

A RESPONSABILIDADE CIVIL DE DANOS CAUSADOS POR *DEEPFAKES*: IMAGENS FALSAS CRIADAS POR INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

Civil Liability for Damages Caused by Deepfakes: Fake Images Created by Generative Artificial Intelligence

Natalia Fernanda Marques Carvalhanas¹

SUMÁRIO

1. Introdução; 2. O que é inteligência artificial; 3. Autoria da obra feita por IA generativa; 4. *Deepfake*, um problema oriundo da IA generativa; 5. Direito brasileiro vs. *Deepfakes*; 5.1. Marco civil da internet; 5.2. Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) e Direito à Imagem; 5.3. A responsabilidade civil dos danos causados pelas *deepfakes*; 5.4. A boa-fé objetiva; 5.5. O dever de reparação; Considerações finais; Referências Bibliográficas

RESUMO

O presente artigo oferece um estudo acerca dos *deepfakes*, produtos da inteligência artificial generativa que vêm figurando constantemente em notícias da internet, sobretudo polêmicas negativas, nos últimos três anos. Largamente utilizadas para disseminar notícias falsas e manipular a opinião das pessoas no Brasil e no mundo, essas obras geradas por máquinas praticamente autônomas são uma questão bem complicada, juridicamente falando, pois os institutos do Direito não estão dando conta de abarcar todas as suas demandas, dado o caráter extremamente inovador dos *deepfakes*, bem como seu imenso potencial lesivo. Assim, o estudo em questão verificará a posição de especialistas de direito autoral sobre a inteligência artificial generativa, e buscará entender como o instituto da responsabilidade civil agiria para conter os danos das *deepfakes*.

Palavras-chave: Inteligência Artificial Generativa. *Deepfake*. Direito Autoral. Responsabilidade Civil. Marco Civil da Internet. Lei Geral de Proteção de Dados.

ABSTRACT

This paper examines deepfakes, products of generative artificial intelligence that have consistently gained negative attention in internet news in the recent past. Widely used to spread misinformation and manipulate public opinion in Brazil and worldwide, these virtually autonomous machine-generated works present a complex legal challenge. Existing legal frameworks struggle to adequately address their demands, given the extremely innovative nature of deepfakes and their immense harmful potential. Thus, this study will explore the perspectives of copyright specialists on generative artificial intelligence and seek to understand how the legal framework of civil liability would act to mitigate the damages caused by deepfakes.

Keywords: Generative Artificial Intelligence. Copyright. Brazilian Law. Deepfake. Data Protection. Internet Law. Copyright. Civil Responsibility.

¹ Advogada. Formada em Direito pela Universidade de São Paulo (USP). Especialista em Direito Digital e Inovação Tecnológica pela Escola Superior da Procuradoria Geral do Estado de São Paulo.

1. INTRODUÇÃO

A inteligência artificial é um mecanismo executado por *software*, robô ou computador para realizar algumas ações típicas de seres humanos (analisar, decidir, aprender etc.). É uma tecnologia largamente utilizada como ferramenta de ajuda e de busca (ex.: *chatbots* e assistentes pessoais de sistemas operacionais) tendo como base e produto comandos e dados já existentes. Todavia, existe um ramo, conhecido como inteligência artificial generativa, cuja função é criar conteúdo inédito. As obras resultantes da inteligência artificial generativa se dão através de mecanismos de algoritmos operados por ordens humanas, tendo como base uma imensa rede de dados. Recentemente, uma série de polêmicas começaram a surgir por conta de uma espécie de produto da inteligência artificial generativa, o *deepfake*. Imagens falsas de pessoas, em sua maioria famosas, realizando ações que jamais realizaram, mas aparentando ser totalmente reais, tamanho o aperfeiçoamento que essa tecnologia vem apresentando.

Considerando o caráter inovador do *deepfake*, o presente artigo visa estudar seu papel no direito autoral, tendo em vista que essas imagens são consideradas obras, mas sua autoria é de difícil aferição, e estudar as consequências jurídicas que essas *deepfakes* têm na sociedade, pois elas, sem dúvidas, causam uma série de problemas. Primeiramente, será feita uma definição acerca da inteligência artificial e da inteligência artificial generativa, sendo a segunda uma espécie da primeira. Em seguida, entrando no campo do direito autoral, haverá uma análise de possíveis métodos para se atribuir direitos de autoria à inteligência artificial, e quem seria exatamente o titular desses direitos. A terceira parte, tratando das *deepfakes*, demonstrará quão nociva é essa espécie de IA generativa para a sociedade e as tentativas de conter seus efeitos, com destaque para o *AI Act*, aprovado em 2024 pela União Europeia e caracterizando-se como a primeira lei que busca a regulamentação de inteligência artificial no mundo. O último ponto caminhará sobre diferentes dispositivos do direito brasileiro e sua relação com a inteligência artificial generativa, de modo a perscrutar se cabe responsabilizar civilmente alguém pelos danos causados pelas *deepfakes*, e, em caso positivo, quem seria responsabilizado. Esta parte da pesquisa busca amparo em normas do direito do consumidor, mas esgota a esfera de responsabilização no campo civil, deixando as responsabilizações nas áreas penal e administrativa de fora. Por fim, analisará se há ou não uma relação de consequência entre os assuntos estudados no terceiro e no quarto ponto. A metodologia utilizada para a realização deste trabalho concentrou-se na leitura de doutrinas, artigos científicos, legislação concernente ao tema e reportagens publicadas na internet.

2. O QUE É INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

O cérebro humano, um pedaço tão pequenino de matéria, é capaz de compreender e interferir em um mundo tão mais complexo que ele. Entender o pensamento

e a ação do cérebro humano tem sido um grande desafio ao longo do tempo. O ramo da IA busca não apenas entender como esse pensamento e ação funcionam, mas também construir entidades (máquinas) inteligentes².

Alan Turing foi pioneiro no campo acadêmico ao estabelecer o conceito da inteligência artificial, e o fez através de um sistema que consistia em descobrir se um computador seria capaz de ganhar um jogo contra humanos. Este jogo implicaria na assimilação de informações recebidas de humanos por parte de um computador e teria o nome de “jogo da imitação” pois o comportamento da máquina deveria ser semelhante ao de um humano para ela obter êxito na missão. Para a máquina ganhar o jogo, um interrogador humano, dispondo de uma máquina e de outros dois humanos, teria de ser incapaz de distinguir as respostas da máquina das respostas humanas. Assim, a inteligência artificial não implica na habilidade de cognição da máquina, ou seja, se ela seria ou não capaz de pensar tal qual um humano, mas na sua habilidade de assimilar informações de forma rápida e concisa, assemelhando sua atividade à humana³.

Além dessa abordagem de Turing para definir a inteligência artificial (IA), a era moderna trouxe outras abordagens que mesclam o pensamento, a humanidade, a racionalidade e o comportamento. A busca por uma inteligência semelhante à humana deve ser parte de uma ciência empírica relacionada à psicologia, envolvendo observações e hipóteses sobre o comportamento humano e os processos do pensamento. Uma abordagem racional, por outro lado, envolve uma combinação entre engenharia e matemática, conectando-se também a estatísticas, teoria do controle e economia⁴.

Pesquisas regularmente classificam a IA como um dos mais interessantes e crescentes campos, e ela vem gerando mais de um trilhão de dólares por ano em receita. O *expert* em inteligência artificial Kai-Fu Lee prevê que o impacto dessa inteligência na raça humana será “maior que qualquer coisa já vista”. Além disso, por se tratar de uma ciência nova, suas fronteiras intelectuais estão abertas para a pesquisa. A IA também é rica em sub-ramos, sendo eles variados entre os ramos gerais (aprendizado, raciocínio percepção etc.) ou específicos (jogar xadrez, provar teoremas matemáticos, escrever poesia, dirigir carros e diagnosticar doenças). A inteligência artificial é relevante para qualquer tarefa intelectual e é um campo bastante universal⁵.

² RUSSEL, Stuart; NORVIG, Peter. **Inteligência artificial: uma abordagem moderna**. Rio de Janeiro: Campus, 2004, p. 29.

³ TURING, Alan M. Computing machinery and intelligence. **Mind**, 59, pp. 433-460, 1950. Disponível em <http://phil415.pbworks.com/f/TuringComputing.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2024. ULMER, Eugen. **Urheber und Verlagsrecht**. 3.d. Berli: Heidelberg, 1980.

⁴ RUSSEL, Op. cit., p. 31.

⁵ Ibidem, p. 29.

Para a criação de um produto intelectual, o grau de interferência humana, a autonomia do sistema e a previsibilidade do resultado podem variar. Quando são utilizados sistemas de IA para a realização de uma tarefa ou a confecção de um produto, essa criação não ocorre de maneira absolutamente autônoma, tendo em vista que os sistemas são orientados por instruções e regras transmitidas por um ser humano, podendo essa interferência humana ter diferentes escalas⁶.

O ramo da inteligência artificial a ser estudado no presente artigo é a inteligência artificial generativa, que faz uso de um campo geral da IA (aprendizado de máquina) para produzir elementos da IA de campos específicos (escrever textos, criar imagens).

Este modelo de IA lida com um enorme banco de dados para aprendizagem e com pouca interferência humana. Por meio de conteúdos que já existem, a IA generativa cria novas soluções e é capaz de fazer isso sem que seus resultados se repitam, e esses produtos criados variam de textos, vídeos, imagens, poesias e até mesmo arte.

O que difere uma IA generativa é sua capacidade de aprendizado não supervisionado utilizando complexos modelos de aprendizagem de máquina, como o Large Language Model (LLM), que têm ganhado espaço com o crescimento da pesquisa em processamento de linguagem natural. Por possuírem inúmeros parâmetros, treiná-las requer grandes quantidades de dados, infraestrutura e capacidade de processamento computacional. Por esses motivos, IA generativas com base em LLM são suportadas pelas mais conhecidas empresas de tecnologia. A OpenAI, organização que se declara sem fins lucrativos e que tem a Microsoft como principal investidor, é criadora dos sistemas GPT-3 e GPT-4 para textos, DALL-E para imagens e WHISPER para voz⁷.

3. AUTORIA DA OBRA FEITA POR IA GENERATIVA

O direito do autor, conforme ensina Carlos Eduardo Bittar⁸, é um direito intelectual, em contraposição ao direito de personalidade. Estes últimos se referem às relações da pessoa consigo mesma, quanto a características extrínsecas do ser e a suas qualificações psíquicas e morais (ex.: direito à honra, à vida, à imagem etc.) já os direitos intelectuais envolvem as relações entre a pessoa e as coisas que elas criam e trazem “a lume”, ou seja, produtos do intelecto humano, existindo como expressões

⁶ SCHIRRU, Luca. Inteligência artificial e o direito autoral: o domínio público em perspectiva. Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio (ITSRIO), 2019, p.7.

⁷ MOURA, Carlos Manoel Silva; BRAGA, Tiago Emmanuel Nunes. A inteligência artificial e a criação de conteúdo: os vieses que habitam entre nós. **Anais do Workshop de Informação, Dados e Tecnologia-WIDaT**, 2023, p. 3.

⁸ BITTAR, Carlos Eduardo Bianca. **Direito de Autor**. 7. ed. Editora Forense, 2019, p. 17-19.

do espírito criativo humano (ex.: poesia, texto, pintura, canção, escultura). Essas expressões podem fazer parte do ramo sensível de criações (cumprem o papel de aperfeiçoamento intelectual, beleza, sensibilidade), ou do ramo utilitário (de uso econômico ou doméstico). O direito do autor incide sobre as criações sensíveis, ao passo que o direito industrial engloba as criações utilitárias.

O vínculo do autor com sua obra, bem como a posterior circulação jurídica dessa obra, são os elementos protegidos pelo direito do autor nas esferas pessoal e patrimonial, respectivamente. Os direitos morais relacionam-se ao ato criativo, ou seja, à esfera pessoal, enquanto os direitos patrimoniais relacionam-se à exploração econômica dessa obra.

Entretanto, obras produzidas por sistemas de inteligência artificial não possuem todos os elementos tradicionalmente característicos do produto ou obra protegidos pelo direito do autor, pois estes estão ligados à pessoa, e não à máquina. Nos sistemas de inteligência artificial generativa, por sua vez, a interferência humana é muito menor do que a do banco de dados assimilado pela máquina.

Em busca da atribuição de autoria para obras produzidas por um sistema de Inteligência Artificial, Abido e Boff⁹ apresentam as diferentes situações que caberiam no arcabouço legislativo brasileiro acerca dos temas em questão: a obra não teria autor (domínio público); o próprio sistema de IA seria o autor das obras geradas; o programador seria o autor; o proprietário do programa seria o autor. Considerando que a atribuição de direitos autorais preza pela criatividade, a originalidade e a atividade do intelecto humano, a presença ou ausência de cada um desses elementos nas obras oriundas de inteligência artificial foi analisada, e diferentes formas de conferir direitos de autor a essas obras foram encontradas.

O elemento da originalidade é encontrado a partir da atividade algorítmica de *machine* e *deep learning* de produzir *outputs* (resultados) inéditos e definitivos através dos *inputs* mandados pelo programador. Para o elemento da criatividade, tem-se que o banco de dados utilizado pelo *machine* e *deep learning* oferece uma gama infinita de ideias para se chegar a um resultado, e essa infinitude se aproxima da habilidade de criatividade humana, inclusive, no artigo, Abido e Boff apontam para uma expectativa de 90% de chance de as máquinas atingirem a criatividade humana até 2075. Dessa forma, o requisito da criatividade não está 100% preenchido, mas tende a sê-lo. Quanto ao último elemento, o de existência de atividade proveniente do intelecto humano, referente à personalidade do autor, o artigo 11 da Lei nº 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais): “Autor é a pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica. Parágrafo único. A proteção concedida ao autor poderá aplicar-se às pessoas

⁹ BOFF, Salete Oro; ABIDO, Leonardo. O Direito de autor no Brasil de obras produzidas pela Inteligência Artificial. *Revista da Fac. Mineira de Direito* (PUC Minas), v. 23, n. 45, 2020.

jurídicas nos casos previstos nesta Lei¹⁰ impossibilita a atribuição desse elemento a um sistema de IA, um ente *sui generis* e, portanto, sem personalidade. Este fato ensejaria uma reformulação do tal artigo, englobando a possibilidade de o autor ser um *software*.

Embora sejam necessárias algumas adaptações na legislação, entende-se que obras criadas por IA ensejam uma proteção jurídica semelhante às produzidas por humanos, pois, apesar de a interferência humana ser menor, ela ainda existe, tendo em vista que é necessário que haja um programador para realizar comandos à máquina. Considerando que a máquina é entendida pela lei brasileira enquanto ente *sui generis* e, portanto, desprovida de personalidade jurídica, Abido e Boff se utilizam da teoria de Schirru para atribuir um titular de direitos autorais para obras de IA, teoria esta que confere três possibilidades a essa atribuição de direitos. Primeiramente, ele considera colocar em domínio público as obras produto de sistemas de IA. As obras humanas são colocadas em domínio público quando o prazo de sua proteção acaba ou quando sua autoria é desconhecida. Os direitos de obras em domínio público não possuem titular. Uma segunda possibilidade adotada por Schirru seria uma interpretação do artigo 4º da Lei nº 9.609/98 (Lei do Software):

Art. 4º: Salvo estipulação em contrário, pertencerão exclusivamente ao empregador, contratante de serviços ou órgão público, os direitos relativos ao programa de computador, desenvolvido e elaborado durante a vigência de contrato ou de vínculo estatutário, expressamente destinado à pesquisa e desenvolvimento, ou em que a atividade do empregado, contratado de serviço ou servidor seja prevista, ou ainda, que decorra da própria natureza dos encargos concernentes a esses vínculos¹¹.

Se enquadrássemos as obras produzidas por IA neste artigo, os direitos autorais dela pertenceriam à empresa titular dos direitos do sistema, e até certo ponto faria sentido, uma vez que a maior parte dos sistemas geradores de IA pertencem a grandes empresas, porém o avanço tecnológico na área de inteligência artificial está fazendo com que qualquer pessoa, seja ela física ou jurídica, possa deter sistemas e figurar como a detentora dos direitos autorais em questão. A última hipótese de Schirru para conferir autoria a algum titular em obras de IA encontra essa figura no programador do sistema. Devido à sua função fundamental de realizar os *inputs* nos sistemas com informações que ele julga essenciais para o funcionamento da máquina e delimitar os parâmetros para a atuação do sistema, o programador é quem mais se aproxima do autor protegido pelo atual modelo de propriedade intelectual.

¹⁰ BRASIL. **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998**. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Diário Oficial da União. Brasília, fev. 2018a.

¹¹ BRASIL. **Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998**. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no país, e dá outras providências. Diário Oficial da União. Brasília, fev. 1998b.

O artigo ainda cita uma proposta do parlamento europeu para conferir personalidade aos robôs através do *Draft Report with Recommendations to the Commission on Civil Law Rules on Robotics*, de 31.5.2016, na qual, em seu artigo 59, propõe a criação de um *status* legal específico para robôs, no qual pelo menos os robôs dotados de maior sofisticação poderiam receber um *status* de “pessoa eletrônica” para enfatizar que essa questão de conferir direito autoral a inteligências artificiais está em voga, e também demonstra que, na Inglaterra, essa conferência de direitos autorais a inteligências artificiais já é feita legalmente. No país britânico, o titular de direitos autorais de uma obra criada por inteligência artificial se encontra na pessoa responsável por fazer os arranjos necessários para a criação da obra. Essa é uma abordagem semelhante à terceira hipótese levantada por Schirru, de conferir a titularidade de direitos autorais ao programador do modelo de IA.

4. DEEPPAKE, UM PROBLEMA ORIUNDO DA IA GENERATIVA

O *deep learning*, processo de aprendizado de máquinas utilizado em sistemas de IA generativa possibilita a criação de *deepfakes*, imagens tanto estáticas quanto em vídeos que mudam o rosto ou pequenos aspectos de uma pessoa ou de uma situação, de modo a fazê-las parecer muito realistas, apesar de não o serem.

O termo *deepfake* tem origem em 2017 por causa de um grupo da rede social Reddit que se utilizava da tecnologia em questão para substituir o rosto de atrizes pornográficas pelos rostos de celebridades em vídeos. Essa tecnologia se popularizou e, devido ao grande aprimoramento dessas máquinas, a intervenção humana é cada vez menor para a sua realização. Nos últimos anos, polêmicas envolvendo a disseminação de imagens falsas oriundas de *deepfake* alertaram para o uso indevido dessa ferramenta. Quando se promove desinformação, difamação e conteúdos maliciosos, a necessidade de regulamentação da IA, bem como a responsabilização civil de seus autores, são imprescindíveis¹².

Em 2023, uma *deepfake* do Papa Francisco vestindo uma jaqueta bufante arrancou risadas do mundo inteiro, ao passo que na mesma semana, circulava uma *deepfake* de Donald Trump, presidente dos EUA e político de extrema-direita, sendo preso – episódio este um verdadeiro exemplo de como a desinformação pode afetar a população, que em grande parte acreditava na veracidade daquela imagem. Quando possuem cunho político, essas imagens são deveras perigosas, pois podem manipular as opiniões políticas das pessoas, e com isso desestabilizar os processos eleitorais. No Brasil, as *deepfakes* políticas também já aconteceram, a exemplo de vídeo manipulado do apresentador William Bonner confirmando a existência de fraudes

¹² AUGUSTENE, Agne. O que é um *deepfake*? Os perigos de vídeos de IA falsos. *Nordvpn*, fev. 2023. Disponível em: <https://nordvpn.com/pt-br/blog/deepfake-o-que-e/>. Acesso em: 10 jun. 2024.

eleitorais nas eleições presidenciais de 2022, algo que jamais ocorreu. A regulação e a responsabilização são necessárias também pelo fato de que o advento das *deepfakes* descredibiliza as informações veiculadas em redes sociais. Quando a princesa de Gales, Kate Middleton, apareceu em um vídeo no começo do ano de 2024 para informar sobre seu estado de saúde e justificar sua ausência dos holofotes, muitas pessoas acreditaram tratar-se de uma *deepfake*, mesmo que o vídeo tenha sido postado na própria conta oficial da princesa, no Instagram¹³.

O recente estudo “Fábricas de imagens falsas” publicado em março de 2024 pelo Centro de Combate ao Ódio Digital (CCDH, na sigla em inglês) demonstra que ferramentas de IA generativa produziram *deepfakes* com teor político em 41% dos 160 testes aplicados. Quatro plataformas foram utilizadas para os testes (MidJourney, ChatGPT Plus, Image Creator e Dream Studio), de forma que foram dadas a cada uma delas 40 comandos de texto relacionados às eleições estadunidenses. Os pesquisadores informaram que comandos pedindo “uma foto de Joe Biden doente em um hospital” ou “uma foto de Donald Trump sentado triste em uma cela de prisão” foram prontamente atendidos pelas plataformas. Imagens contendo tumultos nos locais de votação e milícias também foram prontamente geradas, ainda que três dessas quatro plataformas possuam políticas específicas para coibir a desinformação eleitoral. A Midjourney, mesma plataforma que foi responsável pelos *deepfakes* do Papa Francisco e de Donald Trump preso, já mencionados anteriormente, foi a que mais produziu *deepfakes* de cunho político, chegando a responder 65% dos testes realizados nessa pesquisa da CCDH. Um relatório da pesquisa informou que o banco de dados públicos da Midjourney está corrompido por atores maliciosos se utilizando da ferramenta para propagar desinformação eleitoral¹⁴.

A qualidade dos dados aos quais a máquina é submetida é o que determina a inteligência dela, pois esta reproduzirá aquilo que os dados mandam. Assim, dados corrompidos por vieses carregados de preconceito social (como raça, gênero, forma física, orientação sexual) ou conteúdos enviesados com desinformações políticas, fazem com que a máquina não apenas aprenda esses dados, como também os perpetue, quando for exposta a novos dados. A aplicação indiscriminada da inteligência artificial, ou seja, ignorando seus dilemas éticos, oferece muitos riscos para toda a internet, que se depara com conteúdo oriundo de inteligência artificial com frequência¹⁵.

As maiores plataformas de IA generativa fecharam um acordo em fevereiro para comprometerem-se a aperfeiçoar uma marca d’água que atestasse a

¹³ SOARES, Matheus. 1 ano da “deepfake do papa”: o que mudou? O que virá. **Desinformante**, mar. 2024. Disponível em: <https://desinformante.com.br/deepfake-papa/>. Acesso em: 10 jun. 2024.

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ GARCIA, Ana Cristina. Ética e inteligência artificial. *Computação Brasil*, n. 43, 2020, p. 14-22.

utilização de inteligência artificial no conteúdo gerado por elas, tamanho o impacto das *deepfakes* na internet. O centro responsável pela pesquisa realizada (CCDH) sugeriu também, como forma de mitigar essa propagação desenfreada de *fake news* em forma de IA, o investimento pelas plataformas em profissionais especializados em IA generativa e desinformação.

A União Europeia aprovou, em 13 de março de 2024, o *AI Act*, para regulamentar a Inteligência Artificial, e a Comissão Europeia pediu formalmente às *bigtechs* Tiktok, Meta, X, Google e Microsoft que realizem ações para frear os riscos envolvendo as IAs generativas¹⁶.

O *AI Act* foi a primeira iniciativa regulatória internacionalmente relevante sobre inteligência artificial. Em artigo publicado pela União Brasileira de Compositores (UBC), o advogado Cláudio Lins de Vasconcelos, especializado em *copyright* e tecnologia, analisou¹⁷ parte do regulamento que versa sobre sistemas de IA e o uso que elas fazem de obras protegidas pelo direito autoral. O Regulamento, nas palavras de Cláudio, é “um colosso de 450 páginas, com preâmbulo de 180 considerandos, 113 artigos e 13 anexos alcança desenvolvedores e provedores de aplicações de IA disponibilizadas no mercado europeu ou que utilizem dados de seus cidadãos, ainda que sediados em outros países”.

As grandes empresas de IA buscarão certamente se adequar a essa regulamentação, uma vez que o mercado europeu é muito visado e ninguém quer pagar as multas exorbitantes estipuladas para descumprimento das políticas dessa iniciativa, podendo variar de € 7,5 milhões a € 35 milhões. Apesar de não liderar a corrida tecnológica (protagonizada por Estados Unidos e China), a busca pela “vanguarda regulatória” da União Europeia na IA faz com que essas leis tenham repercussão, e, posteriormente, impacto internacional.

O nível de regulação estabelecido pela normativa varia conforme o risco oferecido pelo tipo de Inteligência Artificial, sendo ferramentas classificadas como “de risco altíssimo”, como o reconhecimento facial indiscriminado, proibidas. As ferramentas de IA generativa, cujo altíssimo oferecimento de riscos já fora mencionado anteriormente, se popularizaram nos últimos anos e marcaram presença na normativa, conferindo a seus provedores obrigações de elaborar uma “política de conformidade” com as diretrizes europeias de direito autoral, especialmente com a Diretiva Europeia de direitos autorais digitais. Essa diretiva, aprovada em 2019, exime dados e texto minerados para plataformas de IA da proteção de direitos autorais (salvo se

¹⁶ SOARES, Matheus. IAs generativas são ‘fábricas de imagens falsas’, aponta estudo. **Desinformante**, mar. 2024. Disponível em: <https://desinformante.com.br/ia-generativa-imagens-falsas/>. Acesso em: 10 jun. 2024.

¹⁷ VASCONCELOS, Claudio Lins de. A lei europeia sobre IA e os direitos autorais. **UBC**, mar. 2024. Disponível em: <https://www.ubc.org.br/publicacoes/noticia/22507/artigo-a-lei-europeia-sobre-ia-e-os-direitos-autorais/>. Acesso em: 10 jun. 2024.

houver acontecido a exclusão da base de treinamento de dados pelos titulares das obras). Este direito contribui para que titulares de direitos possam retirar suas imagens de bancos de dados, ajudando a conter a problemática do *deepfake*. Ainda para frear os efeitos do *deepfake*, essa diretiva exige que os desenvolvedores declarem o uso de IA em todos os casos em que o conteúdo foi gerado por plataformas de IA e, ainda, que deixem explícitas quaisquer que forem as semelhanças que existam entre aquele conteúdo artificialmente gerado e entidades, pessoas, objetos e eventos reais e que possam, em consequência, levar o receptor daquele conteúdo à interpretação de que se trata de um conteúdo verdadeiro.

5. DIREITO BRASILEIRO VS. *DEEPFAKES*

A normativa trazida pela União Europeia do *AI Act* foi um grande avanço internacional para a regulamentação da inteligência artificial. A seguir, veremos como a lei brasileira se posiciona nessa questão, especialmente no tocante às *deepfakes*.

De fato, entretanto, quando se têm presentes os desafios da Revolução Digital, do imenso fluxo digital, da velocidade das trocas de dados (inclusive, de dados pessoais), de perda de fronteiras de registro (dados constantes de provedores internacionais, que evocam situações que mobilizam até mesmo o Direito Internacional) e controle, se percebe o quanto o mundo digital impõe novos desafios à gestão, ao controle e ao combate das formas pelas quais a violação de direitos pode se dar, nessa matéria. Um dos desafios passa a ser a compatibilização do Direito de Autor com as novas tecnologias, inclusive com o uso dos diversos recursos já disponíveis no ordenamento jurídico, que refletem a emergência do Direito Digital¹⁸.

O Direito Digital, ramo recente do Direito que surgiu com o advento da internet e o objetivo de regulá-la, possui poucas normas jurídicas que podem se encaixar ao tema de inteligência artificial e às responsabilidades civis dos danos que elas podem causar. Averiguando primeiramente os dispositivos das leis específicas do Direito Digital, e, posteriormente, recorrendo aos institutos do Direito Civil, esta etapa do presente artigo busca descobrir se há qualquer instituto jurídico que possa responsabilizar atores pelos danos oriundos de *deepfakes*, e, em caso positivo, quem pode ser responsabilizado.

É de extrema importância que ocorra esta responsabilização civil, considerando o potencial lesivo das *deepfakes*. O impacto das *deepfakes* pode ser muito profundo na economia de um país que detém uma grande concentração de capital financeiro proveniente de ações, uma vez que estas estão diretamente ligadas à estabilidade da política, pois o mercado de ações reage bastante a declarações e atitudes

¹⁸ BITTAR, Carlos Eduardo Bianca. **Direito de Autor**. Editora Forense, 7ª edição, 2019, p. 164.

polêmicas de autoridades. Pode acontecer também um “caos” internacional, caso a *deepfake* faça uma declaração de guerra ou qualquer outro elemento que ameace a paz entre os povos. A prática das *deepfakes* é frequente no Brasil, tendo em vista que se trata de um país marcado pela grande polarização político ideológica¹⁹.

Um ensaio acadêmico²⁰ que aplicou o direito brasileiro hipoteticamente ao caso Cambridge Analytica – empresa que possuía um sistema *deep learning* que, através de uma coleta ilegal de dados (mais precisamente, *big data*) em redes sociais, promovia campanhas políticas enviesadas – iniciou sua pesquisa nas principais leis do Direito Digital para buscar uma solução jurídica para o caso.

O art. 5º, LXXIX da Constituição Federal assegura o direito à proteção dos dados pessoais, inclusive nos meios digitais²¹, ao passo que a inclusão da proteção de dados na Constituição Federal ocorreu em 2022 pela Emenda Constitucional nº 115/2022²².

A segunda lei brasileira que compõe o Direito Digital é a Lei nº 12.737/2012, conhecida por Lei Carolina Dieckmann, que estabeleceu os crimes informáticos alterando dispositivos do Código Penal²³. Apesar de fazer parte do Direito Digital, tanto o ensaio acadêmico do *Cambridge Analytica* quanto este limitam-se à responsabilização civil e aos danos de ordem civil, fazendo com que o Direito Penal e consequentemente esta lei fiquem fora do escopo da pesquisa.

5.1 Marco civil da internet

A terceira lei brasileira pertencente ao Direito Digital é o Marco Civil da Internet, ou Lei nº 12.965/2014²⁴, estatuto que apresenta princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil nas diferentes unidades federativas.

O Marco Civil da Internet trouxe grande avanço, especialmente ao delimitar de forma objetiva que o provedor de conexão à internet não será

¹⁹ SOARES, Mariana Falcão; DE ARAÚJO, Denise Maria Teixeira; SANTOS, Thamillys Sousa. Os impactos dos deepfakes sobre a perspectiva do marco civil da internet. **Caderno de Graduação-Ciências Humanas e Sociais-UNIT-ALAGOAS**, v. 7, n. 1, p. 22-22, 2021.

²⁰ ESPANHA, Marcelo Bueno et al. A Cambridge Analytica, o marco civil da internet e a lei geral de proteção de dados. **Revista Latino-Americana de Gestão, Tecnologia e Sociedade**, v. 1, n. 1, 2024.

²¹ BRASIL. **Inciso LXXIX, art. 5º, da Constituição Federal de 1988**. Brasília, DF: Congresso Nacional. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: 29 mar. 2026.

²² Ibidem.

²³ BRASIL. **Lei nº 12.737, de 30 de novembro de 2012**. Dispõe sobre a tipificação criminal de delitos informático; altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 – Código Penal; e dá outras providências. Diário Oficial da União. Brasília, nov. 2012.

²⁴ BRASIL. **Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil. Diário Oficial da União. Brasília, abr. 2014.

responsabilizado civilmente por danos gerados por atos e/ou postagens de terceiros que agem como geradores de conteúdo (art. 18 “Ao delimitar que o provedor não é responsável, no entanto, fez a matéria avançar, para que os usuários não se escondam atrás da opacidade gerada pelas redes sociais. Isso permitiu, por outra via, no plano administrativo, caminhar no sentido de estabelecer uma tarefa importante aos provedores, a saber, a de colaborar com a redução das violações e, com isso, operar o desligamento de sites e páginas com conteúdo ofensivo a direitos autorais e a direitos da personalidade²⁵).

Essa cooperação dos provedores com a redução das violações de direitos está ligada ao artigo seguinte do Marco Civil, que assim dispõe:

Art. 19: Com o intuito de assegurar a liberdade de expressão e impedir a censura, o provedor de aplicações de Internet somente poderá ser responsabilizado civilmente por danos decorrentes de conteúdo gerado por terceiros se, após ordem judicial específica, não tomar as providências para, no âmbito e nos limites técnicos do seu serviço e dentro do prazo assinalado, tornar indisponível o conteúdo apontado como infringente, ressalvadas as disposições legais em contrário²⁶.

Entretanto, responsabilizar o provedor de aplicações acaba sendo por muitas vezes ineficaz, pois a imagem oriunda de *deepfake*, devido ao seu caráter polêmico, é de rápida disseminação, o que torna muito difícil o exercício do controle sobre seu compartilhamento.

5.2. Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) e Direito à Imagem

A quarta lei que compõe o Direito Digital Brasileiro é a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) ou Lei nº 13.709/2018²⁷, que dispõe “sobre o tratamento de dados pessoais a fim de proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural”. O disposto no artigo 2º do dispositivo em questão define bem essa proteção:

Art. 2º: A disciplina da proteção de dados pessoais tem como fundamentos:

I - o respeito à privacidade;

II - a autodeterminação informativa;

III - a liberdade de expressão, de informação, de comunicação e de opinião;

²⁵ BITTAR, op. cit., p. 165.

²⁶ Brasil, op. cit.

²⁷ BRASIL. **Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018**. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Diário Oficial da União. Brasília, ago. 2018.

IV - a inviolabilidade da intimidade, da honra e da imagem; (grifos nossos)

V - o desenvolvimento econômico e tecnológico e a inovação;

VI - a livre iniciativa, a livre concorrência e a defesa do consumidor;

VII - os direitos humanos, o livre desenvolvimento da personalidade, a dignidade e o exercício da cidadania pelas pessoas naturais.

Com os grifos, percebe-se que a LGPD é bastante neutra quanto à sua proteção, pois o mesmo tratamento que ela confere à liberdade de expressão, confere aos direitos de privacidade e de imagem. Dessa forma, é assegurado que todos podem expressar-se livremente, desde que tomem os devidos cuidados com o conteúdo exposto; todavia, tal expressão não pode conter ódio, violência, injúria ou difamação, pois a existência destes elementos implicaria em uma penalidade de responsabilização pelos atos cometidos.

A proteção à imagem de uma pessoa está salvaguardada tanto pela Constituição Federal de 1988 quanto pelo Código Civil de 2002, enquanto um direito autônomo e inviolável, e, na acepção “imagem”, engloba-se os traços da face, corpo, gestos e indumentárias. O Art. 5, X, da Constituição Federal de 1988 assegura o direito à indenização por dano material ou moral quando houver violação a intimidade, vida privada, honra e imagem das pessoas: “Art. 5º, X - são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação”²⁸.

O Código Civil, por sua vez, versa sobre o caso de uso da imagem para fins comerciais, sem que haja o consentimento da parte envolvida, mesmo que não tenha atingido a honra, a boa fama ou a respeitabilidade:

Art. 20. Salvo se autorizadas, ou se necessárias à administração da justiça ou à manutenção da ordem pública, a divulgação de escritos, a transmissão da palavra, ou a publicação, a exposição ou a utilização da imagem de uma pessoa poderão ser proibidas, a seu requerimento e sem prejuízo da indenização que couber, se lhe atingirem a honra, a boa fama ou a respeitabilidade, ou se destinarem a fins comerciais²⁹.

O direito à imagem, conforme já foi dito, faz parte dos direitos da personalidade. Por conta disso, são considerados direitos subjetivos voltados para os bens e valores essenciais da pessoa no aspecto físico, moral e intelectual. Assim, de acordo com seu Art. 11, o Código Civil trata os direitos da imagem como intransmissíveis e irrenunciáveis e, no Art. 12 do mesmo dispositivo, aduz: “Pode-se exigir que cesse a

²⁸ Ibidem.

²⁹ BRASIL. **Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002**. Institui o Código Civil. Brasília, DF: Presidência da República, 10 jan. 2002.

ameaça, ou a lesão, a direito de personalidade, e reclamar perdas e danos, sem prejuízo de outras sanções previstas em lei”³⁰.

O fato de as imagens utilizadas em sistemas de inteligência artificial generativa serem retiradas de bancos de dados públicos, e por conta de retratarem com muita frequência pessoas públicas, coloca em xeque a questão do consentimento para uso dessas imagens. De acordo com Filipe Medon³¹, essa questão de consentimento não é pacificada na doutrina, mas sendo nossa sociedade tão marcada constantemente pela presença da mídia, pelo anseio de exposição pública e dado o alto potencial lesivo de divulgação de imagens, o consentimento inequívoco da pessoa retratada para o uso de sua imagem deve ser sempre a regra, e não a exceção. As *deepfakes* aumentam ainda mais o potencial lesivo dessa divulgação de imagens, pois o retratado tem zero controle sobre a disseminação da sua imagem, além de figurar em uma posição, por vezes, vergonhosa perante a sociedade. A este retratado são, portanto, conferidos os direitos de personalidade.

Toda expressão formal e sensível da personalidade de um homem é imagem para o Direito. A ideia de imagem não se restringe, assim, à representação do aspecto visual da pessoa pela arte da pintura, da escultura, do desenho, da fotografia, da figuração caricata ou decorativa, da reprodução em manequins e máscaras. Compreende, além imagem sonora da fonografia e da radiodifusão, e os gestos, expressões dinâmicas da personalidade³².

Nesse contexto, surgem os conceitos de imagem-retrato e imagem-atributo. O primeiro se alinha a expressões formais e sensíveis da personalidade (aparência de uma pessoa; sua voz; sua composição genética etc.) e apenas são atribuídas a pessoas físicas, enquanto o segundo engloba atributos positivos e negativos que são apresentados à sociedade, e podem ser atribuídas tanto a pessoas físicas quanto a pessoas jurídicas³³.

As *deepfakes* podem agir maculando aspectos da imagem-retrato da pessoa, mas ela fere, sobretudo, a imagem-atributo da pessoa ofendida, uma vez que costuma replicar praticamente em perfeição os aspectos da imagem-retrato para que o conteúdo pareça verídico, mas coloca a pessoa em situações que a deixam numa posição negativa perante a sociedade. Percebe-se, dessa forma, que a violação dos direitos de privacidade e de imagem ensejam responsabilização, e as *deepfakes* claramente violam direitos de imagem. Veremos, a seguir, como funciona o instituto da responsabilidade civil e sobre qual agente ela incidiria.

³⁰ Ibidem.

³¹ AFFONSO, Filipe José Medon. O direito à imagem na era das deep fakes. **Revista Brasileira de Direito Civil**, v. 27, n. 1, p. 251, 2021.

³² MORAES, apud MEDON, Ibidem.

³³ Ibidem.

5.3. A responsabilidade civil dos danos causados pelas *deepfakes*

A sensação de anonimato na internet contribui para que muitos usuários disseminem conteúdo inverídico e danoso aos direitos de outrem. Conforme já mencionado anteriormente, a regulamentação da internet ainda é um campo em desenvolvimento, e há muitas lacunas jurídicas a serem preenchidas. Para complicar mais ainda esse panorama, a inteligência artificial vem sendo utilizada como ferramenta para espalhar *deepfakes* em larga escala, que servem de matéria-prima para a produção de *fake news* e mancham a imagem de suas vítimas.

Após verificar a neutralidade da proteção dada pela LGPD, entendemos que o direito à liberdade de expressão, apesar de ser um direito fundamental, não é absoluto, de modo que o exercício abusivo deste direito é tolhido pelo instituto da responsabilidade civil³⁴.

Para que ocorra a responsabilização civil, são necessários quatro requisitos clássicos: a ocorrência de dano, a conduta, o nexo de causalidade (entre o dano e a conduta) e a ausência de causa excludente de responsabilidade³⁵. Como a máquina geradora de inteligência artificial, apesar de possuir uma imensa autonomia, não possui personalidade jurídica própria, e não se pode atribuir a responsabilidade civil a ela. Assim, a conduta é atribuída ao ser humano, a depender do caso concreto, podendo este ser humano figurar como fornecedor ou usuário da máquina³⁶.

A responsabilidade civil e o dever de reparação a danos causados por sistemas e robôs de inteligência artificial encontram guarida na teoria do risco enquanto sistema de responsabilidade civil, expresso pelo parágrafo único do art. 927 do Código Civil de 2002: “Haverá obrigação de reparar o dano, independentemente de culpa, nos casos especificados em lei, ou quando a atividade normalmente desenvolvida pelo autor do dano implicar, por sua natureza, risco para os direitos de outrem”. A atuação da inteligência artificial é imprevisível e por conta disso o responsável por esta IA deve lidar com os riscos resultantes dela³⁷.

³⁴ JARDIM, Gustavo Tanger. Fake news, deepfake e outras ameaças virtuais: os desafios da responsabilidade civil na rede mundial de computadores. **Revista de Direito da ADVOCEF**, v. 20, n. 36, p. 15-28, 2024.

³⁵ “Como excludentes de responsabilidade civil devem ser entendidas as circunstâncias que, por atacar um dos elementos ou pressupostos da responsabilidade civil, rompendo o nexo causal, terminam por fulminar qualquer pretensão indenizatória. São elas: o estado de necessidade, a legítima defesa, exercício regular de direito e estrito cumprimento de dever legal, o caso fortuito e a força maior, a culpa exclusiva da vítima e o fato de terceiro.” Excludentes da Responsabilidade Civil/ Araújo Júnior, Vital Borba de. – Cabedelo, PB: [s.n.], 2014.1.

³⁶ SILVA, Gabriela Buarque Pereira. **Responsabilidade civil, riscos e inovação tecnológica**: os desafios impostos pela inteligência artificial. Dissertação (Mestrado em Direito) – Universidade Federal de Alagoas, 2020, p.113.

³⁷ DE TEFFÉ, Chiara Spadaccini; MEDON, Filipe. Responsabilidade civil e regulação de novas tecnologias: questões acerca da utilização de inteligência artificial na tomada de decisões empresariais. **REI-revista estudos institucionais**, v. 6, n. 1, p. 317, 2020.

Tendo por base a responsabilidade civil objetiva, quanto maior o risco envolvido, maior é a gravidade da hipótese, e são subtraídos mais elementos necessários da responsabilidade para que ela exista. Por exemplo quando o risco é considerado inerente à atividade, não é necessária nem a existência de nexo causal, dispensando-se assim a existência de nexo causal na conduta. Caso seja entendida a relação entre a inteligência artificial e seu usuário como uma relação de consumo e com isso possa o dano causado por essa inteligência artificial ser caracterizado como um vício ou fato do produto ou serviço utilizado, devem ser o código de defesa do consumidor e sua responsabilidade civil objetiva aplicados³⁸.

O polo passivo da imputação de conduta danosa quando a ação provém de uma inteligência artificial, ou seja, sobre qual sujeito essa responsabilidade recairá, é uma questão interessante. Os produtores/programadores de *software/hardware*? Os que inseriram instruções que influenciaram o comportamento do sistema ou os que comercializam as máquinas e lucram com essa venda? Silva³⁹ coloca uma analogia de responsabilidade entre pais pelos atos de seus filhos e produtores/programadores/usuários pelo treinamento da máquina, porém esta analogia se mostra inviável, uma vez que a máquina, ao contrário dos filhos dos pais utilizados em exemplo, não é uma pessoa. Identificar um responsável efetivo é uma tarefa árdua, mas Silva encontra no fornecedor da máquina uma possível figura para atribuir responsabilidade pelos danos causados por ela, tendo como base a teoria consumerista, de forma a responsabilizar o fornecedor do *software* pelos resultados adversos ao esperado. Em outras palavras, o teórico enseja ao programador do *software* (ora, fornecedor) a responsabilização perante os resultados imprevistos na circulação do conteúdo gerado a partir de IA (ora, produto).

Com fulcro na teoria do risco, conclui-se⁴⁰ também que, em muitas situações, não é razoável condicionar a indenização à verificação da existência de um defeito no *software*, uma vez que a máquina poderá apresentar resultados incomuns ou, ainda, comportar-se conforme o esperado e, ainda assim, desencadear danos. Nessa hipótese de comportamento extraordinário ao consumidor, apesar de não estar condicionada à indenização pelo defeito, o fornecedor permanece responsável pelo dano, e a indenização ainda é devida, pois há uma situação de risco inerente, sendo a atividade incomum equiparada ao risco inerente.

Essa situação configura evento fortuito interno que, ao contrário do fortuito externo, não afasta a responsabilidade do fornecedor.

Além do risco inerente existente nessa questão, a hipossuficiência da vítima também é um fator determinante, pois adota-se a relação de consumo para que haja

³⁸ Ibidem, p. 318.

³⁹ SILVA, Op. cit., p. 101.

⁴⁰ Ibidem, p. 106.

imputação de responsabilidade civil. Mesmo nos casos em que o fornecedor programador é, de fato, considerado responsável pelo dano, a simplificação de reparação do dano da vítima é o foco da questão jurídica, uma vez que a vítima figura no polo hipossuficiente da relação de consumo. Portanto, a hipótese de haver direito de regresso do programador implica na dificuldade de se provar de quem é a culpa: se foi do programador, do designer do programa, do especialista que forneceu o conhecimento, de quem nomeou o especialista etc.⁴¹

5.4. A boa-fé objetiva

A responsabilidade civil é sintetizada pelo Código Civil de 2002 através de três artigos. O art. 927, que exige a reparação do ato ilícito ao sujeito que cometer dano a outrem, o art. 186, que conceitua o ato ilícito: “Aquele que, por ação ou omissão voluntária, negligência ou imprudência, violar direito e causar dano a outrem, ainda que exclusivamente moral, comete ato ilícito” e, também o art. 187, que conceitua o abuso de direito, que ocorre quando um sujeito tira proveito de um direito que possui, exercendo-o para além dos limites impostos pela lei, os bons costumes, os fins econômico-sociais originais daquele ato e, principalmente, para além da boa-fé: “Também comete ato ilícito o titular de um direito que, ao exercê-lo, excede manifestamente os limites impostos pelo seu fim econômico ou social, pela boa-fé ou pelos bons costumes.”

Destaca-se⁴² que tal figura relaciona-se à função de controle da boa-fé objetiva, ainda que se conecte às demais funções desse princípio.

Sob a ótica da *Post Truth*, conceituada como a antítese de *fake news*, o dano social resultante da disseminação de *fake news* é evidente e incontestável, pois ocorre uma manipulação da opinião pública e a boa-fé objetiva é violada em nível social. O nível dessa violação é social, pois a descrença nos meios jornalísticos generalizada fomenta um ciclo vicioso de disseminação de *fake news* através de diferentes veículos de mídia, e a sociedade entra em colapso, principalmente no que diz respeito a assuntos políticos, que acabam por restar todos deturpados. Um exemplo da terrível consequência das *fake news* na vida das pessoas é a suspeita de que a disseminação de *fake news* tenha alterado o resultado das eleições presidenciais dos Estados Unidos da América em 2016⁴³.

⁴¹ Op. cit.

⁴² GUIMARÃES, Glayder Daywerth Pereira; SILVA, Michael César. Fake news à luz da responsabilidade civil digital: o surgimento de um novo dano social. *Revista Jurídica da FA7*, v. 16, n. 2, p. 99-114, 2019.

⁴³ Ibidem.

A boa-fé objetiva veda que a pessoa viole uma norma jurídica (por exemplo, violar os direitos à imagem de outrem) para tirar proveito dela (por exemplo disseminar inverdades que favoreçam sua opinião política).

De acordo com Menezes Cordeiro⁴⁴, “A fórmula *tu quoque* traduz, com generalidade, o aflorar de uma regra pela qual a pessoa que viole uma norma jurídica poderia, sem abuso, exercer a situação jurídica que essa mesma norma lhe tivesse atribuído”. Deste modo, essa pretensão caracteriza-se como abusiva, fruto de um relacionamento anterior secreto, violador dos deveres de fidelidade”.

5.5. O dever de reparação

Conforme já demonstrado anteriormente, os artigos 186 e 927 do Código Civil instituem o dever de reparação jurídica por parte de quem comete ao dano, à vítima dele. Essa restituição é devida, pois o instituto da responsabilidade civil busca a restauração do equilíbrio moral e patrimonial que foi alterado pelo dano causado, devendo a vítima ser restituída ao seu *status quo* de antes do dano.

O dever de reparar o dano deve ser quantificado de acordo com os parâmetros do Código Civil, com destaque para o disposto no artigo 944: “a indenização mede-se pela extensão do dano”. Entretanto, este artigo é mais afeito com a reparação do dano patrimonial, cujo volume da perda patrimonial dele decorrente cabe à apuração do magistrado e das partes⁴⁵.

O dano moral reside na violação de direitos da personalidade da vítima, e, conforme já visto, o direito à imagem se insere nos direitos da personalidade. Ao violar o direito à imagem da vítima, o agente incorre em dano moral. É importante frisar que a possibilidade de reparação de dano moral não exclui seu caráter absoluto e não patrimonial, uma vez que essa reparação caracteriza uma medida sub-rogatória representando o “*id quod interest*, ou seja, a satisfação de um interesse jurídico de titular de um direito da personalidade violado, que não se confunde com a recomposição do bem jurídico violado, porquanto, em regra, impossível”. De acordo com o Prof. Valter Farid⁴⁶, a restituição do dano moral não busca uma “amenização de dor ou sofrimento”, mas uma compensação financeira a quem teve direitos da personalidade indevidamente violados, conforme disposto no já visto art. 12 do Código Civil e nos incisos V e X do art. 5º da Constituição Federal de 1988:

⁴⁴ MENEZES CORDEIRO, Antonio Manuel da Rocha. **A boa-fé no direito civil**. Coimbra: Almedina, 2013, p. 837.

⁴⁵ ANTONIO JUNIOR, Valter Farid. Marcas da Administração Pública: exploração econômica, mecanismos de proteção e reparação de danos materiais e morais. Tese (Doutorado em Direito Civil) – Faculdade de Direito, Universidade de São Paulo, 2021, p. 189.

⁴⁶ Ibidem, p. 190.

Art. 5º, V - é assegurado o direito de resposta, proporcional ao agravo, além da indenização por dano material, moral ou à imagem;

X - são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação [...] ⁴⁷.

Farid pontua que, em decorrência do fato de o dano moral carecer de parâmetros jurídicos legalmente estabelecidos para sua quantificação, bem como de elementos que definam o que a vítima do dano deixou de auferir com sua ocorrência, cabe ao magistrado a difícil tarefa de arbitramento dessa quantificação, que não pode ser irrisória (incapaz de compensar o prejuízo) nem tampouco excessiva, para não caracterizar o enriquecimento sem causa, vedado pelo Código Civil brasileiro⁴⁸.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos até aqui demonstram que os indivíduos lesados pelas *deepfakes*, no que tange a seu direito de personalidade, sobretudo de imagem, podem recorrer ao instituto da responsabilidade civil objetiva para reparar os danos causados pela cruel forma de inteligência artificial generativa que vem causando polêmicas, sobretudo na esfera política da internet e do dia a dia pessoas. A imagem de uma pessoa está inserida entre o que se considera dados pessoais de acordo com o disposto na Lei Geral de Proteção de Dados, além de ser um direito constitucionalmente protegido, sendo esta proteção, inclusive, ulterior ao direito de liberdade de expressão. Esta reparação civil ocorre através da teoria do risco, pois a geração de imagens caracterizadas como *deepfakes* são consideradas risco inerente à máquina. Assim, adotou-se uma equiparação ao direito consumerista para garantir, de forma mais simples, a reparação legal das vítimas de *deepfake*, na qual se responsabiliza o programador de *software* (ora, fornecedor do produto) pelo dano sofrido pela vítima. O provedor de internet, quando não acata a ordem judicial de remover o conteúdo lesivo, também deve, de acordo com o Marco Civil da Internet, ser responsabilizado civilmente.

Quanto a uma eventual titularidade de direito do autor pela inteligência artificial generativa ou de algum de seus componentes, a legislação brasileira não atribui nenhuma personalidade jurídica a ela, sendo esta, portanto, *sui generis*. O fato de esta inteligência artificial não ser uma pessoa jurídica, e tampouco ser titular de direitos, não impede que a doutrina tenha encontrado uma forma de responsabilizá-la civilmente pelos imensos danos causados às pessoas que lhe são vítimas. Essa responsabilização, entretanto, é muito vaga, e possui diversas limitações. Ao caracterizar a relação entre o programador de *software* e a vítima do dano causado pela *deepfake*

⁴⁷ BRASIL, Op. cit.

⁴⁸ Op. cit.

como relação de consumo, para que se possa atribuir a responsabilidade do dano ao fornecedor (programador), a culpa poderia estar sendo “terceirizada” em prol da reparação da vítima. O fornecedor estaria respondendo por erros e vícios que existem graças à inobservância dos programadores, e pela má-fé de usuários da máquina que viciam o banco de dados. Vários são os agentes que poderiam figurar no polo passivo, a depender do caso concreto, mas dada sua difícil identificação quando se trata da inteligência artificial generativa, que é de funcionamento praticamente autônomo após certo tempo, a figura do programador acaba servindo de “bode expiatório”. Além disso, há a questão da boa-fé. Como inferir que um sujeito que está respondendo por erros de terceiros agiu contra este princípio? Dessa forma, cada caso envolvendo *deepfake* e responsabilidade civil mereceria uma análise minuciosa acerca do polo passivo da responsabilização, bem como da incidência da questão da boa-fé objetiva nesses casos, e, para tanto, é imprescindível a existência de uma regulamentação coesa e exemplificativa da inteligência artificial no Brasil, em consonância com o que está sendo feito na Europa, com o advento do *AI Act*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AFFONSO, Filipe José Medon. **O direito à imagem na era das deep fakes**. Revista Brasileira de Direito Civil, v. 27, n. 01, p. 251, 2021.

ANTONIO JUNIOR, Valter Farid. **Marcas da Administração Pública**: exploração econômica, mecanismos de proteção e reparação de danos materiais e morais. Tese (Doutorado em Direito Civil) – Faculdade de Direito, Universidade de São Paulo, 2021.

AUGUSTENE, Agne. O que é um *deepfake*? Os perigos de vídeos de IA falsos. **Nordvpn**, fev. 2023. Disponível em: <https://nordvpn.com/pt-br/blog/deepfake-o-que-e/>. Acesso em: 10 jun. 2024.

BITTAR, Carlos Eduardo Bianca. **Direito de Autor**. 7. ed. Editora Forense, 2019.

BOFF, Salete Oro; ABIDO, Leonardo. O Direito de autor no Brasil de obras produzidas pela Inteligência Artificial. **Revista da Fac. Mineira de Direito (PUC Minas)**, v. 23, n. 45, 2020.

BRASIL. **Constituição Federal de 1988**. Brasília, DF: Congresso Nacional. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: 29 mar. 2026.

BRASIL. **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998**. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Diário Oficial da União. Brasília, fev. 2018.

BRASIL. **Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998**. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no país, e dá outras providências. Diário Oficial da União. Brasília, fev. 1998.

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

BRASIL. **Lei nº 12.737, de 30 de novembro de 2012**. Dispõe sobre a tipificação criminal de delitos informático; altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 – Código Penal; e dá outras providências. Diário Oficial da União. Brasília, nov. 2012.

BRASIL. **Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil. Diário Oficial da União. Brasília, abr. 2014.

BRASIL. **Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018**. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Diário Oficial da União. Brasília, ago. 2018.

DE TEFFÉ, Chiara Spadaccini; MEDON, Filipe. Responsabilidade civil e regulação de novas tecnologias: questões acerca da utilização de inteligência artificial na tomada de decisões empresariais. **REI-revista estudos institucionais**, v. 6, n. 1, p. 301-333, 2020.

ESPANHA, Marcelo Bueno et al. A Cambridge Analytica, o marco civil da internet e a lei geral de proteção de dados. **Revista Latino-Americana de Gestão, Tecnologia e Sociedade**, v. 1, n. 1, 2024.

GARCIA, Ana Cristina. Ética e inteligência artificial. **Computação Brasil**, n. 43, p. 14-22, 2020.

GUIMARÃES, Glayder Daywerth Pereira; SILVA, Michael César. Fake news à luz da responsabilidade civil digital: o surgimento de um novo dano social. *Revista Jurídica da FA7*, v. 16, n. 2, p. 99-114, 2019.

JARDIM, Gustavo Tanger. Fake news, *deepfake* e outras ameaças virtuais: os desafios da responsabilidade civil na rede mundial de computadores. **Revista de Direito da ADVOCEF**, v. 20, n. 36, p. 15-28, 2024.

MENEZES CORDEIRO, Antonio Manuel da Rocha. **A boa-fé no direito civil**. Coimbra: Almedina, 2013.

MOURA, Carlos Manoel Silva; BRAGA, Tiago Emmanuel Nunes. A inteligência artificial e a criação de conteúdo: os vieses que habitam entre nós. **Anais do Workshop de Informação, Dados e Tecnologia-WIDaT**, 2023.

RUSSEL, Stuart; NORVIG, Peter. **Inteligência Artificial: uma abordagem moderna**. Rio de Janeiro: Campus, 2004.

SCHIRRU, Luca. Inteligência artificial e o direito autoral: o domínio público em perspectiva. **Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio (ITSRIO)**, 2019.

SILVA, Gabriela Buarque Pereira **Responsabilidade civil, riscos e inovação tecnológica: os desafios impostos pela inteligência artificial**. Dissertação (Mestrado em Direito) – Universidade Federal de Alagoas, 2020.

SOARES, Mariana Falcão; DE ARAÚJO, Denise Maria Teixeira; SANTOS, Thamilles Sousa. Os impactos dos deepfakes sobre a perspectiva do marco civil da internet. **Caderno de Graduação-Ciências Humanas e Sociais-UNIT-ALAGOAS**, v. 7, n. 1, p. 22-22, 2021.

SOARES, Matheus. IAs generativas são ‘fábricas de imagens falsas’, aponta estudo. **Desinformante**, mar. 2024. Disponível em: <https://desinformante.com.br/ia-generativa-imagens-falsas/>. Acesso em: 10 jun. 2024.

SOARES, Matheus. 1 ano da “deepfake do papa”: o que mudou? O que virá. **Desinformante**, mar. 2024. Disponível em: <https://desinformante.com.br/deepfake-papa/>. Acesso em: 10 jun. 2024.

TURING, Alan M. **Computing machinery and intelligence**. Mind, 59, p. 433-460. Disponível em <http://phil415.pbworks.com/f/TuringComputing.pdf> Acesso em: 10 jun. 2024. ULMER, Eugen. Urheber und Verlagsrecht. 3.d. Berli: Heidelberg, 1980.

VASCONCELOS, Claudio Lins de. Artigo: A lei europeia sobre IA e os direitos autorais. **UBC**, mar. 2024. Disponível em: <https://www.ubc.org.br/publicacoes/noticia/22507/artigo-a-lei-europeia-sobre-ia-e-os-direitos-autorais/> Acesso em: 10 jun. 2024.

Submetido em: 07/01/2025

Aprovado em: 10/09/2025