

**CENTRO PAULA SOUZA
ETEC PADRE CARLOS LEÔNCIO DA SILVA
ENSINO MEDIO COM HABILITAÇÃO PROFISSIONAL TÉCNICO EM
INFORMÁTICA PARA A INTERNET**

SOUL ART: A Inovação Para Artistas Digitais na Internet

Gabriela Garcia Pimentel¹

Karima Uhafek Amer²

Lucas Martins de Jesus³

Moisés Matias da Cruz Diniz⁴

Murilo Apolinario dos Santos⁵

Me. Ruama Lorena Ferraz Ramos⁶

Resumo: O projeto Soul Art propõe o desenvolvimento de um marketplace digital seguro e acessível, focado em artistas digitais iniciantes, como resposta aos desafios do mercado atual, como o avanço da IA e a desvalorização da arte. A plataforma busca criar um ambiente onde os artistas possam vender e expor suas obras com segurança. As soluções centrais incluem: um sistema de autenticação e uso de ferramentas de IA (como Glaze) para proteger os direitos autorais e verificar a originalidade; um sistema de moderação rígido e Comunidades para fomentar um ambiente respeitoso e colaborativo; e um sistema de monetização acessível com alavancagem de visibilidade para novos talentos. O objetivo é validar a arte digital e fornecer apoio, recursos e oportunidades de lucro para a comunidade.

Palavras-chave: Arte digital. Artistas. Plataforma online.

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, com a mudança da forma de comércio de produtos e serviços se tornando cada vez mais tecnológico, as plataformas digitais têm se tornado um ótimo lugar para quem quer ser reconhecido globalmente e acessar seu público-alvo

¹ Técnico em Informática para internet – Etec Padre Carlos Leônico da Silva. gabriela.pimentel@etec.sp.gov.br

² Técnico em Informática para internet – Etec Padre Carlos Leônico da Silva. karima.amezr@etec.sp.gov.br

³ Técnico em Informática para internet – Etec Padre Carlos Leônico da Silva. lucas.jesus159@etec.sp.gov.br

⁴ Técnico em Informática para internet – Etec Padre Carlos Leônico da Silva. moises.diniz@etec.sp.gov.br

⁵ Técnico em Informática para internet – Etec Padre Carlos Leônico da Silva. murilo.santos195@etec.sp.gov.br

⁶ <http://lattes.cnpq.br/9325951840323233>. Professor da Etec Padre Carlos Leônico da Silva. ruama.ramos@etec.sp.gov.br

com muito mais facilidade. No setor artístico não é diferente. Agora os artistas têm a oportunidade de expor suas obras em qualquer lugar do mundo, para todo tipo de consumidor, sem depender de galerias físicas, criando um ambiente mais prático para o ilustrador. O papel do artista, a partir daí, muda.

Ele passa a dominar a arte da expressão simbólica, lidando com a cultura comercial, cultura mainstream, mídia e estilo, ele também passa a ser um artista de negócios, responsável por alavancar seu perfil. Porém, quem trabalha no mercado da arte digital enfrenta dificuldades, especialmente os artistas iniciantes que possuem dúvidas acerca de por onde começar a expor sua arte, e como conseguir alcançar seu público-alvo em meio a tantos outros artistas que já estão consolidados no mercado da arte. Além desses infortúnios, a arte digital está passando por um problema que surgiu recentemente, onde sua arte está sendo usada para alimentar Inteligência Artificial (IA) sem a devida autorização dos artistas, ganhando destaque pela praticidade de geração dessas imagens que vem tomando conta do mercado e comunidade de artistas, artistas esses que se esforçam para criar um traço único que é roubado pela IA e comercializado no lugar da arte real. Essa geração de imagens IA, junto com esse avanço tecnológico levanta questões acerca de artes autorais e originais.

Com isso em mente, as plataformas digitais têm se tornado um lugar perigoso para quem quer expor sua arte — mesmo que seja mais simplificado e que gere mais repercussão e visibilidade — criando uma exigência de novas abordagens para garantir a valorização e a segurança dos artistas humanos, com atenção naqueles que recentemente demonstraram interesse nesse mercado. O Soul Art é o site que pensa nessas exigências, sendo um site dedicado a artistas digitais que estão iniciando na indústria da arte, focando para que eles consigam vender suas obras, ganhar visibilidade e se conectarem com seu público e outros artistas. Pensado especialmente para quem está dando os primeiros passos no cenário artístico e quer ter segurança sobre onde e como monetizar sua arte. O site oferece um ambiente acessível e intuitivo, permitindo que os artistas alcancem um público que realmente valoriza seu trabalho e deseja apoiá-los em sua jornada criativa.

Mais do que um marketplace, o Soul Art também funciona como uma comunidade, onde os artistas podem trocar experiências, compartilhar suas técnicas, discutir processos criativos e até mesmo desenvolver projetos colaborativos. A ideia não é apenas facilitar a venda de arte digital, mas também criar um espaço onde os

artistas se sintam bem recebidos, motivados e inspirados a evoluir em sua carreira. Seja aprendendo com outros membros, aprimorando suas habilidades ou ampliando seus contatos.

O Soul Art é focado na venda de artes digitais, mas sem limitar a diversidade de expressões artísticas ou os diferentes formatos de comercialização. Cada artista tem liberdade para definir sua própria forma de venda e negociar diretamente com seus clientes. A plataforma permite tanto a venda de criações autorais (artes prontas) quanto a realização de artes personalizadas sob encomenda, garantindo flexibilidade para artistas e compradores.

Originalidade e criatividade humana são de suma importância no tema apresentado desse projeto, o desencorajamento de qualquer uso de Inteligência Artificial para replicar ou imitar estilos artísticos é um traço forte da plataforma, em respeito aos artistas da indústria criativa. Além disso, conta com um sistema de proteção que impede que algoritmos de IA escaneiem ou copiem o traço dos artistas, proporcionando um ambiente mais seguro e confiável para seus usuários.

Segundo Paulo Freire, Educador e filósofo brasileiro, "A arte pode ser experienciada como um canal eficaz para apurar os sentidos da cultura e a construção de identidades", ele expressa que a arte é cultura e identidade, algo que uma IA não possui. No entanto, a ideia do que é arte está sendo repensada com o surgimento das IAs. A primeira arte feita por IA foi desenvolvida por um software conhecido como AARON em 1970, seu desenvolvedor era o pintor britânico Harold Cohen, ele tinha uma ideia de que a IA poderia ser só uma ferramenta na criação de arte, e que os artistas podem usar esses programas de IA para auxiliar em seus trabalhos. Hoje em dia temos programas muito mais desenvolvidos, como o Dall-E, Midjourney e Stable Diffusion por exemplo, que geram desenhos bem mais harmônicos e bonitos a primeira vista com uma simples prompt. A proposta de usar a IA como ferramenta é usada por poucos, sendo a criação total do desenho feita por IA sendo bem mais utilizada por aqueles que só querem uma arte rápida e ilustrativa, sem pensar muito no sentimento e no esforço que obras reais carregam. E não somente essa IA estar tomando o espaço dos artistas, como também é alimentada com milhares de ilustrações e obras artísticas disponíveis online sem o consentimento do artista original. Ou seja, um artista pode ter seu traço totalmente roubado e replicado por uma IA, o que permite que se desenvolva inúmeros tipos de conflitos diante disso. A falta de mecanismo de proteção contra essas situações e a sobrecarga de conteúdo

artificial está resultando em um desvaloriza mento crescente da arte humana, e o medo que artistas iniciantes sentem num mercado tão perigoso e instável.

A comunidade artística também se preocupa com a dificuldade que é se destacar em meio a tantos artistas famosos, onde artistas menores tentam alcançar a visibilidade que as vezes não é fornecida no algoritmo de outras plataformas digitais, que só levantam artes apelativas e específicas que chamam mais atenção das pessoas e rendem mais engajamento. Muitos artistas deixam de desenhar o que gostam por não receber o reconhecimento por isso, o algoritmo não vê aquilo como algo que gera engajamento e não recomenda para as pessoas, isso faz com que o artista sinta que não terá público com as obras que faz, mas a obra não chegou aos interessados por falta de repercussão. O artista passa a ter um conteúdo focado em algo mais apelativo e deixa de gostar do que faz. A comunidade artística em certas plataformas pode ser tóxica por isso, o apelo que muitos artistas fazem pelo reconhecimento atrai um público problemático, fazendo com que o ambiente fique propício ao ódio, a enganação e golpe, nessa situação, é arriscado tentar comercializar seu negócio em uma plataforma assim. Artistas iniciantes em plataformas digitais estão abertos a receber todo tipo de comentário ofensivo, gerando o bullying, e muitas plataformas não têm um sistema a de moderação rigoroso.

Portanto, a problemática desta pesquisa é: Como é possível criar uma plataforma acessível e segura para artistas digitais iniciantes venderem suas obras diante dos inúmeros desafios enfrentados pôs eles nos dias de hoje?

Um hipótese para esse problema é a criação de um marketplace totalmente focado na arte digital contendo um sistema de autenticação para garantir que a obra que será publicada é realmente de autoria do artista, para evitar o uso indevido de imagens sem autorização oferecendo suporte judicial para a proteção dos direitos autorais, usando um sistema IA que descobre se a imagem é original, e se não for, enviando uma mensagem para o artista original alertando o ocorrido, o método mais visível para você descobrir se a obra é uma IA ou é feita por uma pessoa é colocar a obra no site “A Optic ‘IA or Not’”. outra hipótese seria criar um sistema de moderação rígido que visa proteger o artista e a comunidade diante de discursos de ódio e bullying, além de incentivar interações saudáveis entre os usuários, promovendo a diversidade no cenário artístico. Além da moderação das interações dos usuários, terá a moderação que vai revisar o desenho que vai ser pública do, para saber se o desenho contém algum tipo de tema que vai contra as diretrizes, desenhos violentos,

que promovem o bullying e o assédio, desenhos adultos e coisas do gênero. última hipótese seria a de criar um sistema de monetização acessível, criando diferentes modelos de venda.

Com as inúmeras dificuldades que os artistas digitais vêm enfrentando nos últimos tempos — como o avanço da inteligência artificial, a falta de espaço para expor suas obras, o baixo reconhecimento profissional e a desvalorização da arte por falta de conhecimento, por exemplo — a busca por um lugar onde possam promover seu trabalho de forma segura tem sido uma tarefa complicada. Diante disso, a proposta deste projeto, o Soul Art, é justamente desenvolver um site acessível e com suporte para esses ilustradores, além de atender quem está buscando um espaço focado em suas condições como artistas digitais. O objetivo é analisar de forma profunda os principais desafios que ocorrem no atual mercado de trabalho para artistas digitais, buscar e avaliar soluções práticas para suprir as necessidades dos artistas, assim como as dos clientes da plataforma, enquanto mostra a importância de uma comunidade artística saudável e ativa, que reconheça que a arte digital, assim como qualquer outro tipo de arte, é uma forma legítima e valiosa de expressão, capaz de gerar lucro para aqueles que a comercializam.

Este estudo tem sua importância em várias perspectivas diferentes. A partir de uma visão científica, a pesquisa contribui para a compreensão das mudanças que ocorrem no mercado de arte digital, dando destaque ao impacto da inteligência artificial na forma como se percebe e valoriza a criatividade humana. Além disso, o estudo investiga novas maneiras de criar plataformas que incentivam a originalidade e protegem os direitos dos artistas digitais.

Do ponto de vista social, a plataforma Soul Art tem o potencial de abrir portas para artistas independentes, sobretudo aqueles que estão começando, ao oferecer uma alternativa para a comercialização de suas obras. Ao criar um ambiente seguro e acessível, promove-se a inclusão social e o reconhecimento do trabalho artístico, possibilitando o acesso à cultura digital de forma justamente distribuída. Em visão pessoal, o projeto visa encorajar talentos em ascensão a perseverarem em suas carreiras artísticas, fornecendo os recursos e apoio necessários para seu desenvolvimento profissional. Estimular a formação de uma comunidade engajada pode inspirar esses artistas a desenvolver suas habilidades e atingir novos níveis em suas carreiras.

O funcionamento da metodologia da plataforma Soul Art é estruturado em criar um ambiente seguro, interativo e eficiente para artistas digitais e seus compradores. A plataforma terá sua estrutura com linguagens de programação Python, garantindo para essa estrutura atender às necessidades dos usuários. A integração de ferramentas como Glaze IA protegerá as obras dos artistas contra a cópia por inteligência artificial, colocando mais uma camada de proteção à plataforma. Dentro da Soul Art, os usuários terão a possibilidade de criar grupos temáticos específicos sobre arte digital, as comunidades, permitindo que artistas compartilhem suas obras, discutam técnicas e troquem experiências, esses grupos proporcionarão de colaboração para que os artistas desenvolvam juntos, incentivando a interação entre artistas e formando uma comunidade ativa e engajada. Além disso, haverá um sistema de chat privado para a negociação entre obras ou comissão entre o cliente e o artista, garantindo um espaço de negócio seguro.

A compra de obras de arte na plataforma será feita de forma fácil e segura através dos meios de pagamento como PIX ou transferência bancária, garantindo assim uma transação eficiente para artistas adquirentes. Além disso, os chats privados serão utilizados para auxiliar nas negociações de personalização dos pedidos, oferecendo um canal exclusivo para cada cliente e artista. A plataforma funciona como uma rede social, com sistema que alavancarão com o desenho de artistas iniciantes, para que sejam mais recomendados, além de conter eventos onde a plataforma incentiva os artistas em desafios mensais e artes em destaque, para que os artistas tenham mais chance de conseguir alcançar a visibilidade.

Para assegurar que nossa plataforma seja um ambiente seguro e íntegro para todos os usuários, o site contará com um sistema de monitoramento destinado a prevenir o envio de conteúdos e mensagens inadequados que vão contra as diretrizes da plataforma, sendo ela contra: O discurso de ódio, assédio, plágio, bullying, conteúdo adulto, violência, spam, mídia sensível ou perturbadores e falsa identidade. Esse sistema propõe manter um espaço respeitoso e profissional na plataforma, evitando que imagens pornográficas ou visualmente grotescas sejam postadas. Dessa forma, a plataforma é comprometida em manter os valores de segurança, respeito pela comunidade sempre em alta estima.

2. SOUL ART: A PLATAFORMA QUE CONECTA ARTISTAS

É muito importante que artistas construam laços em espaços online para que uns possam ajudar os outros a evoluir e trocar saberes. Ferramentas como o Discord, o Behance e as redes sociais possibilitam que artistas de todos os níveis se encontrem para dividir seus trabalhos e aprender em conjunto. Lançar desafios, promover oficinas e desenvolver projetos em equipe são ótimas formas de estreitar esses laços. Além da parte técnica, esses grupos também abrem espaço para discutir temas como ética, direitos autorais e como a inteligência artificial afeta a arte. Portanto, criar uma comunidade de artistas é crucial para estimular a união, o aprendizado constante e novas ideias no mundo da arte digital.

Atualmente, um número cada vez maior de pessoas está se aventurando no universo da arte digital, motivadas pela liberdade criativa que essa linguagem oferece e pelas infinitas possibilidades de expressão que ela proporciona. No entanto, muitos desses novos artistas não dispõem do suporte técnico, emocional ou mesmo da orientação adequada para desenvolver seu potencial. Nesse cenário, a criação de uma plataforma dedicada exclusivamente a artistas digitais surge como uma proposta promissora. Mais do que um simples repositório de conteúdos, essa plataforma funcionaria como um verdadeiro espaço comunitário virtual, onde artistas de diferentes níveis poderiam crescer juntos, compartilhar experiências e construir uma rede sólida de apoio mútuo.

“As plataformas online desempenharam um papel central na democratização da arte digital, tornando-a mais acessível e inclusiva do que nunca.” (Oliveira, 2024).

Esta citação demonstra como as plataformas digitais têm sido fundamentais para democratizar o acesso à arte digital, permitindo que artistas compartilhem suas obras com um público geral e sem limitações das galerias físicas.

As plataformas digitais não apenas democratizam o acesso à arte, mas também oferecem aos artistas digitais novas formas de pagar por seu trabalho. Segundo o autor Andrew Keen, "as redes sociais transformaram a arte digital em um produto comercializável, permitindo que artistas independentes alcancem um público geral e gerem receita diretamente". Essa transformação é facilitada por plataformas como Instagram, Behance e DeviantArt, que permitem aos artistas criar portfólios online, interagir com seguidores e até vender suas obras. Além disso, o surgimento de tecnologias como os NFTs (tokens não fungíveis) possibilitou a venda de arte digital como itens únicos e exclusivos, com uma assinatura digital verificável, criando novas oportunidades econômicas para artistas digitais

A análise aprofunda-se na ideia de que a democratização, mostrada com essas ferramentas digitais ampliaram o acesso tanto para quem cria como para quem consome arte, promovendo uma inclusão maior, de diferentes origens sociais e culturais. Para sustentar essa argumentação, é interessante trazer seguintes exemplos práticos de artistas que alcançaram visibilidade através dessas plataformas, assim como dados ou estudos que demonstrem o impacto dessa visibilidade digital.

Para acabar, pode-se pensar criticamente sobre os limites dessa democratização, considerando fatores como a desigualdade no acesso à internet, os algoritmos que influenciam a visibilidade das obras e a mercantilização da arte nas redes. Ainda assim, é possível concluir que, apesar desses desafios, as plataformas online representam um avanço significativo na construção de um cenário artístico mais acessível e inclusivo, cumprindo um papel essencial na expansão e valorização da arte digital.

2.1 O que é o Soul Art proporciona para o artista

Soul Art abriria novas portas de oportunidades pro mercado de trabalho para artistas digitais, alavancando a sua carreira artística tendo suas obras postadas no projeto, daria a segurança da venda de suas artes com os clientes.

No cenário artístico os artistas têm uma constante luta para a atenção do público, uma necessidade de visibilidade para suas obras devido concorrência neste mercado de trabalho, muitos destes artistas enfrentam quase a obrigação de produzir ilustrações apelativas ou polemicas que geram o engajamento por causa das discussões que repercutem nas redes, ao invés de produzir aquilo que se interessam.

A maioria das instituições artísticas e dos museus está ainda profundamente imersa na ideologia do objeto artístico físico, sendo-lhe difícil valorizar práticas artísticas em rede que não correspondam aos valores e aos preconceitos decorrentes do sistema do mercado de arte. Infelizmente, muito poucas instituições, a nível mundial, estão a apoiar as explorações criativas da conectividade, embora estas se tenham tornado um elemento chave na configuração da nossa subjetividade e da nossa vida. (Prada, 2015, p. 182).

Além dos desafios que já enfrentam em instituições mais tradicionais, artistas digitais também lidam com pressões específicas do ambiente virtual. As redes sociais, embora sejam um meio acessível para divulgar trabalhos, funcionam com algoritmos que favorecem conteúdos com alto potencial de engajamento — ou seja, que geram muitas curtidas, comentários e compartilhamentos. Isso faz com que a visibilidade de

um artista não dependa tanto da qualidade ou profundidade da obra, mas sim da capacidade dela chamar atenção.

Outro fator que impacta a valorização da arte digital é o crescimento das ferramentas de inteligência artificial voltadas para a criação de imagens. Como elas são fáceis de usar e geram resultados rapidamente, muita gente tem recorrido a elas como uma forma de “substituir” o trabalho de artistas humanos. Mas, mesmo que esses sistemas pareçam eficientes, eles não conseguem oferecer a mesma profundidade criativa e intenção que um artista coloca em sua obra.

Nesse cenário, muitos profissionais acabam adaptando seu estilo para atender às exigências dessas plataformas, o que pode prejudicar sua liberdade criativa. A arte passa a ser moldada por métricas superficiais, e isso acaba afetando a forma como ela é percebida. Em vez de ser valorizada pelo seu conteúdo simbólico, crítico ou estético, muitas vezes ela é tratada apenas como um produto visual feito para entreter. Isso pode desmotivar principalmente os artistas que estão começando e tentando encontrar seu espaço em meio à enorme quantidade de imagens que circulam online todos os dias.

As imagens feitas por IA geralmente têm falhas visuais, falta de narrativa e pouca coerência simbólica. Já o trabalho humano carrega experiências, sentimentos, técnica e escolhas conscientes que dão autenticidade à criação. Colocar as duas coisas no mesmo nível é simplificar demais o processo criativo.

Por isso é superimportante investir em iniciativas que valorizem e deem mais visibilidade aos artistas digitais. Exposições online, plataformas especializadas, feiras virtuais e espaços colaborativos são algumas alternativas que podem ajudar a garantir reconhecimento e apoio à arte feita com intenção e dedicação. Esses ambientes oferecem mais liberdade para que os artistas compartilhem seus trabalhos do seu jeito, respeitando suas propostas estéticas e enriquecendo a diversidade cultural no meio digital.

Também vale destacar a importância de ações educativas que ajudem o público a olhar com mais atenção e senso crítico para a arte digital. Quando as pessoas entendem como uma obra é criada, o que ela quer transmitir e o trabalho que existe por trás dela, fica mais fácil valorizar de verdade o que é feito por artistas humanos e diferenciar isso de imagens produzidas automaticamente por máquinas.

2.2 Comunidade artísticas: eventos, colaborações e desafios

A comunidade artística é um espaço onde se compartilham experiências, conhecimentos e interesses artísticos em comum, gerando impactos sociais, culturais e econômicos. Essas comunidades existem tanto no mundo físico, como em ateliês, quanto no ambiente digital, por meio de plataformas e redes online.

A arte se manifesta de várias formas. Ela pode ser percebida na música, que organiza sons em tempo e altura para provocar emoções e expressar ideias; na dança, que transmite sentimentos e histórias através dos movimentos do corpo; no teatro, que representa personagens e narrativas por meio da atuação em palco; na literatura, que utiliza a palavra escrita para comunicar ideias, emoções e histórias em formas como poesia, prosa ou drama; e também na arte digital, que envolve a criação de obras com o auxílio de computadores e softwares, abrangendo áreas como design gráfico, animação e outras expressões digitais.

Os eventos voltados ao campo artístico desempenham um papel essencial, pois fortalecem redes de contato, incentivam o crescimento de novos artistas e proporcionam visibilidade. Eles ocorrem em diferentes formatos, como exposições e feiras (físicas ou digitais), festivais culturais que aproximam o artista do público, e transmissões ao vivo ou concursos online, que permitem compartilhar técnicas e destacar novos talentos.

As comunidades artísticas oferecem inúmeras contribuições relevantes para a sociedade. Elas promovem inclusão social ao acolher pessoas de diferentes origens e dar voz à diversidade. Contribuem também para a educação e formação cultural de crianças, jovens e adultos, despertando criatividade, pensamento crítico e o interesse pela arte. Com o avanço da tecnologia, essas comunidades também impulsionam a inovação, ao unir arte e ferramentas digitais na criação de vídeos, jogos, animações e outras formas contemporâneas de expressão. Além disso, movimentam a economia, gerando empregos e oportunidades por meio de eventos, vendas de obras e serviços criativos. Outro aspecto importante é a preservação cultural: por meio da arte, a memória e a identidade de diferentes regiões são registradas e valorizadas.

No entanto, apesar do caráter acolhedor das comunidades artísticas, especialmente para iniciantes ou artistas já respeitados, os desafios ainda são muitos.

Entre eles está a falta de reconhecimento e valorização profissional, o que dificulta a visibilidade e o retorno financeiro justo, principalmente para quem está começando. Outro problema recorrente é a violação de direitos autorais, muito comum no ambiente digital, onde obras são compartilhadas sem autorização ou crédito ao autor.

Há também obstáculos relacionados ao acesso à tecnologia, que afetam principalmente artistas digitais com poucos recursos para adquirir equipamentos ou softwares necessários, ou até mesmo uma boa conexão à internet. Por fim, a sustentabilidade de projetos colaborativos também é um desafio constante, pois exige organização, comunicação eficiente e apoio financeiro — fatores que, quando ausentes, dificultam a continuidade e o êxito das iniciativas coletivas.

2.3 Como a IA pode ser uma ferramenta positiva

A Inteligência Artificial pode ser uma aliada importante na valorização e proteção do trabalho artístico digital. Por meio de recursos como autenticação automatizada, marca d'água digital e verificação de similaridade, plataformas como a Soul Art utilizam a IA para garantir a autoria das obras, combater o plágio e assegurar os direitos dos artistas. Ao integrar tecnologia com responsabilidade, a IA contribui para um ambiente mais seguro, ético e justo para a arte digital e seu autor.

A produção artística digital tem crescido de forma exponencial nos últimos anos, acompanhando a popularização de softwares gráficos, dispositivos móveis e plataformas de compartilhamento. Com esse avanço, entretanto, surgem novos desafios relacionados à proteção da autoria e ao reconhecimento legítimo do trabalho criativo. Muitas vezes, artistas iniciantes veem suas obras sendo reutilizadas sem consentimento, sem crédito ou, em casos mais graves, atribuídas a outras pessoas. Essa realidade tem gerado uma crescente demanda por mecanismos que assegurem a autenticidade e originalidade das criações digitais.

A plataforma Soul Art foi concebida com o objetivo de oferecer um ambiente seguro para artistas digitais, com ferramentas específicas para registrar, autenticar e proteger as obras desde o momento do envio. Toda imagem publicada no sistema recebe um registro com data e hora, vinculado ao perfil do usuário criador. Esse registro atua como um tipo de “assinatura digital”, funcionando como prova de autoria em eventuais disputas legais. Segundo Lessig (2005), “a autoria é um dos elementos centrais da criatividade, e seu reconhecimento é essencial para a valorização do trabalho artístico”.

Além disso, a Soul Art pretende implementar recursos mais sofisticados de segurança, como marca d'água digital invisível — que insere metadados ocultos na imagem com informações do autor — e algoritmos de rastreamento que alertam o artista quando sua obra for utilizada fora da plataforma sem autorização. De acordo com Silva (2021), esses mecanismos “atuam de forma preventiva, dificultando o plágio e fornecendo provas em caso de infrações, sendo altamente recomendados em contextos digitais de circulação aberta”.

A proteção da autoria também está relacionada ao reconhecimento público do criador, fator essencial para a construção de reputação e valorização profissional. Por isso, a Soul Art atribui destaque ao nome do artista em todas as páginas de exibição das obras, promovendo visibilidade e fortalecendo sua presença no meio digital. Cada obra publicada também pode ser acompanhada de descrições e tags personalizadas, o que facilita sua descoberta por outros usuários e profissionais da área artística.

Outro aspecto relevante é a criação de um perfil artístico estruturado, onde o usuário pode expor seu portfólio, biografia e links externos. Essa funcionalidade tem como objetivo transformar o artista em protagonista da própria trajetória, permitindo que colecionadores, clientes ou contratantes em potencial reconheçam e valorizem sua identidade visual e conceito autoral.

Portanto, a Soul Art se propõe não apenas como uma plataforma de publicação, mas como uma ferramenta de preservação de identidade criativa. Ao assegurar que cada obra esteja devidamente registrada, identificada e associada ao autor, a plataforma contribui diretamente para o fortalecimento da autoria no ambiente digital. Esse compromisso é essencial para que artistas iniciantes se sintam protegidos e encorajados a compartilhar seu trabalho com confiança, sabendo que seus direitos estão resguardados.

2.4 Combate ao plágio e garantia dos direitos do artista

A prática do plágio, infelizmente, tornou-se comum na internet, especialmente no meio artístico digital. O acesso facilitado a imagens, somado à ausência de políticas eficazes de fiscalização em muitas plataformas, permite que obras originais sejam copiadas, modificadas ou utilizadas sem autorização. Tal cenário gera prejuízos não apenas financeiros, mas também emocionais, uma vez que o artista perde o controle sobre o próprio trabalho e muitas vezes não recebe o reconhecimento merecido.

Diante dessa realidade, a Soul Art surge como uma resposta concreta ao problema do plágio, adotando medidas rigorosas para coibi-lo e garantir a integridade dos direitos autorais dos usuários. Um dos principais recursos utilizados é o sistema de verificação automática de similaridade, que compara novas imagens enviadas à plataforma com as já existentes no banco de dados. Essa comparação identifica cópias exatas e versões levemente modificadas, bloqueando a publicação de conteúdo plagiado antes que ele se torne visível ao público.

Além disso, os termos de uso da plataforma incluem cláusulas claras e objetivas sobre a proibição do plágio. Os usuários que infringirem tais normas estão sujeitos a penalidades que vão desde a advertência até a exclusão definitiva da conta. A Soul Art também incentiva a participação da comunidade na fiscalização, oferecendo um sistema de denúncia simples e eficaz para que os próprios usuários possam reportar conteúdos suspeitos.

Segundo Ribeiro (2020), “o plágio digital mina a confiança no ambiente artístico virtual e prejudica a valorização do trabalho criativo”. Para reverter esse cenário, é necessário mais do que punições: é preciso criar uma cultura de valorização da autoria e respeito entre os artistas. Nesse sentido, a Soul Art atua também no campo da conscientização, promovendo campanhas educativas e conteúdos informativos sobre a importância dos direitos autorais no meio digital.

A plataforma também se apoia na legislação brasileira para sustentar sua política de proteção ao artista. A Lei nº 9.610/1998, que rege os direitos autorais no Brasil, garante ao autor “o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor de sua obra” (BRASIL, 1998). Ao alinhar suas funcionalidades a esse marco legal, a Soul Art oferece uma base jurídica sólida para seus usuários, que podem recorrer ao registro da plataforma como prova em casos de litígio.

Outro ponto importante é que a Soul Art garante que as obras não sejam utilizadas comercialmente por terceiros sem a devida autorização. Isso é especialmente relevante para artistas iniciantes, que muitas vezes têm seu trabalho apropriado por empresas, marcas ou outras pessoas que se aproveitam da falta de registro formal. A plataforma combate esse tipo de exploração oferecendo um ambiente onde os direitos do artista são respeitados e valorizados.

Dessa forma, o combate ao plágio na Soul Art vai além da proteção técnica: trata-se de um compromisso com a justiça, a ética e a valorização do trabalho artístico. Ao criar um ecossistema de segurança e respeito mútuo, a plataforma contribui para

a construção de uma comunidade mais saudável e sustentável para os artistas digitais, incentivando a criatividade com confiança e legitimidade.

Soul Art daria ao público uma comunidade ativa e saudável, inúmeros conhecimentos sobre arte e sobre o mercado artística digital, reconhecimento entre os artistas e apreciadores de arte.

2.5 Perspectiva do público sobre arte online, experiência acessível

A arte digital tem sua origem vinda da década de 60, com a invenção dos primeiros computadores, de quando as pessoas já experienciavam utilizar a tecnologia para o desenvolvimento de arte muitas vezes experimentais, tanto por artistas quanto por cientistas gerando imagens por meio de códigos e algoritmos. Um grande artista digital foi Andy Warhol, da década de 80, produzindo vídeos, capas de revistas e desenhos utilizando o computador, sendo uma figura de destaque do Pop Art. Com o avanço da tecnologia, a arte digital também evoluiu. Hoje, existem inúmeras formas de criação e consumo dessa arte, que está presente em nosso cotidiano — desde logotipos de empresas até filmes animados e jogos eletrônicos. A arte é muito importante para trazer humanidade e criatividade a todos os ambientes. Por isso, é importante oferecer formas de visualizar, acessar e incorporar a arte de maneira livre e personalizada — permitindo que cada pessoa use como preferir: seja para decorar, inspirar, expressar ou transformar espaços e ideias. E é essa perspectiva que o público que busca por essas artes tem que ter, quando o usuário vê a grande variedade de expressões artísticas disponíveis para todos os gostos e necessidades ele percebe o quão importante ela acaba sendo.

Para que o cliente possua um interesse pela arte e o conteúdo que o site tem a oferecer, é essencial que a experiência dele seja acessível e prática. A galeria visual para o público tem de ser com curadoria atenta para que o visitante explore diferentes estilos. A presença de tópicos é algo que vai facilitar esse acesso ao estilo requerido pelo usuário. Além disso, a navegação deve ser intuitiva, permitindo que qualquer pessoa, independentemente do nível de familiaridade com plataformas digitais, consiga encontrar o que procura com facilidade. Recursos como filtros por categoria, busca por palavras-chave e sugestões personalizadas ajudam a tornar a experiência mais fluida e agradável. Um design limpo, junto de descrições claras e imagens de alta qualidade, valoriza as obras e convida o usuário a se aprofundar no conteúdo. A

proposta é tornar a arte acessível, versátil e presente no dia a dia de forma única para cada cliente.

Apoiar a arte independente é valorizar a liberdade criativa e a forma de expressão individual. Quando um cliente compra uma obra, ele não apenas adquire uma imagem bonita, mas ele valoriza o artista autêntico. Diferente de grandes produções em massa, a arte independente carrega a identidade do artista, suas ideias e sua história. A arte feita por meio de ferramentas digitais não é somente uma extensão da arte tradicional, ela possibilita novas técnicas e diversidade estética. Segundo Wolf Lieser, “a produção digital como arte [ocorre] quando conceptualmente se utilizam as possibilidades do computador ou da internet com um resultado que não seria alcançável por outros meios” (LIESER, 2009, p.13). Essa citação ressalta a importância de reconhecer a arte digital como uma forma legítima e autônoma de criação artística, que surge da relação direta com a tecnologia. Nesse contexto, apoiar artistas independentes é também promover o acesso a essas novas formas de expressão, garantindo espaço para experimentação, diversidade e inovação cultural.

Conectar com novos talentos é abrir portas para a inovação e a criatividade original que só quem está começando pode trazer. É uma chance de descobrir estilos únicos, visões diferentes e apoiar artistas que ainda estão construindo seu caminho. Essa conexão fortalece a diversidade no mundo da arte e permite que o público tenha acesso a obras originais e cheias de personalidade. Apoiar esses novos nomes é essencial para criar uma rede artística mais viva e repleta de novas perspectivas.

3. TIPOS DE PESQUISA

Para o desenvolvimento desse projeto é de suma importância compreender o público alvo e se certificar de que todos os usuários possam usufruir de uma boa experiência no site. Sendo um site que visa beneficiar um grupo seletivo de pessoas, a pesquisa será qualitativa, para que seja possível se aprofundar na interpretação dos dados de cunho social e individual de cada artista, além de também ser descritiva a fim de analisar e descrever as características desses artistas e as experiências nas quais os mesmos passaram em outras plataformas digitais em um estudo de caso, juntamente com uma abordagem aplicada para que seja possível o fornecimento de uma solução para esse público.

O destaque a pesquisa qualitativa nesse projeto envolve a ideia de alcançar os melhores resultados para esse grupo tão específico. Richardson (1999, p. 102)

destaca que "o objetivo fundamental da pesquisa qualitativa não reside na produção de opiniões representativas e objetivamente mensuráveis de um grupo; está no aprofundamento da compreensão de um fenômeno social por meio de entrevistas em profundidade e análises qualitativas da consciência articulada dos atores envolvidos no fenômeno". Desta forma, com a pesquisa qualitativa será possível captar nuances subjetivas que muitas vezes escapam aos métodos quantitativos, mas que são determinantes para o sucesso de uma solução realmente significativa.

3.1 Delineamento ou Desenho da Pesquisa

A pesquisa será um estudo de campo, onde um grupo de pessoas específicas serão diretamente questionadas, com uma coleta provinda de pesquisas. Trata-se também de uma pesquisa comparativa, pois buscará analisar as diferenças e semelhanças entre as experiências desses artistas em distintas plataformas digitais. A comparação serve para entender os pontos positivos e negativos dessas experiências para alcançar um melhor desenvolvimento para o site. Além disso, a pesquisa será transversal, isso permite a captura do atual momento em que os artistas estão quando a pesquisa acontece.

3.1.1 População e Amostra/Participantes

Tendo como enfoque os artistas nesse projeto, o alvo dessa pesquisa serão pessoas com uma relação previa com o cenário artístico, e serão considerados tanto aqueles que já utilizam ativamente essas ferramentas para promover sua arte quanto aqueles que demonstram interesse em iniciar nesse meio, mesmo sem experiência prévia. Especificamente, o público-alvo será composto por estudantes da ETEC Padre Carlos Leônico, de todos os cursos dos períodos da manhã e da tarde, que tenham afinidade ou intenção de atuar no campo artístico. Considerando o número reduzido de participantes, é fundamental que os dados coletados sejam significativos e representativos das vivências, expectativas e dificuldades enfrentadas por esse grupo. A amostra, ainda que pequena, será tratada com profundidade.

3.1.2 Instrumento de Coleta de Dados

Para a coleta de dados, serão utilizados instrumentos que permitam compreender de forma aprofundada as experiências, percepções e expectativas do público-alvo em relação ao uso de plataformas digitais voltadas à divulgação artística. O principal instrumento será o questionário semiestruturado, contendo perguntas abertas e fechadas. As perguntas fechadas possibilitarão a obtenção de dados objetivos, como frequência de uso das plataformas, nível de conhecimento sobre ferramentas digitais e hábitos de consumo e divulgação de arte. Já as perguntas abertas permitirão explorar opiniões, dificuldades enfrentadas e sugestões para melhorias, promovendo uma análise mais qualitativa.

3.1.3 Procedimentos de Coletas de Dados

A coleta de dados será realizada no terceiro bimestre, com foco nas turmas dos 1º e 2º anos da ETEC Padre Carlos Leônico, abrangendo os períodos da manhã e da tarde. O objetivo desse processo é identificar quantos estudantes possuem envolvimento ou alguma proximidade com a arte, seja por meio da produção, consumo ou interesse em atuar na área artística. Para garantir a eficácia da coleta, será necessário estabelecer uma comunicação clara e acessível com os participantes, de modo a obter dados relevantes e confiáveis.

Após a aplicação dos instrumentos de coleta, os resultados serão apresentados à orientadora do TCC, com o intuito de promover um debate crítico sobre os dados obtidos. A partir dessa análise conjunta, serão discutidas possíveis alterações ou ajustes no projeto, visando seu aprimoramento e maior alinhamento com as necessidades do público-alvo.

3.2 Procedimentos de Análise de Dados

A análise dos dados será realizada ainda no terceiro bimestre, logo após a coleta nas turmas dos 1º e 2º anos da ETEC Padre Carlos Leônico. Como a pesquisa possui caráter qualitativo, a interpretação dos dados será feita com base em uma análise de conteúdo, buscando identificar padrões, recorrências e particularidades nas respostas dos participantes. A intenção é compreender as relações subjetivas dos estudantes com o universo da arte digital, bem como suas experiências anteriores com plataformas digitais e suas expectativas em relação ao projeto.

Serão priorizados os dados obtidos por meio de perguntas abertas dos questionários semiestruturados usando a plataforma Google Forms para ter uma percepção maior do nosso público e com quem iremos trabalhar, e, quando aplicável, por entrevistas complementares. Esses dados permitirão compreender com mais profundidade os interesses, dificuldades e sugestões dos estudantes que possuem alguma proximidade com a arte, sejam iniciantes ou já atuantes.

Ainda que a abordagem principal seja qualitativa, alguns elementos quantitativos poderão ser utilizados de forma complementar, especialmente para apresentar informações gerais, como o número de estudantes interessados, frequência de uso de plataformas digitais e perfil de engajamento artístico. Esses dados serão sistematizados de forma descritiva e comparativa, possibilitando uma análise transversal do cenário atual vivenciado pelos alunos.

3.2.1 Limitações de Método

Durante a coleta de dados, alguns obstáculos foram identificados. Um dos principais foi relacionado aos horários das turmas do período da manhã, que dificultaram a aplicação adequada dos instrumentos de pesquisa. Além disso, a falta de comunicação por parte de alguns estudantes configurou-se como uma limitação relevante. Essa dificuldade se manifestou tanto por barreiras de acesso quanto pela baixa participação nas atividades propostas, o que pode ter comprometido a consistência dos dados coletados.

3.2.2 Nuvem de palavras



A nuvem de palavras evidencia os principais termos mencionados pelos participantes durante a coleta de dados, revelando percepções, preocupações e

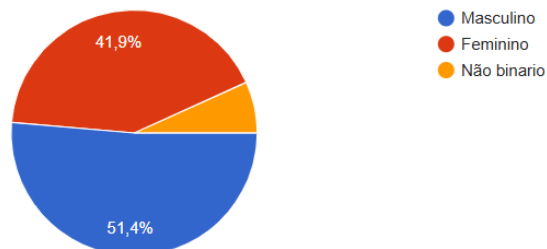
expectativas relacionadas ao uso de plataformas de artes digitais. Os termos de maior destaque — como visibilidade, roubo, segurança, IA, arte e artista — apontam para as dimensões centrais consideradas pelos usuários ao atuar em ambientes digitais de criação e compartilhamento. Conforme os dados coletados durante as entrevistas, obtivemos os seguintes resultados:

A) Distribuição de Gênero

De acordo com os dados coletados, observa-se que 51,4% dos participantes da pesquisa se identificam como do gênero masculino, enquanto 41,9% são do gênero feminino. Além disso, um percentual menor dos respondentes se declarou não binário.

Essa distribuição indica uma maior participação masculina na pesquisa, ao mesmo tempo em que evidencia uma representatividade feminina inferior, o que pode refletir diferenças de engajamento, interesse ou alcance da pesquisa entre os diferentes públicos de gênero. Esses dados são relevantes para compreender o perfil dos usuários potenciais da plataforma de artes digitais e podem influenciar decisões relacionadas à comunicação e acessibilidade do projeto.

Genero
74 respostas



- B) Nível de Desenho

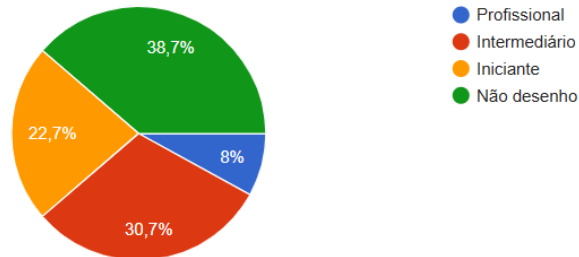
Segundo os dados obtidos, 38,7% dos entrevistados declararam que não desenhavam, representando o maior grupo dentro da amostra. Em seguida, 30,7% afirmam possuir nível intermediário de desenho, indicando uma presença significativa de indivíduos com alguma experiência na área. Os demais participantes se distribuem entre os níveis iniciante e profissional, compondo uma diversidade de perfis quanto à habilidade artística.

Essa variação nos níveis de experiência evidencia que a plataforma deve ser acessível tanto para usuários sem prática em desenho quanto para artistas em

diferentes estágios de desenvolvimento, reforçando a necessidade de recursos inclusivos e de apoio à evolução criativa.

Seu nível de desenho

75 respostas

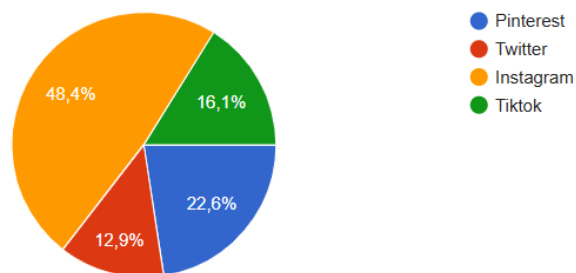


- C) Plataforma de Divulgação Utilizada

Segundo a pesquisa, 48,4% dos entrevistados que praticam desenho utilizam o Instagram como sua principal plataforma de divulgação. Em seguida, aparecem Pinterest, TikTok e, por último, Twitter, indicando que, embora existam diversas opções, o Instagram ainda se destaca como o ambiente mais utilizado pelos artistas para expor seus trabalhos.

Onde você costuma postar artes ? (caso não desenhe não responda)

31 respostas



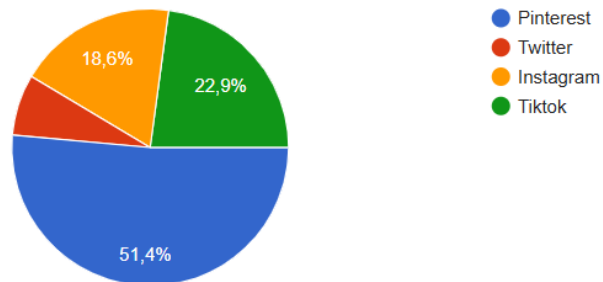
- D) Plataforma para consumo de conteúdo

A análise dos dados revela que o Pinterest é a principal plataforma utilizada pelos entrevistados para o consumo de conteúdos artísticos, o que indica uma preferência por ambientes visuais que privilegiam a curadoria e a organização de referências. Em seguida, observa-se a relevância do TikTok e do Instagram, plataformas caracterizadas pela dinâmica rápida de conteúdos e pela forte presença de algoritmos de recomendação, que influenciam diretamente o modo como os usuários descobrem e consomem arte digital. Por fim, o Twitter aparece como a

ferramenta menos utilizada para esse fim, possivelmente devido ao seu foco predominante em textos e discussões, o que o torna menos adequado para a experiência visual que a arte digital demanda.

Onde você costuma consumir arte?

70 respostas

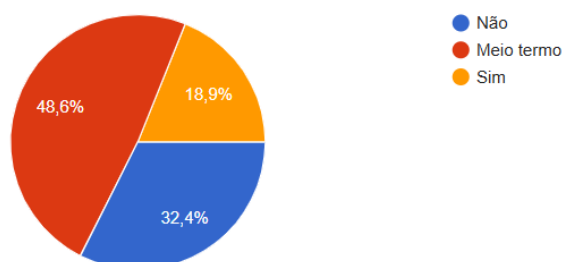


- E) Opinião sobre Inteligência Artificial

A partir dos dados levantados, observa-se que 48,6% dos entrevistados acreditam que a inteligência artificial impacta o mundo da arte de forma intermediária, indicando uma percepção moderada, na qual reconhecem tanto benefícios quanto possíveis limitações ou riscos. Já 32,4% afirmam que a IA não contribui positivamente para o campo artístico, evidenciando preocupações relacionadas à originalidade, à substituição do trabalho humano ou ao uso indevido de obras. Em contraste, apenas 18,9% consideram que a inteligência artificial auxilia efetivamente o universo da arte, o que sugere que, embora a tecnologia esteja cada vez mais presente nos processos criativos, ainda há certa resistência e questionamentos por parte dos usuários. Esses resultados revelam um cenário marcado pela cautela e pela ambivalência, reforçando a necessidade de um debate mais amplo sobre o papel da IA na produção e circulação de arte digital.

Você acha que a inteligência artificial ajuda no mundo da arte ?

74 respostas



- F) Análise sobre Roubo de Arte

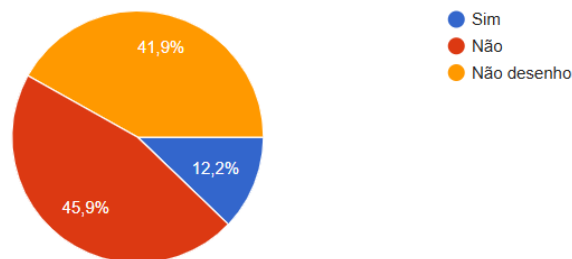
Os dados mostram que 45,9% dos participantes que desenham afirmam nunca ter tido sua arte roubada, formando o maior grupo da amostra relevante. Já 12,2% relatam ter passado por roubo de direitos autorais, indicando que o problema existe e afeta parte dos artistas.

Além disso, 41,9% dos respondentes não desenham, o que demonstra a presença de perfis variados na pesquisa.

Esses resultados ressaltam a importância de a plataforma oferecer recursos de proteção e segurança para os artistas, garantindo um ambiente confiável para compartilhamento de obras.

Já teve seus direitos de arte roubados por pessoas ou IAs ?

74 respostas



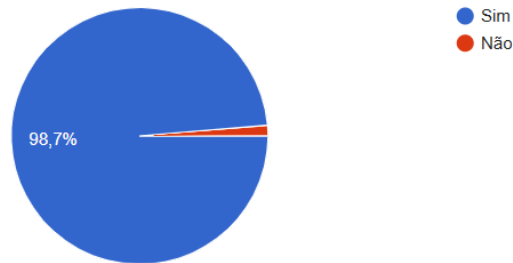
- G) Análise sobre a Percepção do Impacto da Plataforma

De acordo com os dados da pesquisa, 98,7% dos entrevistados acreditam que a plataforma SoulArt pode ajudar artistas iniciantes e contribuir para a criação de um ambiente acolhedor e favorável no universo das artes digitais. Apenas uma pequena parcela respondeu negativamente, indicando consenso quase absoluto quanto ao potencial da plataforma.

Esse resultado reforça a relevância do projeto e evidencia uma forte aceitação por parte da comunidade artística.

Você acredita que o SoulArt possa ajudar artistas iniciantes e criar uma comunidade agradável no mundo das artes digitais ?

75 respostas



Com isso, observa-se que o projeto tende a se adaptar ao mercado de artes digitais, promovendo melhorias para uma comunidade amigável e respeitosa, além de abrir novas possibilidades para artistas iniciantes e intermediários que não tiveram uma oportunidade vantajosa.

Apresentada, portanto, as respostas alcançadas pelos autores, apoiadas em suas pesquisas técnicas, que se baseiam nos dados, conceitos e informações explorados no desenvolvimento do artigo. Além disso, pode incluir implicações, sugestões precisas e estudos futuros.

4. METODOLOGIA DO SOFTWARE

Esta seção apresenta o anexo metodológico relacionado ao desenvolvimento parcial do sistema SoulArt, abrangendo a criação de um protótipo funcional da plataforma e os testes iniciais realizados em ambiente escolar.

O objetivo deste anexo é demonstrar, por meio de recursos visuais e digitais, a viabilidade prática da proposta. Além disso, busca oferecer uma prévia da interface, das funcionalidades e da experiência de uso do software.



QR Code referente a apresentação do site
Fonte: Elaborado pelos autores, 2025



QR Code referente a apresentação do arquivo de DDS
Fonte: Elaborado pelos autores, 2025

5. REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. **Regula os direitos autorais e dá outras providências**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 20 fev. 1998. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm>. Acesso em: 26 maio 2025.

LESSIG, Lawrence. Free Culture: **The Nature and Future of Creativity**. New York: Penguin Press, 2005.

LIESER, Wolf. **Arte Digital**. 1 jan. 2009, p.13.

PRADA, Juan Martín. **Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales**. Madrid: Akal, p.182. 2015.

RIBEIRO, Amanda C. **Plágio digital e os desafios da autoria na era da internet**. Revista Brasileira de Direito Autoral, v. 14, n. 2, p. 34-45, 2020.

SILVA, Thiago M. **Tecnologias de proteção de conteúdo digital: marca d'água e rastreamento**. São Paulo: Editora Fórum, 2021.