

# NFTs e Obras Audiovisuais

Por Jener Kath Jardim



Nos últimos anos o mercado das obras de arte vive uma grande ebulição cultural e financeira com a popularização dos *non-fungible tokens*, mundialmente conhecidos como NFTs.

Os NFTs tiveram origem no mundo dos games, nos quais já algum tempo os jogadores podiam alterar características de seus personagens, veículos e outros itens por meio da obtenção de aparências (chamadas “skins”) compradas pelas próprias moedas dos jogos e/ou cumprimento de objetivos dentro deles.



Algumas “skins” eram tão únicas e produziam efeitos visuais tão desejados por todos os jogadores que passaram a ser comercializadas fora do próprio jogo, através de moedas oficiais ou de criptomoedas.

Como uma evolução, algumas dessas das skins extrapolaram os jogos e passaram a ser comercializadas fora deles, como um ativo independente dos próprios jogos, criando uma dinâmica própria. Como não poderiam mais contar com os servidores dos jogos para registro do “bem” em nome de determinado usuário (jogador), os detentores de tais ativos passaram a cunhar estes por meio da tecnologia blockchain (Bitcoin, Ethereum, entre outras) a fim de assegurar sua titularidade única sobre tal bem (que também pode ser único), e isso contribuiu para o surgimento do NFT como conhecemos no momento.

Assim, percebendo tal movimento, alguns artistas, organizações e produtoras começaram a se interessar por esta forma de securitização e comercialização de bens e passaram a explorar os NFTs como uma nova forma utilização de suas obras, valorizando detenção de algo escasso, único e exclusivo, em alguns casos. Hoje, os NFTs podem ser compostos de obras plásticas, literárias, musicais e de obras audiovisuais, e destas últimas trataremos mais nestas breves notas.



Está se tornando cada vez mais comum que as empresas do setor audiovisual (incluindo em audiovisual o cinema, as séries e os próprios games) criem e comercializem NFTs com os momentos favoritos dos fãs para que estes os adquiram e colecionem. E mais do que isso, alguns artistas e produtoras estão utilizando os NFTs como uma forma de crowdfunding para a produção de novas películas, a ponto de ser especulado que o novo filme do ator Anthony Hopkins será inteiramente vendido como NFT, como uma edição limitada do filme.

Por outro lado, algumas perguntas surgem da utilização dos NFTs nas obras audiovisuais. Como evitar que terceiros cunhem NFTs utilizando direitos que não lhe pertencem? Será o sistema de notice and takedown suficiente para impedir tais ilegalidades? O clearance de direitos autorais das obras audiovisuais da forma como é feito atualmente será suficiente para garantir que o produtor cunhe NFTs das obras? Poderá o NFT auxiliar os produtores das obras audiovisuais em termos de quantificação de reprodução de suas obras ou mesmo para uma contribuição em relação ao chain of title das obras? Considerando a Lei do Artista (Lei 6.533 de 1978) como ficarão os direitos dos atores cujas interpretações venham a ser cunhadas e destacadas em um NFT?

São muitas perguntas a ser enfrentadas pela doutrina e jurisprudência nos próximos anos, ainda mais diante da importância econômica crescente dos NFTs.

# Contatos

## Jener Kath Jardim

Advogado da área Direitos Autorais, Direitos de Imagem, Mídia, Entretenimento e Contratos.

[jkj@muradpma.com](mailto:jkj@muradpma.com)

—

Especialização em Direito da Propriedade Intelectual pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio);

Bacharelado em Direito pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio).