

# Metaverso e Propriedade Intelectual

Wilson Furtado  
Roberto  
CEO Juristas

**juristas:**

# Metaverso

“O metaverso pode ser definido como uma rede de mundos virtuais, que tenta replicar a realidade, com foco na conexão social. Entusiastas da proposta como Mark Zuckerberg, CEO da Meta, acreditam que esse é o futuro da internet e que nós estaremos interagindo dentro desse universo em breve.

A ideia é que as fronteiras entre o físico e o virtual sejam cada vez mais dissolvidas e nossos avatares se tornem uma extensão do nosso corpo.”



Créditos: bbk22 / Depositphotos

(Matheus Goto - O que é metaverso? Entenda a origem do termo e saiba como entrar nesse universo virtual - Disponível em

: <https://epocanegocios.globo.com/Tudo-sobre/noticia/2022/04/o-que-e-metaverso-entenda-origem-do-termo-e-saiba-como-entrar-nesse-universo-virtual.html>. Acesso em 02.11.2022)

**juristas:**

# Origem do Metaverso

**“O termo "metaverso" veio do romance de ficção científica "Snow Crash" (1992), de Neal Stephenson. Ele juntou as palavras "meta" (que pode ser traduzida do inglês como "transcendente" ou "mais abrangente") e "universo". No livro, os personagens usam avatares digitais para entrar em um universo online, na maioria das vezes para fugir dos horrores de uma realidade distópica.**

**Outro antecessor importante do metaverso foi Philip Rosedale, o criador do Second Life, jogo virtual em que os usuários podiam criar seus personagens e interagir dentro de um universo totalmente digital.**

**A realidade virtual como conhecemos hoje começou a ganhar forma na década de 1990 na indústria dos games, com o lançamento do Sega VR. Mas a ideia de combinar realidade virtual com redes sociais começou a ganhar força com o anúncio do Facebook.”**

(Matheus Goto - O que é metaverso? Entenda a origem do termo e saiba como entrar nesse universo virtual - Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Tudo-sobre/noticia/2022/04/o-que-e-metaverso-e-na-tua-origem-do-termo-e-saiba-como-entrar-nesse-universo-virtual.html>. Acesso em 02.11.2022)

# NFT - Non-Fungible Token - Definição

“Para fins de definição, um NFT nada mais é que um token não fungível pode ser visto como uma unidade de informação digital (token) que é armazenada em um blockchain e não é inerentemente intercambiável com outros ativos digitais (não fungíveis).

O termo “fungível” deriva das literaturas econômica e contábil, e é definido como qualquer coisa que seja intercambiável com um objeto idêntico ou similar.

As formas tradicionais de moeda, sejam somas equivalentes de papel-moeda ou unidades idênticas de metais preciosos, são objetos fungíveis, e é isso que os ajuda a servir como meio de troca, pois são entendidos como de igual valor. Pode-se substituir uma nota de cinco reais por cinco notas de um real porque ambas são fungíveis.”

**juristas:**

# NFT - Non-Fungible Token

“No entanto, as inovações impulsionadas pelo sistema de contabilidade distribuída digital subjacente ao blockchain permitiram a criação de itens de contabilidade que podem não ser automaticamente fungíveis.

Embora as principais categorias da tecnologia blockchain, principalmente criptomoedas como Bitcoin, sejam de fato fungíveis, uma vez que se pode trocar 1 Bitcoin por outro (assim como por 100.000.000 Satoshis); existem tokens criptográficos que não são necessariamente intercambiáveis entre si.

Esses tokens são os NFTs que atraíram considerável interesse de investidores para aplicações onde o valor seria atribuído com base na singularidade de um objeto digital.”

(Chohan, Usman W. and Chohan, Usman W., Non-Fungible Tokens: Blockchains, Scarcity, and Value (March 24, 2021). Critical Blockchain Research Initiative (CBRI) Working Papers, 2021, Disponível em: <https://ssrn.com/abstract=3822743> . acesso em 15/05/2022)

# NFT - Non-Fungible Token

“Os ativos que são comumente considerados fungíveis são commodities regulamentadas, ações ordinárias (ações), opções financeiras e letras de dinheiro. Por outro lado, um ativo não fungível pode ser o carro de uma pessoa, por exemplo, já que alguém emprestando o carro de um amigo não pagaria sua dívida com o amigo dando-lhe o carro de outra pessoa.

Itens colecionáveis, como cartões de beisebol, representam um exemplo tradicional de ativos não fungíveis, pois cada cartão teria atributos únicos que aumentam ou diminuem seu valor em comparação com outros cartões de beisebol.

No reino virtual, originalmente se pensava que os objetos eram difíceis em termos de provar sua singularidade e distinguibilidade para que pudessem ser considerados “não fungíveis”. Código é código: 1s e 0s que seriam recriados e, portanto, fungíveis, pelo menos em grande parte”

(Chohan, Usman W. and Chohan, Usman W., Non-Fungible Tokens: Blockchains, Scarcity, and Value (March 24, 2021). Critical Blockchain Research Initiative (CBRI) Working Papers, 2021, Disponível em: <https://ssrn.com/abstract=3822743> . acesso em 15/05/2022)

# NFT - Non-Fungible Token

**Qual a diferença entre  
bens fungíveis e  
bens não fungíveis?**

# NFT - Non-Fungible Token

	<b>FÍSICO</b>	<b>DIGITAIS</b>
<b>FUNGÍVEIS</b>	Dolar Ouro Fichas de cassino	Bitcoin Ethereum Milhas aéreas
<b>NÃO-FUNGÍVEIS</b>	Obras de arte Imóveis Bilhetes de cinema	Skin (jogos) Obras digitais

juristas:

Fonte: Primo Rico / Youtube

juristas:





# NFT - Non-Fungible Token

## Exemplo de Código

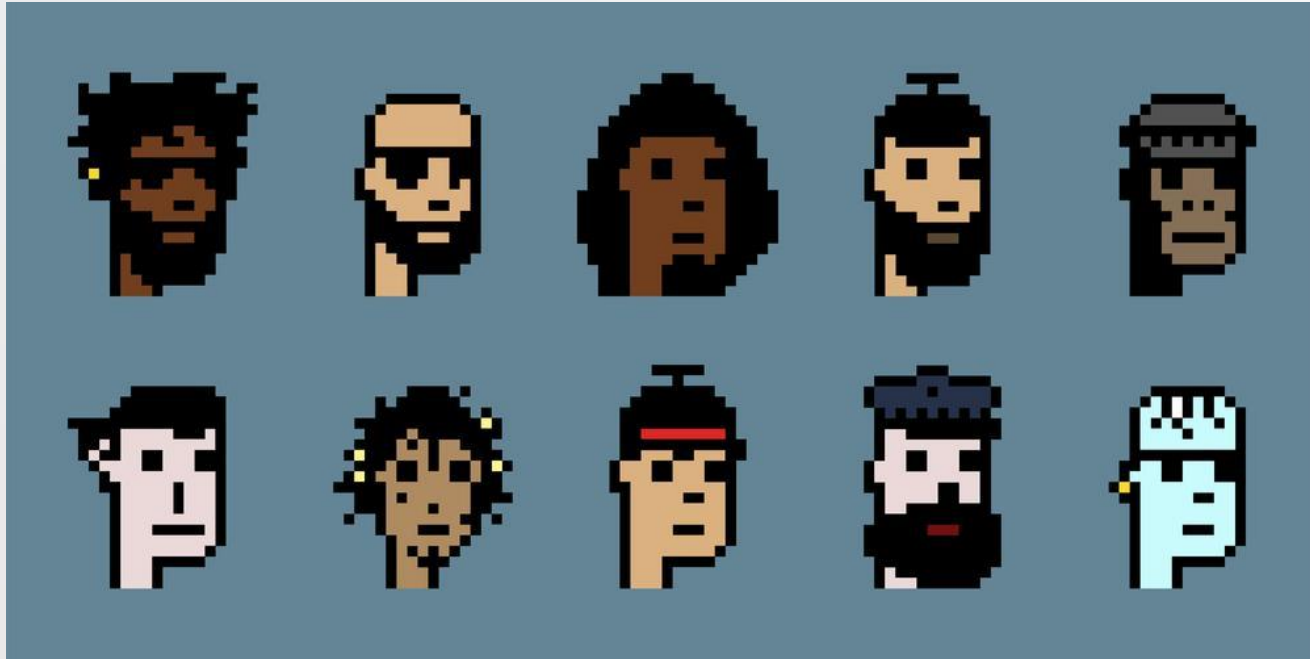


Créditos: MediaWhalestock / Depositphotos

juristas:

# NFT - Non-Fungible Token

## Exemplo de Itens Vendidos por NFT



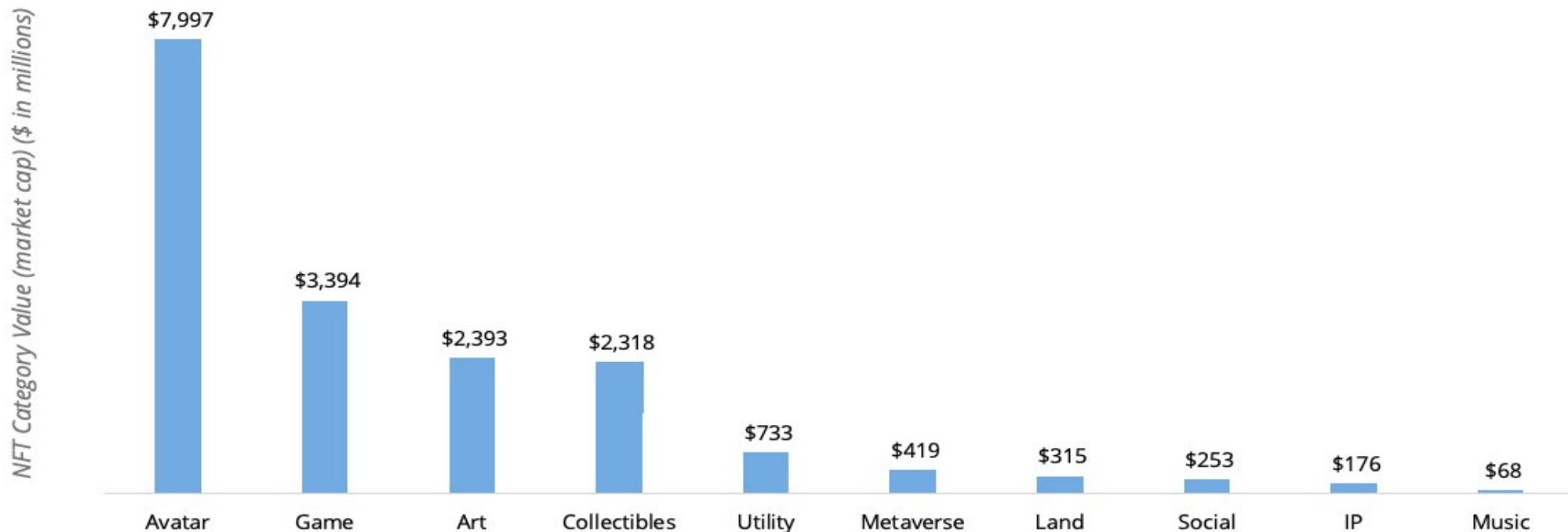
Créditos: MininyxDoodle / Depositphotos

# NFT - Non-Fungible Token

**M E S S A R I**

## The Entire NFT Market Capitalization Exceeds \$15 Billion

Market capitalization by NFT category



Data as of: Feb. 9, 2022  
Source: NFTGO, cryptoart.io

Note: This only includes NFTGO indexed assets

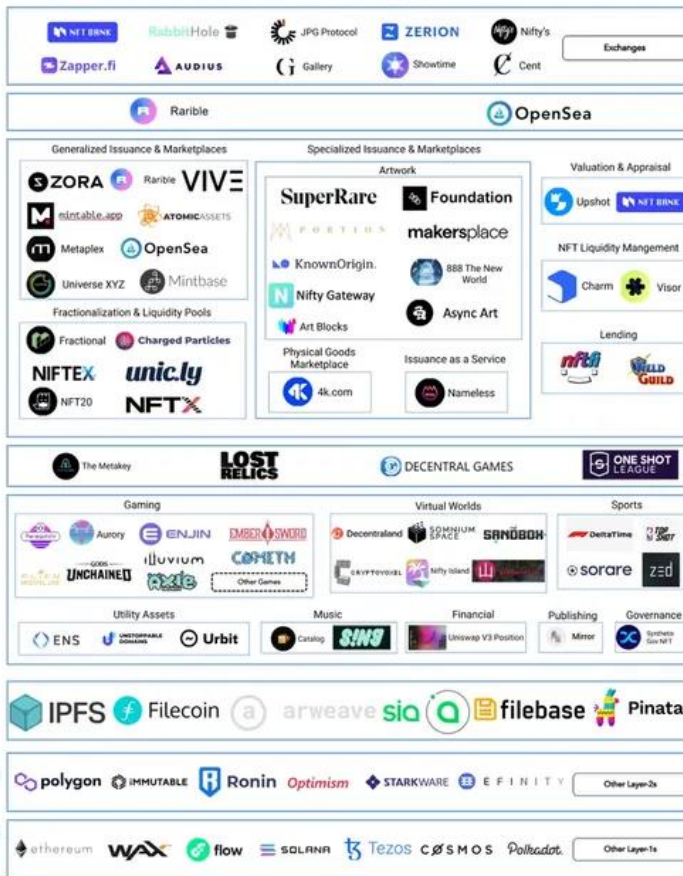
# NFT - Non-Fungible Token

**MESSARI**

## The NFT Stack

- Front Ends & Interfaces
- Aggregators
- NFT Financialization
- Secondary Applications
- Verticals & Applications
- Storage
- Layer-2s & Sidechains
- Layer-1 Infrastructure

## The NFT Stack



**juristas:**

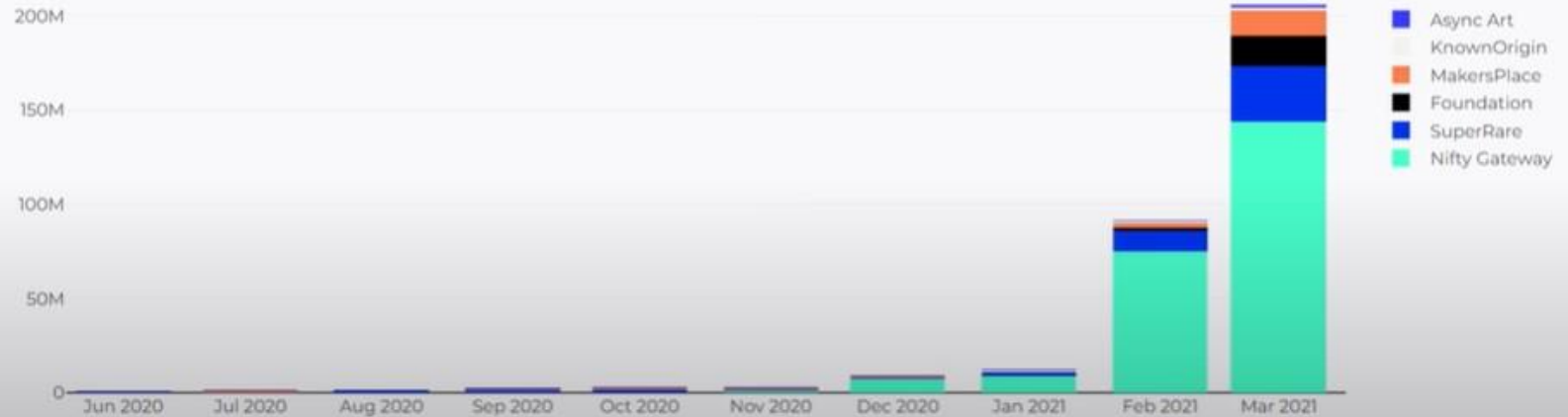
# NFT - Non-Fungible Token

## CRYPTO ART DATA

Total Crypto Art Value: \$493,245,446.43 (233,674.802 ETH)

Total Artworks Sold: 171,238

Monthly crypto art volume



# Mundo Virtual

Segundo o Professor Manoel J. Pereira dos Santos, em live sobre Metaverso e Direito Autoral para a OAB-BA, há dois tipos distintos de mundo virtual digital, criados por simuladores do mundo real, usando recursos que possibilitam a interação dos usuários:

1 - Softwares ou Sítios Virtuais que recriam os ambientes do mundo real através da utilização de recursos bidimensionais:

- A interação ocorre por meio de recursos de navegação.

2 - Softwares ou Sítios Virtuais que recriam os ambientes do mundo real através da utilização de recursos tridimensionais:

- A realidade virtual constitui num ambiente de imersão - realidade aumentada.
- O usuário participa deste mundo virtual por meio de telepresença e é representado por meio de avatares.

# Mundo Virtual

O grande jurista Pereira dos Santos afirmou, na mesma live mencionada no slide anterior, que o ambiente virtual como criação intelectual tem uma estrutura básica composta por 3 tipos de criações:

- A plataforma tecnológica representada por um sítio virtual e implementada por um programa de computador.
- O ambiente virtual implementado por um programa de computador e representado por regras, que possibilita a interação entre os usuários.
- As distintas criações individuais que são incluídas e que podem ser, portanto, obras originárias ou derivadas.



# Mundo Virtual

**Trata-se de uma criação complexa, segundo o mesmo jurista, pelos seguintes motivos:**

1 - O software e o sítio virtual constituem criações digitais típicas -> Obras intelectuais tuteladas.

2 - O Second Life sempre foi um game implementado por um programa de computador.

3 - Porém, o Second Life opera como uma plataforma (sítio virtual) em que os conteúdos são incluídos pelo usuário sem um controle prévio.

# Mundo Virtual

## User Generated Content - Ambiente Virtual como Modo de Expressão:

De acordo com o jurista Pereira dos Santos, o User Generated Content nada mais é que:

- 1 O material que o usuário cria (obra originária ou derivada)
  - 2 O material de terceiro que o usuário inclui no ambiente digital.
- As duas situações, no Metaverso, repercutem no âmbito do Direito Autoral.

# Mundo Virtual

## User Generated Content - Ambiente Virtual como Meio de Expressão:

- Os conteúdos criados e incluídos no Metaverso pelos usuários podem ser considerados criações intelectuais tuteladas pelo Direito Autoral, desde que divisíveis e autônomas perante o conjunto.
- Entretanto, nem toda inserção realizada pelo usuário no Metaverso pode ser considerada uma obra intelectual

# Mundo Virtual

## User Generated Content - Ambiente Virtual como Meio de Expressão:

- O ponto que se destaca é em relação à autoria e à titularidade no que tange ao conteúdo inserido pelo usuário no Metaverso
- O Second Life começou uma filosofia nova da indústria de jogos, garantindo ao usuário a titularidade dos direitos de propriedade intelectual sobre o conteúdo por ele gerado.
- O ativo digital pode ser monetizado, pois avatares e outras criações podem ser comercializadas neste ambiente e fora, o que também pode ser realizado por meio de NFTs.

# Mundo Virtual

## User Generated Content - Ambiente Virtual como Meio de Expressão:

- NFT como Ativo Digital
- Quem adquire NFT não adquire o Direito Autoral concernente ao objeto digital (artigo 37 da LDA)
- A compra de NFT não pode ser considerada por si só um contrato de Direito Autoral, porém aquisição do ativo digital e sua fruição.

(Manoel J. Pereira dos Santos)

# Mundo Virtual

## User Generated Content - Ambiente Virtual como Meio de Comunicação:

- Refere-se a um ambiente em que criações intelectuais de outrem podem ser postas à disposição dos usuários
- Este ponto deve ser observado no que diz respeito à legalidade da inclusão pelo usuário no Metaverso de criações de terceiros
  - Hipóteses de uso livre podem ser aplicáveis.
  - Clearance or rights clearance (autorizações, aprovações ou liberações)
- Artigo 49, inciso V e VI, da LDA

# Mundo Virtual

## User Generated Content - Ambiente Virtual como Meio de Comunicação:

- Refere-se a um ambiente em que criações intelectuais de outrem podem ser postas à disposição dos usuários
- Este ponto deve ser observado no que diz respeito à legalidade da inclusão pelo usuário no Metaverso de criações de terceiros
  - Hipóteses de uso livre podem ser aplicáveis.
  - Clearance or rights clearance (autorizações, aprovações ou liberações)
- Artigo 49, inciso V e VI, da LDA

# MARCAS E METAVERSO

“Marcas de renome internacional já estão se antecipando, comprando empresas de produção de bens digitais para o METAVERSO, como a NIKE, e estendendo seus registros de marcas também para as classes 09, para equipamentos audiovisuais e de informática, tokens, NFT´s e aplicativos; 35, para marketplace digital, leilões online etc; 38, para formação de comunidades e fóruns digitais, on-line; 41, para entretenimento digital e on-line; e 42, para criação de plataformas, softwares etc.”

(Eduardo Conrado Silveira. Marcas no Mundo do Metaverso. Disponível em: <https://ibpi.org.br/marcas-no-mundo-metaverso/>. Acesso: 05.11.2022.)



**FIM!**  
**Muito obrigado!**

**Instagram/Facebook:**  
**@wfroberto**

juristas: