradas por IA, no entanto, podemos observar que a tendência é para uma aproximação dos diferentes modelos: a UE e os EUA rejeitam a proteção a obras que não tenham sido criadas por seres humanos, o Reino Unido aceita a proteção de obras geradas por computadores desde que se encontrem em formatos tangíveis.

A atual proposta de reforma legislativa do Reino Unido envolve a proibição de proteção destas obras, aproximando-se dos sistemas jurídicos da UE e dos EUA. Este facto, não só reflete a globalização digital, como também aponta para uma necessidade de uniformidade e certeza jurídica. No entanto, o facto de não existir uma posição semelhante nos EUA, pelo menos quanto à transparência de utilização e mineração de dados, acaba por criar desafios a nível da implementação das disposições, uma vez que a maioria dos prestadores de IA atua globalmente. Embora o *AI Act* estabeleça que “(...) basta o mínimo ponto de contacto do utilizador ou do resultado do sistema de IA com o território da União para desencadear a aplicabilidade do Regulamento [(UE) 2024/1689].”³⁷, a verdade é apenas acontecerá na UE. Aliás, o próprio *AI Act* estabelece também que prestadores dentro da UE possam desenvolver sistemas “proibidos” por este Regulamento, desde que a sua aplicação não tenha um ponto de contacto com o utilizador ou o resultado do sistema de IA³⁸.

Para além disto, nenhum dos sistemas analisados oferece uma solução para obras geradas com intervenção humana mínima ou nula, criando incerteza jurídica relativamente às situações de proteção de obras que envolvam conteúdos gerados por IA. A atual disparidade normativa entre a UE, o Reino Unido e os EUA dificultam a regulação eficaz das obras geradas por IA, criando obstáculos para prestadores e utilizadores e gerando incerteza jurídica, uma vez que, os mesmos sistemas de IA são treinados e utilizados em múltiplas jurisdições.

2. Direitos de Autor no contexto da Proteção das Obras

Na esfera do Direito da Propriedade Intelectual, uma obra pode ser protegida através de diversos mecanismos jurídicos, no entanto, conforme anteriormente mencionado, este estudo

³⁷SILVA, Nuno Sousa e, *Op. Cit.*, p.14

³⁸SILVA, Nuno Sousa e, *Op. Cit.*, p.14

focar-se-á no regime dos direitos de autor, uma vez que cremos ser o enquadramento que melhor evidência o contraposto entre a criatividade humana exigida para a proteção da obra e o automatismo e componente “irracional” das obras geradas por IA. Por uma questão de síntese, iremos focar-nos igualmente no regime Português, evidenciando, quando necessário as diferenças noutros regimes.

O artigo 1º do CDADC vem definir o conceito de “obra” no contexto da proteção por Direitos de autor, conferindo proteção a “(...) criações intelectuais do domínio literário, científico e artístico, por qualquer modo exteriorizadas (...)”³⁹, seguindo-se um elenco não taxativo de obras que podem ser protegidas por Direitos de Autor⁴⁰.

Em primeiro lugar, importa fazer a distinção entre o Direito de Autor continental e o *Copyright* anglo-saxónico, que embora atualmente venham a convergir em vários aspetos⁴¹, tem por base conceções diferentes.

Por um lado, o Direito de Autor dito “continental” tem por base o *Droit d’Auteur* francês e, como tal, centra-se no próprio criador da obra e nos direitos de autor como direitos naturais do Homem⁴², o que justifica o foco deste sistema na proteção da obra enquanto extensão da criatividade do Autor⁴³.

Por outro lado, a conceção anglo-saxónica baseia-se numa vertente mais pragmática que o sistema continental e pauta-se por uma forte incisão na proteção do investimento⁴⁴, e tal como refere a U.S. Const. art. I, §8, cl.8, surge como promoção do progresso da ciência e das artes úteis⁴⁵.

Neste sentido, refere MENEZES LEITÃO⁴⁶ que podemos contemplar Direitos de Autor em sentido objetivo ou subjetivo. Numa vertente objetiva, o Direito de Autor “(...) regula a protecção das obras intelectuais, enquanto realizações culturais do espírito humano. No entanto, o Direito de Autor não regula a actividade de criação intelectual enquanto tal, mas apenas o seu resultado (...)”⁴⁷. Neste âmbito, protegem-se, então as criações em si, ou seja, as obras de literatura, as obras científicas e as obras artísticas, independentemente do modo como

³⁹Art. 1.º CDADC

⁴⁰Artigo 2.º, n.º1, i) CDADC

⁴¹ROCHA, Maria Victória, *Op. Cit.*, p.3

⁴²*Idem, Ibidem*

⁴³CHOUPINA, Sara Josefa Ramos, *Entre contradições : a autoria e a titularidade do direito de autor relativo à obra intelectual : a problemática à luz do artigo 14º do direito de autor e os direitos conexos*, Tese de Mestrado, Porto, Faculdade de Direito da Universidade Católica Portuguesa, Escola do Porto, 2016, p.13

⁴⁴ROCHA, Maria Victória, *Op. Cit.*, p.3

⁴⁵SILVA, Nuno Sousa e, *Uma Introdução ao Direito de Autor Europeu*, in Revista da Ordem dos Advogados, vol. 73, n.º 4, 2013, p. 1336, disponível em: portal.oa.pt

⁴⁶LEITÃO, Luís Menezes, *Direito de Autor*, 5.ª ed., Coimbra, Almedina, 2023, p.11

⁴⁷LEITÃO, Luís Menezes, *Op. Cit.*, p.11

foram exteriorizadas⁴⁸. No mesmo enquadramento, e apesar de não se tratarem de criações culturais⁴⁹, ao abrigo do DL n.º 252/94⁵⁰, estão também protegidos pelos Direitos de Autor os programas de computador.

No mesmo sentido, refere NUNO SOUSA E SILVA que “Em princípio, todo o ser humano é autor. O Direito de Autor protege uma dada expressão. Ter acesso a direitos de autor faz parte da experiência comunicativa de cada um de nós”⁵¹.

Por outro lado, em termos subjetivos, o Direito de Autor pauta-se pela “(...) permissão normativa de aproveitamento da obra intelectual, que a lei atribui ao titular da mesma. O direito de autor não incide assim sobre um bem corpóreo, mas antes sobre um bem de natureza imaterial (...)”⁵².

Retiramos do artigo 1º do CDADC que uma obra, para ser protegida deve ser uma criação intelectual que tenha sido por qualquer forma exteriorizada. Note-se que, no modelo anglo-saxónico, não se exige apenas a exteriorização, independentemente do meio, mas sim a fixação numa forma tangível, o que significa que certos tipos de obra, à partida protegidos pelo CDADC, não serão protegidos pelo CDPA ou pelo USC até serem de alguma forma fixados⁵³.

Esta definição de obra prevista no artigo 1º leva-nos à conclusão de que a obra é necessariamente uma criação humana⁵⁴, isto porque, ao ser uma criação intelectual, pressupomos que o “(...) espírito humano tem que encontrar expressão na obra, sejam pensamentos ou sentimentos, devem ser partilhados através da obra.”⁵⁵. Na mesma perspetiva, NUNO SOUSA E SILVA, refere que “(...) para que haja uma obra requer-se que exista uma actividade criativa, intelectual, logo humana. Esta exigência nem sempre consta expressamente da lei, mas é unanimemente aceite.”^{56,57}.

Noutra vertente, se nos focarmos na palavra “criação”, expressa no artigo 1.º do CDADC, rapidamente deduzimos que outro dos requisitos essenciais da proteção da obra por Direitos de Autor será a sua originalidade. Conforme refere VICTÓRIA ROCHA, “Para haver criação, a obra tem que resultar do autor, mas mais do que isso, distinguir-se do banal, do rotineiro.”⁵⁸.

⁴⁸Vide Art. 1.º, n.º 1 CDADC

⁴⁹LEITÃO, Luís Menezes, *Op. Cit.*, p.11

⁵⁰Vide Art. 3.º, n.º1 DL n.º 252/94

⁵¹SILVA, Nuno Sousa e, *Op. Cit.*, p. 1333

⁵²LEITÃO, Luís Menezes, *Op. Cit.*, p.11

⁵³Vide SILVA, Nuno Sousa e, *Op. Cit.*, p. 1337

⁵⁴LEITÃO, Luís Menezes, *Op. Cit.*, p.73

⁵⁵ROCHA, Maria Victória, *Op. Cit.*, p. 27

⁵⁶SILVA, Nuno Sousa e, *Op. Cit.*, p. 1341

⁵⁷No mesmo sentido, ROCHA, Maria Victória, *Moda e Impressão 3D: um novo paradigma?*, p. 116

⁵⁸ROCHA, Maria Victória, *Contributos para Delimitação da “Originalidade” como Requisito de Protecção da Obra pelo Direito de Autor*, p. 28

No mesmo sentido, MENEZES LEITÃO refere-se à necessidade de a obra ser uma criação de valores que se distinga tanto da realidade concreta que pretendemos representar, como do restante património intelectual⁵⁹.

Podemos afirmar que é pacífico na doutrina que do artigo 1º do CDADC se podem retirar quatro requisitos essenciais para que uma obra seja protegida por Direitos de Autor: i) tem de estar em causa uma criação humana, no sentido em que a criação intelectual é necessariamente humana; ii) que seja uma criação de espírito, na medida em que “É apenas através da escolha, da disposição e da combinação (...) que é permitido ao autor exprimir o seu espírito criador de modo original e chegar a um resultado que constitui uma criação intelectual.”⁶⁰; iii) que seja de algum modo exteriorizada de forma a que se “(...) permita apreender, pelos sentidos humanos, os seus "traços caracterizadores essenciais" (...)”⁶¹ e; iv) dotada de originalidade⁶³.

No contexto europeu, incluindo Portugal e o Reino Unido, a proteção das obras criativas assenta na Diretiva 2001/29/CE (transposta em Portugal pelo DL n.º 50/2004), estabelecendo-se que apenas são passíveis de proteção as criações que preencham os requisitos acima mencionados.

Nos EUA, por outro lado, o regime de *Copyright* adota um critério diferente, exigindo apenas um nível mínimo de criatividade, sem haver uma necessidade de demonstrar uma ligação subjetiva entre a obra e o seu criador⁶⁴. Estas distinções entre os ordenamentos jurídicos, têm impacto direto na forma como diferentes jurisdições interpretam a autoria e a proteção das criações intelectuais, especialmente no contexto da Inteligência Artificial, como veremos adiante.

Neste contexto, a figura do “Autor” e o conceito de Autoria tornam-se fulcrais para determinar quem é o detentor dos direitos de autor sobre determinada obra. Com o desenvolvimento da tecnologia e a introdução da IA no quotidiano do cidadão comum, há que questionar, em primeiro lugar, qual o grau de criatividade exigido para que a obra se considere protegida e, em segundo lugar, quem pode ser considerado o “Autor” dessa obra.

2.1 Autoria e criatividade

⁵⁹LEITÃO, Luís Menezes, *Op. Cit.*, p.79

⁶⁰SILVA, Nuno Sousa e, *Op. Cit.*, p. 1367; no mesmo sentido, Ac. TJUE de 16-07-2009, Proc. C-5/08

⁶¹Ac. STJ de 05-07-2012, Proc. n.º 855/07.8TVPR.T.P1.S1, relator Gabriel Catarino, disponível em www.dgsi.pt

⁶²Vide LEITÃO, Luís Menezes, *Op. Cit.*, pp. 79-80

⁶³ROCHA, Maria Victória, *Op. Cit.*, p. 26

⁶⁴Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Co., disponível em supreme.justia.com

Na sequência da introdução ao universo dos Direitos de Autor acima realizada, achamos pertinente estabelecer quem será o Autor de uma obra e o titular dos Direitos de Autor sobre a mesma e, ao mesmo tempo definir o que é efetivamente considerado uma criação para efeitos de proteção por Direitos de Autor.

Em primeiro lugar, relativamente ao conceito de autoria, importa referir que o CDADC atribui, à partida, a titularidade dos Direitos de Autor ao criador intelectual da obra⁶⁵, ou seja, àquele que controla o processo criativo que leva à obra⁶⁶.

No entanto, não se exige que “ (...) o autor tenha um controlo sobre todas as variáveis que geram a obra, exigindo-se apenas um mínimo de controlo. Assim, as obras chamadas de arte aleatória podem ser protegidas, sendo o seu autor aquele que controla minimamente o resultado e a respectiva apresentação.”⁶⁷.

Por outro lado, conforme acima aludido, há casos em que o Direito de Autor pode não ser atribuído a alguém que não seja o criador da obra, ou tenha deixado de o ser⁶⁸. O CDADC oferece algumas exceções ao princípio da autoria do criador intelectual, nomeadamente, o facto de nos casos das obras feitas por encomenda ou por conta de outrem, o criador intelectual só ser titular dos direitos de autor se houver convenção entre as partes nesse sentido (Artigo n.º12.º, n.º1 CDADC), a inexistência de convenção em sentido contrário (Artigo n.º12.º, n.º2 CDADC), ou se o seu nome contar na obra (Art. n.º12.º, n.º3 CDADC *a contrario*). Há algumas exceções ao regime aposto no Art. n.º 14.º CDADC, como os trabalhos jornalísticos por conta de outrem, previstos no Art. 174º CDADC, as fotografias tiradas no âmbito de um contrato de trabalho ou por encomenda, conforme descrito no Art. n.º 165.º, n.º 2 CDADC.

No mesmo sentido, o artigo n.º 27.º, n.º 2 CDADC vem definir que se presume Autor “(...) aquele cujo nome tiver sido indicado como tal na obra, conforme o uso consagrado, ou anunciado em qualquer forma de utilização ou comunicação ao público.”⁶⁹.

Em contrapartida, o regime das obras coletivas, previsto nos artigos 16.º e 19.º do CDADC determina que se estiver em causa uma obra “(...) organizada por iniciativa de entidade singular ou colectiva e divulgada ou publicada em seu nome.”⁷⁰, então “(...) o direito de autor sobre obra colectiva é atribuído à entidade singular ou colectiva que tiver organizado e dirigido a sua

⁶⁵Art. 11.º CDADC

⁶⁶SILVA, Nuno Sousa e, *Direito e Robótica: Uma Primeira Aproximação*, in Revista da Ordem dos Advogados, 2017, p. 536

⁶⁷*Idem, Ibidem*

⁶⁸LEITÃO, Luís Menezes, *Op. Cit.*, p.105

⁶⁹Art. 27.º, n.º2 CDADC

⁷⁰Art. 16.º, n.º1, b) CDADC

criação e em nome de quem tiver sido divulgada ou publicada.”⁷¹, salvo nos casos em for possível discriminar a produção individual de um ou mais dos colaboradores, conforme preceitua o n.º 2 do mesmo artigo, sendo certo que, nesse caso, os direitos de autor sobre essa parte passível de individualização serão da titularidade do respetivo criador intelectual. Conforme refere MENEZES LEITÃO, “(...) nas obras colectivas, a empresa surge como titular originário do direito de autor, apenas sendo atribuídos direitos de autor autónomos sobre certos componentes da obra se, em relação a eles, for possível discriminar as contribuições individuais de pessoas determinadas.”⁷².

Neste panorama, refere OLIVEIRA ASCENSÃO que o autor em sentido jurídico poderá ser o criador intelectual da obra, o titular originário da obra ou aquele que for o seu atual titular⁷³.

Ao mesmo tempo, importa lembrar que o Direito de Autor pressupõe a existência de uma criação intelectual, e, conseqüentemente, humana⁷⁴. Pelo que, o criador intelectual terá de ser, necessariamente, um ser humano, sendo certo que tal não invalida a titularidade do direito de autor por uma pessoa coletiva, conforme acima referido.

Em consonância com o acima referido, o TJUE veio afirmar no *Ac. Cofemel*⁷⁵ que obra é original quando reflete a personalidade do autor através de escolhas livres e criativas, independentemente do grau de liberdade aplicado⁷⁶. Mesmo no regime do Reino Unido, onde atualmente se aceita a proteção de obras geradas por IA e sem intervenção humana, o titular dos Direitos de Autor é “a pessoa que realizou os arranjos necessários para a criação da obra”⁷⁷.

Já nos EUA, o critério de originalidade implica que a obra seja criada independentemente pelo autor e que possua, pelo menos, um grau mínimo de criatividade⁷⁸.

Neste panorama, é, então, necessário definir o que é efetivamente considerado uma criação e qual o conceito de criatividade. Para tal, lembremos que para estar em causa uma criação intelectual, tem de estar em causa uma criação humana e dotada de originalidade.

⁷¹Art. 19.º, n.º1 CDADC

⁷²LEITÃO, Luís Menezes, *Op. Cit.*, p.115

⁷³ASCENSÃO, José de Oliveira, *Direito Civil: Direito de Autor e Direitos Conexos*, Coimbra, Coimbra Editora, 1992, p.105

⁷⁴LEITÃO, Luís Menezes, *Op. Cit.*, p.73

⁷⁵Ac. TJUE de 12-09-2019, Proc. C-683/17

⁷⁶*Idem*, §30 e §35

⁷⁷Art. 9.º, n.º3 CDPA

⁷⁸USCO, *Compendium of U.S. Copyright Office Practices, Copyrightable Authorship: What Can Be Registered*, 3.ª ed., capítulo 300, p. 8, disponível em www.copyright.gov

Quanto ao requisito da criação humana, debate-se se apenas estará em causa uma criação unicamente humana, como por exemplo uma pintura a óleo, ou se, na verdade, basta que haja uma intervenção humana na obra, como por exemplo, uma “edição” a uma fotografia no domínio público.

NUNO SOUSA E SILVA⁷⁹ considera que a originalidade dever ser vista em duas vertentes: em sentido objetivo, originalidade significa que estamos perante uma obra que teve origem no Autor e que não foi copiada e; em sentido subjetivo, devemos ver a originalidade enquanto obra dotada de criatividade, no sentido de “(...) escolhas conscientes e criativas por parte de um ser humano de forma a que se gere uma expressão da personalidade de um autor.”⁸⁰. Já VICTÓRIA ROCHA, vê a originalidade como não mais “(...) do que um conceito de imputação subjectiva da obra. É o que nos permite dizer que a obra é daquele autor, e não de outro.”⁸¹.

Desta feita, podemos assumir que para que uma obra seja protegida por Direitos de Autor, não está em causa um grau de criatividade no sentido de inovação, mas sim um grau de criatividade no sentido de atividade criativa do autor⁸², que pode ser mais ou menos forte, consoante a obra em si. É exatamente por isso que o CDADC exclui certas “exteriorizações humanas” do seu âmbito de proteção: “Daí também a exclusão das actividades puramente mecânicas, ou seja do produtos puramente manuais ou rotineiros, ou resultantes de mera aplicação de uma técnica ou método, pois não trazem a individualidade do autor, por isso não lhe podem ser imputáveis.”⁸³.

No entanto, há que fazer a distinção entre estas atividades puramente mecânicas e aquelas em que há intervenção humana. Na verdade, aquele que “(...) aplica técnicas, métodos, regras de saber fazer, mas acrescenta-lhes algo de seu (...)”⁸⁴ está a criar, a fornecer um contributo intelectual para a existência da obra e é nesse ponto que se foca a originalidade⁸⁵.

Neste enquadramento, propomos a análise de alguns casos de estudo para melhor compreender estes conceitos e a sua aplicação.

2.2 Casos relevantes no contexto da proteção de Obras

⁷⁹SILVA, Nuno Sousa e, *Uma introdução ao Direito de Autor Europeu*, Revista da Ordem dos Advogados (2013), pp. 1340, 1341

⁸⁰*Idem*, p. 1341

⁸¹ROCHA, Maria Victória, *Op. Cit.*, p. 28

⁸²*Idem, Ibidem*

⁸³ROCHA, Maria Victória, *Op. Cit.*, p. 29

⁸⁴*Idem, Ibidem*

⁸⁵*Idem, Ibidem*

2.2.1 Naruto v. Slater

Um caso relevante no panorama dos direitos de autor é o caso *Naruto v. Slater*⁸⁶, onde se debate a proteção de direitos de autor de obras geradas por animais.

Em 2011, na Indonésia, David Slater, um fotógrafo de vida selvagem, deixou a sua câmara num local específico onde se encontrava um grupo de macacos da espécie *macaca nigra*. Um macaco, Naruto, encontrou a máquina fotográfica e tirou várias fotografias, incluindo um selfie que se tornou viral depois de o fotógrafo a ter publicado num livro, juntamente com as outras fotografias⁸⁷.

O fotógrafo alegou ser o titular dos direitos de autor das fotografias, uma vez que foi ele quem preparou o equipamento e criou as condições para que a imagem fosse capturada, não a tendo tirado ele mesmo porque os macacos estavam demasiado nervosos para que se conseguisse aproximar o suficiente⁸⁸.

No entanto, em 2015, a PETA intentou um processo contra o fotógrafo em nome do macaco Naruto, alegando que este último seria o verdadeiro titular dos direitos de autor das fotografias. O Tribunal veio decidir que Naruto não podia ser considerado “Autor” ao abrigo da lei americana, uma vez que o USCO menciona que “Para se qualificar como uma obra de 'autoria', uma obra deve ser criada por um ser humano. As obras que não satisfazem este requisito não são protegidas por direitos de autor.”⁸⁹. A PETA recorreu desta decisão, mas acabou por chegar a acordo com David Slater⁹⁰.

Este caso veio estabelecer dois precedentes importantes no panorama dos direitos de autor: (1) as obras criadas por animais não são protegidas por direitos de autor e; (2) apenas seres humanos são abrangidos pelo conceito de autoria⁹¹.

2.2.2 Lindsay v. Wrecked & Abandoned Vessel R.M.S. Titanic

Por outro lado, no caso *Lindsay v. Wrecked & Abandoned Vessel R.M.S. Titanic*⁹² aprofundou-se a questão das obras produzidas com base em planos ou sob a direção de terceiros.

⁸⁶*Naruto et al. v. David John Slater et al.*, Case N.º 15-cv-04324-WHO, disponível em: www.peta.org

⁸⁷*Ibidem*

⁸⁸*Ibidem*

⁸⁹*Ibidem*

⁹⁰CARBALLO-CALERO, Pablo, *La Propiedad Intelectual de las Obras Creadas por Inteligencia Artificial*, 1.ª ed., Editorial Aranzadi, 2021, p. 52 e PETA FOUNDATION, *Case Summary: Naruto v. Slater*, 2016, disponível em www.peta.org

⁹¹CARBALLO-CALERO, *Op. Cit.*, p.53

⁹²*Lindsay v. The Wrecked and Abandoned Vessel R.M.S. Titanic*, 1999, disponível em opencasebook.org

Este caso surgiu em 1994, quando Alexander Lindsay, realizador independente, foi contratado por uma estação de televisão para realizar e filmar um documentário sobre o naufrágio do navio Titanic e a sua exploração⁹³. No âmbito deste projeto, o realizador passou cerca de um mês no mar com a equipa de exploradores do Titanic e, durante este período, desenvolveu um projeto para a obtenção de imagens do navio através da utilização de determinados equipamentos de iluminação⁹⁴. Embora o realizador não fosse capaz de capturar as imagens por si só, uma vez que eram necessários mergulhadores especializados para alcançar o naufrágio, criou vários planos para as filmagens, incluindo desenhos nos quais identificou diversos ângulos para as câmaras, bem como as sequências em que deviam ser filmados.⁹⁵ Da mesma forma, o realizador concebeu as torres de iluminação utilizadas para as filmagens e forneceu instruções específicas aos mergulhadores e fotógrafos sobre como capturar as imagens, procedendo à sua revisão diária enquanto a bordo do navio da expedição⁹⁶.

O caso centrou-se em saber se o realizador, apesar de não ter sido quem obteve as filmagens subaquáticas, poderia ser considerado o autor das imagens e, conseqüentemente, o detentor dos seus direitos de autor.

Os requeridos vieram alegar que Lindsay não podia ter direitos de autor sobre as filmagens, uma vez que não tinha sido ele quem as tinha filmado fisicamente. Nesse sentido, defendiam os requeridos que os verdadeiros titulares de direitos de autor pelas imagens subaquáticas eram os mergulhadores e fotógrafos que efetivamente operaram as câmaras subaquáticas⁹⁷.

O Tribunal veio determinar que, de facto, o 17 USC §201, invocado pelos requeridos, refere que “(...) os direitos de autor de uma obra protegida ao abrigo desta lei pertencem inicialmente ao autor ou autores da obra.”⁹⁸, no entanto, a autoria não se limita à execução física da obra, mas sim à conceção intelectual e ao controlo criativo da mesma, pelo que devemos ter em conta um conceito mais amplo de “autor”.

Assim, foi determinado que “(...) a combinação de contribuições [do realizador], para além das instruções detalhadas que providenciou à equipa de filmagens (...) foram um ‘produto das conceções intelectuais originais [do realizador]’ (...)”⁹⁹ e que “Todas as contribuições feitas

⁹³LINDSAY, Alexander, 1996, *Explorers of the Titanic*, EUA, National Geographic Television

⁹⁴DENNIS, Caen A., *AI-Generated Fashion Designs: Who or What Owns the Goods?*, in *Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal*, vol. 30, n.º 2, 2020, p. 605

⁹⁵*Idem, Ibidem*

⁹⁶*Idem, Ibidem*

⁹⁷Lindsay v. The Wrecked and Abandoned Vessel R.M.S. Titanic, 1999

⁹⁸DENNIS, Caen A., *Op. Cit.*, p. 605

⁹⁹*Idem, Ibidem*

pelo realizador demonstraram um elevado nível de controlo sobre toda a expedição subaquática.”¹⁰⁰.

Este caso trouxe uma nova definição de “autor” através da qual pode ser considerado aquele que, embora não tenha executado fisicamente a obra, tenha contribuído significativamente para a sua execução técnica¹⁰¹. O Tribunal reforçou que o foco da autoria deve ser a contribuição intelectual e o controlo criativo da obra e não apenas a sua execução¹⁰².

2.2.3 Cofemel – Sociedade de Vestuário SA v. G-Star Raw CV

Noutra perspetiva, o caso Cofemel v. G-Star¹⁰³ veio estabelecer um critério uniforme de originalidade, tornando-se um marco importante na harmonização da aplicação dos direitos de autor União Europeia.

A G-Star veio alegar que a Cofemel violou os seus Direitos de Autor ao copiar elementos específicos de algumas das suas peças de roupa, que alegadamente estariam protegidas por direitos de autor. A Cofemel, por sua vez, defendia que os elementos alegadamente “copiados” não passavam de tendências da indústria da moda¹⁰⁴ e, portanto, não poderiam ser considerados criações originais protegidas no âmbito dos direitos de autor.

As decisões de primeira e segunda instância consideraram a ação procedente e, conseqüentemente, determinaram que os designs em causa eram criações intelectuais dotadas de originalidade e estariam protegidos por direitos de autor.

Perante estas decisões, a Cofemel interpôs recurso para o STJ, que por sua vez, ao abrigo da Diretiva 2021/29/CE, optou por submeter ao TJUE questões prejudiciais relativamente à interpretação dos conceitos de obra e originalidade. Em setembro de 2019, o TJUE proferiu o Ac. n.º 62017CJ0683 – Ac. Cofemel¹⁰⁵ – no qual veio estabelecer diretrizes relativamente ao conceito de obra e originalidade.

Em primeiro lugar, relativamente ao conceito de obra, o TJUE esclareceu que uma obra “(...) pressupõe que estejam reunidos dois elementos cumulativos. (...) implica que exista um objeto original, no sentido de que este é uma criação intelectual do próprio autor (...) reservada aos elementos que sejam a expressão dessa criação (...)”¹⁰⁶ e, nesse sentido, “(...) é um conceito

¹⁰⁰*Idem, Ibidem*

¹⁰¹*Idem, Ibidem*

¹⁰²Lindsay v. The Wrecked and Abandoned Vessel R.M.S. Titanic, 1999

¹⁰³Ac. TJUE de 12-09-2019, Proc. C-683/17, disponível em eur-lex.europa.eu

¹⁰⁴*Idem, Ibidem*

¹⁰⁵*Idem, Ibidem*

¹⁰⁶*Idem, Ibidem*

autónomo da UE que deve ser interpretado e aplicado uniformemente e que requer duas condições para estar preenchido.”¹⁰⁷.

Em segundo lugar, relativamente ao conceito de originalidade, o TJUE veio afirmar que a originalidade deveria ser aferida da mesma forma para todo o tipo de obras¹⁰⁸ e, por isso foi determinado que não se poderia aceitar que “(...) os tribunais nacionais continuassem a distinguir obras de arte pura de obras de arte aplicada, designadamente exigindo um grau mais elevado, ou um diverso tipo de “originalidade” para estas.”¹⁰⁹.

No mesmo sentido, o TJUE veio confirmar que pode existir uma cumulação de proteções entre direitos de autor e direitos de propriedade industrial, desde que os requisitos de originalidade sejam cumpridos.

O Ac. Cofemel teve implicações significativas para a proteção de obras na UE, na medida em que veio terminar com a distinção entre obras artísticas e funcionais e, ao mesmo tempo, veio harmonizar o conceito de originalidade, eliminando critérios nacionais para aferição da originalidade¹¹⁰.

Por outro lado, a decisão veio esclarecer que embora exista uma possibilidade de cumulação de proteções entre direitos de autor e direitos de propriedade industrial, tal não significa que todas as “obras” sejam suscetíveis de proteção industrial¹¹¹.

Assim, “O TJ deixou bem patente que a única noção válida de “originalidade” no Direito de Autor da UE é (...) uma criação intelectual do próprio autor, que reflete a sua personalidade e é o resultado das suas decisões criativas livres (...)”¹¹².

Apesar desta decisão ter esclarecido pontos importantes relativamente à proteção por Direitos de Autor, a doutrina tem vindo a considerar que as noções de “originalidade” e “obra” harmonizada por este Acórdão são vagas e de difícil aplicação¹¹³.

2.2.4 The Next Rembrandt

Neste sentido, vejamos o projeto *The Next Rembrandt*, em que a Microsoft, o ING Bank, a agência Walter J. Thompson, a Universidade Técnica de Delft e o Museu

¹⁰⁷ROCHA, Maria Victória, *Proteção Autoral das Obras de Design na União Europeia após o Acórdão Cofemel*, in Revista Rede de Direito Digital, Intelectual e Sociedade, vol.3, n.º 6, 2023, p.93, disponível em ciencia.ucp.pt

¹⁰⁸ROCHA, Maria Victória, *Op. Cit.*, p. 94

¹⁰⁹*Idem, Ibidem*

¹¹⁰ROCHA, Maria Victória, *Op. Cit.*, p. 99

¹¹¹Ac. TJUE de 12-09-2019, Proc. C-683/17

¹¹²ROCHA, Maria Victória, *Op. Cit.*, p. 99

¹¹³SILVA, Pedro Sousa e, *A Tutela Jusautorale de Obras de Design na Esteira do Acórdão Cofemel: “Nada de Novo debaixo do Céu”*, Revista de Direito Intelectual, 2023, n.º 1, 2023, *apud* Ac. TRL, Proc. n.º 253/21.0YHLSB.L1-PICRS, de 5.02.2024, Relator Alexandre Au-Yong Oliveira, disponível em jurisprudencia.pt

Rembrandthuis fizeram uma parceria em 2016 para, com recurso a IA criar um quadro inspirado no estilo do pintor Rembrandt van Rijn. Neste projeto, o catálogo de 346 obras do pintor foi analisado exaustivamente, tendo sido individualmente analisados 168.263 elementos dessas obras¹¹⁴, quer a nível de cores e feições, como a nível da forma tinta estava disposta na tela ou a ordem pela qual os diferentes elementos da obra foram criados, etc¹¹⁵. Todos estes elementos foram inseridos numa base de dados e analisados por um software desenvolvido pela equipa, capaz de entender e replicar o estilo do pintor Rembrandt. Este programa, dotado de algoritmos que lhe permitem compreender e catalogar os padrões estéticos e geométricos das obras do pintor¹¹⁶, bem como algoritmos que analisam e replicam as texturas e camadas de tinta das pinturas, e, que por fim, com recurso a uma impressora 3D¹¹⁷ e com base nestes elementos, foi capaz de criar uma obra de arte no estilo do pintor Rembrandt¹¹⁸. Este projeto teve como objetivo, não só homenagear o pintor, mas também mostrar o potencial dos dados e da sua análise¹¹⁹.

Este projeto gerou discussões sobre a viabilidade de proteger a obra final por direitos de autor. A própria Microsoft refere que “A obra final não é uma cópia do trabalho de Rembrandt e não necessariamente o que ele teria pintado se tivesse vivido mais tempo do que viveu – é uma visualização de dados de forma criativamente bela.”¹²⁰.

Embora não tenha sido discutido judicialmente, esta obra gerou discussões sobre a sua potencial proteção através de direitos de autor. Na verdade, conforme anteriormente mencionado, a maioria das jurisdições considera que para ser protegida por direitos de autor, uma obra tem de ser uma criação humana¹²¹. No presente caso, o que aconteceu foi que um sistema de inteligência artificial criou a obra, com recurso a dados incorporados numa base de dados. À primeira vista, não estando preenchido o requisito da criação humana, a obra não seria protegida por Direitos de Autor¹²². No entanto, há que considerar que, neste caso, houve intervenção humana, os dados foram recolhidos por um grupo de pessoas, que criou uma base de dados e criou os algoritmos e programas capazes de analisar esses mesmos dados e chegar à obra final. CARBALLO-CALERO considera que “(...) o facto de as obras produzidas através de processos mecânicos totalmente aleatórios não poderem ter acesso à proteção concedida

¹¹⁴CARBALLO-CALERO, Pablo, *Op. Cit.*, p.26

¹¹⁵MICROSOFT EUROPE, *The Next Rembrandt*, 2016, disponível em news.microsoft.com

¹¹⁶CARBALLO-CALERO, Pablo, *Op. Cit.*, p.26

¹¹⁷*Idem, Ibidem*

¹¹⁸MICROSOFT EUROPE, *The Next Rembrandt*, 2016

¹¹⁹*Idem, Ibidem*

¹²⁰*Idem, Ibidem*

¹²¹LEITÃO, Luís Menezes, *Op. Cit.*, p.73

¹²²*Idem, Ibidem*

pela propriedade intelectual, não impede que as obras de autoria humana contenham elementos gerados por processos automatizados.”¹²³. O autor defende que, nestas circunstâncias, em que existe uma forte intervenção humana na criação das obras geradas por IA, a autoria pode ser atribuída a essa pessoa que providenciou um contributo humano relevante, tanto na conceção como na execução da obra¹²⁴, afinal, “Nesses processos artificiais e automatizados, podemos ver as pessoas singulares como possíveis autores e os sistemas de IA como meras ferramentas, por mais sofisticados ou complicados que sejam.”¹²⁵.

Por outro lado, também a propósito de “The Next Rembrandt”, veja-se a posição de K. HEMA, que embora siga o entendimento de CARBALLO-CALERO relativo à possibilidade de proteção de obras¹²⁶, fala de “The Next Rembrandt” enquanto sistema de IA, e defende que o software poderá ser protegido por Direitos de Autor no Reino Unido e na Índia¹²⁷, mas refere que as obras geradas por este sistema de IA são meras “obras que são geradas autonomamente pela IA sem intervenção humana”¹²⁸.

Por fim, SCHLACKMAN segue a posição de CARBALLO-CALERO e K. HEMA relativamente à IA como ferramenta, referindo que “Quando um artista utiliza o Adobe Illustrator para criar um design gráfico interessante, ninguém negaria que esses designs foram um produto da mente criativa do designer.”¹²⁹, por outro lado, refere também que seria diferente a situação em que alguém cria uma música simplesmente carregando num botão num gerador aleatório de música. Uma obra deste tipo apenas poderia ser protegida “se o utilizador fornecer algum tipo de ‘input’ que influencie a música gerada como escolher os instrumentos, definir a tonalidade ou o andamento, ou selecionar um estilo musical para a composição”¹³⁰. SCHLACKMAN defende que é exatamente isso que sucede com o “The Next Rembrandt”, defendendo que houve intervenção humana suficiente para que, pelo menos ao abrigo da legislação Americana, o sistema de IA e para o código utilizado nos softwares serem protegidos por direitos de autor.

Além disso, SCHLACKMAN defende que o detentor dos Direitos de Autor da obra “The Next Rembrandt” seria o *ING Bank* e não os membros individuais da equipa por força da doutrina do *work made for hire*, que atribui direitos de autor à entidade que encomendou e

¹²³CALERO, Pablo, *Op. Cit.*, p.74

¹²⁴CALERO, Pablo, *Op. Cit.*, p.77

¹²⁵CALERO, Pablo, *Op. Cit.*, p.74

¹²⁶Vide, K., Hema, *Op. Cit.*, p. 1

¹²⁷K., Hema, *Op. Cit.*, p. 2

¹²⁸*Idem, Ibidem*

¹²⁹SCHLACKMAN, Steve, *Who Holds the Copyright in AI Created Art?*, in *Art Law Journal*, 2020 disponível em journal.atp.art

¹³⁰*Idem, Ibidem*

financiou a obra, desde que sejam cumpridos requisitos mencionados no 17 USC §§ 101 e 201. No regime Português, o “The Next Rembrandt” seria considerado uma obra coletiva, uma vez que se trata de uma obra organizada iniciativa de uma entidade coletiva – o *ING Bank* – e que foi divulgada ou publicada em seu nome e, por esse motivo, o titular dos direitos de autor sobre a obra seria igualmente o *ING Bank*.

2.2.5 A Single Piece of American Cheese

No contexto da arte, há uma decisão recente do USCO, no caso da obra *A Single Piece of American Cheese*¹³¹, que veio representar um marco importante no contexto da IA e direitos de autor. Em 2024, a empresa Invoke AI, Inc. submeteu junto do USCO um pedido de registo da obra – *A Single Piece of American Cheese* –, criada com recurso a IA Generativa com base na “Seleção, coordenação, e composição de material criado por inteligência artificial”¹³². Este projeto surgiu na sequência das recentes decisões do USCO relativas a obras geradas por IA¹³³, de onde a Invoke retirou que, para que fosse concedida proteção por direitos criar uma imagem que demonstrasse que “(...)foram tomadas decisões criativas suficientes no processo de criação da imagem, (...) realizadas através de uma interface que permite um elevado nível de controlo artístico (...)”¹³⁴.

Esta imagem surrealista de uma mulher com diversos elementos característicos, como, por exemplo, cabelo feito de esparguete e queijo foi criada com auxílio da ferramenta *inpainting* do sistema de IA da Invoke. Esta ferramenta permite “(...) modificar ou regenerar seletivamente partes de uma imagem, mantendo a coerência com os elementos circundantes.”¹³⁵. Deste modo, o utilizador do sistema consegue “(...) definir com precisão quais as áreas a regenerar e de que forma.”¹³⁶. Deste modo, foi gerada uma imagem, subsequentemente submetida a diversas modificações e adições geradas por IA com o *input* e supervisão do utilizador¹³⁷.

¹³¹USCO, registo n.ºVAU001543942

¹³²*Idem, Ibidem*

¹³³Vide decisões do USCO sobre *A Recent Entrance To Paradise*, onde a proteção foi rejeitada por falta de intervenção humana e, quanto à proteção parcial das obras geradas por IA, na parte que envolvia intervenção ou edição humana, veja-se as decisões do USCO sobre as obras SURYAST, *Théâtre D’opéra Spatial*, *Zarya of the Dawn* e *Rose Enigma*.

¹³⁴Invoke AI, Inc., *How We Received The First Copyright for a Single Image Created Entirely with AI-Generated Material*, 2025, p.9, disponível em [44037860.fs1.hubspotusercontent-na1.net](https://www.invokeai.com/44037860.fs1.hubspotusercontent-na1.net)

¹³⁵Invoke AI, Inc., *Op. Cit.*, p.11

¹³⁶*Idem, Ibidem*

¹³⁷Vide o vídeo ilustrativo onde a Invoke AI, Inc. demonstra este processo criativo, disponível em vimeo.com

Inicialmente, a proteção foi negada pelo USCO, mas depois de um pedido de reapreciação, em janeiro de 2025, o USCO determinou que a imagem, como um todo, por se tratar de uma composição humana de diversos elementos gerados por IA, era passível de proteção por *copyright*, sendo certo que os elementos individuais gerados por IA não o eram¹³⁸.

As implicações desta decisão são profundas, tendo estabelecido um precedente importante para a proteção dos direitos de autor dos artistas e determinando que obras totalmente geradas por IA possam ser protegidas, desde que a IA sirva como uma ferramenta que assiste o utilizador no processo criativo¹³⁹.

3. Evolução da Moda Digital e do Papel da Inteligência Artificial

Com a digitalização da moda, começaram a surgir cada vez mais inovações. O Relatório anual da McKinsey & Company de 2018, *The State of Fashion*, aponta para que mais de “75% dos retalhistas de moda planeiam investir em IA em 2018/2019”¹⁴⁰.

Os *designers*, produtores e vendedores começaram a recorrer a sistemas de IA para a análise de padrões e tendências, para oferecer aconselhamento nas compras, para permitir aos utilizadores experimentar as peças virtualmente nos seus corpos e até para a criação das peças de moda em si¹⁴¹, o que tem levantado várias questões a nível da autoria dessas criações.

Nesta sequência, analisando o relatório da McKinsey & Company, referente ao ano de 2024, notamos um maior foco na IA, apontando-se para que um quarto do potencial valor da IA generativa para a indústria da moda venha das possibilidades desta ferramenta no que toca a design e desenvolvimento de produtos¹⁴².

Ao mesmo tempo, aponta-se para que em 2024 73% dos executivos da indústria da moda considerem IA uma prioridade para os seus negócios, sendo certo que apenas 28% destes executivos já tinham experimentado recorrer a IA no processo criativo para design e desenvolvimento de produto¹⁴³.

Tendo em conta esta evolução, é relevante, antes de mais, definir Inteligência Artificial. A conceção mais comum deste conceito parte de uma base de IA como um sistema capaz de

¹³⁸Invoke AI, Inc., *Op. Cit.*, p.13

¹³⁹Invoke AI, Inc., *Op. Cit.*, p.3

¹⁴⁰MCKINSEY & COMPANY, *The State of Fashion 2018: Annual Report*, 2018, p.27, disponível em www.mckinsey.com

¹⁴¹MATTERN, Shannon, *Calculative Composition: The Ethics of Automating Design*, in Oxford Handbook of AI Ethics, 2020, p. 2, disponível em icd.wordsinspace.net

¹⁴²MCKINSEY & COMPANY, *The State of Fashion 2024: Annual Report*, 2023, p.61, disponível em www.mckinsey.com

¹⁴³*Idem, Ibidem*

replicar as capacidades cognitivas do ser humano¹⁴⁴. No entanto, esta definição consegue, simultaneamente, pecar por defeito e por excesso, visto que, por um lado, a IA tende a ultrapassar as capacidades humanas e, por outro lado, há atuações humanas que não requerem inteligência¹⁴⁵. Uma vez que esta dissertação se foca na Inteligência Artificial Generativa, para o nosso propósito, importa definir IA como “(...) um conjunto de técnicas computacionais capazes de gerar conteúdo aparentemente novo e significativo, como texto, imagens ou áudio através de dados de treino.”¹⁴⁶.

Perante este enquadramento, cremos estar em condições de analisar a relação entre a Moda e a IA, bem como de definir quais as principais questões jurídicas que daí advêm.

3.1 Moda digital e IA

Conforme acima descrito, com a digitalização e, principalmente com o crescimento exponencial das redes sociais, a indústria da moda sentiu a necessidade de inovar e de apresentar novas peças e coleções com maior celeridade, de forma a acompanhar as tendências. A *fast fashion* começou a ganhar destaque e as restantes empresas foram forçadas a encontrar formas de criação e produção mais rápidas, como por exemplo a IA.

Atualmente, várias empresas recorrem à IA para diversos fins, seja para a criação de peças, para a sua produção ou até mesmo para a apresentação de coleções.

Neste contexto, importa referir que no universo da IA Generativa podemos observar dois modelos: a IA como “criadora” autónoma e a IA como ferramenta de criação.

Em 2018, Robbie Barrat, um artista e *designer* gráfico, criou uma base de dados composta por antigos designs da Balenciaga e utilizou a IA para, a partir dessa base de dados, criar novas peças, mantendo o estilo e design típicos da marca¹⁴⁷. Embora este projeto não tenha sido feito em colaboração com a Balenciaga, acabou por ganhar notoriedade na indústria da moda e abrir as portas para este tipo de criações¹⁴⁸. Mais tarde, o mesmo artista colaborou com a Acne Studios na criação da coleção Outono/Inverno para Homem 2020. Nesta colaboração, Robbie Barrat criou novamente uma base de dados composta por milhares de artigos dos arquivos da Acne Studios, que depois foi utilizada como base para a criação de novos designs através de ferramentas de IA. A equipa da Acne Studios utilizou as imagens

¹⁴⁴SILVA, Nuno Sousa e, *Inteligência Artificial, Robots e Responsabilidade Civil: o que é que é diferente?*, in Revista de Direito Civil, vol. 4, 2023, p. 695, e também DENNIS, Caen A., *Op. Cit.*, p. 595

¹⁴⁵SILVA, Nuno Sousa e, *Op. Cit.*, p. 695

¹⁴⁶FEUERRIEGEL, Stefan et al., *Generative AI*, 2023, disponível em www.researchgate.net

¹⁴⁷SCHWAB, Katharine, *This AI Designs Balenciaga Better Than Balenciaga*, Fast Company, 2018, disponível em www.fastcompany.com

¹⁴⁸*Idem, Ibidem*

geradas pela ferramenta de IA para criar as peças que integraram a coleção de Outono/Inverno para Homem em 2020.

Noutra perspetiva, o Grupo Inditex – do qual fazem parte Zara, Stradivarius, Mango, etc. – recorre a IA para, entre outras aplicações, apresentar campanhas e coleções. Em 2023, a Stradivarius lançou uma coleção de Primavera, disponível para aquisição nos canais de venda habituais, mas, no que toca à campanha, recorreu à IA para criar as imagens da campanha, optando por “(...) uma exageração da nossa verdadeira coleção; (...) o que a nossa moda seria se a realidade não nos impusesse limites.”¹⁴⁹.

No mesmo sentido, em 2024 a Mango criou uma coleção para jovens em que os designs efetivamente existem, mas as modelos que os vestem nas fotografias da campanha são inteiramente geradas por IA. Na verdade, a Mango admite ter primeiro fotografado as peças da coleção em modelos reais, utilizando essas fotografias para que a ferramenta de IA aprendesse posicionar e adaptar as peças ao corpo humano. De seguida, essa base de dados foi utilizada para produzir imagens de qualidade editorial das peças em modelos¹⁵⁰. A Mango aponta este mecanismo, não só como uma forma de inovação, mas também como uma forma de produzir campanhas mais rapidamente¹⁵¹.

Da mesma forma, Balenciaga e Tommy Hilfiger recorrem a ferramentas de IA para gerar peças de moda. A primeira, fá-lo através de uma base de dados que armazena os seus antigos logótipos e que depois é utilizada para gerar peças com diferentes designs no mesmo estilo¹⁵². Já a segunda, colaborou com o *Fashion Institute of Technology* e a *IBM* num projeto intitulado “*Reimagine Retail*” através do qual, os estudantes do FIT receberam acesso a uma base de dados de antigos designs da Tommy Hilfiger e, com recurso a IA utilizaram essa base de dados para gerar novas peças¹⁵³.

Os casos acima ilustrados, embora diversificados na metodologia e aplicação da IA, convergem num ponto: a utilização de uma base de dados específica que contém informação, produtos e designs da própria empresa.

Por outro lado, esta base de dados, limitada a artigos e designs da autoria da própria empresa, pode não ser a utilizada em toda a indústria da moda.

¹⁴⁹MAESTRO, Laura, *Así sería nuestra colección si la realidad no nos limitasse*, 2023, disponível em www.linkedin.com

¹⁵⁰Vide Nota de Imprensa *Mango creates the first campaign generated by artificial intelligence for its Teen line*

¹⁵¹*Idem, Ibidem*

¹⁵²Vide o exemplo de uma “[AI-Generated Logo T-Shirt](#)” da Balenciaga

¹⁵³FIT NEWS, *Students team with IBM and Tommy Hilfiger to utilize AI to elevate design, manufacturing, and marketing*, Fashion Institute of Technology, 2018, disponível em news.fitnyc.edu

Nesse sentido, surge a Shein, um grupo chinês, focado na *fast fashion*¹⁵⁴ e que ganhou notoriedade pelas suas extensas opções de produtos, designs e padrões a preços reduzidos.

É alegado que a Shein utiliza um sistema de IA que lhe permite criar e pôr à venda peças de moda mais rápido do que qualquer outra empresa no mesmo segmento de mercado¹⁵⁵. No entanto, a forma como esse sistema de IA atua levanta várias questões legais.

Na verdade, o sistema de IA alegadamente utilizado pela Shein é capaz de examinar a internet em busca de tendências em arte e design que estejam a ganhar notoriedade. Depois, quando surge algo popular, o sistema é alegadamente capaz de gerar novos produtos e peças de roupa para a Shein com base nas tendências identificadas¹⁵⁶. Esta particularidade, só por si, não levanta problemas de maior: o grupo INDITEX recorre a ferramentas semelhantes para realizar estudos de mercado e analisar tendências¹⁵⁷. O problema surge quando os produtos gerados pelo sistema de IA utilizado pela Shein são, na sua essência, idênticos a outros *designs* criados, quer por outras empresas, quer por artistas ou *designers* independentes¹⁵⁸.

A Shein foi acusada por diversos *designers* e artistas de copiar os seus designs. Desde empresas com maior dimensão, como a H&M¹⁵⁹, a Uniqlo¹⁶⁰ e a Popflex¹⁶¹, a artistas independentes, como a artista portuguesa Lara Luís¹⁶² e de um grupo de artistas norte americanos¹⁶³, que viram as suas ilustrações estampadas nos mais diversos produtos da Shein, todos acusam a Shein de violação dos seus direitos de autor.

Em *Giana v. Shein Distribution Corp*¹⁶⁴, o artista Alan Giana descreve em detalhe como a Shein utiliza sistemas de IA para analisar as tendências da internet e rapidamente criar designs com base nessas tendências. Na petição inicial alega o artista que os designs gerados pelo

¹⁵⁴Fast fashion: “O modelo de negócio em que a fast fashion assenta é o de constantemente inundar as lojas e os websites com nova mercadoria. Esta mercadoria é criada muito rápido e virá em múltiplas cores, o que encoraja o comprador a adquirir várias versões do mesmo item se gostarem dele (...)”, disponível em FLANAGAN, Molly, *Fast Fashion*, Penn Environmental News, University of Pennsylvania, School of Arts & Sciences

¹⁵⁵GRACEDEL, Hannah, *Copy, Paste, Profit: How Shein Used AI to Create a Fast Fashion Empire*, Washington Journal of Law, Technology & Arts, 2024, disponível em wjta.com

¹⁵⁶*Idem, Ibidem*

¹⁵⁷Cfr. Nota de Imprensa *Mango creates the first campaign generated by artificial intelligence for its Teen line*

¹⁵⁸GRACEDEL, Hannah, *Op. Cit.*

¹⁵⁹BLOOMBERG, *H&M Sues Fast-Fashion Rival Shein for Copyright Infringement*, in the Business of Fashion, 2023, disponível em www.businessoffashion.com

¹⁶⁰DeFILIPPIS, Danielle M., *Uniqlo v. Shein: A Wrapped Legal Battle Over Alleged Intellectual Property Violations*, National Law Review, 2024. Disponível em: natlawreview.com

¹⁶¹Ho, Cassey, *SHEIN has fully gone shameless thief mode. Ugh.*, in Blogilates, disponível em www.blogilates.com

¹⁶²SILVA, Mariana, *A Criatividade Pertence aos Mais Fortes*, in Vogue Portugal, 2021, disponível em www.vogue.pt

¹⁶³GARDNER, Rachel L., *Copycat Fashion: How Fast Fashion Giant, Shein, Continues to Steal Independent Designers' Work*, The Business, Entrepreneurship & Tax Law Review, vol. 8, no. 1, disponível em scholarship.law.missouri.edu

¹⁶⁴Alan Giana et al. v. Shein Distribution Corp. et al., Proc. n.º24-cv-2599, disponível em www.classaction.org

sistema da Shein “são transmitidos diretamente às fábricas da Shein para produção, sem que haja intermediário humano ou uma função de compliance [no sistema de IA] para salvaguardar que os designs do algoritmo não sejam propriedade de terceiros.”¹⁶⁵.

Ao mesmo tempo, Giana acusa Shein de, dada a dimensão da sua atividade, incluir violação de direitos de autor no seu plano de negócios¹⁶⁶.

Embora a Shein tenha negado consistentemente qualquer prática ilegal, as disputas judiciais continuam a decorrer – e a surgir – levando a discussões doutrinárias sobre a utilização de IA na moda e as suas implicações face ao atual panorama dos direitos de autor. As decisões judiciais que decorrerem destes processos poderão trazer clarificações importantes sobre a atual visão da jurisprudência sobre a proteção das peças geradas por IA.

Deste modo, podemos identificar uma utilização da IA como “criador” autónomo no caso da Shein, por exemplo, em que há uma clara desconexão do ser humano do processo criativo e da conceção da obra. Já nos casos da Mango, Tommy Hilfiger, da Acne Studios, entre outros, podemos verificar que, embora tenha sido utilizado um sistema de IA no processo de criação da obra, houve um claro contributo humano para a execução da obra, para a qual a IA serviu como mera ferramenta.

3.2 Inteligência Artificial como ferramenta de criação

A distinção entre IA como ferramenta e IA como criadora parece-nos ser um dos pontos fulcrais para a discussão da proteção de obras geradas por IA.

Na verdade, a IA generativa define-se como “um conjunto de técnicas computacionais capazes de gerar conteúdo aparentemente novo e significativo, como texto, imagens ou áudio através de dados de treino”¹⁶⁷. No entanto, mesmo dentro da IA generativa, importa distinguir as situações de obras “assistidas por IA”¹⁶⁸, em que a IA “Assiste na criação de uma obra, tal como uma caneta usada por um escritor para escrever um romance, uma paleta usada por um artista para criar uma pintura ou uma câmara usada por um fotógrafo para captar uma fotografia.”¹⁶⁹ – IA como ferramenta – das situações em que as obras que são geradas pela IA são geradas automaticamente e carecem de intervenção humana¹⁷⁰ - IA como criadora.

¹⁶⁵*Idem*, p.2

¹⁶⁶*Idem*, p.10

¹⁶⁷FEUERRIEGEL, Stefan et al., *Op. Cit*, p.1

¹⁶⁸K., Hema, *Op. Cit*, p. 3

¹⁶⁹K., Hema, *Op. Cit*, p.1

¹⁷⁰K., Hema, *Op. Cit*, p.2

Tal como sustentado a propósito do The Next Rembrandt, a doutrina tem vindo a aceitar que obras em que a IA age como ferramenta sejam protegidas ao abrigo quer dos direitos de autor continentais, quer no âmbito do *Copyright* anglo-saxónico.

4. A Titularidade em Obras Criadas por IA na Moda – Autoria e Criatividade

A autoria, no âmbito jurídico e artístico, está, tradicionalmente associada a um ser humano que, através do seu esforço criativo, produz uma obra original¹⁷¹ e pode abranger as seguintes pessoas: o criador intelectual da obra; o titular originário dessa obra; ou o seu titular atual¹⁷².

Aqui, importa fazer o contraponto entre uma obra criada pelo próprio indivíduo que a concebeu e as obras criadas por conta de outrem ou sob *work made for hire*. De facto, refere o artigo 14.º CDADC que “a titularidade do direito de autor relativo a obra feita por encomenda ou por conta de outrem, quer em cumprimento de dever funcional quer de contrato de trabalho, determina-se de harmonia com o que tiver sido convencionado.”¹⁷³ E, refere o n.º 3 do mesmo artigo que “A circunstância de o nome do criador da obra não vir mencionado nesta ou não figurar no local destinado para o efeito segundo o uso universal constitui presunção de que o direito de autor fica a pertencer à entidade por conta de quem a obra é feita.”¹⁷⁴.

Numa vertente antagónica, o *work made for hire*, previsto no 17 USC §201 estabelece que “(...) o empregador ou a entidade que encomendou a obra é considerado o autor para os efeitos previstos na presente lei e, salvo convenção expressa em contrário (...) detém todos os direitos inerentes ao direito de autor.”¹⁷⁵. Esta diferença entre os dois regimes explica-se novamente pelos princípios basilares do direito de autor continental v. *copyright* anglo-saxónico: o primeiro, com o objetivo de proteger a obra enquanto expressão do autor e, o segundo, focado em proteger o investimento na obra¹⁷⁶.

Por sua vez, a criatividade é entendida como uma obra que acrescenta algo novo¹⁷⁷, “Exige-se que a obra represente uma criação de valores que se distinga, quer do património intelectual já existente, quer da realidade concreta que pretenda representar.”¹⁷⁸, deve ser algo

¹⁷¹MENEZES LEITÃO, *Op. Cit.*, p. 105

¹⁷²ASCENSÃO, José Oliveira de, *Op. Cit.*, p. 105

¹⁷³Art. 14.º, n.º1 CDADC

¹⁷⁴Art. 14.º, n.º3 CDADC

¹⁷⁵17 USC §201

¹⁷⁶ROCHA, Maria Victória, *Contributos para Delimitação da “Originalidade” como Requisito de Protecção da Obra pelo Direito de Autor*, p.3

¹⁷⁷MENEZES LEITÃO, *Op. Cit.*, p. 74

¹⁷⁸MENEZES LEITÃO, *Op. Cit.*, p. 79

que se distinga do banal¹⁷⁹, sendo certo que no âmbito dos direitos de autor apenas a expressão da obra é protegida, não a ideia em si.”¹⁸⁰. Quer isto dizer que, no caso da moda, a proteção não se foca em características técnicas ou funcionais de uma peça de roupa, como o corte, formato, método de produção, etc., o que será efetivamente protegido será aquilo que expõe a criatividade intelectual do autor, como por exemplo, o padrão do tecido, uma estampagem na peça de roupa, os esboços feitos pelo *designer* da peça em si, etc.

Neste enquadramento, a IA surge como elemento disruptor: estas definições de autoria e criatividade são postas em causa, uma vez que uma IA é capaz de criar conteúdos que na sua génese se assemelham àqueles criados por seres humanos, mas são desprovidos de consciência humana, intenção ou originalidade no sentido tradicional do conceito. De facto, a IA, embora concebida como ferramenta capaz de replicar as capacidades cognitivas do ser humano¹⁸¹, limita-se a processar dados existentes e a gerar *outputs* com base nos *prompts* que são introduzidos.

Atualmente, a maioria dos sistemas jurídicos, incluindo o português, não reconhece autoria a máquinas ou algoritmos – não cumprem o requisito da “criação humana” –, uma vez que a IA não tem personalidade jurídica nem capacidade legal para ser titular direitos¹⁸², não há criatividade no sentido tradicional do conceito; o direito de autor pressupõe uma criação humana.

Aqui, importa referir novamente a distinção entre IA enquanto ferramenta e IA enquanto autora. De facto, um sistema de IA não tem personalidade jurídica, pelo que não poderá ser detentor de direitos ou obrigações sob as obras.

Conforme acima referido, para estar em causa uma criação intelectual, tem de estar em causa uma criação humana e dotada de originalidade, sendo certo que basta ser possível discernir que aquela obra constitui um conjunto de escolhas conscientes e criativas por parte do autor¹⁸³, que permita depreender que a obra em causa pertence àquele autor e não a qualquer outro¹⁸⁴. A propósito da IA, SÁ E MELLO entende que “(...) a criatividade (...) não impõe que

¹⁷⁹ROCHA, Maria Victória, *Op. Cit.*, p.28

¹⁸⁰SILVA, Nuno Sousa e, *Inteligência Artificial e Propriedade Intelectual: está tudo bem?*, in I Congresso Inteligência Artificial e Direito, Coimbra, Almedina, 2023, p. 210, disponível em www.nsousaesilva.pt

¹⁸¹SILVA, Nuno Sousa e, *Inteligência Artificial, Robots e Responsabilidade Civil: o que é que é diferente?*, p. 695, e também DENNIS, Caen A., *Op. Cit.*, p. 595

¹⁸²SCHLACKMAN, Steve, *Op. Cit.*

¹⁸³SILVA, Nuno Sousa e, *Uma introdução ao Direito de Autor Europeu*, pp. 1341-1342

¹⁸⁴ROCHA, Maria Victória, *Op. Cit.*, p.28

a obra seja um reflexo da personalidade do autor (...) O que se exige a uma obra literária ou artística (...) é que inove, isto é, que não constitua repetição de criação alheia (...)”¹⁸⁵.

No caso da moda, o que releva é estar em causa uma atividade criativa do autor¹⁸⁶, que pode ser mais ou menos forte, consoante a obra em si.

Podemos estar perante um caso em que a IA é utilizada como uma ferramenta que auxilia o criador na elaboração da obra, da mesma forma que um escritor utiliza uma caneta e um pintor utiliza um pincel¹⁸⁷, ou podemos estar perante um caso em que as obras são geradas pela IA automaticamente e sem grande intervenção humana¹⁸⁸.

Vejamos, por exemplo o caso acima exposto da Shein, que alegadamente, possui um sistema de IA que autonomamente explora a internet em busca de imagens e designs populares – *Scraping* –, armazena-os numa base de dados e daí gera autonomamente peças e designs que são, também autonomamente, publicados no seu website para venda. Aqui, está claro que não existe qualquer tipo de intervenção humana e que, por vezes, este sistema gera cópias das obras de terceiros, sem qualquer consentimento. Está em causa uma atividade puramente mecânica, realizada de forma independente por um sistema de IA concebido para tal e sem intervenção humana no processo de criação da obra.¹⁸⁹ Neste contexto, não podemos afirmar estar perante uma criação humana, de espírito, ou original, apenas podemos afirmar estar perante uma criação exteriorizada. Pelo que, estas obras não podem ser alvo de proteção na maioria dos sistemas jurisdicionais, Fazendo-se a exceção do Reino Unido, onde a proteção seria conferida à pessoa que realizou os arranjos necessários para a criação da obra¹⁹⁰.

Por outro lado, tal como refere CARBALLO-CALERO, “(...) o facto de as obras produzidas através de processos mecânicos totalmente aleatórios não poderem ter acesso à proteção concedida pela propriedade intelectual, não impede que as obras de autoria humana contenham elementos gerados por processos automatizados.”¹⁹¹.

No mesmo sentido, SÁ E MELLO refere que “(...) os sistemas de IA não são completamente autónomos, pelo menos no actual estágio de desenvolvimento (...) Carecem (...) do impulso humano para iniciarem o processo criativo, para dar ao sistema de IA o quadro criativo em que opera, para impulsionar a criação.”¹⁹².

¹⁸⁵MELLO, Alberto Sá e. *Inteligência artificial e direito de autor*, Revista de Direito Intelectual, n. 1, 2023, p.14, disponível em ceduc.abpi.org

¹⁸⁶ROCHA, Maria Victória, *Op. Cit.*, p.28

¹⁸⁷K., Hema, *Op. Cit.*, p.1

¹⁸⁸K., Hema, *Op. Cit.*, p.2

¹⁸⁹ROCHA, Maria Victória, *Op. Cit.*, p.29

¹⁹⁰Art. 9.º, n.º3 CDDA

¹⁹¹CARBALLO-CALERO, Pablo, *Op. Cit.*, p.74

¹⁹²MELLO, Alberto Sá e. *Op. Cit.*, p.16

Assim, se analisarmos o caso acima descrito da Acne Studios, compreendemos a diferença entre os dois modelos de utilização de IA: A Acne Studios contratou um artista para criar uma base de dados composta por milhares de peças dos seus arquivos – ou seja, obras protegidas ao abrigo de direitos de autor de quem o titular seria a própria Acne Studios – essa base de dados foi então utilizada por um sistema de IA para gerar novos *designs* e esses *designs* foram, de seguida utilizados por uma equipa de *designers* para criar as peças da nova coleção. Neste caso, não nos choca dizer que houve um contributo intelectual para a existência da obra¹⁹³ por parte de humanos e, no mesmo contexto, não nos choca dizer que há uma criação humana, de espírito, que esteja exteriorizada e seja dotada de originalidade¹⁹⁴.

Deste modo, a questão pertinente não será se a própria IA pode ser considerada autora, mas sim quem deve ser considerado responsável pela obra — o programador, o prestador que desenvolveu o sistema ou o utilizador que o operou¹⁹⁵.

No caso da moda, esta questão adota proporções diferentes: se considerarmos uma IA capaz de gerar designs de moda e que pode ser utilizada por uma empresa ou *designer* para, cumprindo o requisito da interveção humana significativa, criar coleções inteiras, então, de facto, “o programador da IA é capaz de dizer ao designer de moda quais as limitações atual do sistema de IA, mas este é um papel pequeno no panorama global, considerando o produto final – uma peça de roupa finalizada.”¹⁹⁶.

Ainda nesta vertente, revisitando os casos analisados, concluímos que o criador intelectual não tem de ser aquele que executa fisicamente a obra, desde que a sua intervenção tenha sido significativa para a sua execução técnica.¹⁹⁷ (*Lindsay v. Wrecked & Abandoned Vessel R.M.S. Titanic*). Aqui, reforça-se a importância da intervenção humana, sob qualquer forma, basta que “(...) o autor tenha um controlo sobre todas as variáveis que geram a obra, exigindo-se apenas um mínimo de controlo.”¹⁹⁸.

Por outro lado, concluímos ainda que uma obra pode ser gerada por IA e, ao mesmo tempo estar provida de um nível elevado de intervenção humana (*The Next Rembrandt e A Single Piece of American Cheese*), de tal modo que podemos ver as pessoas singulares como

¹⁹³CARBALLO-CALERO, Pablo, *Op. Cit.*, p.77

¹⁹⁴ROCHA, Maria Victória, *Op. Cit.*, p.26

¹⁹⁵DENNIS, Caen A., *Op. Cit.*, p. 617

¹⁹⁶DENNIS, Caen A., *Op. Cit.*, p. 619

¹⁹⁷DENNIS, Caen A., *Op. Cit.*, p. 605

¹⁹⁸SILVA, Nuno Sousa e, *Direito e Robótica: Uma primeira aproximação*, Revista da Ordem dos Advogados, 2017, p. 536.

possíveis autores e os sistemas de IA como meras ferramentas, por mais sofisticados ou complicados que sejam e apesar da sua artificialidade e caráter automático¹⁹⁹.

Ainda no mesmo sentido, no Ac. Cofemel, “O TJ deixou bem patente que a única noção válida de “originalidade” no Direito de Autor da UE é (...) uma criação intelectual do próprio autor, que reflete a sua personalidade e é o resultado das suas decisões criativas livres (...)”²⁰⁰, enfatizando a necessidade de uma obra ser dotada de um processo criativo humano e livre, através do qual se expressa o espírito do Autor.

Considerando os argumentos acima elencados, num cenário em que o sistema de IA seja composto por uma base de dados de designs e obras protegidas a favor do utilizador e este seja quem concebe uma peça de roupa e solicita a sua geração ou modificação ao sistema de IA, há uma intervenção mais significativa da parte do utilizador do que da parte do programador²⁰¹. Deste modo, não podemos, com rigor, atribuir os direitos de autor destas obras ao programador ou ao sistema de IA²⁰².

Por outro lado, podemos conceber que, ao abrigo do artigo 14.º a titularidade pertencerá à entidade por conta de quem a obra é feita se as partes – o programador ou prestador de IA e utilizador – assim o convencionarem ou se as peças finais não contiverem o nome do criador. No mesmo sentido, o regime do work made for hire americano, previsto no 17 USC §201, embora não exija a convenção das partes ou a ausência do nome do criador na obra, adota uma solução semelhante: “Num acordo típico de work-for-hire nos EUA, o empregador do autor, e não o próprio autor, é quem obtém a proteção de direitos de autor sobre o que este cria.”²⁰³.

Ambos os regimes apontam para a possibilidade de 1) uma obra ser protegida nos casos em que há intervenção humana significativa e 2) a titularidade dos Direitos de Autor poder pertencer à pessoa para quem a obra foi concebida, havendo a necessidade de convenção – exceto no caso das obras coletivas – entre as partes no caso continental, o que na prática, como sabemos, nos dias de hoje, já decorre da maioria dos contratos de trabalho.

No mesmo sentido, num caso em que uma empresa de moda organize por sua iniciativa uma obra e essa obra seja publicada e divulgada em seu nome – tal como ocorre geralmente – no nosso ordenamento jurídico, ser-lhe-iam atribuídos os direitos de autor dessa obra, sendo certo que as partes que porventura se pudessem discernir como sendo produto da criação

¹⁹⁹CARBALLO-CALERO, Pablo, *Op. Cit.*, p.39

²⁰⁰ROCHA, Maria Victória, *Proteção Autoral das Obras de Design na União Europeia após o Acórdão Cofemel*, p.99

²⁰¹DENNIS, Caen A., *Op. Cit.*, p. 619

²⁰²MELLO, Alberto Sá e. *Op. Cit.*, p.18

²⁰³DENNIS, Caen A., *Op. Cit.*, p. 617

intelectual de um membro específico da equipa dessa empresa, então os direitos de autor por essa porção, seriam atribuídos a esse criador nos termos previstos no Art. 18.º CDADC.

A solução seria diferente num caso em que a base de dados fosse composta por um vasto grupo de obras de quem o *designer* ou o prestador de IA não seriam os titulares, desde logo porque uma obra que seja baseada num conjunto de obras anteriores poderá não ser dotada de originalidade e, conseqüentemente não seria protegida por Direitos de Autor. No mesmo sentido, SÁ E MELLO, entende que “(...) as obras produzidas por sistemas de IA sem que se detecte intervenção humana não atraem protecção por direito de autor.”²⁰⁴.

Conclusão

Através desta dissertação procedemos a uma análise à questão da titularidade das peças de moda desenvolvidas com recurso a IA e de até que ponto os atuais regimes de direitos de autor oferecem protecção a peças geradas ou criadas por IA.

Para tal, procedemos a uma análise comparativa dos quadros normativos da União Europeia – com destaque em Portugal –, dos EUA e do Reino Unido, complementada com uma revisão da doutrina e jurisprudência relevante.

A nossa análise culminou na comparação entre os diferentes regimes jurídicos e divergências doutrinárias, de forma a evidenciar as suas semelhanças e diferenças, com o objetivo de concluir afinal, quem detém a titularidade das criações de moda geradas por ferramentas de Inteligência Artificial, e como é que o Direito da Propriedade Intelectual regula esta questão? Como deve ser definida a autoria e titularidade quando ferramentas de IA geram peças de moda através da compilação de elementos de designs pré-existentes?

Atualmente, observam-se abordagens divergentes entre principais jurisdições. Enquanto a UE e os EUA exigem uma contribuição humana significativa para reconhecer protecção autoral, o Reino Unido, oferece, pelo menos atualmente, protecção a obras criadas por IA.

Esta divergência regulatória cria incerteza, particularmente quando se discute quem poderia ser considerado o titular dos direitos de autor das obras em que a AI é utilizada como ferramenta: o programador ou o *designer*. A eventual consolidação de uma proibição específica à protecção de obras geradas por IA, como sugerido no Reino Unido, poderá inviabilizar esta solução, uma vez que a evolução do direito de autor não parece estar a encaminhar-se no sentido da conceção de protecção a estas obras.

Com base nesta análise, parece-nos que a solução mais consensual ao abrigo dos atuais regimes normativos passaria por uma protecção das obras criadas por IA e baseadas numa base

²⁰⁴MELLO, Alberto Sá e. *Op. Cit.*, p.20

de dados constituída por obras do próprio *designer* ou pertencentes ao domínio público e apenas quando há intervenção humana – neste caso, no sentido em que a IA surge como ferramenta que auxilia o Autor na elaboração da obra e não como um sistema autónomo que cria a obra sem qualquer intervenção humana. No caso concreto da moda e, tendo em conta a conceção do produto final, parece-nos mais consensual que o titular dos direitos de autor seja o *designer* e não o programador, especialmente tendo em conta o regime do *work made for hire* e das obras por conta de outrem, bem como o das obras coletivas, que permitem, com mais ou menos requisitos, que a titularidade dos Direitos de Autor pertença à pessoa (singular ou coletiva) por conta de quem a obra foi feita – neste caso, o *designer* ou empresa de moda. Numa vertente semelhante e que acolhemos, SÁ E MELLO sugere a atribuição de um Direito Conexo ao “produtor do sistema” e do Direito de Autor ao utilizador do sistema de IA²⁰⁵.

No entanto, estas conclusões denotam incerteza jurídica, pautada pela inexistência de um regime próprio que regule as obras criadas com recurso a IA generativa.

Perante este cenário, cremos que a solução envolverá necessariamente reformas legislativas que estabeleçam critérios claros sobre a proteção destas obras ou que, à semelhança do Reino Unido estabeleçam uma posição sobre a sua proteção ao abrigo dos direitos de autor.

Dado o caráter global da IA, recomendamos, a adoção de um conjunto de normas harmonizadas que equilibrem a proteção dos direitos de autor de obras criadas com recurso a IA generativa num enquadramento de inovação digital e crescente globalização, especialmente no domínio da moda. Reconhecemos, porém, o desafio que será criar um regime que ao mesmo tempo acompanhe a evolução tecnológica e proteja os princípios fundamentais da propriedade intelectual de diferentes jurisdições. Contudo, esta solução asseguraria a segurança jurídica da utilização da IA, que, apenas tem tendência para aumentar.

No entanto, medidas que apontem neste sentido, no panorama global atual, correm o risco de “(...) afetar negativamente a inovação e investimento no domínio da Inteligência Artificial”²⁰⁶.

Além disso, recorde-se que o Reino Unido, único que à partida protege as obras criadas por IA Generativa, iniciou processo de aprovação de uma lei que proíba a proteção de obras criadas por IA, alegando uma contradição entre o seu Art. 9.º CDPa e a exigência legal de originalidade, bem como uma falta de benefício económico e de ética ao oferecer proteção a obras que não foram criadas por humanos²⁰⁷. Se estas novas medidas forem indicativas do

²⁰⁵MELLO, Alberto Sá e. *Op. Cit.*, p.23

²⁰⁶SILVA, Nuno Sousa e, *O Regulamento da Inteligência Artificial: análise introdutória*, p.41

²⁰⁷UNITED KINGDOM GOVERNMENT, *Copyright and Artificial Intelligence: Consultation*

futuro da regulamentação da IA, então pode dar-se o caso de haver um desincentivo ao seu uso: para quê investir num sistema de IA se as obras por ele geradas não poderão ser protegidas através de Direitos de Autor?

Referências Bibliográficas

i. Bibliografia

ASCENSÃO, José de Oliveira, Direito Civil: Direito de Autor e Direitos Conexos. Coimbra: Coimbra Editora, 1992.

BLOOMBERG, “H&M Sues Fast-Fashion Rival Shein for Copyright Infringement, in the Business of Fashion”, (2023). Disponível em: www.businessoffashion.com.

CARBALLO-CALERO, Pablo, “La Propiedad Intelectual de las Obras Creadas por Inteligencia Artificial”. 1.ª ed. Editorial Aranzadi, 2020.

CHOUPINA, Sara Josefa Ramos, “Entre contradições: a autoria e a titularidade do direito de autor relativo à obra intelectual”. Tese de Mestrado. Porto: FD-UCP, 2016. Disponível em: repositorio.ucp.pt.

COMISSÃO EUROPEIA, “Quadro Regulatório para a Inteligência Artificial, Estratégia Digital da EU”. 2021 Disponível em: digital-strategy.ec.europa.eu.

DeFILIPPIS, Danielle M., “Uniqlo v. Shein: A Wrapped Legal Battle Over Alleged Intellectual Property Violations”. National Law Review, (2024). Disponível em: natlawreview.com.

DENNIS, Caen A., "AI-Generated Fashion Designs: Who or What Owns the Goods?" Fordham Intellectual Property Law Journal 30, n.º 2 (2020). Disponível em: ir.lawnet.fordham.edu.

FEUERRIEGEL, Stefan et al., “Generative AI”. ResearchGate, 2023. Disponível em: www.researchgate.net.

FIT NEWS, “Students team with IBM and Tommy Hilfiger to utilize AI to elevate design, manufacturing, and marketing”. Fashion Institute of Technology, (2018). Disponível em: news.fitnyc.edu.

FLANAGAN, Molly, "Fast Fashion." Penn Environmental News, University of Pennsylvania. Disponível em: environment.upenn.edu.

GARDNER, Rachel L., "Copycat Fashion: How Fast Fashion Giant, Shein, Continues to Steal Independent Designers' Work". The Business, Entrepreneurship & Tax Law Review, vol. 8, n.º. 1. Disponível em: scholarship.law.missouri.edu.

GRACEDEL, Hannah, "Copy, Paste, Profit: How Shein Used AI to Create a Fast Fashion Empire." Washington Journal of Law, Technology & Arts, 2024. Disponível em: wjlta.com.

HO, Cassey, "SHEIN has fully gone shameless thief mode. Ugh.". Blogilates, (2024). Disponível em: www.blogilates.com.

INVOKE AI, INC., "How We Received The First Copyright for a Single Image Created Entirely with AI-Generated Material". (2025) Disponível em: 44037860.fs1.hubspotusercontent-na1.net.

K., Hema, "Protection of AI-Generated Works under Copyright Act, 1957." Journal of Intellectual Property Rights 28, no. 3 (2023): 1–3. Disponível em: or.niscpr.res.in.

LEITÃO, Luís Menezes, Direito de Autor. 5.^a ed. Coimbra: Almedina, 2023.

LINDSAY, Alexander, Explorers of the Titanic. EUA: National Geographic, 1996.

MAESTRO, Laura, "Assim seria nossa coleção se a realidade não nos limitasse." LinkedIn, 2023. Disponível em: www.linkedin.com.

MATTERN, Shannon, "Calculative Composition: The Ethics of Automating Design." Oxford Handbook of AI Ethics, 2020. Disponível em: icd.wordsinspace.net.

MCKINSEY & COMPANY, The State of Fashion 2018: Annual Report. 2018. Disponível em: www.mckinsey.com.

———, The State of Fashion 2024: Annual Report. 2023. Disponível em: www.mckinsey.com.

MELLO, Alberto Sá e, "Inteligência artificial e direito de autor." Revista de Direito Intelectual 1 (2023). Disponível em: ceduc.abpi.org.br.

MICROSOFT EUROPE, The Next Rembrandt. 2016. Disponível em: www.mckinsey.com.

PARLAMENTO EUROPEU, “Propriedade intelectual, industrial e comercial (Ficha Temática 5.2.2)”. In Publicações da União Europeia. Luxemburgo, 2023. Disponível em: www.europarl.europa.eu

PETA FOUNDATION, “Case Summary: Naruto v. Slater”. 2016. Disponível em: www.peta.org.

ROCHA, Maria Victória, "Contributos para Delimitação da 'Originalidade'." In ARS IVDICANDI – Estudos em Homenagem a Castanheira Neves, Vol. II. Coimbra Editora, 2008. Disponível em: www.academia.edu.

———, "Moda e Impressão 3D: um novo paradigma?" Revista Electrónica de Direito 17, no. 3 (2018): 110–116. Disponível em: repositorio.ucp.pt.

———, “*Fashion: From 3D Printing to Digital Fashion*” in Sharma A. (ed.), *Advances in 3D Printing*, IntechOpen. Disponível em: ciencia.ucp.pt.

———, "Proteção Autoral das Obras de Design pós-Cofemel." Revista Rede de Direito Digital 3, no. 6 (2023): 93–99. Disponível em: ciencia.ucp.pt.

SCHLACKMAN, Steve, "Who Holds the Copyright in AI Created Art?" Art Law Journal, 2020. Disponível em: journal.atp.art.

SCHWAB, Katharine, "This AI Designs Balenciaga Better Than Balenciaga." Fast Company, 2018. Disponível em: www.fastcompany.com.

SILVA, Mariana, "A Criatividade Pertence aos Mais Fortes." Vogue Portugal, 2021. Disponível em: www.vogue.pt.

SILVA, Nuno Sousa e, "Direito e Robótica: Uma Primeira Aproximação." Revista da Ordem dos Advogados (2017). Disponível em: portal.oa.pt.

———, "Inteligência Artificial e Propriedade Intelectual: está tudo bem?". I Congresso Inteligência Artificial e Direito, Coimbra: Almedina (2023). Disponível em: www.nsousaesilva.pt.

———, "Inteligência Artificial, Robots e Responsabilidade Civil: *o que é que é diferente?*." Revista de Direito Civil 4 (2023). Disponível em: www.revistadedireitocivil.pt.

———, "O Regulamento da IA: análise introdutória." Revista da Ordem dos Advogados (2024). Disponível em: www.nss.pt.

———, "Uma introdução ao Direito de Autor Europeu." Revista da Ordem dos Advogados 73, no. 4 (2013). Disponível em: portal.oa.pt.

SILVA, Pedro Sousa e, "A Tutela Jusautorale de Obras de Design na Esteira do Acórdão Cofemel." Revista de Direito Intelectual 1 (2023).

UNITED KINGDOM GOVERNMENT, Copyright and Artificial Intelligence: Consultation. 2023. Disponível em: www.gov.uk.

UNITED STATES COPYRIGHT OFFICE, "Compendium of U.S. Copyright Office Practices, Copyrightable Authorship: *What Can Be Registered*". 3.^a ed. Disponível em: www.copyright.gov.

VIEIRA, José Alberto, "Inteligência Artificial e Direito de Autor". **ROCHA, Manuel Lopes et al.**, Inteligência Artificial & Direito, 2.^a ed.. Coimbra: Almedina, 2022.

ii. Jurisprudência

TJUE, Acórdão de 16-07-2009, Proc. C-5/08. Disponível em: eur-lex.europa.eu.

TJUE, Acórdão de 12-09-2019, Proc. C-683/17. Disponível em: curia.europa.eu.

STJ, Acórdão de 05-07-2012, Proc. n.º 855/07.8TVPRT.P1.S1. Disponível em: www.dgsi.pt.

UNITED STATES DISTRICT COURT NORTHERN DISTRICT OF CALIFORNIA, Naruto v. Slater, N.D. Cal. Case No. 15-cv-04324 (2016). Disponível em: www.peta.org.

UNITED STATES DISTRICT COURT SOUTHERN DISTRICT OF NEW YORK, Lindsay v. R.M.S. Titanic, S.D.N.Y. (1999). Disponível em: opencasebook.org.

UNITED STATES COPYRIGHT OFFICE, Registration record VAU001543942. Disponível em: publicrecords.copyright.gov.

US SUPREME COURT, Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Co., 1991. Disponível em: supreme.justia.com.

iii. Legislação

17 USC. Disponível em: www.law.cornell.edu.

Código do Direito de Autor e Direitos Conexos. Disponível em: www.pgdlisboa.pt.

Copyright, Designs and Patents Act 1988. Disponível em: www.legislation.gov.uk.

Decreto-Lei n.º 252/94. Disponível em: www.pgdlisboa.pt.

Diretiva 2001/29/CE. Disponível em: eur-lex.europa.eu.

Diretiva (UE) 2019/790. Disponível em: eur-lex.europa.eu.

Regulamento (UE) 2023/2854. Disponível em: eur-lex.europa.eu.

Regulamento (UE) 2024/2822. Disponível em: eur-lex.europa.eu.

U.S. Constitution. Disponível em: www.law.cornell.edu.