

Direitos Autorais para Histórias em Quadrinhos

DIÁLOGOS POSSÍVEIS ENTRE
A LEI E A CRIAÇÃO DE HQS

José Wellington Alves Grangeiro Filho
Joelia Marques de Carvalho
Teresa Lenice Nogueira da Gama Mota





Direitos Autorais para Histórias em Quadrinhos

**DIÁLOGOS POSSÍVEIS ENTRE
A LEI E A CRIAÇÃO DE HQS**

**José Wellington Alves Grangeiro Filho
Joelia Marques de Carvalho
Teresa Lenice Nogueira da Gama Mota**

Fortaleza, 2025.

1ª edição - 2025 (versão 1.0)

ISBN 978-65-87470-58-0

Antes de consultar esta publicação, consulte por atualizações em
bit.ly/direitosautoraisparahqs

Projeto gráfico e diagramação:

Zé Wellington (José Wellington Alves Grangeiro Filho)

Agradecemos a Ricardo Tayra e Digo Freitas pelas contribuições nesta edição.

Esta publicação utilizou duas fontes para sua composição gráfica:

- a família da fonte «Roboto», criada por **Christian Robertson** e licenciada sob a licença Apache, Versão 2.0.
- a família da fonte «SS Bean Burrito», criada por **Sara Linsley** e licenciada sob a licença SIL Open Font License, versão 1.1.

Esta publicação pode ser distribuída livremente, contanto que seja dado crédito aos seus autores e que não haja fins comerciais, licença CC BY-NC-ND 4.0 Deed.



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

G759d Grangeiro Filho, José Wellington Alves.
Direitos autorais para histórias em quadrinhos: diálogos possíveis entre a lei e a criação de HQs . / José Wellington Alves Grangeiro Filho; Joélia Marques de Carvalho; Teresa Lenice Nogueira de Gama Mota— Fortaleza: IFCE, 2025.

Produto educacional constituinte da dissertação de mestrado intitulada: Os Direitos de Autor e as Histórias em Quadrinhos: Diálogos possíveis, do Mestrado Profissional em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação – PROFNIT.

1. Direitos autorais. 2. Histórias em quadrinhos. I. Carvalho, Joélia Marques de. II. Mota, Teresa Lenice Nogueira de Gama. III. Título.

CDD 346.0482

Bibliotecária responsável: Erika Cristiny Brandão F. Barbosa CRB N° 3/1099

ATENÇÃO!

Esse é um material didático que **simplifica** a legislação sobre direitos autorais, o que pode fazer com que algumas informações precisem de complemento para serem mais precisas. Não tínhamos outro caminho que não fosse esse, levando em consideração que um dos resultados mais importantes da pesquisa que gerou este manual foi que os quadrinistas não conheciam a lei e, quando tentavam conhecê-la, achavam o texto complicado demais. Por conta disso, caso tenha dúvidas mais específicas, não hesite em buscar informações em outros materiais ou procurar um profissional com conhecimento na área.

ENTÃO, TU FAZ
HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS?

FAÇO SIM! JÁ
PUBLIQUEI EM EDITORA,
NAS MINHAS REDES
SOCIAIS ETC.

E ESSA COISA
DE **DIREITOS
AUTORAIS**?

EITA... FUI LER
UMA VEZ E NÃO
ENTENDI FOI NADA!
SÓ "JURIDICQUÊS"!

POIS, PROCURA TUA
DÚVIDA NO **SUMÁRIO**
DA PRÓXIMA PÁGINA!

RAPAZ, ASSIM É
BOM DEMAIS! DEI
VALOR!

Sumário (OU F.A.Q.)

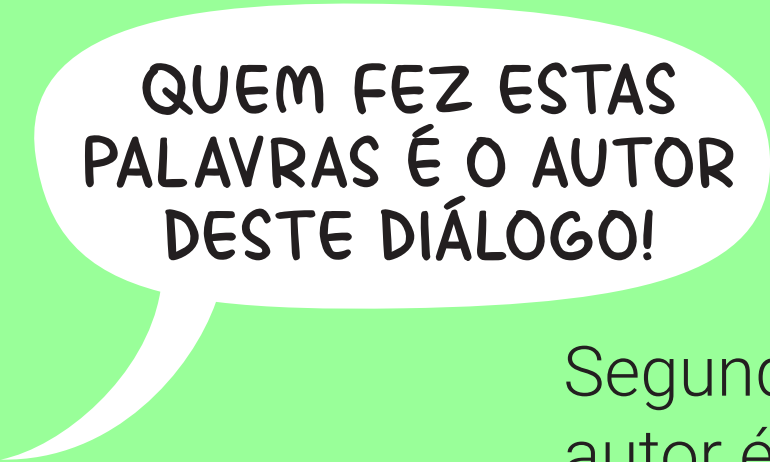
1. Quem é considerado autor em uma HQ?
2. Quando outras pessoas criam uma HQ comigo, quem é o autor?
3. Quem tem o nome na capa é considerado autor?
4. Pessoas que me ajudaram na HQ (editores, revisores, tradutores etc.) também são autores dela?
5. Afinal, o que são direitos morais e direitos patrimoniais?
6. Quem é o titular dos direitos de uma HQ?
7. Quais as formas de negociar os direitos da minha HQ?
8. Quando minha obra é adaptada para outra mídia, quem é o dono dos direitos autorais dessa nova obra?
9. Preciso fazer algo para proteger minhas HQs?
10. Por quanto tempo uma obra é protegida?
11. As ideias que eu tenho para HQs estão protegidas?
12. Onde encontro informações sobre Direitos Autorais?

CONT. >>>

13. Como devem ser os contratos de direitos autorais?
14. As HQs que crio dentro de uma empresa são minhas ou da empresa?
15. As pessoas podem alterar minhas HQs na Internet?
16. Eu posso utilizar trechos de outras obras (HQs, livros, pinturas, músicas etc.) nas minhas HQs?
17. Quero compartilhar meu trabalho, tem alguma forma de definir as regras para quem for usá-lo?
18. Plagiaram minha obra ou estão usando de forma indevida, o que eu devo fazer?
19. Os direitos autorais valem no mundo todo?
20. Existem outras formas de registro para HQs?
21. Devo me preocupar com as inteligências artificiais (IAs)?

**Recados finais,
sugestões de leitura
e referências.**

1. Quem é considerado autor em uma HQ?



QUEM FEZ ESTAS
PALAVRAS É O AUTOR
DESTE DIÁLOGO!

Segundo a Lei 9.610/98, o autor é uma pessoa física (não pode ser empresa e nem inteligência artificial) responsável pela criação de uma obra literária, artística ou científica. Então, se você criou uma HQ, você é o autor desta HQ.

2. Quando outras pessoas criam uma HQ comigo, quem é o autor?

Embora muitos quadrinistas trabalhem sozinhos, existem muitas HQs feitas por várias pessoas. Sobre isso, existem dois conceitos importantes para entendermos: o **COAUTOR** e a **OBRA COLETIVA**.

CONT. >>>

a) Quadrinistas que criam uma HQ juntos são **coautores**, ou seja, criam uma única obra, como uma HQ onde um artista fez o roteiro e um outro fez os desenhos.

Nesse caso, os direitos são iguais e nenhum dos coautores pode, sem o consentimento dos outros, publicar ou autorizar a publicação da HQ. Em obras em coautoria, é aconselhável ter um contrato claro e detalhado para prevenir e orientar em relação aos interesses de todos. Um contrato pode, por exemplo, definir que só uma das partes pode negociar a publicação.

CONT. >>>

b) Uma HQ pode também ser uma
OBRA COLETIVA.

Nessa situação, cada autor é responsável por sua parte da HQ e um **ORGANIZADOR** coordena a reunião das partes para formar o todo. O organizador é o único que pode negociar a publicação ou responder pela HQ coletiva. Embora esse formato pareça mais adequado para as coletâneas e antologias, não há impedimento para que uma HQ com roteirista, desenhista e colorista, por exemplo, possa se comportar dessa forma, com um desses profissionais assumindo a posição de organizador.

CONT. >>>

Seja em coautoria ou numa obra coletiva, é recomendado **especificar em contrato** a parte de cada envolvido, incluindo quanto dos ganhos cabe a cada um e quem pode negociar em nome dos outros envolvidos.

BORA TRABALHAR
JUNTO?

MUUUUUITO
TRABALHO, POUCA
GRANA E ALGUMA
SATISFAÇÃO
PROFISSIONAL.

QUAIS AS
CONDIÇÕES?

AH, TRANQUILO.
SÓ O PADRÃO DO
MERCADO DE HQS.

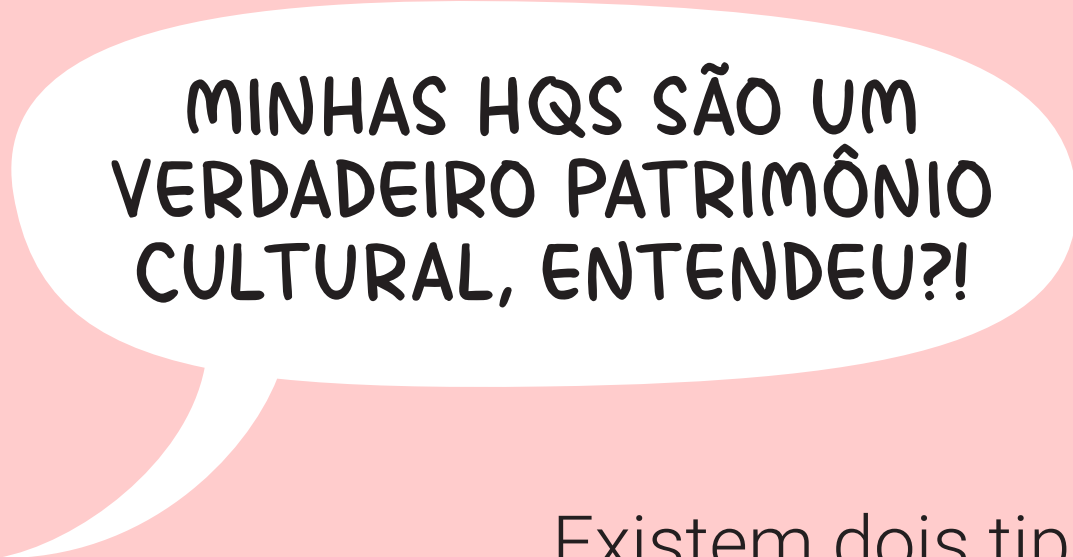
3. Quem tem o nome na capa é considerado autor?

Todos que participaram da criação de uma HQ são seus autores. Embora, geralmente, se identifique os autores de uma obra com seu nome na capa (e nas HQs esse crédito geralmente é dado a roteiristas e desenhistas), não existe nada na Lei de Direitos Autorais a respeito disso, nem muito menos existe alguma obrigação nesse sentido. Mas, como veremos no próximo tópico, o direito moral do autor deve ser respeitado e, em algum local da publicação, **todos os autores devem ser creditados**, ou seja, é necessário indicar seus nomes e funções em algum lugar na obra.

4. Pessoas que me ajudaram na HQ (editores, revisores, tradutores etc.) também são autores dela?

Aqueles que simplesmente deram suporte ao autor na criação da obra, como por exemplo revisando, atualizando, fiscalizando ou atuando como editores, não são considerados coautores. Mesmo assim, recomenda-se que qualquer serviço contratado pelo autor ou editora para desenvolver uma HQ possua contratos formalizando as relações entre seus participantes.

5. Afinal, o que são direitos morais e direitos patrimoniais?

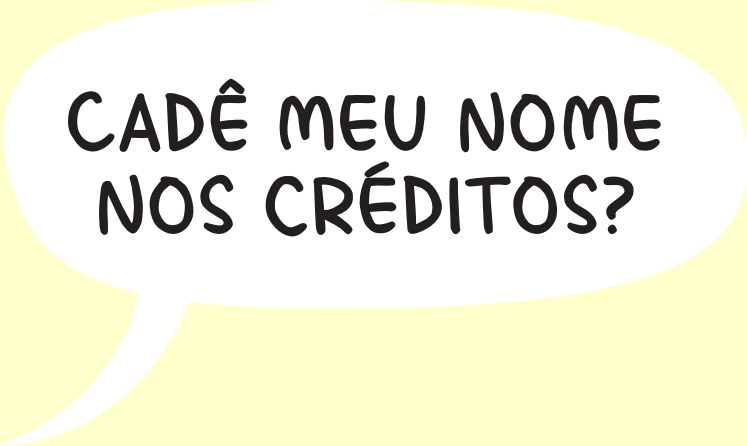


MINHAS HQS SÃO UM VERDADEIRO PATRIMÔNIO CULTURAL, ENTENDEU?!

Existem dois tipos de direitos importantes para um quadrinista conhecer: o **direito moral** e o **direito patrimonial**.

CONT. >>>

a) **Direitos morais:** o quadrinista tem o direito de ser reconhecido como autor da HQ que criou e receber os créditos por ela (**ou seja, ter seu nome indicado na obra**). Além disso, a HQ não pode ser alterada, a não ser que o quadrinista que a criou autorize. Esse direito acompanhará o autor mesmo quando ele negociar sua obra com outras pessoas ou empresas e até depois da sua morte.



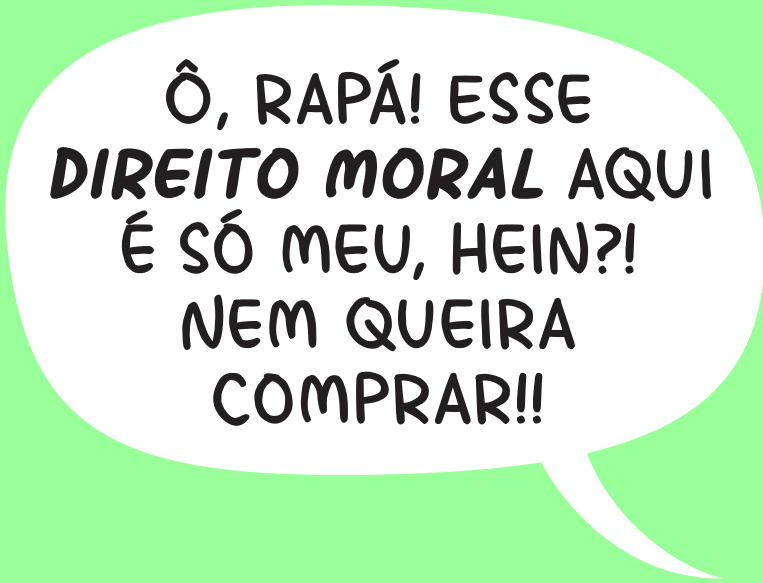
CADÊ MEU NOME
NOS CRÉDITOS?

CONT. >>>

b) **Direitos patrimoniais:** um quadrinista pode negociar o uso comercial da sua HQ, ou seja, negociar seus direitos patrimoniais. Isso inclui a distribuição de uma HQ por uma editora, a adaptação de uma HQ para o cinema, a utilização de uma tirinha num livro didático, a utilização de uma charge por um jornal etc. Para todos esses usos e outros que existem, é preciso autorização dos autores e isso se dá pela negociação dos direitos patrimoniais. É recomendado o uso de um **contrato** para essa negociação (em um tópico falaremos sobre eles). A pessoa ou empresa que tem os direitos patrimoniais de uma HQ é chamada de **TITULAR**.

CONT. >>>

Para reforçar: o direito patrimonial **pode** ser negociado e transferido. O direito moral **não pode**.



Ô, RAPÁ! ESSE
DIREITO MORAL AQUI
É SÓ MEU, HEIN?!
NEM QUEIRA
COMPRAR!!

6. Quem é o titular dos direitos de uma HQ?

Chamamos de **titular** a pessoa (física ou jurídica) que possui os direitos patrimoniais de uma HQ. **O autor de uma HQ e seu titular podem ser pessoas diferentes.**

Fulano da Silva (pessoa física) criou uma HQ e negociou a publicação dela com a Editora Exemplo LTDA (pessoa jurídica). Fulano da Silva é o autor da HQ e a Editora Exemplo LTDA é a titular dos seus direitos patrimoniais. O contrato entre essas duas partes definirá o que o autor autoriza que o titular faça com sua HQ e até que prazo.

7. Quais as formas de negociar os direitos da minha HQ?

Como vimos no tópico sobre direitos morais e patrimoniais, os direitos morais não podem ser cedidos. Os patrimoniais, sim.

Um quadrinista conta, principalmente, com duas modalidades para negociar os direitos patrimoniais de sua obra: a **cessão** e o **licenciamento**.

CONT. >>>

a) A **cessão** pode ser **total** ou **parcial**. Na cessão total, o quadrinista cede para outra pessoa ou empresa todos os direitos patrimoniais de sua HQ. Basicamente, essa pessoa ou empresa (o novo TITULAR da HQ) poderá comercializar e explorar a obra como quiser, sem a necessidade de consultar o quadrinista. Na cessão parcial, é feita a cessão apenas de uma parte da obra, como por exemplo uma tira, uma página ou um capítulo da HQ. Outros exemplos de cessão parcial são quando o autor cede os direitos de publicação apenas para um determinado país ou quando cede apenas direitos para uma adaptação cinematográfica.

CONT. >>>

b) Já o **licenciamento** é uma autorização temporária e não exclusiva dada pelo titular dos direitos autorais para que outra pessoa ou empresa (que vai ser chamada de **LICENCIADA**) possa utilizar a obra por um período determinado e de acordo com condições previamente estabelecidas. A licenciada não se torna proprietário dos direitos autorais, apenas tem uma autorização temporária para a utilizar a HQ, devendo seguir as condições do contrato e pagar os *royalties* ao titular dos direitos autorais.

CONT. >>>

Um ponto importante é que o licenciamento pode ser revogado a qualquer momento pelo titular dos direitos autorais, enquanto a cessão é uma transferência definitiva. A escolha entre cessão e licenciamento depende dos objetivos do quadrinista. Enquanto a cessão pode ser mais vantajosa financeiramente em casos de venda definitiva de direitos, o licenciamento pode ser mais interessante em situações em que se deseja manter o controle sobre a obra e obter *royalties* a longo prazo.

8. Quando minha obra é adaptada para outra mídia, quem é o dono dos direitos autorais dessa nova obra?

Nos direitos autorais, existem os **direitos conexos**, que é quando uma obra é feita a partir de outra através de adaptação, interpretação, tradução, execução, gravação ou qualquer outra forma de apresentação ao público. Nesses casos, a nova obra também terá proteção própria.

CONT. >>>

Por exemplo: Sicrano Oliveira negociou que uma produtora transformasse sua HQ em uma peça de teatro. A peça de teatro se transforma em uma nova obra e tem seus próprios direitos autorais. Sicrano Oliveira não é autor ou titular desta peça de teatro. Sicrano Oliveira não pode negociar a peça de teatro para ser adaptada para o cinema, por exemplo, mas pode negociar no contrato com a produtora de teatro para receber um percentual dos ganhos da peça.

9. Preciso fazer algo para proteger minhas HQs?

Não é necessário fazer nenhum registro para proteger suas HQs. A partir do momento que você EXPRESSA suas ideias, elas se tornam obras e são automaticamente protegidas. Na prática, publicar uma tirinha feita por você no seu Instagram já é uma forma de provar que você é o autor dela. Vale dizer que uma HQ precisa ser **original** (não ser cópia de outra HQ) e **expressa** (sair de alguma forma do campo das ideias, ou seja, da cabeça do autor) para ser protegida.

CONT. >>>

Mas, caso queira, é possível fazer o registro da sua HQ na **Fundação Biblioteca Nacional (BN)** ou em outras instituições, como a **Câmara Brasileira do Livro (CBL)**. Mesmo não sendo obrigatório, é uma forma transparente e sigilosa de registrar suas criações. Esse registro tem um custo acessível e pode ser feito pela Internet. O processo de registro, bem como o acesso a tabela de preços para este serviço, pode ser feito [neste link](#).

10. Por quanto tempo uma obra é protegida?

Uma HQ está protegida durante toda a vida do quadrinista que a criou e mais setenta anos após sua morte (quando os direitos autorais passam para seus herdeiros ou sucessores). Em 1º de janeiro do ano seguinte aos setenta anos do falecimento do autor, suas obras entram em **domínio público**, ou seja, estão livres para serem utilizadas e modificadas. Isso permite, por exemplo, que editoras publiquem as HQs de um criador falecido sem a necessidade de pagar *royalties* aos seus herdeiros. Da mesma forma, são permitidas adaptações de livros em domínio público para HQs, sem a necessidade de autorização. É importante lembrar que a titularidade das adaptações de obras em domínio público é do adaptador. Ou seja: **obras adaptadas são consideradas novas obras com direitos autorais próprios (direitos conexos).**

CONT. >>>

Então, se você fez uma adaptação para quadrinhos de *Frankenstein* (livro atualmente em domínio público), você tem os direitos da sua versão em HQ. Mas um filme que seja feito sobre este livro precisa usar como base o livro em domínio público. Para usar elementos presentes apenas na HQ adaptada, o realizador do filme precisará da autorização do realizador da HQ. É importante tomar esse cuidado ao usar personagens em domínio público, afinal o livro do *Sítio do Pica Pau Amarelo* (em domínio público) pode ser utilizado, mas os elementos criados para a série de televisão baseada no livro pertencem aos autores desta versão. Além disso, uma obra adaptada ou a republicação de uma obra em domínio público não pode causar nenhum tipo de prejuízo ao autor da obra original, o que inclui modificações que possam prejudicar sua honra ou reputação.

11. As ideias que eu tenho para HQs estão protegidas?

Para que uma HQ possa ser protegida, ela precisa ser EXPRESSA, ou seja, **sair da cabeça do seu autor**. Ideias que estão apenas no campo dos pensamentos não podem ser protegidas. Se não tem como executar sua ideia no momento, o quadrinista pode registrar seu argumento ou roteiro na Biblioteca Nacional ou na CBL, como vimos anteriormente.

Lembrando que você estará registrando apenas este argumento ou roteiro. A HQ como um todo (incluindo desenhos, cores etc.) só terá proteção a partir do momento em que ela for **expressa** (publicada ou divulgada em algum meio).

12. Onde encontro informações sobre Direitos Autorais?

O que fundamenta os direitos autorais no Brasil (e todo o texto deste manual) é a **Lei de Direitos Autorais** (também conhecida pela sigla “**LDA**”), Lei 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. [Você pode acessar o texto dessa lei aqui.](#)

Além disso, você pode procurar por cursos a respeito na Internet, como os que são oferecidos pela [OMPI](#) e pelo [INPI](#). Recomendamos também a leitura das referências indicadas no final deste manual.

13. Como devem ser os contratos de direitos autorais?

Existem muitos contratos possíveis no meio das HQs, mas o mais comum é o **contrato de edição**. Neste contrato, uma empresa (uma editora, normalmente) se compromete a reproduzir e divulgar uma HQ e, em troca, tem a exclusividade de publicar e vender esta obra, de acordo com os termos e prazos definidos no contrato com o quadrinista.

CONT. >>>

Não existe uma forma específica para este tipo de contrato, mas existem algumas coisas que são recomendadas de constarem, como por exemplo:

a) **Prazo**: por quanto tempo vale o contrato; se não houver essa informação, o prazo será de cinco anos.

b) **Tipo**: o tipo de relação (cessão ou licenciamento) deve estar expressamente citado no contrato.

c) **Local**: o contrato será válido apenas no país onde for celebrado, a menos que esteja expresso algo diferente no texto.

CONT. >>>

Existem diversos modelos de contrato na Internet, **mas é preciso cuidado antes de apenas copiar e colar informações de um modelo existente.** O objetivo do modelo pode ser diferente do que é mais interessante para você. Se não puder consultar um profissional (um advogado com experiência em direitos autorais, por exemplo), busque informações a respeito com outros quadrinistas.

14. As HQs que crio dentro de uma empresa são minhas ou da empresa?

Uma situação comum na profissão de quadrinista é criar HQs sob encomenda para uma empresa. Esse é um ponto que pode gerar conflito no Brasil, já que o direito do trabalho estipula que o que é produzido pelo empregado pertence ao empregador (empresa), mas nos direitos autorais a autoria da obra pertence àquele que a cria. Então, **antes de criar uma HQ para uma empresa, proponha um contrato e negocie as condições antecipadamente.**

15. As pessoas podem alterar minhas HQs na Internet?

SE TÁ NA INTERNET,
PODE TUDO!

PERAÍ, QUE NÃO
É BEM ASSIM!

Embora sejam maravilhas para divulgar HQs e fazer parcerias, a Internet e as redes sociais podem se tornar um local de dor de cabeça para quadrinistas. Os direitos autorais tem tentado se atualizar e acompanhar essa discussão.

CONT. >>>

Primeiramente, o **remix** é algo previsto na lei. Embora esse termo seja mais conhecido no campo musical, ele serve para todos os campos artísticos e acontece quando alguém transforma uma obra existente em uma nova obra. Isso pode ser feito sem autorização do autor original, contanto que seja utilizada uma parte pequena da HQ original (esse tamanho não é especificado na lei) e que a nova obra possa ser compreendida sem essa pequena parte.

Além disso, da mesma forma como no domínio público, essa nova obra não pode causar nenhum tipo de prejuízo ao autor da obra original. Isso vale, por exemplo, para **memes** criados a partir de HQs.

16. Eu posso utilizar trechos de outras obras (HQs, livros, pinturas, músicas etc.) nas minhas HQs?

Como vimos no tópico anterior, um quadrinista pode incorporar em sua HQ pequenas partes de outras obras (letras de músicas, quadros de uma outra HQ, trechos de livros etc.), sem a necessidade de autorização.

Lembre-se: é importante que essas releituras, ressignificações ou referências a outras obras não deixem o autor ou a obra original em situação desfavorável. Sempre cite os autores originais em algum lugar da publicação e, quando possível, peça autorização para o uso.

17. Quero compartilhar meu trabalho, tem alguma forma de definir as regras para quem for usá-lo?

Enquanto compartilhamentos e releituras incomodam alguns autores, há criadores que se interessam em disponibilizar suas obras na Internet e incentivam que elas sejam **remixadas**. Para estes artistas, as licenças de **copyleft** podem ser uma forma de informar às outras pessoas sobre as condições de como sua obra pode ser compartilhada e alterada.

CONT. >>>

Existem alguns sistemas para que o quadrinista possa definir as regras sobre a reutilização das suas obras. O mais conhecido deles é a licença **Creative Commons** (ou **CC**), que permitem aos criadores escolher entre várias possibilidades, que vão desde autorizar que outras pessoas apenas compartilhem seus trabalhos sem alteração até a renúncia completa dos direitos (as pessoas podem fazer o que quiser com uma determinada obra, incluindo alterar, compartilhar, vender etc).

É o quadrinista que escolhe de que forma seu trabalho pode ser alterado e utilizado. Para isso, basta escolher o tipo de licença e divulgar essa informação junto à obra.

CONT. >>>



by: permite que a HQ seja distribuída, remixada, adaptada, alterada e/ou comercializada, contanto que seja dado crédito aos autores originais.



by-sa: permite que a HQ seja distribuída, remixada, adaptada, alterada e/ou comercializada, contanto que seja dado crédito aos autores originais e que as novas obras sejam licenciadas da mesma forma.



by-nc: permite que a HQ seja distribuída, remixada, adaptada e alterada, contanto que seja dado crédito aos autores originais e que não haja fins comerciais. As novas obras podem ter outra licença.



by-nd: permite que a HQ seja distribuída e/ou comercializada, contanto que seja dado crédito aos autores originais e que a HQ não seja alterada.



by-nc-sa: permite que a HQ seja distribuída, remixada, adaptada e alterada, contanto que seja dado crédito aos autores originais, que não haja fins comerciais e que as novas obras sejam licenciadas da mesma forma.



by-nc-nd: permite que a HQ seja apenas distribuída, contanto que seja dado crédito aos autores originais e que não haja fins comerciais.

18. Plagiaram minha obra ou estão usando de forma indevida, o que eu devo fazer?

Primeiramente, vamos saber o que é o **plágio**: é a cópia de obra alheia que se faz passar por original. Esta prática é considerada crime contra a propriedade intelectual e também uma violação de direitos autorais. O mais adequado a se fazer em caso de plágio ou uso indevido é buscar orientação profissional de um advogado com experiência em direitos autorais.

CONT. >>>

Como acionar um profissional tem um custo, alguns caminhos alternativos podem ser seguidos antes:

- a) Dê prints e junte o máximo de material possível sobre a cópia e sobre quem a fez, no sentido de reunir provas.
- b) Solicite formalmente ao autor da cópia que tire do ar a publicação ou que ele dê os créditos aos autores originais ou, se for o caso, proponha um acordo financeiro para que ele continue utilizando sua obra.

19. Os direitos autorais valem no mundo todo?

O direito autoral brasileiro segue a **Convenção de Berna**, assinada por cerca de 170 países. Esta convenção tem foco no autor, diferente do outro sistema conhecido como **Copyright**, que privilegia a proteção econômica. Mesmo assim, os Estados Unidos e outros países que utilizam o *Copyright* também são signatários da Convenção de Berna, embora não aceitem todos os termos dela.

CONT. >>>

Por conta disso, ao publicar sua HQ fora do Brasil ou lidar com obras estrangeiras, pesquise sobre as leis de direitos autorais destes outros países. A lei de domínio público nos Estados Unidos, por exemplo, é diferente da que utilizamos no Brasil.

20. Existem outras formas de registro para HQs?

Além dos direitos autorais, a **proteção de marcas** também pode atuar sobre as ilustrações nas HQs. Um personagem pode ser representado tanto por uma imagem gráfica quanto por uma marca. O registro de marca tem funcionamento diferente da proteção de direitos autorais. Para citar um exemplo, os direitos autorais têm um prazo de validade limitado, enquanto as marcas podem ser renovadas indefinidamente, evitando que personagens visuais caiam em domínio público.

CONT. >>>

Caso deseje registrar o nome da sua história e dos seus personagens ou mesmo o visual deles, é necessário dar entrada num processo no [INPI](#). Esse registro tem suas próprias especificidades e, embora não seja obrigatório a contratação de uma empresa ou advogado, isso é fortemente recomendado.

VOU BOTAR NO MUNDO
MEU PERSONAGEM
SUPERPOWER®!

IH, RAPAZ...
PRECISA MESMO?

E ESSE "®"?
JÁ REGISTROU
NO INPI?

SEM O REGISTRO
ESSE "®" É SÓ UM R
A MAIS NO NOME!

21. Devo me preocupar com as inteligências artificiais (IAs)??

A popularização recente das **inteligências artificiais (IAs)** generativas traz grandes questões para os quadrinistas. Primeiramente, vale reforçar que apenas pessoas físicas podem ser consideradas autoras. Por conta dessa definição, **obras criadas por inteligências artificiais já nascem em domínio público**. No entanto, esse assunto está em discussão no mundo inteiro e mudanças podem acontecer.

CONT. >>>

Independente disso, máquinas, plataformas e aplicativos só podem utilizar textos e imagens como base para suas criações **se as obras estiverem em domínio público ou se essas plataformas tiverem as devidas autorizações dos seus autores ou proprietários**. Entretanto, existem algumas exceções, como a lei do *Fair Use* nos Estados Unidos, que libera o uso de obras protegidas para fins como pesquisa, crítica ou educação. No Brasil, já se iniciaram os debates para mudanças na legislação dos Direitos de Autor em razão das IAs.

Algumas empresas (como redes sociais) oferecem a possibilidade de que você solicite que criações suas não sejam utilizadas para treinar IAs. O procedimento varia de plataforma para plataforma e normalmente pode ser encontrado na seção de ajuda do aplicativo ou site.

Recados finais, sugestões de leitura e referências.

No início desse século, comecei a produzir histórias em quadrinhos. Quando iniciamos na vida artística, as perspectivas são tão poucas que questões profissionais parecem nem existir. Eu não tinha preocupações nem em ganhar dinheiro, imagine então garantir que minhas obras não fossem copiadas. Conforme fui me profissionalizando, a necessidade de entender melhor os contratos que assinava me fez também refletir sobre o que estava em jogo em cada relação que eu assumia com parceiros de trabalho, editoras e empresas interessadas em adaptar meu trabalho para outras mídias.

CONT. >>>

Quando precisei definir meu tema para o trabalho de conclusão de curso do mestrado, vi os Direitos de Autor como possibilidade e não pensei duas vezes: tem algo aqui que eu posso fazer para contribuir com o cenário do qual faço parte, algo que eu gostaria de ter lido quando estava começando como roteirista de quadrinhos.

Este manual foi desenvolvido a partir dos meus estudos sobre o campo dos Direitos de Autor.

Ou **Direitos Autorais**, como na prática nos referimos a eles e é assim que os chamei aqui, já que este manual parte de uma demanda dos quadrinistas de tentar se sentir mais próximos dos seus direitos como autores.

CONT. >>>

Foi a partir das conversas com outros quadrinistas, especialmente de uma pesquisa de campo realizada pela Internet, que saíram os tópicos selecionados para compor este material. Fica o agradecimento a quem topou abrir seu coração sobre o assunto comigo.

Embora eu recomende fortemente a leitura completa deste manual, ele foi pensado como um **FAQ** (*Frequently Asked Questions*, ou "perguntas frequentes" em português), outra sugestão vinda da pesquisa. Se preferir, procure a pergunta de que precisa uma resposta no sumário e vá até a página dela.

CONT. >>>

Na página seguinte, estarei disponibilizando um contato, pelo qual eu ficaria feliz de receber contribuições, sugestões de melhorias ou avisos sobre informações incorretas. Sempre que precisar deste manual, confirme antes se não há uma nova versão.

A versão mais atualizada deste material estará sempre disponível neste link:

bit.ly/direitosautoraishqs

O que está escrito aqui foi feito de quadrinista para quadrinista.

Sobral, 6 de janeiro de 2025.

Zé Wellington

Este manual foi publicado para fins didáticos pela primeira vez em janeiro de 2025, como parte do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação – PROFNIT – Ponto Focal Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – IFCE, campus Fortaleza.

Caso encontre erros ou queira fazer sugestões para as próximas edições, envie uma mensagem para **contato@zewellington.com**.

Não esqueça de avaliar este manual na Amazon e em redes sociais de livros e quadrinhos. Fique à vontade para compartilhá-lo (seguindo as orientações da sua licença CC!).

As principais referências para este trabalho foram:

ALMEIDA, J. P. S. **Da criação à exposição: os Direitos de Autor dos artistas visuais contemporâneos vinculados ao projeto "Redes Criativas" do Sebrae/AL, na cidade de Maceió**. Dissertação (Mestrado) – Mestrado Profissional em Rede Nacional de Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação – Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2019.

BRASIL. **Lei nº 9.610**, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm. Acesso em: 15 set. 2023.

GRANGEIRO FILHO, J. W. A. **Os Direitos de Autor e as Histórias em Quadrinhos: Diálogos possíveis**. Dissertação (Mestrado) – Mestrado Profissional em Rede Nacional de Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, Fortaleza, 2024.

SUGIMOTO, E. **Entenda a diferença entre cessão e licenciamento nos direitos autorais**. Jusbrasil. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/entenda-a-diferenca-entre-cessao-e-licenciamento-nos-direitos-autorais/1789797136>. Acesso em: 12 jan. 2024.

TEMPONE, D. **O que fazer se sua obra ou criação for plagiada**. Domestika. Disponível em: <https://www.domestika.org/pt/blog/8266-o-que-fazer-se-sua-obra-ou-criacao-for-plagiada>. Acesso em: 12 jan. 2024.

