

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS E ECONÔMICAS
FACULDADE DE DIREITO

A INTERSEÇÃO ENTRE DIREITOS AUTORAIS E *DEEPFAKES*

NATHALIA FRAIFELD

Rio de Janeiro

2022

NATHALIA FRAIFELD

INTERSEÇÃO ENTRE DIREITOS AUTORAIS E *DEEPFAKES*

Monografia de final de curso, elaborada no âmbito da graduação em Direito da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como pré-requisito para obtenção do grau de bacharel em Direito, sob a orientação da Professora Dra. Veronica Lagassi.

Rio de Janeiro

2022

FICHA CATALOGRÁFICA BIBLIOTECA DA FND/UFRJ

NATHALIA FRAIFELD

INTERSEÇÃO ENTRE DIREITOS AUTORAIS E *DEEPPAKES*

Monografia de final de curso, elaborada no âmbito da graduação em Direito da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como pré-requisito para obtenção do grau de bacharel em Direito, sob a orientação da Professora Dra. Veronica Lagassi.

Data da Aprovação: 15/07/2022.

Banca Examinadora

Veronica Lagassi

Orientador

Kone de Prieto Fortunato Cesário

Membro da Banca

Rio de Janeiro

2022

AGRADECIMENTOS

Escrevo o presente trabalho ainda vivendo em um mundo afetado pela pandemia. Sem dúvidas, a COVID-19 alterou planos, desviou caminhos e reestabeleceu prioridades. A incerteza do amanhã fez com que cada emoção vivida durante a elaboração desta monografia, ao longo do último ano, se intensificasse de forma astronômica. A memória de todas as dúvidas, medos e inseguranças potencializa a felicidade de finalmente apresentar meu trabalho de conclusão de curso e concluir mais uma etapa.

Ao longo dessa jornada, contei com a ajuda de pessoas muito especiais na minha vida, de modo que, nada mais justo do que deixar meu verdadeiro agradecimento por todo o apoio que recebi. À minha família, obrigada. Sei que não foi fácil e, muitas vezes, vocês seguraram minha mão para não desistir e não mediram esforços para dar todo o apoio necessário. Mãe, pai e irmão, vocês são meu porto seguro e o lugar de partida para eu ir cada vez mais longe alcançar meus sonhos.

Aos meus amigos que torceram e acreditaram em mim, quando nem eu mesma acreditava. Em especial, gostaria de agradecer à Betina, Giovanna, Luiza, Letícia, Taísa e Francisco por respeitarem meu tempo, minhas ausências e comemorarem cada etapa desta conquista comigo. Essa vitória é nossa. Não poderia deixar de agradecer também as minhas duas grandes amigas da faculdade. Júlia e Nathalia, sem vocês não seria possível. Cada ligação, prova em grupo, troca de cadernos e anotações fez com que eu me sentisse amparada ao longo de todos os anos da graduação. Que nossa amizade seja eterna!

Aos meus professores agradeço por todos os ensinamentos e, em especial, minha orientadora Dra. Veronica Lagassi, agradeço por acreditar no meu projeto de conclusão de curso e por todo o auxílio na elaboração do presente trabalho.

Por fim, gostaria de agradecer ao Grande Arquiteto do Universo por ter me concedido a sabedoria e a força para seguir adiante com minhas escolhas e não desistir no meio do caminho. Concluir a faculdade foi um grande passo e espero ir cada vez mais longe. Quando me perguntar se não há nada mais no caminho, que eu não esqueça de pensar que se não há nada, significa que nada pode me impedir de dar mais um passo. Ao infinito e além!

EPÍGRAFE

“As perguntas se sucedem e as respostas nem sempre estão conseguindo atendê-las corretamente.”

(Henrique Gandelman)

RESUMO

A atual revolução tecnológica reformulou a forma como nos comunicamos. Nesse meio, os deepfakes, uma amálgama construída a partir dos conceitos de *deep learning* (conhecimento profundo) e *fake* (falso), surgem como um mecanismo capaz de manipular a voz e a imagem de pessoas reais. Como algo impensável há alguns anos atrás, o uso de ferramentas de inteligência artificial altera a nossa percepção de realidade, criando um duelo entre a inovação e o perigo, em um verdadeiro desafio para a indústria tecnológica e de entretenimento. Hoje em dia é possível trazer à vida pessoas que já se foram, a partir de hologramas, assim como é possível fabricar vídeos nos quais pessoas fazem declarações que nunca de fato aconteceram. Nesta toada, o direito se torna uma importante ferramenta de controle e de proteção, tanto para os criadores de tal tipo de conteúdo, quanto para os indivíduos que se veem lesados pelo uso indevido de suas imagens, por exemplo. O que pretende o presente trabalho, é reforçar a importância de ampliar o conhecimento e a educação digital de juristas, tendo em vista que o direito modera o debate e ajuda a delinear os próximos passos do uso de tecnologias na sociedade.

PALAVRAS-CHAVE: Direitos Autorais; Deepfakes; Smart Contracts; NFTs; Responsabilidade civil; Responsabilidade Penal; Direitos da personalidade.

ABSTRACT

The current technological revolution has reshaped the way we communicate. In this context, deepfakes, an amalgam built from the concepts of deep learning and fake, emerge as a mechanism capable of manipulating the voice and image of real people. As something unthinkable a few years ago, the use of artificial intelligence tools changes our perception of reality, creating a duel between innovation and danger, in a real challenge for the technology and entertainment industry. Today it is possible to bring life to people who were already gone, using holograms, just as it is possible to fabricate videos in which people make statements that never actually happened. In this sense, the law becomes an important tool of control and protection, both for the creators of such content, and for the individuals who find themselves injured by the improper use of their images, for example. The purpose of this paper is to reinforce the importance of expanding the knowledge and digital education of jurists, bearing in mind that the law moderates the debate and helps outline the next steps of the use of technologies in our society.

KEY-WORDS: Copyrights; Deepfakes; Smart Contracts; NFTs; Liability; Criminal Liability; Personality rights.

LISTA DE ABREVIATURAS

STF – Supremo Tribunal Federal

STJ – Superior Tribunal de Justiça

TRIPS – *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights*

OMC - Organização Mundial do Comércio

OMPI - Organização Mundial da Propriedade Intelectual

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
CAPÍTULO 1 – CONTEXTUALIZAÇÃO E SURGIMENTO DOS DEEPFAKES	15
1. BREVE INTRODUÇÃO AO HISTÓRICO DOS DIREITOS AUTORAIS NO BRASIL .	15
1.1 Aspectos gerais.....	15
1.1.1 Contexto histórico brasileiro	16
1.1.2 Obras Protegidas por Direitos Autorais.....	19
1.1.3 Direitos Autorais no mundo digital	22
1.2 Obras geradas por inteligência artificial	25
1.2.1 Surgimento Global.....	25
1.2.2 Análise dos requisitos jusautorais aplicados à inteligência artificial	26
1.3 Proteção autoral conferida aos <i>deepfakes</i>	29
1.3.1 Análise comparativa sobre o enquadramento das obras	29
1.3.2 Uma comparação entre <i>deepfakes</i> e <i>fanfics</i>	33
CAPÍTULO 2 – MONETIZAÇÃO DE DEEPFAKES	36
2. INTRODUÇÃO À COMERCIALIZAÇÃO DE OBRAS AUTORAIS NO MUNDO DIGITAL	36
2.1 Direitos autorais no mundo digital	36
2.1.1 Comercialização de obras autorais	37
2.1.3 Limite imposto à exploração de obras derivadas	39
2.2 A nova moda do mercado: NFT	40
2.2.1 O que são NFTs?	40
2.2.2 Breves considerações sobre o funcionamento da <i>blockchain</i>	42
2.2.3 Uso de NFTs para comercializar obras autorais	44
2.2.4 Negociação de <i>smart contracts</i> e vinculação jurídica	45
CAPÍTULO 3 – DEEPFAKES E AS VIOLAÇÕES DE DIREITOS DE TERCEIROS	47
3. A (I)legalidade dos <i>deepfakes</i> e suas implicações.....	47
3.1 Problemáticas da proteção de obras ilegais	47
3.2 A busca de reparação por violação de direitos do autor	48
3.2.1 Oponibilidade dos direitos autorais frente à tecnologia difusa.....	50
3.4 Busca de reparação por violação de direitos da personalidade	52
3.4.1 O que são direitos da personalidade	53
3.4.2 <i>Deepfakes</i> e o uso de imagem e voz sem autorização	54
3.4.3 Penalidades aplicáveis	56
CONCLUSÃO.....	60
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62

INTRODUÇÃO

Não é novidade que, há alguns anos, novas tecnologias e, em especial, a inteligência artificial vêm ganhando destaque no nosso mercado. Com isso, conteúdos criativos disputam espaço para conquistar o engajamento de usuários das principais redes sociais. Afinal, nos dias de hoje, cada clique, visualização e curtida são igualmente rentáveis se comparados a horas de trabalho convencionais.

É nesse cenário em que são criados os *deepfakes*, conteúdos produzidos por meio do uso de inteligência artificial chamada *deep learning*, que mesclam imagens e fragmentos da voz de pessoas com materiais já produzidos por terceiros. Os *deepfakes* ficaram universalmente conhecidos em 2017, quando a plataforma *Reddit* divulgou clipes pornográficos feitos com imagens de celebridades como Gal Gadot, Taylor Swift e Scarlett Johansson¹.

Desde então, a febre de *deepfakes* ganhou contornos cada vez mais populares. Nos dias de hoje, é muito provável que todos aqueles com acesso a *internet* já tenham tido algum contato com essa tecnologia. Muito se tem discutido sobre a sua aplicação em conexão com a disseminação da desinformação, conhecida pelo jargão “*fake news*”. Grandes nomes já se envolveram ou compartilharam conteúdos fabricados como *deepfakes*, desde o ex-presidente norte americano Donald Trump, ao retuitar (verbo criado a partir do conceito de *tweet*, da plataforma mundial Twitter) vídeos de seu oponente a candidatura, Joe Biden², em 2020, até o atual presidente do Brasil, Jair Bolsonaro, que teve sua imagem e discursos replicados em um vídeo falso, intitulado “Bolsonaro canta Florentina³”.

Isso não significa que *deepfakes* são uma tecnologia voltada exclusivamente para fabricar conteúdos negativos. Na verdade, tais ferramentas podem abrir novas portas. Sua aplicação é possível, por exemplo, na elaboração de conteúdos mais interativos na área de educação, trazendo vida a personagens históricos, bem como na área da arte, promovendo maior acessibilidade por meio da criação de museus virtuais, entre diversos outros aspectos que podem ser desenvolvidos.

¹ Sobre o evento, consultar reportagem “*What are deepfakes – and how can you spot them?*”, publicada pelo jornal *The Guardian* em 2020. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2020/jan/13/what-are-deepfakes-and-how-can-you-spot-them>.

² Consultar reportagem “*The Very Real Threat of Trump’s Deepfake: the president’s first use of a manipulated video of his opponent is a test of the boundaries*”, publicada pelo jornal *The Atlantic* em 2020. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/ideas/archive/2020/04/trumps-firstdeepfake/610750>

³ Consultar reportagem “Pioneiro das ‘deepfakes’ é ameaçado após satirizar Bolsonaro e cloroquina”, publicado pela Revista *Veja*, em 2020. Disponível em <https://veja.abril.com.br/politica/pioneiro-das-deepfakes-e-ameacado-apos-satirizar-bolsonaro-ecloroquina>.

Considerando que os *deepfakes* já estão integrados a nossa sociedade, surge a preocupação do ponto de vista de propriedade intelectual. Afinal, é latente o questionamento de como a Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/1998) estaria preparada para lidar com questões como a possível proteção de tais conteúdos, bem como a comprovação de sua titularidade.

Como dito anteriormente, *deepfakes*, muitas vezes, são criados a partir de materiais já existentes no meio audiovisual. Assim, a atenção volta-se inicialmente para o possível enquadramento de tais conteúdos como obras derivadas, que, segundo a definição da Lei de Direitos Autorais seriam aquelas “a que, constituindo criação intelectual nova, resulta da transformação de obra originária” (BRASIL, 1998).

Nos últimos tempos, é fato que a legislação brasileira foi se adaptando para absorver as novas formas de criação de conteúdo, tal como fez com as “*fanfics*”, que são obras criadas por fãs, tratando-se, normalmente, de continuações de grandes franquias cinematográficas ou literárias, baseadas em personagens e enredos já existentes. No caso, como será visto mais a fundo na presente tese, as *fanfics* podem ser consideradas obras derivadas, por se tratarem de continuações de obras já existentes. Ainda assim, seriam passíveis de proteção enquanto obras contendo elementos originais, existindo estudiosos que defendem seu enquadramento como uma exceção à violação dos direitos de autor. Desse modo, resta o questionamento sobre a possibilidade de ampliar essa discussão para entender se os *deepfakes* seriam passíveis de proteção nos moldes atuais da Lei de Direitos Autorais.

No Brasil ainda não há previsão específica, mas o tema já é amplamente discutido fora do país. É o caso dos Estados Unidos, que acendeu o debate sobre a proteção de *deepfakes* a partir da doutrina do “*fair use*” conhecida pelo Copyright Act, de 1998. Tal doutrina é utilizada para defender a inerente transformação do conteúdo que foi utilizado como base para a criação do *deepfake*, que, por sua vez, possui um propósito distinto daquele pensado pelo autor original, conferindo autenticidade à obra.

Superada essa discussão e, caso os *deepfakes* venham a ser protegidos a partir da Lei de Direitos Autorais, subsiste o questionamento no que tange o registro de tais obras e a comprovação da sua titularidade, um desafio especialmente interessante nos tempos atuais, nos quais há rápida disseminação de conteúdo.

Uma possível alternativa para esse dilema seria proceder com o registro da imagem ou áudio por meio da tecnologia *Blockchain* e os *Non-Fungible Tokens*, mais conhecidos como NFTs (ou “*tokens não fungíveis*”, em tradução livre). Os NFTs, por exemplo, suportam o

registro de bens imateriais, como os *deepfakes*, a partir da criação de um *hash* para o seu autor, ou seja, uma assinatura digital exclusiva.

A comprovação de autoria de tais conteúdos pode se tornar especialmente relevante considerando a monetização dos conteúdos disseminados, que, para além de seguidores, rendem pagamento de valores consideráveis diante da quantidade de visualizações.

Notadamente, a interação entre os *deepfakes* e os direitos autorais abre margem para diversas discussões que muitas vezes desafiam a legislação vigente, mas que se fazem necessárias pelo avanço da produção de conteúdos atraentes para os olhares de investidores e consumidores. Além disso, não há como negar que os *deepfakes* também guardam uma relevante relação com os direitos da personalidade e, em especial, com o direito à imagem e à honra.

Nesse sentido, por exemplo, caso os *deepfakes* reproduzam conteúdos que utilizem a imagem ou a voz de um indivíduo sem autorização, de modo a prejudicá-lo, tal fato poderia elevá-lo à categoria de crime virtual. A identificação da autoria de um conteúdo não registrado já é um grande desafio, tornando-se cada vez mais urgente, considerando a rápida disseminação de materiais no ambiente virtual. Assim, outro ponto de estudo do presente projeto envolve a responsabilização e reparação por eventuais danos causados a indivíduos por meio de *deepfakes*.

Para aprofundar o entendimento sobre as interseções entre os *deepfakes* e direitos autorais, realizar-se-á um estudo sobre a possível adequação e eventuais lacunas da Lei de Direitos Autorais com o intuito de assegurar a proteção ao autor, enfrentando-se os desafios sobre a comprovação de autoria e consequente monetização de tais conteúdos, sem deixar de ater-se às possíveis violações de direitos da personalidade envolvidos em sua criação.

Para tanto, busca-se realizar uma comparação entre os *deepfakes* e as obras do gênero no país, como as *fanfics*, além de um estudo comparativo com outros países para analisar a forma como incorporaram tais conteúdos em suas legislações no âmbito dos direitos autorais, explorando também a ponderação entre os limites da proteção desses materiais frente aos direitos da personalidade.

CAPÍTULO 1 – CONTEXTUALIZAÇÃO E SURGIMENTO DOS *DEEPFAKES*

1. BREVE INTRODUÇÃO AO HISTÓRICO DOS DIREITOS AUTORAIS NO BRASIL

1.1 Aspectos gerais

Como já mencionado na introdução, neste primeiro tópico será abordada a possível proteção de *deepfakes* sob a ótica de direitos autorais, prosseguindo-se com o estudo da sua exploração comercial dentro do mundo digital. No entanto, não seria confortável – e tampouco adequado - adentrar em tais exposições sem realizar, preliminarmente, uma breve contextualização a respeito do histórico de reconhecimento dos direitos autorais no Brasil, expondo todos os principais termos e institutos jurídicos que estarão presentes ao longo de todo o desenvolvimento da tese.

Afinal, para compreender as mudanças do futuro é preciso analisar o passado e identificar os marcos temporais que criaram espaço para, por exemplo, permitir o presente debate sobre a proteção de *deepfakes*, tema que era impensável há alguns anos atrás. Nesse aspecto, é importante salientar que, dentro de uma ordem natural, o direito e, por consequência, as mudanças legislativas, acompanham as mudanças externas, as quais, com o avançar da tecnologia, se propagam rapidamente e se inserem no cotidiano de indivíduos no mundo afora, cabendo aos legisladores entenderem as novas tendências e proporem redações de novas normativas e adaptações das existentes.

Em razão disso, o presente capítulo propõe-se a fazer uma breve reconstrução do histórico de direitos autorais no Brasil, explorando o contexto de criação da Lei de Direitos Autorais, desde o Projeto Luiz Viana, criado pelo Senado Federal em 1989, até o surgimento do acordo *Trade – Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPS) em 1994, bem como os Tratados de *Internet* da OMPI de 1996. A partir de tal contextualização, serão abordados conceitos essenciais para o entendimento do que é passível de proteção segundo a Lei de Direitos Autorais, quem pode ser considerado autor e o que é uma obra intelectual.

A compreensão de todos estes aspectos será essencial para o desenvolvimento da polêmica sobre as obras geradas por inteligência artificial, que introduz o principal tema desta tese, qual seja, a proteção de *deepfakes* dentro da ótica da Lei de Direitos Autorais.

1.1.1 Contexto histórico brasileiro

A percepção da Lei de Direitos Autorais é polarizada no Brasil. Enquanto uns a percebem como uma lei “extremamente moderna”, outros insistem em sua caracterização como “uma lei que nasceu velha”. (VALENTE, 2018, p.24), considerando o contexto de desenvolvimento da *internet* no Brasil à época e a pouca interseção prevista na lei, notamos que os legisladores criaram dispositivos tímidos em comparação às mudanças da revolução tecnológica.

José Genoíno Guimarães Neto, deputado e político do Partido dos Trabalhadores, criou, em 1989, o Projeto Genoíno (PL 2148/1989). Com o amparo de membros do Partido dos Trabalhadores de espectro progressista e de advogados especialistas em direitos autorais da época, propôs à Assembleia Legislativa a regulamentação dos incisos XXVII e XXVIII do artigo quinto da Constituição Federal, que garantem aos autores o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar e reconhecem os direitos autorais das obras individuais ou coletivas, além do direito de fiscalização.

Conforme ressalta Sérgio Branco, embora em 1830 o Código Penal previsse o crime de violação de direitos autorais – proibindo a reprodução de obras compostas ou traduzidas por cidadãos brasileiros -, a primeira lei brasileira destinada à proteção autoral foi a Lei 196/1898, chamada de “Lei Medeiros e Albuquerque”. Ou seja, os debates sobre direitos autorais só foram se intensificar após quase 100 anos da edição da primeira lei sobre o tema (BRANCO JÚNIOR, 2007).

A preocupação com os direitos autorais estava em voga devido à recente participação do Brasil na Convenção de Berna, em 1886, e na criação de patamares mínimos para a proteção das obras literárias, artísticas e científicas estabelecidos para todos os países signatários. Tal Convenção é considerada o instrumento internacional mais antigo no domínio do direito de autor e trouxe, como um de seus objetivos, a eficácia e a uniformização da aplicação de normas mínimas de proteção ao autor e suas obras autorais, além do reconhecimento de modelos de exceções e limitações aos direitos autorais contidos em legislações domésticas.

Outro ponto interessante trazido pela Convenção de Berna foi a sistemática criada para realizar um teste em três etapas com relação ao direito de reprodução por terceiros. Esse teste é utilizado para identificar exceções ao direito do autor, a partir do reconhecimento do direito de reprodução por terceiros não autorizados quando verificadas três hipóteses cumulativas, quais sejam: (i) estar diante de casos especiais, (ii) que não conflitem com a exploração comercial

normal da obra e (iii) que não prejudiquem injustificadamente os legítimos interesses do autor (BASSO, 2021). Assim, desde sua concepção, percebe-se que os direitos autorais foram pensados com a preocupação de não ultrapassar a linha tênue de criação ou livre manifestação do próximo.

Voltando ao Brasil, José Genuíno, que, posteriormente, em 1997, seria escolhido membro titular da comissão especial sobre a lei de direitos autorais⁴, quando questionado sobre o interesse em seguir as orientações da Convenção de Berna, replicou, em entrevista, que o Brasil deveria assumir a posição dianteira de levar o debate da proteção de direitos autorais em frente, liderando os debates mundiais sobre o tema. Ainda, tal postura audaciosa, segundo estudiosos, pode ter contribuído posteriormente para a discussão de uma nova lei de direitos autorais na década de 90, pensada a partir das estruturas e amarras da lei criada em 1973, sob o apelo, quiçá único, da modernização (VALENTE, 2018, p. 37).

Em disputa com o Projeto de Lei proposto por José Genuíno, o Projeto Luiz Viana, do ex-senador filiado ao PMDB, Luiz Viana Filho, foi aprovado pela Comissão de Justiça do Senado por unanimidade. Um dos pontos trazidos no Projeto Luiz Viana foi a não cobrança de direitos pelo Conselho Nacional de Direito Autoral relacionados à exploração econômica de obras caídas em domínio público, em defesa, naturalmente, do próprio público, em razão, principalmente, da facilitação da divulgação de arte, ciência e cultura.

Além disso, em 1988, os direitos autorais foram reconhecidos dentro do sistema constitucional como um direito fundamental. Assim, Constituição Federal brasileira de 1988 determinou, em seu art. 5º:

XXVII - aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar; XXVIII - são assegurados, nos termos da lei: a) a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas; b) o direito de fiscalização do aproveitamento econômico das obras que criarem ou de que participarem aos criadores, aos intérpretes e às respectivas representações sindicais e associativas.

Enquanto, no Brasil, as discussões sobre os direitos do autor continuavam evoluindo a todo vapor, temas de propriedade intelectual eram incessantemente discutidos mundialmente. Assim, em 1994, foi pensando o Acordo TRIPS – *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights*, assinado pelo Brasil no mesmo ano, a partir de iniciativa da Organização

⁴ Consultar acervo bibliográfico de José Genoíno. Disponível em: <http://www.fgv.br/cpdoc/acervo/dicionarios/verbete-biografico/jose-genoino-neto>.

Mundial do Comércio, que julgou ser necessário trazer a discussão dessas matérias também ao nível do comércio internacional.

Desse modo, o Acordo TRIPS surgiu com o intuito de alcançar um nível mais eficaz de proteção exigido dos estados membros. Contudo, não foram identificados grandes avanços para além do que havia sido pensado na Convenção de Berna, com a ressalva da inclusão da proteção a programas de computadores e compilações de bases de dados, de forma equivalente às obras literárias. Percebe-se que as mudanças legislativas foram pautadas por influências externas e que a evolução dos meios digitais avançava a passos largos e, de certo, os nossos meios de comunicação não seriam mais os mesmos.

Nesta diapasão, em 1996, foi criado o Tratado da Organização Mundial da Propriedade Intelectual sobre direitos de autor (“Tratado OMPI”), dedicado à proteção de direitos autorais no meio digital. A estratégia era de frear a reprodução e a utilização indiscriminada de obras autorais que tomavam proporções inimagináveis com a criação e o desenvolvimento da *internet*, a partir da reutilização do modelo de escassez vigente no mundo analógico.

Com isso, uma nova modalidade de uso de obras intelectuais foi criada: o autor passou a poder colocar à disposição do público sua obra, com o uso de ferramentas interativas presentes no mundo digital. Cumpre destacar que este uso foi caracterizado como um direito exclusivo do autor de dispor sua obra a quem desejar. Assim, o autor poderia realizar o *upload* de suas obras, colocando-as à disposição do público e, em tese, impedir o *download* indiscriminado do conteúdo disponibilizado na rede (CONCEIÇÃO, 2018).

Ainda que o Tratado OMPI não tenha sido ratificado pelo Brasil, o desenvolvimento de tais conceitos e a preocupação constante com a proteção de obras autorais como uma necessidade para o correto desenvolvimento econômico do país, culminou na criação, em 1998, da Lei de Direitos Autorais.

A Lei de Direitos Autorais surgiu com alterações resultantes do progresso tecnológico observado no Brasil e no mundo afora, com o uso de termos e expressões mais abrangentes para descrever o que é passível de proteção segundo a Lei. Desse modo, expressões como “obras cinematográficas e aquelas obtidas por meios análogos à cinematografia” são substituídas por “obras audiovisuais”, entre outras mudanças que foram observadas considerando o avançar da *internet* nos anos 90.

As alterações legislativas foram necessárias à época e muito se debate sobre a necessidade de atualização da Lei de Direitos Autorais hoje em dia, tendo em vista o novo contexto socio-tecnológico após a completa digitalização e ubiquidade da mídia digital e do importante papel

ocupado pelos direitos autorais, consubstanciados em um elemento essencial do capitalismo contemporâneo.

1.1.2 Obras Protegidas por Direitos Autorais

Segundo o artigo 7º da Lei de Direitos Autorais, são consideradas obras intelectuais passíveis de proteção “as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro” (BRASIL, 1998).

O direito de autor, portanto, tutela necessariamente as criações do espírito. Desse modo, pressupõe-se que a condição humana é inerente para a criação de obras intelectuais, as quais irão incidir os dispositivos da Lei de Direitos Autorais. Por sua vez, a Convenção de Berna, em seu artigo 7º, estipulou a morte do autor como limite temporal da proteção conferida à obra intelectual. Assim, ao recorrer para o histórico de criação dos Direitos Autorais, percebe-se o atributo exclusivo da pessoa humana de forma ainda mais evidente.

O caráter quase poético da expressão “criações do espírito” está intimamente relacionado ao modelo jurídico da *Civil Law*, aplicado ao direito autoral brasileiro, no qual percebe-se uma preocupação mais extensa em relação à disseminação da arte do que com seu proveito econômico (ALVES, 2021). Ou seja, valoriza-se, dentro do regime brasileiro, a criatividade do autor, pessoa física que investiu tempo, técnicas e conhecimentos para exteriorizar sua obra para o público. Logo, direitos autorais tratam das criações humanas de cunho intelectual, capazes de gerar conhecimento, notoriedade e riqueza para o seu autor (WINDSOR, 2021).

Nas palavras do jurista Carlos Alberto Bittar (2019), o direito de autor disciplina as relações jurídicas entre o criador e sua obra, desde que de carácter estético - uma vez que a criações de carácter funcional são objeto de estudo da propriedade industrial - em função, seja da criação (direitos morais), seja da respectiva circulação e aproveitamento econômico (direitos patrimoniais). Logo, os direitos autorais se subdividem em dois polos que se relacionam, embora não se confundam: os direitos morais, que são atribuídos exclusivamente ao criador, personalíssimos e intransmissíveis por natureza, e os direitos patrimoniais, de exploração econômica da obra, que podem ser repassados para terceiros. Ainda, segundo Carlos Bittar sobre a divisão de direitos autorais morais e patrimoniais:

De acordo com a teoria dualista, em único bem – a obra intelectual – coexistiriam 2 (dois) direitos integrados, o direito patrimonial, transferível onerosa ou gratuitamente, pelo autor ou por seus herdeiros enquanto não cair a obra em domínio público, e o

direito moral, que por ser considerado, por muitos autores, uma das emanações dos direitos da personalidade, tem como características gerais, por consequência, ser extrapatrimonial, intransferível, imprescritível, impenhorável, vitalício, necessário, *erga omnes*, entre outras (BITTAR, 2003 *apud* MEDEIROS, 2019, p.26).

O direito moral, portanto, destina-se a resguardar a personalidade do autor estabelecendo um importante e perene vínculo com sua obra. O artigo 24 da Lei de Direitos Autorais elenca uma série de direitos morais do autor, dentre os quais: (i) o direito de reivindicar a qualquer tempo a autoria da obra; (ii) o direito de ter o seu nome ou pseudônimo na obra; (iii) o direito de conservar a obra inédita; (iv) o direito de assegurar a integridade da obra opondo-se a quaisquer modificações ou prática de atos que possam prejudicá-la, ou atingi-lo como autor, em sua reputação ou honra; e (v) o direito de modificar a obra, antes ou depois de utilizada.

O direito patrimonial, por outro lado, permite que o autor possa explorar economicamente sua obra e, assim, continuar produzindo dentro de uma logística capitalista. As prerrogativas de natureza patrimonial encontram-se dispostas entre os artigos 28 e 45 da Lei de Direitos Autorais, a partir da previsão de que cabe ao autor o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor da obra literária, artística ou científica. Como exposto anteriormente, esses direitos podem ser transacionados e negociados com terceiros a qualquer tempo.

Importante atentar para o fato de que, ao tratar de proteção legal de direitos autorais, não há espaço ou pretensão para avaliar a qualidade de uma obra. Como bem destaca Sérgio Vieira Branco Júnior (2007), os direitos autorais existem para proteger as obras que cumprem com os requisitos legais e não apenas as obras consideradas de qualidade. Ao direito cabe o papel de verificar os requisitos indispensáveis para a proteção do bem intelectual, sendo irrelevante para os juristas a percepção estética das obras. Em complemento, Carlos Alberto Bittar (2019) destaca que mesmo as obras de mínimo valor intelectual encontram abrigo no plano autoral.

Outro requisito essencial para a verificação de uma obra intelectual é a originalidade. Toda obra deve possuir componentes individualizadores suficientes para distingui-la do que já foi produzido, isto é, do que já existe. Para Carlos Alberto Bittar (2019), há certa objetividade na análise da originalidade das obras. Assim, entende-se como original a obra na qual possam ser identificados elementos próprios criativos. Isto não significa que a obra não possa aproveitar, ainda que inconscientemente, de um acervo comum preexistente, mas que deve estar imbuída de contornos próprios.

Aqui, faz-se necessário trazer outra reflexão. A proteção conferida a obras intelectuais é latente, independe de registro ou de medida adotada pelo autor. Presentes os requisitos legais

necessários e exteriorizada uma obra autoral, entende-se que tal obra estaria protegida pela Lei de Direitos Autorais, ainda que feita, supostamente, de forma ilegal.

Segundo a Lei de Direitos Autorais, é titular de direitos de autor quem adapta, traduz, arranja ou orquestra obra caída no domínio público, não podendo opor-se a outra adaptação, arranjo, orquestração ou tradução, salvo se for cópia da sua, conforme previsão do artigo 14. Ou seja, ao tradutor só é possível opor-se contra traduções que forem feitas como cópias de suas próprias. Assim, temos que a Lei de Direitos Autorais tutela as traduções dentro do mesmo rol de adaptações e outras transformações de obras originais, formando o grupo das chamadas obras derivadas (ANDRADE, 2021).

Segundo Daniela Rolim de Andrade, dentre as obras derivadas, a tradução é a que mais se aproxima e, de certo modo, se limita ao texto original. A legislação brasileira percebe o processo de transposição de uma obra de um idioma para o outro como um ato de significativa transformação da obra original, a ponto de constituir uma nova obra autoral (WINDSOR, 2021).

A tradução é uma forma de aproximar culturas, especialmente no mundo globalizado com a popularização da internet, que ampliou as trocas literárias e o intercâmbio de obras artísticas. Desse modo, é comum o aumento de interesse e, por consequência, o aumento de traduções realizadas para integrar a obra original no âmbito doméstico do país onde será comercializada e reproduzida. A tradução permite tornar histórias compreensíveis e acessíveis, (WINDSOR, 2021), de modo que jovens leitores podem compartilhar sua paixão por obras literárias, por exemplo, de todo o mundo. É o caso de Harry Potter, o fenômeno inglês da autora J.K Rowling, que encantou principalmente a geração dos anos 90 e continua a ser uma franquia de enorme sucesso até hoje.

Na França, os direitos da tradução da referida obra pertenciam a editora Gallimard, que havia negociado com a autora dos livros, J.K Rowling, a publicação da obra em francês. Antes da versão oficial do livro ser lançada, programada para o dia 26 de outubro de 2007, um adolescente francês colocou na internet sua própria tradução do livro. O jovem chegou a ser retido após as autoridades antipirataria da França descobrirem o trabalho ilegal em sites da *internet*. Em suas alegações, o francês de Aix-en-Provence, de 16 anos de idade, declarou que não pretendia lucrar com sua versão não autorizada, mas apenas disponibilizá-la ao público.⁵

⁵ Sobre o evento, consultar reportagem “Adolescente francês é preso por tradução pirata de 'Harry Potter’”, publicada em 2007 no jornal Globo. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/PopArte/0,,MUL84617-7084-1017,00.html#:~:text=A%20pol%C3%ADcia%20francesa%20prende%20e,Potter%2C%20informou%20uma%20fonte%20judicial.&text=Os%20investigadores%20ficaram%20especialmente%20surpresos,da%20tradu%C3%A7%C3%A3o%20qualificada%20como%20semiprofissional.>

Não é incomum fãs, em diversos países, criarem traduções não oficiais de livros de grandes séries e, tal como o exemplo da tradução francesa, essa movimentação não costuma implicar em prejuízos financeiros relevantes para as editoras. Para a presente tese, o que se propõe a discutir e, por consequência, aproveitar quando da análise de *deepfakes*, é o fato de que, mesmo elaborada sem autorização do autor original, a tradução do jovem francês de 16 anos é considerada uma obra autoral e deve ser protegida tal qual a versão elaborada pela editora Gallimard. Ora, todos os princípios e características para a obra ser protegida nos moldes da Lei de Direitos Autorais estão presentes em sua tradução, isto é, trata de uma obra, fruto da personalidade do jovem francês, estética, exteriorizada, de criação independente e, portanto, original, além de estar dentro do prazo de proteção.

Independentemente da finalidade comercial, o jovem acrescentou elementos de originalidade ao traduzir a obra de J.K. Rowling e se viu diante de uma criação intelectual nova e autônoma, sendo titular dos direitos patrimoniais e morais da tradução que produziu, ainda que, ao mesmo tempo, tal obra fosse considerada ilícita pela aplicação fria da Lei de Direitos Autorais.

1.1.3 Direitos Autorais no mundo digital

Com o surgimento da internet e a sua popularização nos anos 90, os meios de comunicação sofreram profundas alterações. As redes sociais ampliaram o compartilhamento de histórias, vídeos, fotos e experiências, tornando quase instantâneo o alcance de tudo que exteriorizamos ao público. Hoje em dia, não há respostas que não possam ser pesquisadas utilizando o Google ou conteúdo no Youtube, Instagram e TikTok que não atenda ao seu gosto.

Mesmo que por vezes a *internet* pareça terra sem lei ou dono, como bem sinaliza Henrique Gandelman (1998), é importante atentar-se ao fato de que "os direitos autorais continuam a ter sua vigência no mundo online, da mesma maneira que no mundo físico. A transformação de obras intelectuais para bits em nada altera os direitos das obras originalmente fixadas em suportes físicos". Assim, qualquer texto, produção audiovisual e fonograma que for colocado na *internet* passa a ser automaticamente protegido pela Lei de Direitos Autorais, sendo certo que nem tudo que está disponível na *internet* pode ser utilizado livremente como fonte de criação de conteúdo.

Outro aspecto importante a ser observado sobre a circulação digital de obras é a dificuldade de distinguir o original da cópia, bem como a verificação de existência de vedações ou regras específicas para o uso daquele conteúdo. Sobre este tema, Sérgio Vieira Branco afirma que:

O estado da arte da tecnologia permite, atualmente, a difusão rápida e a custo praticamente nulo de obras protegidas por direitos autorais, com a peculiaridade de que, na maioria das vezes, não há distinção qualitativa entre o original e as cópias, sendo comumente impossível distinguir aquele destas.(2007, p. 3)

Ou seja, atualmente, com a facilidade de comunicação que a *internet* nos proporcionou é cotidiano, corriqueiro e quase instantâneo compartilhar um conteúdo com outras pessoas. Hoje em dia é fácil fazer com que criações intelectuais circulem sem fronteiras e sem custos significativos. Conteúdo, este, que pode se propagar exponencialmente sem que provoque algum dano econômico ou moral para o seu criador.

Sob esse aspecto, nos vemos diante de um interessante dilema. Como observado por Sérgio Branco, o senso comum muitas vezes não indica qualquer violação aos direitos autorais de obras protegidas nas condutas que adotamos na *internet*. Muitos dispositivos da Lei de Direitos Autorais, quando pensados dentro do âmbito do uso da *internet*, não encontram respaldo social, mesmo sendo um dever prioritário do direito servir as condutas socialmente aceitas (BRANCO, 2007).

É possível ir além e questionar se não há, em determinadas condutas, um estímulo ao desenvolvimento social. Ora, ao compartilhar um conteúdo, a pessoa pode estar contribuindo para o aumento de acesso ao conhecimento, incentivar a produção intelectual e acelerar a divulgação de obras de terceiros, cuja valorização depende do público, isto é, do número de visualizações ou do número de *likes*.

Assim, vê-se que o autor original da obra pode até se beneficiar com a disseminação de conteúdo ao perceber um incremento de vendas, por exemplo. O YouTube serviu como uma plataforma para criar conteúdo e atualmente é possível inclusive viver da renda que as visualizações e o número de *likes* e seguidores proporcionam. É o caso da jovem Alexia Hahn, que conquistou mais de 200 mil inscritos em seu canal, somando mais de 8,4 milhões de visualizações em seus vídeos e se tornando uma celebridade aos 21 anos⁶. Será que se os seus

⁶ Consultar reportagem “Jovem milionária que se tornou celebridade ao compartilhar rotina no youtube”, publicada em 2019 pela revista Época Negócios. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Vida/noticia/2019/01/jovem-brasileira-milionaria-que-se-tornou-celebridade-ao-compartilhar-rotina-no-youtube.html>

vídeos não fossem compartilhados, reproduzidos, comentados ou até criticados, ela teria a possibilidade de obter uma renda pelo conteúdo?

Verifica-se, portanto, que a disseminação do conteúdo não é necessariamente prejudicial para o autor e que há um descompasso entre a aplicação restritiva da lei e as amplas possibilidades do contexto digital em que estamos inseridos. Nesse sentido, Sérgio Branco (2007, p. 5), destaca que:

Muitas vezes, a utilização de obras de terceiros protegidas por direitos autorais não significa uma diminuição no patrimônio do autor nem caracteriza enriquecimento indevido por parte de terceiros ou lucros cessantes para o autor – pelo contrário, pode significar difusão da obra protegida e significar, em última análise, incremento nos proventos auferidos pelo autor.

Além disso, a tecnologia diversificou as formas de criar e reproduzir conteúdo. Assim, em muitos casos, é difícil diferenciar obras originais de cópias, pela qualidade e acessibilidade dos aplicativos e ferramentas disponíveis na *internet*. Ainda, em função do que a *internet* nos proporciona, é possível criar uma obra intelectual original protegível por direitos autorais a partir da criação de terceiros, o que hoje é regra e não exceção, segundo preceitua Sérgio Branco (2007). Como visto anteriormente, tal conduta, mesmo sem a autorização do criador original, não é necessariamente reprovável. Muito pelo contrário, pode até ser incentivada nos dias de hoje.

Com efeito, seria impossível obter autorização de cada titular de conteúdo que esperamos compartilhar quando este é disponibilizado na *internet*. Desse modo, algumas medidas podem ser pensadas para harmonizar o que preceitua Lei de Direitos Autorais com a nossa nova realidade.

Sérgio Branco define algumas possibilidades para esse cenário, sendo a primeira alternativa a realização de reforma legislativa apta a abranger as condutas socialmente aceitáveis como não violadoras de direitos autorais. Sobre este aspecto, importante mencionar o Projeto de Lei nº 2370/19, que, atento às mudanças provocadas pela constante digitalização de nossas relações, propõe-se a regulamentar a utilização de obras na *internet*.

O tema sobre responsabilização do conteúdo postado na *internet* vai ser tratado com mais aprofundamento no capítulo III desta tese, mas cabe destacar que foram pensados mecanismos direcionados a ampliar a proteção dos direitos de autor nas redes, pavimentando a discussão sobre a responsabilização de provedores de aplicação pelo conteúdo postado em desacordo com a Lei de Direitos Autorais. No entanto, essa alternativa não é imediata, visto que as alterações

legislativas envolvem atividades de médio ou longo prazo para o estudo de aplicabilidade, recepção, interesses, entre outros aspectos.

Assim, outra possibilidade, segundo Sérgio Branco, seria o exercício da hermenêutica, isto é, a interpretação da lei atual de forma a acomodar no bojo dos dispositivos legais já existentes a permissão para condutas que, em uma interpretação literal, estariam em desacordo com a Lei de Direitos Autorais, mas, em uma análise macro do ordenamento jurídico pátrio, estariam de acordo com princípios constitucionais hierarquicamente superiores, devendo ser observadas.

Para o propósito desta tese, propõe-se adotar a perspectiva macro, ao pensar na função econômico-social dos direitos autorais, com foco na funcionalização social da propriedade intelectual, isto é, no dever do autor para com a coletividade. Logo, a partir da interpretação dos dispositivos legais da Lei de Direitos Autorais espera-se chegar a um contraponto entre a proteção conferida ao autor, sem provocar o desestímulo à produção intelectual de terceiros, o compartilhamento de ideias e a difusão de culturas.

1.2 Obras geradas por inteligência artificial

1.2.1 Surgimento Global

O desenvolvimento da inteligência artificial remonta à época da Segunda Guerra Mundial, quando foram realizadas pesquisas no âmbito da ciência e tecnologia para impulsionar a indústria bélica. Os seus idealizadores, estudiosos do ramo da ciência da computação, Hebert Simon, Allen Newell, John McCarthy visavam criar seres capazes de simular o pensamento humano, de raciocinar e ser inteligente.

O programa de computador desenvolvido pelos cientistas, chamado *Logic Theorist*, conseguia imitar as habilidades de resolução de problemas de um humano, provando teoremas matemáticos e oferecendo detalhes de suas resoluções. Esse movimento, ainda na década de 1950, fez crescer o sentimento de que um futuro compartilhado com máquinas e robôs construídos a partir do uso de inteligência artificial seria alcançável.

Com o tempo, o estudo sobre redes neurais foi crescendo, na medida em que o interesse sobre o assunto potencializava novas descobertas. Dennis dos Santos Gomes (2010) identifica quatro principais linhas de pensamento:

- I. Sistemas que pesam como seres humanos:
“O novo e interessante esforço para fazer os computadores pensarem... máquinas com mentes, no sentido total e literal”. (HAUGELAND, 1985).
- II. Sistemas que atuam como seres humanos:
“A arte de criar máquinas que executam funções que exigem inteligência quando executadas por pessoas.” (KURZWEIL, 1990).
- III. Sistemas que pensam racionalmente:
“O estudo das faculdades mentais pelo seu uso de modelos computacionais.” (CHARNIAK; MCDERMOTT, 1985).
- IV. Sistemas que atuam racionalmente:
“A Inteligência Computacional é o estudo do projeto de agentes inteligentes.” (POOLE et al., 1998).

As quatro linhas em questão cumularam para a discussão da presente tese, a partir da utilização da inteligência artificial como forma de moldar o mundo das artes e do entretenimento, com as máquinas capazes de criação de obras literárias e musicais até grandes produções audiovisuais. Hoje já existem curta metragens com roteiros criados por inteligências artificiais, como a Benjamin, que criou o curta *Sunspring*. A inteligência Benjamin é fruto da criação de Oscar Sharp e Ross Goodwin e, além de dirigir o curta, indicou aos autores qual entonação e comportamento deveriam ter.

O mundo está se transformando e as ferramentas de inteligência artificial se tornam não só mais cotidianas, como mais acessíveis também, com a disponibilização de aplicativos que ficam na palma da mão de qualquer um, a um clique de distância em cada celular. O confronto entre digital e real perde as fronteiras e não há mais limites para o que se esperar do uso de tais tecnologias.

Naturalmente, a rapidez da mudança externa não é acompanhada pela mesma rapidez no âmbito das mudanças internas legislativas, o que gera certos descompassos e inseguranças jurídicas. É o caso da discussão sobre a aplicação da Lei de Direitos Autorais sobre obras criadas a partir do uso de inteligência artificial. Segundo as juristas Raquel Von Hohendorff, Fernanda Borghetti Cantali e Fernanda Felitti da Silva D'ávila (2020), o uso dessas tecnologias abalou os três pilares do direito autoral, quais sejam, o conteúdo, objeto e sujeito, o que provoca uma discussão interessante e necessária.

1.2.2 Análise dos requisitos jusautorais aplicados à inteligência artificial

Embora a inteligência artificial, há alguns anos, fosse um tema relacionado diretamente com laboratórios de pesquisas acadêmicas e filmes de ficção científica, cada vez mais essa tecnologia está presente. Kai-Fu Lee (2020), um dos líderes globais do mercado de investimento

na área de tecnologia, considera que existem quatro ondas de revolução da inteligência artificial.

A primeira seria a onda da inteligência artificial da *internet*, a segunda seria a de negócios, a terceira seria a de percepção e, por fim, a inteligência artificial autônoma. Por óbvio, a onda da inteligência artificial da *internet* e dos negócios, que modelam os mundos digital e financeiro, já foram vivenciadas. O objetivo desta tese, portanto, será explorar brevemente aspectos da inteligência artificial autônoma e o dilema da aplicação da Lei de Direitos Autorais para obras criadas usando tal artifício.

Sobre a inteligência artificial autônoma, Kai-Fu Lee aponta que as máquinas atuais conseguem não só compreender o mundo ao seu redor, mas moldá-lo. Ainda assim, as máquinas, mesmo autônomas, não são capazes de tomar decisões sozinhas. São mecanismos ainda controlados, em última instância, por um ser humano. Esse aspecto abre a discussão sobre direito autoral, criação e autoria. Afinal, poderia o programador ou o ser humano por trás da tecnologia ser considerado o autor de uma obra produzida com ferramentas de inteligência artificial?

Sobre este aspecto, Manoel J. Pereira Santos (2020, p. 90) sustenta que:

A análise da problemática decorrente da utilização da Inteligência Artificial na geração de obras intelectuais suscita desde logo a questão da *intervenção humana* como requisito essencial para a tutela legal pelo Direito de Autor, como de resto para a Propriedade Intelectual em geral o que afeta não só o conceito de Obra, como também o de Autoria.

O fato de a lei impor como requisito legal de autoria a “produção do espírito”, cria, por consequência, uma relação objetiva de causalidade entre a criação e seu originador. Em um primeiro momento, o limite decorrente da lei recai sobre a impossibilidade de a inteligência artificial ser considerada autora de determinada obra, atribuindo-se valor à concepção humanista dos direitos autorais, na qual enfatiza-se o caráter essencial do processo criativo como um ato tipicamente humano, caracterizado pela impressão da personalidade do autor. Diz-se em um primeiro momento, pois, em 2020, uma carta publicada pelo jornal inglês *The Guardian*, foi escrita inteiramente pela inteligência artificial GPT-3, para surpresa dos leitores. Após mapear 175 bilhões de parâmetros de escrita, a inteligência conseguiu articular uma redação própria para convencer de que os robôs vêm em uma missão de paz (ROMANI, 2020).

O interessante sobre este episódio é que, apesar da euforia, a problemática, quase poética, da criação de espírito, da alma do autor, se mantém. A quantidade de dados analisada pela GPT-3 permitiu que ela aprendesse nuances de escrita, mas não a criação de textos originais. Desse

modo, subsiste discussão sobre a originalidade como requisito essencial para se aferir a qualidade de uma obra como passível de proteção pela Lei de Direitos Autorais.

No entanto, será que o trabalho de criação e o esforço criativo despendido por um autor que utiliza de ferramentas de inteligência artificial não poderia ser protegido? Até que ponto a intervenção da máquina afasta o caráter de intervenção humana?

Manoel J. Pereira Santos (2020) destaca a contribuição pessoal humana para a criação da obra, isto é, a originalidade indissociável do espírito humano imprimido desde a concepção da obra criada. Por esta ótica, pode-se pensar nas ferramentas de inteligência artificial, desde computadores até aplicativos, que são operadas por alguém que fornece as instruções precisas do que deve ser executado. No final das contas, há um comando humano que utiliza a inteligência artificial apenas como mais um instrumento, tal qual um pincel e quadro, para a criação de obras autorais.

Esta lógica de pensamento não é nova e tampouco desconhecida. Em julho dos anos 2000, o Tribunal Grande Instance de Paris já havia decidido que a composição musical assistida por computador, caso envolvesse a intervenção humana por escolha do autor, levaria à criação de obras originais.

Manoel J. Pereira Santos (2020) dissocia os conceitos de “Computer Assisted Work”, e “Computer Generated Work”, como o caso da GPT-3. Percebe-se que tratam de duas sistemáticas distintas, sendo que outra lógica de aplicação da lei de direitos autorais deve incidir sobre criações geradas por computadores e robôs de inteligência artificial, nas quais, a partir de técnicas de *machine learning* e de combinações aleatórias, um resultado é gerado pelo sistema, sem intervenção direta humana. É o caso do retrato intitulado *The Next Rembrandt*, de 2016. Um quadro criado por um computador, alimentado pela inserção de dados de milhares de obras do artista holandês Rembrandt Harmenszoon van Rijn e que se popularizou à época.

Como o próprio *site*⁷ explica:

Nós examinamos toda a coleção de trabalhos de Rembrandt, estudando o conteúdo de suas pinturas pixel a pixel. Para obter estes dados, analisamos uma ampla gama de materiais como varreduras 3D de alta resolução e arquivos digitais, que foram ampliados por algoritmos de aprendizado profundo para maximizar a resolução e a qualidade. Este amplo banco de dados foi então utilizado como base para a criação do *The Next Rembrandt*. (tradução própria)⁸.

⁷ Disponível em: <https://www.nextrembrandt.com/> Acesso em: 20/02/2022

⁸ Segundo o site: “*We examined the entire collection of Rembrandt’s work, studying the contents of his paintings pixel by pixel. To get this data, we analyzed a broad range of materials like high resolution 3D scans and digital files, which were upscaled by deep learning algorithms to maximize resolution and quality. This extensive database was then used as the foundation for creating The Next Rembrandt.*”

Vê-se, portanto, duas situações distintas: uma na qual, a partir de algoritmos pautados em linguagem de programação distintas, máquinas conseguem reproduzir e mesclar dados para produzir resultados inéditos, e outra na qual há uma intervenção humana mais direta, podendo o criador reivindicar sua qualidade de autor pelo resultado obtido a partir do uso de um programa. No último caso, o resultado gerado por um programa de computador será, até certo ponto, fruto de uma funcionalidade pré-programada e idealizada por um ser humano, que controla a execução da obra feita a partir de artifícios do uso de inteligência artificial.

Ainda que esses conceitos já estejam presentes no cotidiano há alguns anos, há certa dificuldade em integrá-los ao sistema jurídico de forma orgânica. Não por outro motivo, o regime brasileiro de direitos autorais, bem como o regime de diversos outros países, é silente quanto às obras geradas por inteligência artificial.⁹

Como um dos produtos de trabalho intelectual humano, criado a partir do uso de ferramentas de inteligência artificial, tem-se os *deepfakes*. Um dos principais usos da tecnologia é voltado para a indústria do entretenimento, a partir do uso de dados e imagens que alimentam uma rede neural de computadores, capaz de criar paródias com grandes figuras e até ressuscitar atores. Desse modo, pretende a presente tese explorar os aspectos-chaves quanto à possível proteção autoral conferida aos *deepfakes*.

1.3 Proteção autoral conferida aos *deepfakes*

1.3.1 Análise comparativa sobre o enquadramento das obras

No Brasil, este recente tema ainda não ocupou holofotes dentro das discussões de proteção autoral conferida às obras criadas com o uso de ferramentas de inteligência artificial. Contudo, já é possível encontrar notícias e artigos que propõem debater um pouco mais sobre a titularidade dos direitos autorais de *deepfakes*, partindo-se da premissa de que podem ser tutelados pela legislação pátria vigente de direitos autorais.

⁹ A advogada Isabela de Sena Passau Alves (2021), pontua que a *International Association for the Protection of Intellectual Property* (“AIPPI”) realizou em 2019 um congresso para debater sobre direitos autorais em obras geradas por inteligência artificial. O relatório gerado funcionou como um termômetro da interpretação de diversos países sobre o tema, sendo percebida uma tendência a não reconhecer, sob a proteção do direito autoral, as obras geradas artificialmente quando não houver intervenção humana relevante para o resultado.

Uma discussão interessante sobre o tema diz respeito às gravações feitas com inteligência artificial. A Lei de Direitos Autorais prevê, por exemplo, a existência de direitos conexos e que, para o uso de obras audiovisuais, é preciso obter não apenas a autorização do autor, criador do conteúdo, como do intérprete também, inclusive para a utilização econômica do resultado final¹⁰.

Seguindo a mesma linha de raciocínio, o intérprete pode, ainda, nos moldes do artigo 90 da mesma Lei, proibir a reprodução e a fixação de suas interpretações. No entanto, há um vazio legal ao pensar no cenário de *deepfakes*, no qual quem “participa” da gravação não é alguém que o vídeo ou áudio sugere ser, como sugere Alessandro Soler (2021).

No âmbito de uma reportagem, o jornalista utilizou como exemplo uma propaganda veiculada em 2021, com a atriz espanhola Lola Flores, que faleceu em 1995, aos 72 anos de idade. O programa gerador de *deepfake* analisou por horas os comportamentos e expressões da atriz. A voz cantada no comercial consiste na voz alterada da filha, que foi tratada dentro do programa para alcançar o timbre de Lola. Neste caso, a obra foi idealizada com a autorização dos herdeiros de Lola, que foram remunerados pelo uso e fabricação de conteúdo com a atriz.

Na reportagem, é mencionado ainda que uma pesquisadora do Reino Unido, a professora especializada em propriedade intelectual Mathilde Pavis, publicou um estudo no qual é sugerido que o direito conexo dos intérpretes incida sobre a performance em si, em qualquer contexto, independente do meio de fixação, o que contemplaria, por consequência, os *deepfakes*.

A alteração legislativa proposta por Mathilde Pavis (2021) pode ser considerada um marco entre uma proteção ineficaz, fragmentada e desigual contra os *deepfakes*, consistindo em uma abordagem internacional à tecnologia e buscando uma maneira harmônica e produtiva de colocá-la em conformidade.

Importante ressaltar que, no Reino Unido, a lei que trata de abusos sexuais e abusos de imagens *online* está sendo revista para questionar se os danos causados pela tecnologia emergente como a pornografia *deepfake* são adequadamente tratados pela lei criminal vigente. Ou seja, percebe-se a preocupação e movimentação no sentido de impor certo controle ao fenômeno de *deepfakes* que se espalharam com tanta facilidade pela *internet*¹¹.

¹⁰ Segundo artigo 81, que dispõe que “A autorização do autor e do intérprete de obra literária, artística ou científica para produção audiovisual implica, salvo disposição em contrário, consentimento para sua utilização econômica” (BRASIL, 1998).

¹¹ Sobre o tema, consultar “*Abusive and Offensive Online Communications: A Scoping Report. Law Com No 381*”, disponível em: <https://www.lawcom.gov.uk/abusive-and-offensive-online-communications/>.

Desse modo, a interseção entre *deepfakes* e direitos autorais não só é uma questão atual, discutida no Reino Unido e em outros países, como será demonstrado a seguir, mas uma questão que apresenta diversas interfaces e cuja discussão pode resultar em significativas mudanças no regime de proteção aos direitos de autor, frente ao uso de novas tecnologias.

A China aparentemente adotou uma postura mais radical de combate aos *deepfakes*, em especial aos criados para disseminar notícias falsas. A Administração do Ciberespaço da China (“CAC”) anunciou em 2019 que pretende tornar ilegal a criação de notícias falsas com vídeo e áudio criados com recurso *deepfake*. Segundo a plataforma de notícias Insider, os regulamentos do CAC exigem que os editores de conteúdo elaborado a partir de *deepfake* revelem que um pedaço do conteúdo é, de fato, falso. Também exige que os próprios provedores de conteúdo detectem conteúdos com *deepfakes* (VILLAS-BOAS, 2019).

Já nos Estados Unidos, o debate em relação ao Copyright Act é voltado para o questionamento do uso de *deepfakes* figurar como uma limitação aos direitos de autor, com base na doutrina do *fair use*. Tal doutrina privilegia a liberdade de expressão ao permitir o uso não licenciado de obras protegidas por direitos autorais sob determinadas circunstâncias. Assim, críticas, comentários, reportagens, ensino, bolsas de estudo e pesquisa são exemplos de atividades que podem ser classificadas como *fair use* de determinada obra.

Ainda sob a perspectiva da mencionada doutrina, é preciso ponderar a pertinência da alegação de *fair use*, a partir de uma análise quanto (i) ao objetivo e caráter do uso da obra, incluindo o questionamento do seu uso ser de natureza comercial ou para fins educacionais, sem fins lucrativos; (ii) a natureza do trabalho protegido por direitos autorais, se este é criativo, factual, publicado ou não publicado; (iii) a quantidade e a substancialidade da parte usada em relação ao trabalho protegido por direitos autorais como um todo, sendo a análise norteadada pela parte central da nova obra, que deve ser original; e (iv) o efeito do uso sobre o mercado potencial ou o valor do trabalho protegido por direitos autorais, uma preocupação centrada na concorrência do mercado e no eventual prejuízo para o titular dos direitos¹².

¹² Segundo o texto original: “*The following factors are guidelines under the Copyright Act: The purpose and character of the use, including whether such use is of a commercial nature or is for nonprofit educational purposes: Courts consider whether the use is transformative. For instance, was the purpose of the new use transformative, did a new expression change the original work, or did the use create new information or lead to new ideas? The more transformative a new work, the more likely a court will consider it fair use. The nature of the copyrighted work: Courts look at whether the copyrighted work is creative or factual and whether it is published or unpublished. Creative works, such as fiction, creative nonfiction, pictures, and graphic works, typically receive more protection. Factual works, such as history accounts and scientific works, receive less protection because of the benefit to society from the exchange of ideas . Authors have a right to decide when to publish their work, so the use of unpublished works without permission is less acceptable than using published works.*”

Todos esses aspectos são importantes e, embora não cumulativos, devem ser avaliados com cuidado ao analisarmos o uso de *deepfakes* criados a partir de obras protegidas por direitos autorais.

Ainda nos Estados Unidos, é interessante mencionar o caso do profissional *youtuber*, que, a partir do uso de ferramentas de inteligência artificial, se popularizou ao criar vídeos de *deepfakes* que simulava vozes de personalidades famosas. Tal *youtuber*, conhecido como Vocal Synthesis, criou um vídeo no qual ouvia-se a voz do rapper americano Jay-Z recitando um famoso solilóquio de Hamlet, que fez grande sucesso na *internet*.

O *rapper*, insatisfeito com o suposto uso ilegal de inteligência artificial que imitou sua voz, tentou derrubar o vídeo do canal *YouTube*, mas não teve sucesso devido o argumento de que no vídeo não houve qualquer violação ao Copyright Act, uma vez que não é possível proteger os maneirismos da voz de alguém e pela defesa alegar se tratar de uma paródia.

De fato, não é simples classificar a proteção de direitos autorais conferida aos *deepfakes*, especialmente quando utilizados para manipular a nossa percepção de realidade, a partir de ferramentas de inteligência artificial disponibilizadas gratuitamente. Ainda assim, é preciso se atentar aos novos criadores intelectuais/titulares de obras autorais, tal como o Youtuber Vocal Synthesis, que criou um material novo e original para entretenimento do público utilizando tecnologias que remodelaram um conteúdo preexistente e disponibilizado na *internet*.

Para tanto, devem ser levados em consideração os diferentes mecanismos de proteção de direitos autorais que são distintos a depender do regime jurídico de cada país. A título de exemplo, os Estados Unidos, ao contrário do Brasil, não distinguem direitos morais dos direitos patrimoniais ao tratar da tutela de direitos autorais, de modo que a ótica sobre uma possível violação enfrenta diferentes variantes.

Em artigo sobre o tema, os autores Joyce Finato Pires e Marco Antonio Lima Berberi, destacam que, do ponto de vista da Lei de Direitos Autorais, é possível questionar se o criador de um *deepfake* pode reivindicar a autoria dos direitos autorais de outro *deepfake* recém-criado

The amount and substantiality of the portion used in relation to the copyrighted work as a whole: Courts consider how much material was copied and was the copied material a central part of the original work. When a large portion of the entire copyrighted material is used, or it includes the use of a central point, it is less likely that a court will consider it fair use. For, parody, however, it is acceptable to borrow a large portion and to use the central part of the original work.

The effect of the use upon the potential market for or value of the copyrighted work: A court will look closely at a use that deprives a copyright holder of income, regardless of whether the new material is competing in the same market. Important factors include the current market and the potential market.” Disponível em: <https://www.findlaw.com/smallbusiness/intellectual-property/fair-use-law.html>.

ou se o uso do conteúdo original (uma ou várias obras protegidas por direitos autorais) equivale a uma violação de direitos autorais e/ou direitos de imagem.

Além disso, segundo os autores, pode-se questionar se o criador de um *deepfake* poderia confiar em certas doutrinas que os isentaria de responsabilidade. Como exemplo, questionam-se, no caso de violação de direitos autorais, o criador de um *deepfake* poderia invocar exceções estatutárias, como a paródia, em suas diferentes vertentes, humorística, crítica ou sátira. A exceção da paródia está presente no art. 47 da seção das limitações aos direitos autorais da Lei de Direitos Autorais. Importante salientar que, para se estar diante de uma paródia, é preciso avaliar se a nova obra contém elementos inéditos, capazes de atribuir à obra paródica uma nova individualidade, extraída da criatividade do autor (PIRES, 2021).

Desse modo, percebe-se que não é impossível considerar que *deepfakes* possam ser protegidos sob a égide da Lei de Direitos Autorais. Contudo os requisitos para considerar uma obra autoral devem ser observados e postos em cheque, em especial quanto ao quesito da originalidade, sendo certo que a proteção conferida aos titulares de obras autorais não deve ser absoluta a ponto de não admitir debates sobre sua limitação.

1.3.2 Uma comparação entre *deepfakes* e *fanfics*

Uma abordagem interessante para analisar a proteção legal para os *deepfakes* é compará-los às *fanfics*, que surgiram como uma prática literária do universo de fãs. A palavra *fanfiction*, da língua inglesa, é formada pela junção de duas palavras, *fan* (fã) e *fiction* (ficção).

Conforme leciona Maria Lucia Bandeira Vargas (2015, p.21):

A fanfiction é, assim, uma história escrita por um fã, envolvendo os cenários, personagens e tramas previamente desenvolvidos no original, sem que exista nenhum intuito de quebra de direitos autorais e de lucro envolvidos nessa prática. Os autores de fanfiction dedicam-se a escrevê-las em virtude de terem desenvolvidos laços afetivos tão fortes com o original, que não lhes basta consumir o material que lhes é disponibilizado, passa a haver necessidade de interagir, intervir naquele universo ficcional, de deixar sua marca de autoria.

Vê-se que estamos diante das conhecidas obras derivadas, tuteladas pela Lei de Direitos Autorais. Obras derivadas são aquelas em que se retoma uma obra preexistente, em parte ou integralmente, por diferentes processos de elaboração intelectual (transformação, incorporação, complementação, redução, junção, reunião) (BITTAR, 2019).

Verifica-se o uso de elementos, personagens, cenários e referências de obras preexistentes em uma nova. Ora, diversos *deepfakes* consistem em adaptações de obras autorais originais, no qual o criador, com o auxílio de ferramentas de inteligência artificial, cria novos cenários, altera os personagens de filmes e, até, desenvolve enredos construídos com base em sua imaginação.

Uma forma de enxergar os *deepfakes* é como um tipo de obra derivada, tal qual as *fanfics*, sendo, portanto, tuteladas pela Lei de Direitos Autorais. Alexa Maria de Aragão da Costa (ANO 2004, p. 132) defende que “o direito protege a obra em si e não duas diversas formas de materialização”. Desse modo, parte-se da premissa que há algum tipo de proteção legal conferida aos *deepfakes*, por atenderem aos requisitos de forma, originalidade, exteriorização e temporalidade, exigidos pela Lei de Direitos Autorais, ainda que tais obras sejam reputadas como ilegais.

Por se tratarem majoritariamente de obras derivadas, não seria oportunizado ao autor da obra original cancelar sua adaptação e/ou alteração. Segundo Juliana Medeiros (2019), obras derivadas também merecem proteção do direito autoral, mas como importam em uso de criação alheia, não prescindem de autorização do autor da obra original. Como observamos com o fenômeno das *fanfictions*, enquanto alguns titulares de direitos autorais das obras originais se contentam em ignorar a existência de novas obras, outros procuram adotar medidas legais com a intenção de coibi-las, como enviando notificações extrajudiciais acerca da ilegalidade da obra reproduzida.

Sobre este aspecto, segundo Ana Paula Camelo e Carlos Augusto Liguori Filho (2018), há uma possível falha no sistema de direitos autorais brasileiro, uma vez que uma de suas principais finalidades é o estímulo à criação intelectual, mas todo um arcabouço de produção dos fãs acaba por não estar protegida pelo sistema, mantendo os autores na ilegalidade.

Uma das possibilidades no âmbito das limitações ao direito autoral, previsto no capítulo IV da Lei de Direitos Autorais¹³, como explorado anteriormente, tanto para *fanfics* quanto para *deepfakes*, é caracterizar a obra como paródia, vez que esta independe de autorização do titular de direitos autorais da obra original. Para o autor Manoel J. Pereira dos Santos (2020), essa hipótese não se trataria sequer de uma limitação ou utilização livre da obra protegida, mas sua exclusão do âmbito de proteção autoral. O autor João Fragoso, ao definir o conceito de paródia, aduz que:

¹³ Art. 47. São livres as paráfrases e paródias que não forem verdadeiras reproduções da obra originária nem lhe implicarem descrédito. (BRASIL, 1998).

Paródias são formas de expor a obra, não necessariamente ao ridículo, mas caracterizando um tipo de crítica ou comentário, seja mais ou menos ácido, seja mais ou menos bem humorado, mas sempre estabelecendo em relação à obra um grau de distorção do modo como ela se apresenta originalmente. (FRAGOSO, 2009, *apud* CAMELO e LIGUORI FILHO, 2018, p. 33)

O mesmo entendimento pode ser aplicado ao meio audiovisual, a partir da criação de vídeos, como *deepfakes*, desde que preenchidos os requisitos para se enquadrar como uma paródia, conceito que inclui, por exemplo, o caráter humorístico, a presença de uma crítica - com o dever de não macular a obra original, ou seja, de não submetê-la a descrédito - e, por fim, não prejudicar a imagem de seu autor. Ao passo que uma obra imita outra, mas, de certo modo, nega a obra original, subvertendo-a, de modo que não se confunda com a obra original, pode-se estar diante de uma paródia.

Tem-se, portanto, que a paródia deve utilizar elementos da obra original em sua composição, mas o delinear que difere a utilização de tais referências e a verdadeira reprodução da obra original fica a critério subjetivo de quem for analisar as obras em comparação, o que pode se tornar o entrave para a classificação de *deepfakes* e *fanfics* em eventual litígio sobre o tema. Os tribunais pátrios, em um caso envolvendo a potencial violação de direitos autorais, já enfrentaram a discussão e apontaram pela existência da figura da “paródia abusiva”, quando esta passou a desrespeitar a obra parodiada ou o seu autor.¹⁴

A análise da caracterização da paródia é inevitavelmente casuística, de modo que não pretende a presente tese afirmar se determinado *deepfake* pode ser enquadrado como tal. No entanto, é certo que, até o momento, por quase não haver nenhuma discussão doutrinária e/ou jurisprudencial sobre o tema, a Lei de Direitos Autorais abre uma exceção para que pensemos nos *deepfakes* enquanto paródias, por atenderem os requisitos mínimos necessários para sua observação.

Como visto, cumpre destacar que as paródias, na Lei Direitos Autorais, não exigem expressamente que a exploração da nova obra não seja voltada fins comerciais ou lucrativos. Desse modo, como consequência, é possível entender que *fanfics* e *deepfakes*, se encaixados dentro dessa limitação, podem ser comercializados livremente por seus autores.

¹⁴ No acórdão que negou provimento ao pedido de danos morais por violação ao direito autoral, foi utilizado o seguinte argumento: “Na hipótese em tela, não há que se falar em paródia abusiva. Com efeito, o intuito cômico da matéria é patente, tendo em vista estar localizada na coluna denominada “Esporte, humor e irreverência” e ironizar a participação de um atleta brasileiro nas olimpíadas. (...)” (TJRJ, 2008).

CAPÍTULO 2 – MONETIZAÇÃO DE DEEPPFAKES

2. Introdução à comercialização de obras autorais no mundo digital

2.1 Direitos autorais no mundo digital

Como visto anteriormente, a criação do conceito de direitos autorais é posterior ao surgimento da imprensa e a circulação e comércio de cópias de livros. Em um primeiro momento, a circulação e o comércio de livros foram organizados por meio da concessão de privilégios outorgados aos livreiros para a publicação de obras literárias (ZANINI, 2010). Desse modo, com a crescente difusão de livros, no ano de 1709, foi criado o Estatuto da Rainha Ana na Inglaterra, conhecido como a primeira lei que conferiu proteção aos direitos dos autores. Desde então, os mecanismos de proteção dos direitos dos autores têm se adaptado às mudanças externas que surgiram com o desenvolvimento da sociedade.

Com a rápida evolução do estado da arte da tecnologia, hoje é possível difundir a custos baixíssimos obras protegidas por direitos autorais, de forma que, no mundo digital, ainda percebemos algumas lacunas estruturais no modelo legislativo vigente, que não acompanharam eficientemente tais transformações. Para Sérgio Branco (2007, p.3) “ *é natural que, sendo a internet uma mídia bastante recente, o direito não tenha tido ainda tempo de regulá-la da maneira adequada, e assim acaba havendo grande descompasso entre a disciplina jurídica dos fatos e os fatos em si*”.

Esse descompasso provoca a discussão da presente tese sobre a interseção entre direitos autorais e *deepfakes*. No atual contexto, qualquer pessoa é capaz de criar uma obra intelectual original, protegível por direitos autorais, a partir de obras criadas por terceiros. Com o auxílio das ferramentas disruptivas da inteligência artificial e o surgimento de aplicativos baixáveis com programações inteligentes, via de regra, todos se tornaram capazes de criar *deepfakes* e, não por isso, as obras criadas devem ser menosprezadas pela legislação vigente.

Ainda, segundo Sérgio Branco (2007, p.6), a primeira alternativa possível para solucionar este dilema seria por meio de uma reforma legislativa capaz de não só abranger, mas proteger, de maneira positiva, as condutas socialmente aceitáveis como não violadoras de direitos autorais. Contudo tal solução demandaria tempo, estudo de políticas legislativas e uma movimentação acadêmica intensa, de modo que outra alternativa apta a corrigir este descompasso seria o exercício de hermenêutica. Para tanto, seria preciso interpretar a lei atual

de modo a acomodar a permissão para que condutas socialmente aceitáveis, que em uma interpretação sistemática dos dispositivos legais seriam contrárias à lei, estivessem de acordo com princípios constitucionais superiores que a acolhessem.

Essa convivência harmoniosa seria de interesse da coletividade, pois as ferramentas que fazem parte do mundo globalizado e digital impulsionam mudanças importantes, que conectam diversos setores da sociedade e estimulam a criatividade. Os freios e amarras legislativas podem acabar refreando o novo, quando este tem um grande potencial para ampliar o acesso à cultura, educação, entre tantos outros aspectos, uma vez que, com a *internet*, se compõem novas obras musicais, se escrevem novas obras literárias e se criam novas obras audiovisuais.

Como visto anteriormente, é possível circular *deepfakes* na *internet* sem que isso prejudique economicamente o autor da obra original ou resulte em um aproveitamento econômico indevido por parte de terceiros, tampouco sirva como um desestímulo ao desenvolvimento social, sendo certo que estamos lidando com mecanismos que já estão inseridos no nosso cotidiano e que, portanto, merecem atenção redobrada.

2.1.1 Comercialização de obras autorais

Antes de começar a tratar das formas de comercialização de obras autorais, cabe recordar que os direitos de autor se subdividem em duas espécies igualmente importantes: os direitos morais e patrimoniais. Desta forma, cabe entender o que seriam os direitos morais e patrimoniais dentro da propriedade intelectual para, então, entender como os *deepfakes* poderiam ser comercializados.

Segundo João Henrique da Rocha Fragoso (2009):

Os aspectos patrimoniais ou direitos patrimoniais, interligam-se intimamente com os direitos morais, formando um conjunto característico em relação à obra como tal e à sua exploração econômica através de diversas modalidades de utilização – exploração esta que se encerra atributos de disponibilidade pela sua própria natureza econômica; ao contrário, os direitos morais são indisponíveis, conquanto o vínculo é de natureza indissolúvel com a personalidade do autor e destinam-se, basicamente, à defesa desta.

Como podemos perceber, coexistem dois direitos interligados nas obras autorais, um de esfera patrimonial, que pode ser transferido de forma onerosa ou gratuita e outro que, por se tratar de direitos que se relacionam diretamente com a personalidade do autor exteriorizada na obra intelectual, é considerado inalienável (insuscetíveis de negociação), intransferível

(inerentes ao autor), imprescritível, irrenunciável (impossibilidade fática de renunciar-se à própria personalidade) e vitalício (sobrevivem ao próprio autor).

Segundo Carlos Alberto Bittar (2019), os direitos morais se relacionam à própria natureza humana como uma emancipação da personalidade do autor, que traduz durante a criação da obra seus próprios dotes intelectuais: Os direitos morais asseguram a proteção do olhar do próprio autor refletido na obra, que no processo de criação, se traduz em uma digital única no trabalho criado.

Os principais direitos de autor que fazem parte desta classificação são, segundo o art. 24 da Lei de Direitos Autorais, (i) os direitos de reivindicar, a qualquer tempo, a autoria da obra (conhecido como direito de paternidade), (ii) o direito de ter seu nome, pseudônimo ou sinal convencional indicado ou anunciado, como sendo o do autor, na utilização de sua obra (conhecido como direito de nomeação), (iii) o direito de assegurar a integridade da obra (de introduzir e vetar alterações na obra) e o (iv) direito de retirar de circulação a obra ou de suspender qualquer forma de utilização já autorizada. Cumpre lembrar que, segundo destaca Juliana Medeiros:

É direito do autor também a conservação da integridade de sua obra, o que não impede que possam ser feitas modificações, mas não permite que sejam feitas alterações que possam prejudicar a obra ou que atinjam a honra ou a reputação do autor. (2019, p. 30).

Já os direitos patrimoniais se vinculam ao proveito econômico da obra, ao seu faturamento. De acordo com Carlos Alberto Bittar, “consistem em um conjunto de prerrogativas de cunho pecuniário que, nascidas também com a criação da obra, manifestam-se, em concreto com a sua comunicação ao público (BITTAR, 2003, p.71). Sendo assim, é faculdade do autor usar, fruir e dispor da sua obra como desejar, pois eles que conferem vantagens pecuniárias à obra criada.

Ainda segundo Carlos Alberto Bittar (2019), como características essenciais do direito patrimonial devemos observar o cunho real ou patrimonial, o caráter de bem móvel, a alienabilidade (ingresso no comércio jurídico), a temporaneidade (limitação no tempo), a penhorabilidade (possibilidade de sofrer constrição judicial) e a prescritibilidade (perda da ação por inércia). Cumpre lembrar ainda que os direitos patrimoniais são independentes entre si, pelo princípio da divisibilidade, e suas prerrogativas podem ser negociadas pelo autor com partes distintas, o que confere uma liberdade muito maior quanto à destinação e proveito econômico da obra. Contudo, há de se ponderar que os autores de obras derivadas não desfrutam do mesmo

leque de possibilidades que o autor da obra original, de modo que deve-se observar as peculiaridades da exploração comercial de obras dessa natureza.

2.1.3 Limite imposto à exploração de obras derivadas

Em se tratando de *deepfakes* nos quais não se façam presente os aspectos educacionais ou culturais que priorizem a livre circulação da obra por interesse coletivo, tendo em vista o desenvolvimento das artes e das ciências, a exploração econômica de obras assume um papel ainda mais desafiador. Verifica-se a busca por um ponto ótimo entre a balança dos incentivos positivos e negativos à criatividade, na qual, de um lado, tem-se a proteção do autor original e, de outro, tem-se os custos impostos aos demais autores cujas obras sejam derivadas do trabalho do primeiro (RODRIGUES, 2010)

Segundo João Carlos Costa Netto (2019), as obras derivadas alteram a essência da concepção simples e lógica de que o autor é titular exclusivo de direitos sobre a obra, na qualidade de criador intelectual. Nesse sentido, o desafio reside na inclusão de mais um personagem em cena, isto é, o autor da obra secundária, o qual procura explorar comercialmente o fruto de sua criação intelectual. No âmbito das *fanfics*, é sabido, por exemplo, que o *best-seller* internacional “Cinquenta Tons de Cinza” surgiu como uma *fanfic* de outro *best-seller*, isto é, os livros da saga Crepúsculo, da autora Stephenie Meyer.

Outro caso conhecido é o do livro “After”, que nasceu de uma *fanfic* sobre a banda inglesa One Direction, sendo adaptado para o meio audiovisual e eleito o filme independente mais lucrativo de 2019¹⁵

Vê-se que o uso de obras preexistentes ou a presença de referências em novas obras, como a menção à história ou a personagens que estão na cabeça do público não implica obrigatoriamente em um prejuízo para o autor original. Na realidade, essas interações despertam ainda mais o interesse de fãs e, com um *spin-off* (aquilo que foi derivado de algo já desenvolvido ou pesquisado anteriormente), é possível manter viva e lucrativa uma obra que, com o tempo, poderia cair no esquecimento.

Por outro lado, há o risco de que os autores de obras originais se insurjam contra a alteração e a adaptação de suas criações. Sobre este aspecto, um interessante caso envolvendo a discussão entre o conceito de originalidade e paródia foi a criação da trilogia “A Bicicleta

¹⁵ Sobre o evento, ver reportagem “ De fanfics a best-sellers: como histórias criadas por fãs venceram a barreira teen e bombaram em Hollywood com '50 Tons de Cinza' e 'After'.”, publicada em 2020 na revista Rolling Stone.

Azul”. Ambientada no cenário da Segunda Guerra Mundial, o romance francês de uma jovem mulher que se apaixona por um homem que não pode ter vendeu milhares de cópias na França e em outros países, incluindo no Brasil.

Os tribunais franceses julgaram a obra e a condenaram por plágio de outro clássico internacional, “ O Vento Levou”, ambientado durante a Guerra Civil norte-americana. Para o tribunal, a partir de uma análise comparativa entre as obras, restou claro que a autora de “A Bicicleta Azul” pegou emprestado elementos essenciais do trabalho da autora de “O Vento Levou”, de modo que o argumento, o desenvolvimento da ideia, a progressão narrativa, as características físicas e psicológicas de cada personagem se assemelhavam tanto entre as obras que tornava clara a existência do plágio.

Mesmo com a autora de “A Bicicleta Azul” insistindo que o livro tratava de uma paródia das ideias contidas em “O Vento Levou”, o tribunal francês foi intransigente e condenou a obra por violação de direitos autorais (PARANAGUÁ, 2009).

A grande questão, em se tratando de *deepfakes*, é entender se o uso da obra original configura uma paródia ou não. Essa limitação presente no art. 46 da Lei de Direitos Autorais, diferentemente das demais, não impõe nenhuma restrição quanto à comercialização das novas obras. Evidentemente, em eventual litígio sobre o assunto, provar que o autor não ganhou proveito econômico ao criar a nova obra pode contribuir com a identificação da paródia, que pretende apenas transmitir um teor crítico ou irônico de um conteúdo preexistente.

No entanto, é inegável que muitos *deepfakes* criados são bem sucedidos comercialmente, aumentando o engajamento em redes como o *Youtube* e tornando-os rentáveis para os criadores por meio da plataforma, como verdadeiros produtos da indústria do entretenimento. Além disso, muitas vezes a única forma de controle que o autor de uma obra original pode ter de eventual uso indevido de seu trabalho depende do aumento da visibilidade sobre a obra derivada.

Com a difusão rápida de conteúdos na *internet*, de certo modo, fica mais fácil a identificação de eventual uso ilegal. Porém, calcular o proveito econômico sobre a obra adaptada pode ser outro dilema de difícil resolução. As obras são rapidamente vendidas e nem sempre é fácil identificar quem são os verdadeiros autores - pessoas físicas - por trás das edições audiovisuais. Nesse sentido, cumpre a análise das diferentes formas de comercialização de obras autorais no mundo digital.

2.2 A nova moda do mercado: NFT

2.2.1 O que são NFTs?

NFT é uma sigla para *Non-fungible Token*, sendo uma espécie de certificado de autenticidade digital, estabelecido via *blockchain*, que define originalidade e exclusividade a bens digitais. Os NFTs revolucionaram alguns segmentos de mercado ao se tornarem uma plataforma para a certificação de obras e comercialização com base na tecnologia *blockchain*, viabilizando a identificação da origem de um ativo, que passa a ser autenticado e imutável. Desse modo, segundo Paulo Parente Marques Mendes, Jessica Yukari e Beatriz Dornelas “o NFT solucionou uma demanda almejada há anos pelos criadores de obras digitais (obras que são facilmente replicáveis), ao estabelecer um sistema de registro que confere à obra digital o caráter de única e imutável” (2021).

Os NFTs atestam que determinada obra é única, tornando-a escassa e valorizada, ao passo que, por se tratarem de obras transpostas ou criadas no meio digital, são duráveis, o que as torna ainda mais atrativas. Este tipo de *token* surgiu em 2017, com a venda de *crypto punks*, desenhos inspirados na estética punk com um visual de videogames antigos, quando, à época, o preço de cada NFT da coleção valia apenas 0,008 *Ethereum* ou US\$ 17.

O primeiro dono do NFT conseguiu lucrar 100 vezes o custo inicial despendido na compra do *crypto punk*, sendo que o item foi cada vez mais valorizado. Sendo assim, em 2020, a venda da obra "Everydays: The First 5000 Days", do artista Mike Winkelmann ("Beeple"), em um leilão especializado, alcançou o recorde de US\$ 69 milhões (R\$ 380 milhões de reais). Cumpre destacar ainda, que este tipo de obra, embora intangível, foi vendido no leilão organizado pela casa Christie's, em Nova Iorque, especializada em leilões de obras de arte valiosíssimas.

Um NFT atrelado a um item digital qualquer faz desse item único perante o mundo, gerando escassez em torno do item e abrindo espaço para que um mercado se instale, envolvendo colecionadores e investidores interessados em investir dinheiro “de verdade” na aquisição de obras e ativos digitais. Há um grande interesse do mercado em adquirir NFTs, que são hipervalorizados, ainda que as obras não existam na vida real.

A obra “The Merge”, por exemplo, foi vendida por mais de US\$ 90 milhões de dólares e ainda contou com uma vantagem interessante: a obra se desdobra em uma série de NFTs que permitem que múltiplos donos sejam titulares de *tokens* distintos, mas relacionados (KERCHER, 2022). Por se tratarem de obras intangíveis, vendidas em plataformas especializadas, é possível porcionar a titularidade da obra, sem que isto comprometa a sua integridade, o que não seria possível, por exemplo, com certas obras tradicionais, como uma escultura plástica.

É importante destacar, contudo, que o NFT não opera como um certificado de registro autoral de uma obra. Os direitos autorais surgem no momento em que é criada e exteriorizada uma obra autoral, sendo o registro prescindível, de natureza meramente declaratória.

Os NFTs podem ser utilizados como ferramentas tanto para comercializar, quanto para combater os *deepfakes*. Como forma de combate, os NFTs permitem a encriptação de todos os tipos de conteúdo, como imagens e vídeos, de modo que seu titular pode ter nas mãos um curta original que não pode ser copiado, hackeado ou, ainda, roubado. Ainda que disponível na *internet* para todos, apenas o seu titular terá a assinatura criptografada da obra, que a torna verdadeira e única no mundo. Por outro lado, os *deepfakes* podem ser comercializados rapidamente por meio de NFTs.

A título de exemplo, a compositora e musicista americana Holly Herndon vendeu direitos sobre suas músicas para criação de *deepfakes* com sua voz em NFT, permitindo que fãs usem uma versão digital da artista para criar obras originais (WRIGHT, 2021). Holly criou uma organização autônoma descentralizada, apelidada de “Holly+”, na qual os membros da organização recebem *tokens* da artista que representam ações com direito a voto.

Com o voto, é possível contribuir com o rumo do uso oficial da Holly+ e, por consequência, a comercialização de criações da compositora como *tokens*. A música, por exemplo, requer autorização dos membros da organização para ser carregada na *internet* por usuários e uma porcentagem da renda com a criação e venda de obras criadas a partir do uso da voz de Holly é diretamente destinada à artista, o que comprova o benefício econômico de sua exploração. Ainda assim, o paradigma de que *deepfakes* são necessariamente prejudiciais aos autores de obras originais persiste.

2.2.2 Breves considerações sobre o funcionamento da *blockchain*

Blockchain é uma tecnologia utilizada para armazenar e transmitir informações em uma rede transparente, segura e distribuída, independentemente de um órgão de controle centralizado. Desse modo, as transações na *blockchain* são validadas pelo próprio sistema, a partir do uso de criptomoedas negociadas exclusivamente na internet. O sistema garante ainda a encriptação de informações e a facilitação de transações, uma vez que não estão sujeitas nem

à regulamentação, nem ao controle do Banco Central ou da Comissão de Valores Mobiliários (CVM)¹⁶.

Como o nome sugere, o funcionamento da *blockchain* é baseado em uma cadeia de "blocos" que armazenam informações digitais relacionadas com as transações feitas entre seus usuários. Como um *ledger* (arquivo de computador para registro e transações econômicas), cada *blockchain* constitui um banco de dados que contém o histórico de todas as transações realizadas e validadas desde a criação do primeiro bloco de informações. Desse modo, a informação se torna verificável, pois é possível rastreá-la desde o momento de sua criação. As transações, portanto, são feitas diretamente pelos usuários, sem intermediadores e de forma descentralizada, uma vez que são validadas por *nodes*, que são computadores que se conectam à interface de plataforma de venda de criptoativos e capazes de transmitir informações a respeito das transações).

Após as transações terem sido validadas, o bloco recebe um marcador de identificação único conhecido como *hash* e é então incluído na cadeia, referenciando o bloco anterior e tornando-o visível para os receptores das transações, assim como em todo o resto da rede. Cada transação é registrada em blocos com informações contendo a data e hora. As informações de cada bloco da *blockchain* são resumidas em seu *hash*, com cada *hash* referenciando o *hash* anterior, formando-se, assim, uma série de dados verificáveis e permanentes, não podendo ser modificados sem o consentimento de toda a rede da *blockchain*. Isso porque, uma vez que os dados são inseridos na cadeia, é altamente improvável que o conteúdo desses blocos seja modificado. Se um usuário da rede tentar modificá-lo, o número do *hash* original será alterado e mostrará a existência de um "novo" bloco que não se encaixa na cadeia já validada e autenticada.

Assim sendo, o uso da *blockchain* para transações se torna uma opção interessante, principalmente devido às suas principais características de desintermediação, transparência, imutabilidade e descentralização da rede. Esta última característica é um dos grandes marcos da rede, visto que não há necessidade de aprovação de uma entidade central para o registro das transações na *blockchain*: as transações ocorrem diretamente entre as partes - excluindo-as assim da cadeia de intermediários que poderiam tornar as negociações mais caras e mais demoradas.

¹⁶ Sobre o tema, consultar reportagem "Reconhecimento e regras para criptomoedas avançam na CAE", disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2022/02/22/reconhecimento-e-regras-para-criptomoedas-avancam-na-cae>.

Todas as transações da *blockchain* também são vestidas de transparência, já que as validações de blocos e registros são públicas e visíveis para todos os membros da rede. Por fim, a imutabilidade significa que, após os blocos terem sido validados por usuários, se tornam parte da *blockchain* definitivamente. Alterações nas informações contidas em um determinado bloco só podem ocorrer através da validação e registro de um novo bloco, sem excluir o bloco anterior, fator que contribui para aplicações mais confiáveis da *blockchain*.

2.2.3 Uso de NFTs para comercializar obras autorais

Os NFTs, como visto anteriormente, são certificados de autenticidade digital de obras. Diversas imagens, personagens, desenhos e textos foram vendidos por valores milionários desde que os NFTs explodiram no mercado. Alguns dos museus de arte mais famosos e respeitados do mundo como a Galleria degli Uffizi, na Itália, o Hermitage, na Rússia, e o British Museum, na Inglaterra, também se inseriram na sistemática. Obras de Michelangelo, Leonardo da Vinci, Vincent van Gogh, Claude Monet e Wassily Kandinsky, entre outros, transformaram-se em cópias digitais autenticadas e vendidas como NFTs (STEIW, 2022).

É importante destacar que, quando alguém compra um NFT, não está comprando a arte digital em si, mas um *link* que vincula o acesso à obra, validado por seu autor. A compra e venda de NFTs pela *blockchain* conferiu ainda mais credibilidade para esse mercado, atraindo a atenção de grandes artistas para esse meio. Não por outro motivo, o filho de John Lennon, Julian Lennon, vendeu por mais de USD 75,000.00 uma foto das notas manuscritas de Paul McCartney para "Hey Jude" (BLISTEIN, 2022).

Outro marco interessante da venda de NFTs foi o lançamento de jogos inteiramente na plataforma, pela qual os jogadores conquistam novos *tokens* e avançam de fase, como no metaverso. Os itens adquiridos nos jogos NFT podem ser revendidos em um mercado secundário, na *blockchain*¹⁷. Há de se destacar, ainda, que os NFTs são extremamente versáteis, de modo que qualquer obra autoral pode ser vendida na rede de forma facilitada, o que inclui, por exemplo, edições de revistas como a Forbes. Recentemente, a revista divulgou uma prévia

¹⁷ Sobre o assunto, consultar reportagem “Como funcionam jogos NFT”, publicada em 2020 pelo jornal Estadão, disponível em: <https://investidor.estadao.com.br/comportamento/como-funcionam-jogos-nft#:~:text=O%20que%20s%C3%A3o%20jogos%20NFTs,dedicado%20%C3%A0s%20fases%20do%20jogo.> Acesso em: 15/05/2022.

de sua coleção virtual intitulada “NFT Billionaires”, transformada em NFTs para a venda dentro da indústria de mídia¹⁸.

Assim, o caso do músico que vendeu seus direitos para a criação de um *deepfake* a partir de sua voz, com o NFT “Holly+” foi apenas o marco inicial desse meio revolucionário de comercializar obras autorais, o que inclui os *deepfakes*.

2.2.4 Negociação de *smart contracts* e vinculação jurídica

Os chamados “*smart contracts*” formam um conjunto de promessas, transmutadas para o formato digital, no qual as partes estabelecem regras e consequências em códigos. São contratos digitais programados para execução automática (no momento em que algum dos requisitos estabelecidos pelas partes nos termos do contrato é atendido, automaticamente a obrigação da outra parte é cumprida).

Em outras palavras, os *smart contracts* podem ser entendidos como linhas de código que são armazenadas em uma *blockchain* e são automaticamente executáveis quando suas condições pré-determinadas são cumpridas, permitindo a realização de transações sem intermediários. Com esse conceito em mente, é possível analisar quais são as implicações técnicas, comerciais e legais desta nova tecnologia.

O conjunto de promessas pode ser entendido como acordos contratuais ou não-contratuais, dependendo do modelo de *smart contract* utilizado. Essa versatilidade permite mais rapidez para transacionar de forma segura na *blockchain*. Além disso, a forma digital torna ainda mais prática e dinâmica a negociação e a formulação dos contratos. A partir de linhas de código inteligentes, é possível estipular cláusulas e condições contratuais descritas na forma de códigos no *software*, que fazem a leitura digital e automática do cumprimento de obrigações pelas partes.

Cabe destacar ainda que os *smart contracts* operam sob determinados protocolos, isto é, algoritmos computacionais que constituem um conjunto de regras segundo as quais cada parte deve cumprir com certas condições pré-estabelecidas. A partir desse mecanismo, o *smart contract* permite, por exemplo, que a transferência da chave de uma obra implique, de forma imediata, em ações como a realização do respectivo pagamento – autoexecutoriedade do contrato.

¹⁸ Sobre o assunto, consultar reportagem “Forbes expande presença no metaverso com coleção de NFT”, disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/04/forbes-expande-presenca-no-metaverso-com-colecao-de-nfts/>

Por meio dos *smart contracts*, os termos e condições dos contratos podem ser elaborados fisicamente ou diretamente através de uma plataforma eletrônica e podem ser implementados e assinados de forma digital, segura e transparente para todas as partes. Desse modo, é possível perceber que os *smart contracts* inseridos em uma *blockchain* tem a capacidade de simplificar as interações entre as partes em uma determinada transação ou atividade comercial, a partir de transações baseadas em comandos pré-estabelecidos e automáticos.

É importante observar que há uma variedade de formas de contratos inteligentes, que podem ser: (i) totalmente codificados, (ii) um contrato com uma versão codificada e outra em linguagem natural; (iii) uma combinação de contrato com linguagem natural, com execução codificada; ou (iv) um contrato em linguagem natural com um sistema de pagamento criptografado. Apesar desta variedade de formas, todos os modelos inteligentes de contrato envolvem codificação.

O funcionamento desta tecnologia é baseado em causa e efeito ("se/quando/então"), que são codificados diretamente em uma *blockchain*. Quando condições particulares são cumpridas e verificadas, as redes de computadores executam as ações requeridas nos contratos inteligentes, atualizando o histórico do contrato enquanto estão registradas na cadeia. Com tais características, os contratos inteligentes apresentam vários benefícios, como por exemplo, a aceleração das transações e economizar tempo relacionado a imprecisões e correções na redação contratual. Outro benefício é o aumento da confiança das partes envolvidas em uma transação, pois todas as condições são automaticamente executadas de acordo com regras pré-determinadas, os registros criptografados das transações são criados e compartilhados com todos os participantes.

Apesar destas perspectivas positivas, os *smart contracts* são o resultado de codificação e podem conter defeitos e não corresponder às expectativas iniciais das partes. A transmissão de comandos pode enfrentar desafios pela instabilidade da rede e há o risco de que chaves criptografadas sejam hackeadas por usuários experientes. De igual modo, em se tratando de NFTs, não é possível assegurar que todas as transações sejam seguras, pois trata-se de uma tecnologia de alto risco, que ainda vem sendo testada e aprimorada no mercado, na qual a veracidade da autoria do *token* precisa ser cuidadosamente analisada antes de qualquer compra.

Com o passar do tempo e a consolidação da venda de NFTs no mercado por meio de *smart contracts*, surgirão cada vez mais métodos e previsões quanto à prevenção à fraude, de modo que a tendência é que essa forma de comercialização se torne cada vez mais segura.

Atentar-se a esses fatores é ainda mais importante ao pensar que especialistas, como Nina Schick, afirmam que vídeos sintéticos como *deepfakes* serão responsáveis por cerca de 90% dos vídeos disponíveis *online* nos próximos cinco anos (LYON, 2021). Considerando o risco de que conteúdos autorais circulem na *internet* sem o devido crédito ou remuneração, os NFTs surgem como uma alternativa interessante, alavancando um setor da indústria de entretenimento que estava adormecido.

Com as facilidades transacionais dos *smart contracts*, cada vez mais indivíduos e entidades se interessam por este tipo de conteúdo, inflacionando o valor das compras que vêm sendo feitas. Por isso é preciso redobrar a atenção e analisar com cuidado quais conteúdos estão circulando na rede, a fim de evitar golpes e até prejudicar os verdadeiros autores de obras originais.

CAPÍTULO 3 – DEEPFAKES E AS VIOLAÇÕES DE DIREITOS DE TERCEIROS

3. A (I)legalidade dos *deepfakes* e suas implicações

3.1 Problemáticas da proteção de obras ilegais

Como ventilado anteriormente, há alguns limites à proteção dos direitos do autor segundo a legislação pátria. Desse modo, tem-se que, em casos especiais nos quais a criação do novo conteúdo ou material não conflite ou afete a exploração regular da obra pelo autor original e não prejudique injustificadamente os seus interesses, este poderá se fazer valer da proteção conferida às obras secundárias.

É o caso, por exemplo, da paródia e, como pretende defender a presente tese, dos *deepfakes*. Fato é que os *deepfakes* são o futuro da criação de conteúdo e podem ser utilizados tanto para o bem quanto para o mal. Isso significa que podem ser utilizados tanto de forma negativa dentro da sociedade, de modo a contribuir com a desinformação ou até para manchar a imagem de alguém e, por outro lado, podem se consubstanciar em ferramentas interessantes para preservar a história e contribuir com a educação.

Como um meio termo, os *deepfakes* podem ser utilizados apenas para fins de entretenimento e críticas sociais. Um exemplo interessante que ilustra essa hipótese é o *deepfake* criado com um trecho do filme “De volta para o futuro”, no qual os clássicos personagens Marty McFly e Emmett Brown são interpretados, aparentemente, por Tom Holland e Robert Downey Jr., que criaram uma relação no filme “O Homem Aranha”, despertando o interesse de diversos fãs.

No caso, o ator Tom Holland, ao se pronunciar sobre o assunto, ficou preocupado com a utilização não autorizada de sua imagem e com a ilegalidade do curta em questão. No entanto, após uma rápida reflexão, se entreteu com o conteúdo do vídeo e confessou, inclusive, tê-lo compartilhado com seus amigos¹⁹. Ou seja, não necessariamente tais obras reputadas como ilegais devem ser tratadas como tal.

Existem condutas socialmente aceitas no mundo digital, no qual o senso comum indica que não há, nessas criações, qualquer violação aos direitos autorais das obras protegidas, sendo certo que não há prejuízo econômico ao autor, tampouco desestímulo ao desenvolvimento social (BRANCO JÚNIOR, 2017). Pelo contrário, assim como as *fanfics*, os *deepfakes* podem estimular o aumento de produções intelectuais e até da divulgação de obras de terceiros.

3.2 A busca de reparação por violação de direitos do autor

O controle da reprodução e divulgação indevida de obras protegidas pela Lei de Direitos Autorais na *internet* é difícil, pois o monitoramento depende da proporção em que o conteúdo é divulgado e do modo que o autor toma conhecimento do feito. Como muitos conteúdos na *internet* são veiculados sem uma identificação clara do usuário que a compartilhou, fica ainda mais difícil responsabilizar os eventuais infratores.

Conforme pontua Carlos Alberto Bittar (2019, p. 72):

A maior ameaça ao Direito de Autor pela *internet* não está propriamente nos direitos morais de Autor, mas na forma de controle dos direitos patrimoniais do Autor e dos usos e aplicações possíveis dados à obra, sempre cabendo a possibilidade de os titulares (mediante os recursos de investigação digital e de prova digital já desenvolvidos atualmente) demonstrarem administrativa ou judicialmente eventuais lesões a direitos.

¹⁹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=dzJjmlRET_8

Essa é uma reflexão interessante que pontua a dificuldade de identificar e provar os usos e aplicações ilegais de obras autorais, que provocam reflexos diretos nos ganhos patrimoniais do autor. O avanço tecnológico contribuiu diretamente para a difusão de obras e para a facilitação ao seu acesso, ou seja, ao uso indiscriminado de obras intelectuais alheias, de modo que o acesso a músicas, filmes, fotografias, desenhos, entre outros, ocorre sem o conhecimento ou consentimento do autor, sem nenhum sistema de cobrança e de remuneração aos titulares de direitos.

É preciso estar atento e vigilante para não contribuir com a divulgação de obras reputadamente ilegais e tampouco atribuir indevidamente a autoria de uma obra a terceiros estranhos à sua criação.

Sobre esse aspecto, é importante destacar que a Lei de Direitos Autorais estipula e proporciona medidas efetivas de combate a práticas de violação de direitos do autor, seja no âmbito administrativo, civil ou penal. Tais esferas operam de forma independente sob a luz do princípio da mais alta proteção aos autores de obras autorais, que devem ter assegurados seus direitos de defesa e de reparação frente a ameaças ou lesões sofridas.

Ainda, segundo Carlos Alberto Bittar (2019, p. 152), sobre as formas de penalização de infrações de direitos autorais:

Diferentes são as formas de reação possíveis em tema de tutela de direitos autorais e conexos, em função de reflexos variados e tendentes fundamentalmente a obter: a) abstenção de continuação de atos violadores (ou inibição prática de ação violadora); b) apreensão de coisas nascidas do ilícito (retirada de circulação do material); c) reparação de prejuízos de ordem moral e patrimonial (com danos emergentes e lucros cessantes); e d) apenação do agente (com cominações de ordem pecuniária, privativa de liberdade ou mista), conforme dispõe o art. 101 da lei.

Uma das formas de tutelar os direitos autorais no âmbito administrativo é considerar registrar a obra perante a Biblioteca Nacional. Apesar do registro da obra não ser obrigatório e possuir efeitos meramente declaratórios, pode servir como evidência de prioridade e autoria da obra em eventuais litígios sobre o tema. Cabe destacar que foi criado no Brasil o Conselho Nacional de Direito Autoral, em 1976, como órgão vinculado à administração federal, cuja uma das funções era funcionar, como árbitro, em questões que versassem sobre direitos autorais, em disputas entre autores, intérpretes ou executantes e suas associações.

Vê-se que tal Conselho almejava não só fiscalizar eventuais irregularidades, mas atuar ativamente em prol da tutela dos direitos do autor. Com o desligamento do Conselho em 1990, esse papel não foi plenamente preenchido por outro órgão, de modo que, apenas 2004, foi criado o Conselho Nacional de Combate à Pirataria e Delitos contra Propriedade Intelectual.

Já no plano civil, busca-se a garantia dos direitos e a cessação de atos infratores, com a reparação das lesões sofridas. A própria Lei de Direitos Autorais reserva, na seção de sanções às violações dos direitos autorais, um capítulo específico para sanções civis, a partir do artigo 102. Nesse sentido, há diversas medidas que podem ser tomadas por aquele que se sentir lesado com a violação de direitos autorais.

Para garantir direitos, pode-se, por exemplo, contestar a validade de um registro de uma obra ou ainda buscar anulá-lo por vício. Já para conservar direitos, pode-se obter exames e vistorias. Nos casos em que se pretende coibir eventuais violações, pode-se solicitar a apreensão de material contrafeito. Para reparação, situações em que o prejuízo já é existente, pode-se ajuizar ação de perdas e danos com pedido de indenização de prejuízos morais e materiais, entre tantas outras providências.

Por fim, as ações no plano penal se encarregam de coibir delitos praticados por terceiros infratores de direitos do autor. Há três modalidades de ação penal, sendo elas (i) a ação penal privada, iniciada mediante queixa; (ii) ação penal pública incondicionada (quando os crimes forem cometidos em desfavor de entidades de direito público, autarquias, empresas públicas, sociedades de economia mista ou fundações públicas); e (iii) ação penal pública condicionada à representação.

Desse modo, percebe-se que há diferentes remédios que podem ser adotados pelo autor ou titular de direitos autorais ofendidos por uma violação. No entanto, dentro da *internet* nem sempre é fácil identificar o infrator ou, ainda, responsabilizar todos da cadeia que contribuíram para a infração. Sendo assim, cumpre examinar alguns debates sobre a oponibilidade dos direitos autorais frente ao uso de tecnologias difusas.

3.2.1 Oponibilidade dos direitos autorais frente à tecnologia difusa

A dinamicidade provocada pelas trocas em tempo real na *internet* modificou a forma de nos comunicarmos. Hoje em dia, a partir de um único compartilhamento, é possível enviar textos, sons, imagens e, por consequência, obras autorais para muitos usuários, em questão de segundos. O acelerado processo de transformação tecnológica ocasionou muitas mudanças e,

desse modo, trouxe à tona a necessidade de repensar e adaptar o arcabouço dogmático e legislativo para acompanhar a nova realidade. Nesse sentido, José Carlos Costa Netto (2019, p. 348) afirma que:

A evolução tecnológica dos meios de comunicação sempre impulsionou a concomitante adaptação – *a cada salto evolutivo* – do regime de proteção de direitos autorais em relação a cada nova modalidade de utilização de obras intelectuais surgidas nesse processo.

Apesar da existência de evolução legislativa nesse âmbito, ainda é perceptível que há um descompasso entre a realidade tecnológica e a atual normativa em relação à proteção aos direitos do autor. As proporções em que os conteúdos circulam na *internet* são, até então, inimagináveis. Cada vez mais novas ferramentas disruptivas surgirão para reescrever a forma como nos comunicamos, de modo que sempre haverá um atraso em comparação às adaptações legislativas. Sobre o tema, Manoel J. Pereira dos Santos (2020, p. 314) afirma que:

Os sites *peer-to-peer*, os *blogs* e as redes sociais são desafios à eficácia das medidas de combate às violações de Direitos Autorais porque o ilícito se dissemina e os infratores se multiplicam, tornando ineficazes as medidas repressivas.

Com efeito, a tecnologia digital permite que arquivos de textos, fotos, som e vídeos sejam inseridos nas redes sociais pelos usuários finais, quer nas páginas de perfis, quer nos *blogs*. Além disso, alguns usuários de rede costumam também postar em suas páginas pessoais ou *blogs* notícias e mesmo artigos disponibilizados na internet, a título ilustrativo ou para comentar.

Desse modo, além das ferramentas repressivas mencionadas, que buscam a reparação por violações de direitos autorais, também é preciso pensar em outras medidas preventivas com o objetivo de cercear eventuais infrações. Segundo Manoel J. Pereira dos Santos (2020), uma das opções seria obter certa cooperação dos provedores da *internet* que viabilizam o acesso às redes por usuários que possuem finalidades ilícitas.

Nesse ponto, cumpre destacar a distinção, oriunda da Lei nº 12.965/2014 (“Marco Civil da Internet”), entre provedores de conexão e provedores de *internet*. Enquanto provedores de conexão são responsáveis por fornecer conexão de *internet*, isto é, prestadoras de serviço contratadas para garantir o acesso à rede, os provedores de aplicação de *internet* são plataformas que fornecem serviços relacionados ao funcionamento dela.

No entanto, essa tarefa não é nada fácil, tendo em vista que, ao argumento da livre circulação de informação e da liberdade de expressão na *internet*, responsabilizar a plataforma pelo conteúdo incluído por terceiros pode parecer uma realidade distante. De fato, conforme

pontua Manoel J. Pereira dos Santos (2020), historicamente, os provedores de serviço intermediários conseguiram defender a tese de que não podem ser solidariamente responsáveis por infrações de que não participam ou que não têm condições de monitorar ou evitar, princípio que orienta as relações jurídicas desde o Digital Millenium Copyright, surgido nos Estados Unidos em 1998.

Desse modo, plataformas como o Youtube têm vencido inúmeras ações com o entendimento de que não são responsáveis por monitorar infrações incluídas na plataforma por terceiros. Uma forma de perceber o atraso legislativo relacionado à proteção dos direitos de autor frente ao uso da *internet* é pensar no sistema de *notice and takedown*, que poderia surgir como uma alternativa interessante para resolver esse conflito, mas que por decisão legislativa, foi deixado de fora do âmbito de aplicação Marco Civil da *Internet*. A normativa, em suas disposições finais estipula que

(...) a responsabilidade do provedor de aplicações de internet por danos decorrentes de conteúdo gerado por terceiros, quando se tratar de infração a direitos de autor ou a direitos conexos, continuará a ser disciplinada pela legislação autoral vigente aplicável na data da entrada em vigor desta Lei. (Brasil, 2014)

Conforme denuncia Ricardo Maffei e Daniel Bittencourt Guariento (2019), o anteprojeto de lei de modernização da Lei de Direitos Autorais, discutido em 2010, buscou criar uma regra específica de responsabilidade de provedores por danos decorrentes da disponibilização de obras autorais para o público por terceiros, sem o consentimento de seus titulares. No entanto, o projeto não foi pra frente e, assim, o que se percebe é a inexistência de regulamentação específica para as questões ligadas aos direitos de autor na *internet*, o que, por óbvio, prejudica a efetivação de tais direitos.

3.4 Busca de reparação por violação de direitos da personalidade

Nesta toada, não podemos ignorar que a discussão sobre *deepfakes* pode e deve transcender o aspecto de violação de direitos autorais. Segundo Carlos Alberto Bittar, em se tratando de direitos autorais na internet:

Apesar da intensa sensação, na sociedade contemporânea, de liberdade irrestrita de tráfego de informações, de caos informacional, de anarquia no controle do uso de direitos, de expansão irrestrita das fronteiras digitais e da liberalização do uso de textos, nem os direitos morais do autor, nem os direitos patrimoniais do autor são revogados pelas novas dinâmicas da economia digital. Portanto, a Internet não

revogou os direitos autorais. No entanto, há uma transformação da cultura, da forma como se lida com esses direitos, sem dúvida, mais complexa, e um efetivo problema de controle do uso da informação e de proteção efetiva às criações autorais.

São inúmeras as situações que geram dúvidas na aplicação dos Direitos de Autor, entre elas: a pirataria de conteúdos comercializados por Editoras; a disponibilização de obras de autoria sem o consentimento do(a)s Autor(a)es; a exposição de fotografias nas redes sociais; a **manipulação de dados, imagens e conteúdos, violando-se direitos de imagem e de autoria, simultaneamente** (...). (2019, grifos nossos).

Desse modo, ainda que superada a discussão quanto a sua tutela enquanto obra autoral, é preciso enfrentar as implicações civis e penais da sua reprodução sem autorização, sob a perspectiva dos direitos da personalidade.

3.4.1 O que são direitos da personalidade

Os direitos da personalidade são considerados direitos inerentes ao homem, aqueles essenciais à condição humana. Dentre o rol de direitos da personalidade, podemos destacar a dignidade da pessoa humana e os direitos à privacidade, ao esquecimento, ao nome, à identidade pessoal, à honra, à imagem, dentre tantos outros igualmente importantes.

Segundo Anderson Schreiber (2018, p.133), tais direitos possuem alguns atributos especiais, conforme depreendemos a seguir:

(i) *Extrapatrimonialidade*: são direitos cuja função é proteger a condição humana, em seus mais genuínos aspectos e manifestações, não sendo, portanto, suscetíveis de avaliação econômica, configurando situações jurídicas subjetivas existenciais;

(ii) *generalidade*: sendo a dignidade valor reconhecido a todas as pessoas, a todos são assegurados direitos voltados a promovê-la;

(iii) *caráter absoluto*: sua observância se impõe a toda coletividade (*erga omnes*);

(iv) *não taxatividade*: a ausência de previsão no Código Civil não impede que outras manifestações da personalidade humana sejam consideradas merecedoras de tutela, por força da aplicação direta do art. 1º, III, da Constituição (como os direitos à identidade pessoal, à integridade psíquica e à diferença, por exemplo), característica referida como elasticidade;

(v) *imprescritibilidade*: podem ser exercitados a qualquer tempo independentemente do decurso de longos prazos sem invocá-los;

(vi) *inalienabilidade, indisponibilidade e intransmissibilidade*: como manifestações essenciais da condição humana, os direitos da personalidade não podem ser alienados ou transmitidos a outrem, quer por atos entre vivos, quer em virtude da morte do seu titular, justificando a referência da doutrina a uma “titularidade orgânica”, uma vez que situações existenciais encontram sua razão de ser na realização do interesse do titular, sendo ele indissociável.

Percebe-se que esse rol de direitos tem como característica intrínseca sua relação com a condição humana, impondo uma série de prerrogativas que asseguram uma convivência digna, com liberdade e com igualdade, sem distinções, dentro de uma sociedade democrática de direito. O fato de serem absolutos, necessários, vitalícios, intransmissíveis, imprescritíveis, impenhoráveis, indisponíveis e irrenunciáveis (ALVES, 1998) decorre de uma perspectiva civil-constitucionalista contemporânea, que é inflexível no que tange a sua limitação voluntária. Desse modo, é certo que *deepfakes* criados a partir do uso de imagens e da voz não autorizados devem ser devidamente investigados e penalizados, de modo a frear a onda de violações decorrente dos recentes avanços tecnológicos.

3.4.2 *Deepfakes* e o uso de imagem e voz sem autorização

O uso de ferramentas disruptivas como *deepfakes* provoca reflexões importantes quanto ao seu potencial de gerar impactos positivos e negativos na sociedade. Segundo a pesquisadora Nina da Hora (2021):

O debate sobre deepfakes não é essencialmente técnico, é sobretudo sociológico, pois manipulação de imagens são usados em diversas frentes e temas, logo, o fator importante é a finalidade dessas manipulações e do compartilhamento das imagens.

Vê-se que, a depender da finalidade, o destino dos *deepfakes* pode mudar radicalmente a forma como os enxergamos. O próprio ato de criar um *deepfake* pode estar vinculado a propósitos perigosos, como a exploração da pornografia, a disseminação de *fake news*, entre outros.

Desse modo, temos que os *deepfakes* expõem indivíduos a situações constrangedoras e inusitadas, sem que estes tenham efetivamente participado de nenhuma situação que os colocasse em tal posição. Um caso relevante que circulou na *internet* em 2018 envolvia um *deepfake* no qual o ex-presidente dos Estados Unidos Barack Obama dizia que Donald Trump era “um imbecil”, entre outras barbaridades (SETTE, 2020), o que, em certa dimensão, poderia influenciar os resultados eleitorais de votações futuras.

Outro caso que merece destaque envolve o uso do aplicativo chamado FaceApp, que fez grande sucesso entre os anos de 2019 e 2020. O aplicativo, baixável em celulares, envelhecia fotos em selfies por até 50 anos, ficando popular ao ser compartilhado por celebridades como Drake, Steph Curry e Cardi B. Não demorou muito para que a fiscalização sobre o uso do

aplicativo aumentasse e, a partir de então, diversos problemas se apresentassem. Nesse sentido, segundo a política de privacidade do aplicativo, o usuário, ao consentir com o seu uso, concedia o acesso perpétuo às suas fotos, incluindo fotos de amigos e familiares que não tivessem expressamente concordado com os termos de uso.

Além disso, o usuário também concordava com a capacidade do aplicativo de usar, reproduzir, modificar, adaptar, publicar, traduzir, criar trabalhos derivados, distribuir, executar publicamente e exibir suas fotos. Fica claro, portanto, como o uso de tais ferramentas pode se tornar extremamente perigoso se não for tratado com cautela.

Fato é que o direito à imagem é um dos direitos da personalidade e, nas palavras de Antonio Menezes Cordeiro o “destino que se dê à imagem é, de certo modo, um tratamento dado à própria pessoa. A imagem faz, assim, a sua aparição no palco dos bens de personalidade.” (*apud* MENDON, 2021).

Desse modo, o uso de *deepfakes* pode se relacionar diretamente com violações do direito da personalidade, sendo difícil mensurar todos os desdobramentos e consequências que a sua utilização pode trazer para um indivíduo e para a sociedade como um todo. A grande exposição dos direitos de personalidade na *internet* criou espaço para que ferramentas de inteligência artificial como os *deepfakes* fossem capazes de captar, manipular e divulgar imagens e a voz de pessoas alheias que não consentiram com tal utilização, como foi notado no caso do FaceApp.

Como consequência, vive-se em um cenário de incertezas, com a constante ameaça de lesão, se não violação, dos nossos direitos da personalidade, a partir da veiculação da imagem e da fala de indivíduos de forma deformada ou equivocada. Nesse sentido, a jurista Chiara Spadaccini de Teffé (2016, p. 174) pontua alguns possíveis desdobramentos do uso de tecnologias disruptivas:

À medida que a tecnologia evolui, novas ferramentas são desenvolvidas e, conseqüentemente, surgem novas formas de causar danos a terceiros, sendo possível destacar, entre as diversas situações: a divulgação não autorizada de imagens íntimas e/ou de cenas de nudez em aplicativos e sites de compartilhamento de conteúdo; a criação de perfis falsos em redes sociais virtuais; a indexação por provedores de pesquisa de conteúdo em desacordo com as características atuais do indivíduo; a criação de página com mensagens ofensivas a determinada pessoa ou com atribuição de características em desacordo com a atual personalidade do retratado; e a exposição abusiva da imagem de uma determinada pessoa em notícia jornalística ou em quadro de humor. Areladas ao uso indevido de imagem encontram-se também práticas de intimidação e de agressão a terceiros na internet, como o cyberbullying e a chamada pornografia de vingança.

Como visto anteriormente, o uso de ferramentas de *deepfakes* expõe todos os indivíduos a um risco em potencial, sendo pessoas públicas, notórias ou comuns. Como leciona o jurista Felipe Medon (2021, p. 263):

Outro grande perigo de se aplicar técnicas de inteligência artificial para esta finalidade é viabilizar que seja cada vez mais fácil criar essas *deepfakes* vitimizando pessoas comuns, uma vez que estas postam diariamente conteúdos em suas redes sociais, os quais ficam disponíveis na rede. Assim, seria bem fácil captar imagens que pessoas postaram voluntariamente na internet para se construir, com base nelas, novas imagens falsas.

É preciso que o consentimento para o uso da imagem dentro de aplicativos baixáveis em celulares ou diretamente em computadores seja livre e informado, de modo que o indivíduo entenda as finalidades para as quais a imagem se destinará. Conforme ressalta Henrique Vergueiro Loureiro (2005, p. 78), o “consentimento do titular não importa em cessão do direito, mas sim em licença do uso da imagem, para determinado fim e nos limites em que foi autorizado”. Assim, tem-se que os *deepfakes* são tecnologias potencialmente lesivas, motivo pelo qual todos os usuários devem ser vigilantes ao pensar nos conteúdos que expõem na *internet*, a fim de evitar ser vítima ou autor de violações de direitos da personalidade.

3.4.3 Penalidades aplicáveis

Há inúmeras formas de buscar reparação pelo uso sem autorização da imagem ou da voz de um indivíduo. Salienta-se, especialmente, que a tutela de tais direitos costuma ser mais intensa quando é possível comprovar que houve interesse comercial ou lucrativo no uso da imagem ou da voz sem autorização. Conforme dispõe a súmula 403 do Superior Tribunal de Justiça, “independe de prova do prejuízo a indenização pela publicação não autorizada de imagem de pessoa com fins econômicos ou comerciais”.

Na ótica dos *deepfakes*, criados com a manipulação de imagens e sons para fabricação de vídeos ou fotos disponibilizados no YouTube e em outras plataformas, há quase certamente uma finalidade lucrativa no uso sem autorização, ainda que em um aspecto secundário. O número de visualizações de tais conteúdos pode monetizá-los e certamente é de interesse do criador aproveitar este rendimento. Sendo assim, esse pode ser um forte argumento em desfavor da criação de *deepfakes*, ainda que pensados para atender finalidades exclusivamente humorísticas ou críticas.

À luz da tutela integral dos direitos da personalidade, fica claro que o indivíduo lesado deve se valer de mecanismos capazes de interromper a violação e compensar o dano causado à sua imagem, por exemplo. Nesse sentido, afirma Chiara Spadaccini de Teffé (2021, p. 186):

A tutela integral dos direitos da personalidade impõe que o intérprete utilize um amplo rol de mecanismos para proteger a pessoa humana, sendo os principais a tutela inibitória e a tutela reparatória, que deverão ser aplicadas de acordo com as especificidades do caso e sem nenhuma preferência hierárquica. Além do ressarcimento do dano, mostra-se relevante a tutela preventiva do ilícito, que tem como objetivos impedir a prática do ilícito e inibir a repetição ou a continuação de sua prática. No âmbito da internet, a referida tutela apresenta grande importância, pois, uma vez inserido conteúdo lesivo, será necessário realizar uma ação rápida e enérgica, que retire ou indisponibilize tal conteúdo antes que a medida se torne completamente ineficiente. Uma vez presente o dano, caberá à tutela reparatória garantir a compensação da vítima e dissuadir terceiros da prática da conduta lesiva.”

É de suma importância que as medidas adotadas sejam rápidas e eficientes, de modo a não prolongar a extensão dos danos sofridos. Considerando que essas ferramentas fazem parte do movimento de avanço tecnológico percebido pela sociedade, a divulgação de *deepfakes* ocorre principalmente no meio digital, seja através de redes sociais, aplicativos, plataformas ou sites variados. Sobre esse aspecto, é interessante pensar novamente na responsabilização das plataformas pelo conteúdo divulgado, trazendo à tona o Marco Civil da *Internet*, por um ângulo diferente do trabalhado ao pensar na tutela de direitos do autor.

Antes da entrada em vigor do Marco Civil da *Internet*, vigorava o sistema de *notice and takedown* no Brasil, sendo que, para motivar a retirada de conteúdos das plataformas, bastava o envio de notificação extrajudicial ao provedor de aplicação, que deveria analisar e atender a solicitação dentro do prazo de 24 horas, sob pena de responsabilização solidária. Atualmente, segundo o artigo 18 da referida Lei, o “provedor de conexão à internet não será responsabilizado civilmente por danos decorrentes de conteúdo gerado por terceiros” (BRASIL, 2014).

Assim, com o advento do Marco Civil da *Internet*, a responsabilização dos provedores ficou a cargo do recebimento de ordem judicial específica determinando sua retirada (FLUMIGNAN, 2021). No Brasil, portanto, a responsabilidade do provedor limita-se aos casos em que deixarem de adotar providências após receberem ordem judicial específica solicitando a retirada do conteúdo violador de direito de terceiro. Essa mudança de paradigma foi recebida com críticas por muitos doutrinadores, dentre os quais, Anderson Schreiber (2018, p. 26) que afirma:

Ao condicionar a responsabilidade civil ao descumprimento de “ordem judicial específica”, o referido art. 19 promove um espantoso engessamento da tutela dos

direitos do usuário da internet, não raro direitos fundamentais expressamente protegidos pela Constituição da República como a honra, a imagem e a privacidade. Cria verdadeira bolha de irresponsabilidade, na medida em que restringe a responsabilidade civil das sociedades empresárias que exploram os sites onde o conteúdo lesivo é veiculado, limitando eventual pretensão reparatória aos tais “terceiros”, quase sempre anônimos e cuja identidade e localização somente podem ser conhecidas, na maior parte dos casos, por aquelas mesmas sociedades empresárias que a lei exime de responsabilidade. Mesmo quando conhecidos, os terceiros não têm condições técnicas ou econômicas de atenuar a propagação do dano, razão pela qual a eventual responsabilização tem pouca ou nenhuma consequência prática.

Desse modo, percebemos que as plataformas somente seriam responsabilizadas pela disponibilização de *deepfakes* caso descumprissem com ordem judicial demandando a sua retirada, o que acaba por criar empecilhos à efetivação da tutela dos direitos da personalidade. A violação de tais direitos, portanto, enseja a adoção de medidas no âmbito cível e penal. Sobre a responsabilidade civil, Marlene Helena França (2020, p. 483) aponta que a:

responsabilidade civil pode ser entendida como toda atividade humana que deve ser feita com responsabilidade; tal instituto integra o direito das obrigações e acarreta para o infrator o dever de reparar patrimonialmente o dano causado, ou seja, trata-se de uma obrigação pessoal que acarretará em perdas e danos se houver o nexo de causalidade entre o ato praticado pelo infrator e o dano sofrido pela vítima.

A responsabilidade civil nasce com a caracterização do dano, seja moral ou patrimonial. Inclusive, vale lembrar que a Súmula 37 do Superior Tribunal de Justiça prevê que os danos morais e materiais são cumuláveis, ainda que causados por um único ato. Já a responsabilidade penal advém da prática de um ilícito definido por lei como crime ou contravenção penal. Ainda segundo Marlene Helena França (2020, p. 484):

Provavelmente, os crimes mais frequentes na internet, são os chamados crimes contra a honra. Com o aumento cada vez maior do uso das redes sociais, aliado a falta de maturidade e de bom senso dos usuários, é mais do que esperado que alguns se excedam em seus comentários e acabem atingindo a reputação alheia. Nessas situações, os autores da ofensa estarão sujeitos tanto às consequências criminais (ou seja, ao cumprimento de pena) quanto civis (o pagamento de indenização à vítima) de seu ato.

Se a ofensa for direcionada a um cidadão comum, a lei brasileira estabelece que a ação penal seja promovida pela vítima, por meio de advogado por ela contratado. É o que se chama ação penal privada, a qual se inicia por petição denominada Queixa-crime.

A lógica percebida pela condenação de comentários maldosos é a mesma que se aplica para a utilização de *deepfakes* com propósitos desvirtuados, na qual a manipulação de imagens

e de sons expõe indivíduos a situações vexaminosas ou de vulnerabilidade. Ainda que a mora do judiciário não contribua com a solução dos problemas enfrentados por vítimas desta tecnologia, esse é o caminho mais seguro para buscar a tutela de seus direitos. Exigir, por exemplo, que as plataformas façam a moderação de conteúdos de forma a impedir a circulação de *deepfakes* envolve riscos imprevisíveis. Nesse sentido, afirma o ministro do Superior Tribunal de Justiça Ricardo Villas Bôas Cueva:

[a] criação de um algoritmo capaz de detectar o que é ou não fake news, mas obviamente isso geraria ainda mais críticas. Quem controla a caixa-preta do algoritmo e determina os parâmetros do que é falso ou verdadeiro.²⁰

Nesse sentido, o professor Felipe Medon (2021, p. 276) reforça o questionamento sobre “quais são os riscos de imputar às plataformas o dever de monitoramento e curadoria do conteúdo postado na rede?”. De fato, mesmo com todos os recursos advindos da evolução tecnológica, não temos como encontrar uma única resposta para esse dilema.

²⁰ MENDONÇA, Helena C. F. Coelho de; RODRIGUES, Paula Marques. Deep fake news e sua influência no universo feminino: tanto usuários, como os provedores de aplicação e a sociedade em geral precisam agir de forma célere e em conjunto, unindo direito e tecnologia, para combater as deep fake news. Tanto usuários, como os provedores de aplicação e a sociedade em geral precisam agir de forma célere e em conjunto, unindo direito e tecnologia, para combater as Deep Fake News. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/282987/deep-fake-news-e-sua-influencia-no-universo-feminino>. Acesso em: 24 maio 2022.

CONCLUSÃO

A presente monografia teve como proposta a realização de uma análise de como os *deepfakes* são percebidos sob diferentes óticas, tratando do ponto de vista da sua interseção com direitos autorais, da sua comercialização e das suas implicações para a tutela dos direitos da personalidade. Ao mesmo tempo, buscou-se apresentar os diferentes dilemas advindos do avanço do uso de tecnologias disruptivas e a necessidade de ponderar a sua utilização frente à possibilidade de violação de direitos de um modo geral.

De início, constatou-se que a interseção entre direitos autorais e *deepfakes* não é nada óbvia, mas que a tutela dos direitos do autor pode recair, inclusive, sobre obras ilegais. A partir da análise de como diferentes sistemas jurídicos têm percebido o uso de *deepfakes*, foi possível trazer interessantes debates sobre a aplicação da exceção doutrina do *fair use* e compará-la às limitações da proteção dos direitos do autor presentes na Lei de Direitos Autorais, como a paródia. O questionamento se “vale tudo” em nome do humor, da crítica ou da liberdade de expressão foi confrontado com o potencial dos *deepfakes* de causar danos a terceiros.

Superada essa discussão, ainda que não integralmente, pela presente monografia, e considerando que os *deepfakes* podem ser considerados obras originais, passou-se à análise de sua comercialização. O avanço tecnológico, além de reformular nossa forma de comunicação, também remodelou as remunerações tradicionais. Os conteúdos que circulam na *internet* geram renda para seus criadores, que podem ultrapassar a casa dos milhões de dólares. Desse modo, a análise quanto às atuais opções de comercialização de *deepfakes* se fez necessária.

Nesse sentido, a presente monografia pretendeu introduzir alguns aspectos sobre a monetização de NFTs, que ganharam destaque na mídia com a venda de memes e *tweets* por valores altíssimos, além de possibilitarem a venda de *deepfakes*. Desse modo, ao apresentar seu conceito e sua relação intrínseca com a rede *blockchain*, foi possível dar um passo adiante e avaliar os chamados contratos inteligentes ou *smart contracts*.

Ao atuar sem intermediadores, os *smart contracts* dinamizaram a forma de compra e venda de *tokens* na *blockchain*, reduzindo os custos para os criadores de conteúdo e viabilizando a venda de *deepfakes*, como o caso apresentado do músico Holly Herndon, por exemplo.

No mais, como também se constatou ao longo desta monografia, o uso de *deepfakes* pode implicar em violações de direitos do autor e de direitos da personalidade, ensejando a responsabilização civil e penal do seu criador. A depender do tipo de violação, o indivíduo que se sentir lesado pode buscar diferentes formas de reparar os danos sofridos. Os titulares de direitos autorais podem e devem zelar pela integridade de suas obras, de modo que a reprodução

sem autorização de trechos, fragmentos ou de elementos essenciais de suas criações são repudiadas pela Lei dos Direitos Autorais.

Para além disso, não há como negar que a *internet* se tornou um território propício para disseminação de conteúdos que atingem milhares de visualizações em questão de segundos. Desse modo, o controle de eventuais violações aos direitos de autor deve ser rápido e efetivo, de forma a realmente resguardá-los. A identificação de infratores, neste contexto, surge como uma tarefa árdua, mas necessária para adoção de medidas judiciais.

As imagens e os sons reproduzidos na *internet* operam como um verdadeiro combustível para o modelo de negócios de diversas plataformas. Nesse sentido, a situação se torna ainda mais escabrosa ao considerar as hipóteses de violação aos direitos da personalidade. Não por outro motivo, foi analisado o caso do FaceApp, cuja política de privacidade enunciava diversos usos duvidosos das imagens colhidas pelo aplicativo. Sendo assim, a presente monografia considerou também as hipóteses de reparação civil e penal pelo uso indevido de imagens e sons de indivíduos que são colhidos na *internet* sem autorização, em flagrante violação aos direitos da personalidade. Sobre esse aspecto é fundamental a conscientização digital das pessoas, sobre os riscos do compartilhamento de suas imagens e vídeos na *internet* e também do consentimento conferido aos termos de uso de aplicativos.

Por se tratar de um tema novo, foram constatadas algumas limitações à pesquisa, como dificuldade de encontrar artigos e outras publicações específicas sobre o tema, bem como decisões jurisprudenciais. Fato é que os *deepfakes* podem ser utilizados de forma positiva ou negativa dentro da sociedade, de modo que sua aplicação deve ser questionada frente aos impactos que podem causar a direitos alheios, em especial, os direitos da personalidade. Desse modo, ao que tudo indica, este é um tema que ainda deve ser encarado com mais cautela pela sociedade civil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adolescente francês é preso por tradução pirata de 'Harry Potter'. **G1**, 08 de agosto de 2007. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/PopArte/0,,MUL84617-7084-1017,00.html#:~:text=A%20pol%C3%ADcia%20francesa%20prende%20e,Potter%2C%20informou%20uma%20fonte%20judicial.&text=Os%20investigadores%20ficaram%20especialmente%20surpresos,da%20tradu%C3%A7%C3%A3o%2C%20qualificada%20como%20semiprofissional.> Acesso em: 25 maio 2022.

ALVES, Alexandre Ferreira de Assumpção. **A Pessoa Jurídica e os Direitos da Personalidade**. Rio de Janeiro, Renovar, 1998.

ALVES, Isabela de Sena Passau. Reflexões sobre a problemática da inteligência artificial e dos direitos autorais. **Revista Fórum de Direito na Economia Digital**, Belo Horizonte, v. 06, n. 4, p. 49-76, 12 nov. 2021.

ANDRADE, Daniela Rolim. A legislação autoral e os direitos do tradutor. **Revista PUC RIO**. Rev.11088, 13 nov. 2021.

BASSO, Maristela. As Exceções e Limitações aos Direitos do Autor e a Observância da Regra do Teste dos Três Passos (three-step-test): copyright: exceptions, limitations and the three-step-test. **Revista da Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo**, São Paulo, v. 102, p. 493-503, 13 nov. 2021.

BITTAR, Carlos Alberto. **Direitos de Autor**. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019.

BLISTEIN, Jon. An NFT of Paulo McCartney's 'Hey Jude' notes just sold for over \$76,000. **RollingStone**, 7 de fevereiro de 2022. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-news/john-lennon-beatles-nft-auction-julian-lennon-1289639/>. Acesso em: 15 maio 2022.

BRANCO JÚNIOR, Sérgio Vieira. **Direitos Autorais na Internet e o Uso de Obras Alheias**. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2007.

BRASIL. Agência Senado. CAE aprova regulamentação de criptomoedas. **Senado Notícias**. Brasil, 22 de fev. de 2022. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2022/02/22/reconhecimento-e-regras-para-criptomoedas-avancam-na-cae>. Acesso em 15 de maio de 2022.

BRASIL. Lei nº 9.610, de 1998. Brasília, 19 de fevereiro de 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm. Acesso em: 12 nov. 2021.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Súmula nº 403. Indepe de prova do prejuízo a indenização pela publicação não autorizada de imagem de pessoa com fins econômicos ou comerciais. DJe 24.11.2009, ed. 486. Disponível em https://www.stj.jus.br/docs_internet/revista/eletronica/stj-revista-sumulas-2014_38_capSumula403.pdf. Acesso em 31 maio 2022.

CAMELO, Ana Paula; LIGUORI FILHO, Carlos Augusto. Fanfiction e paródia: uma tentativa de viabilização da produção de fãs em meio à ausência de reforma da lei de direitos autorais. **Revista Eletrônica de Direito da Universidade de Santa Maria**. Santa Maria, v. 13, n. 1, p. 20-48, jan. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/revistadireito/article/view/27444/pdf>. Acesso em: 08 maio 2022.

Como funcionam jogos NFT. **Estadão**, 10 de maio de 2022. Disponível em: <https://investidor.estadao.com.br/comportamento/como-funcionam-jogos-nft#:~:text=O%20que%20s%C3%A3o%20jogos%20NFTs,dedicado%20%C3%A0s%20fases%20do%20jogo>. Acesso em: 15 maio 2022.

CONCEIÇÃO, Samuel Barichello. Os direitos autorais e a revolução digital: do porto seguro à nau em deriva. **Revista Construção**, 2018. Disponível em: <http://revistaconstrucao.org/economia-digital/os-direitos-autorais-e-revolucao-digital-do-porto-seguro-nau-em-deriva/>. Acesso em: 12 nov. 2021.

COSTA NETTO, José Carlos. **Direito autoral no Brasil**. 3. ed. São Paulo : Saraiva Educação, 2019.

FINDLAW'S TEAM. Fair Use Law. **Findlaw**, 13 de setembro de 2018. Disponível em: <https://www.findlaw.com/smallbusiness/intellectual-property/fair-use-law.html>. Acesso em: 07 jan. 2022.

FLUMIGNAN, Wévertton Gabriel Gomes. Análise da responsabilidade civil no âmbito do Marco Civil da Internet e da Lei Geral de Proteção de Dados. Migalhas, 9 de abril de 2021. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/coluna/migalhas-de-protecao-de-dados/343301/responsabilidade-civil-no-ambito-do-marco-civil-da-internet-e-da-igpd>. Acesso em: 24 maio 2022.

Forbes expande presença no metaverso com coleção de NFTs. **Forbes**, 17 de abril de 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/04/forbes-expande-presenca-no-metaverso-com-colecao-de-nfts/> Acesso em: 15 maio 2022.

FRAGOSO, João Henrique da Rocha. **Direito Autoral**: Da Antiguidade à Internet. São Paulo: Lumen Iuris, 2009.

FRANÇA, Marlene Helena. A responsabilidade civil e criminal na internet: o papel do judiciário brasileiro. **Quaestio Iuris**, Rio de Janeiro, v. 13, n. -1, p. 480-507, jan. 2020. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/quaestioiuris/article/view/41943/33953>. Acesso em: 24 maio 2022.

FRUM, David. The Very Real Threat of Trump's Deepfake: the president's first use of a manipulated video of his opponent is a test of the boundaries. The president's first use of a manipulated video of his opponent is a test of the boundaries. **The Atlantic**, 2020. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/ideas/archive/2020/04/trumps-firstdeepfake/610750/>. Acesso em: 01 maio 2021.

GUIMARÃES, Clara De fanfics a best-sellers: como histórias criadas por fãs venceram a barreira teen e bombaram em Hollywood com '50 Tons de Cinza' e 'After'. **RollingStone**, 08 de agosto 2020. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/de-fanfics-best->

sellers-como-historias-criadas-por-fas-venceram-barreira-teen-bombaram-em-hollywood-com-50-tons-de-cinza-e-after//. Acesso em: 10 maio 2022.

HORA, Nina da. Deepfake: manipulações digitais perigosas para o século XXI. manipulações digitais perigosas para o século XXI. **MIT Technology Review**, 24 de setembro de 2021. Disponível em: <https://mittechreview.com.br/deepfake-manipulacoes-digitais-perigosas/>. Acesso em: 20 maio 2022.

Jovem milionária que se tornou celebridade ao compartilhar rotina no youtube. **Época Negócios**, 07 de janeiro de 2019. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Vida/noticia/2019/01/jovem-brasileira-milionaria-que-se-tornou-celebridade-ao-compartilhar-rotina-no-youtube.html>. Acesso em 31 maio 2022.

KERCHER, Sofia. NFT chega a valer até US\$ 92 milhões; veja obras digitais que movimentam fortunas. **CNN Brasil**. São Paulo, 17 de fevereiro de 2022. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/business/nft-chega-a-valer-ate-us-92-milhoes-veja-obras-digitais-que-movimentaram-fortunas/>. Acesso em: 15/05/2022

LEE, Kai-Fu. **Inteligência Artificial**: como os robôs estão mudando o mundo, a forma como amamos, nos relacionamos, trabalhamos e vivemos. Rio de Janeiro: Globo S.A., 2020.

LOUREIRO, Henrique Vergueiro. *Direito à imagem*. Dissertação (Mestrado) – **Pontifícia Universidade Católica de São Paulo**. São Paulo, 2005. Disponível em: <https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/5983/1/HenriqueLoureiro.pdf> . Acesso em: 31 maio 2022.

LYON, Santiago. The case for content authenticity in the age of disinformation, deepfakes and nfts. **Adobe Blog**, 2021. Disponível em: <https://blog.adobe.com/en/publish/2021/10/22/content-authenticity-in-age-of-disinformation-deepfakes-nfts/>. Acesso em: 15 maio 2022.

MAFFEIS, Ricardo; GUARIENTO, Daniel Bittencourt. É chegada a hora da regulamentação dos direitos do autor na internet. **Migalhas**, 11 de outubro de 2019. Disponível em:

<https://www.migalhas.com.br/coluna/impressoes-digitais/312821/e-chegada-a-hora-da-regulamentacao-dos-direitos-do-autor-na-internet>. Acesso em: 20 maio 2022.

MARTINS FILHO, Plínio. Direitos autorais na Internet. **Revista Ciência da Informação**. Brasília, v. 27, n. 2, p. 183-188, maio/ago. 1998. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ci/a/P46qw5NNYhnyxNb8g7VFq6S/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 fev. 2022

MEDEIROS, Juliana. **O fenômeno das fanfictions e o direito autoral brasileiro**. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2019.

MEDON, Filipe. O Direito à imagem na era dos *deepfakes*. 2021. **Revista Brasileira de Direito Civil – RBD Civil**. Belo Horizonte, v. 27, p. 251-277, jan./mar. 2021. Disponível em: <https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/viewFile/438/447>. Acesso em: 31 maio 2022.

MENDES, Paulo Parente Marques, YUKARI, Jessica e DORNELAS, Beatriz. NFTs e suas implicações no direito da propriedade intelectual no Brasil. **Di Blaisi, Parente, Associados**, 2021. Disponível em: <https://diblasiparente.com.br/nfts-e-suas-implicacoes-no-direito-da-propriedade-intelectual-no-brasil/>. Acesso em: 15 maio 2022

MENDONÇA, Helena C. F. Coelho de; RODRIGUES, Paula Marques. Deep fake news e sua influência no universo feminino: tanto usuários, como os provedores de aplicação e a sociedade em geral precisam agir de forma célere e em conjunto, unindo direito e tecnologia, para combater as deep fake news. **Migalhas**, 3 de julho de 2018. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/282987/deep-fake-news-e-sua-influencia-no-universo-feminino>. Acesso em: 24 maio 2022.

PARANAGUÁ, Pedro e BRANCO Sérgio. **Direitos Autorais**. Rio de Janeiro: FGV, 2009, p.33.

PEREIRA, Daniel Queiroz. Direitos da Personalidade e pessoa jurídica: uma abordagem contemporânea. **Revista da Faculdade de Direito da Uerj**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 22, p. 1-20,

dez. 2012. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/rfduerj/article/download/1536/3048>. Acesso em: 20 maio 2022.

PIRES, Joyce Finato; BERBERI, Marco Antonio Lima. Paródia Artificial: como os deepfakes têm aberto novos caminhos para se discutir direitos autorais. Disponível em: https://reddidd.com/files/2021/2021GT03_006.pdf. Acesso em 24 maio 2022.

RIO DE JANEIRO. Tribunal de Justiça do Estado do Rio de Janeiro. Apelação nº 0415440-85.2008.8.19.0001. Relatora: Renata Machado Costa. Apelante: Eduardo Pinheiro Santoro. Apelado: Arete Editorial S/A. 3ª Câmara Civil, 5 de fevereiro de 2014. Disponível em: <http://www1.tjrj.jus.br/gedcacheweb/default.aspx?UZIP=1&GEDID=0004EBDB5EDC53D6154F30156BC5E1CBF2F7C502621A372C>. Acesso em 08 maio 2022.

RODRIGUES, Daniela Oliveira. Limites aos direitos de autor sob a perspectiva do direito internacional dos direitos humanos: estudo dos limites aos direitos de autor frente aos direitos de acesso ao conhecimento e à educação nos ordenamentos internacional e interno. 2014. Dissertação de mestrado. **Universidade de São Paulo**. São Paulo, 2010. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/2/2135/tde-11022015-082708/publico/Dissertacao_Daniela_Oliveira_Rodrigues.pdf. Acesso em: 31 maio 2022.

ROMANI, Bruno. Novo modelo de inteligência artificial, GPT-3 é um escritor hábil, mas tropeça na lógica: Sistema criado por ONG fundada por Elon Musk avança na criação automática de textos, mas falta de bom senso do sistema lembra que estamos longe de máquinas capazes de pensar por si. **Estadão**. 12 de dezembro de 2020. Disponível em: <https://link.estadao.com.br/noticias/cultura-digital,novo-modelo-de-inteligencia-artificial-gpt-3-e-um-escritor-habil-mas-tropeca-na-logica,70003549085>. Acesso em: 28 nov. 2021

SAMPLE, Ian. What are deepfakes – and how can you spot them? AI-generated fake videos are becoming more common (and convincing). here’s why we should be worried. AI-generated fake videos are becoming more common (and convincing). Here’s why we should be worried. **The Guardian**, 2020. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2020/jan/13/what-are-deepfakes-and-how-can-you-spot-them>. Acesso em: 30 abr. 2021.

SANTOS, Manoel J. Pereira dos; JABUR, Wilson Pinheiro; ASCENSÃO, José de Oliveira. **Direito Autoral**. 2. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

SCHREIBER, Anderson. Direitos da Personalidade. In: SCHREIBER, Anderson. **Manual de Direito Civil Contemporâneo**. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

SCHREIBER, Anderson. Marco Civil da Internet: avanço ou retrocesso? A responsabilidade civil por dano derivado do conteúdo gerado por terceiro. Disponível em: <http://sdls.com.br/uploads/files/2018/06/artigo-marco-civil-internet-1529497697.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2019 apud. MEDON, Filipe. O DIREITO À IMAGEM NA ERA DAS DEEPFAKES. 2021. Disponível em: <https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/viewFile/438/447>. Acesso em: 24 maio 2022.

SETTE, Guilherme. O perigo dos “deep fakes”. Istoé, 28 de fevereiro de 2020. Disponível em: <https://istoe.com.br/o-perigo-dos-deep-fakes/>. Acesso em: 23 maio 2022.

SIQUEIRA, André. Pioneiro das ‘deepfakes’ é ameaçado após satirizar Bolsonaro e cloroquina Leia mais em: <https://veja.abril.com.br/politica/pioneiro-das-deepfakes-e-ameacado-apos-satirizar-bolsonaro-ecloroquina/>. **Revista Veja**, 2020. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/politica/pioneiro-das-deepfakes-e-ameacado-apos-satirizar-bolsonaro-e-cloroquina/>. Acesso em: 30 abr. 2021

SOLER, Alessandro. A quem pertencem os direitos autorais dos deepfakes: **União Brasileira de Compositores**, 06 de setembro de 2021. Disponível em: <http://www.ubc.org.br/publicacoes/noticia/18824/a-quem-pertencem-os-direitos-autorais-dos-deepfakes>. Acesso em: 01 dez. 2021.

STEIW, Leandro. Como o NFT está transformando a compra e venda de ativos digitais. **Insper**, 01 de março de 2022. Disponível em: <https://www.insper.edu.br/noticias/como-o-nft-esta-transformando-a-compra-e-a-venda-de-ativos-digitais/>. Acesso em: 15 maio 2022.

TEFFÉ, Chiara Spadaccini de. Considerações sobre a proteção do direito à imagem na internet. **Revista de Informação Legislativa – Senado Federal**. Brasília a. 54 n. 213 jan./mar. 2017 p.

173-198. Disponível em: https://www12.senado.leg.br/ril/edicoes/54/213/ril_v54_n213_p173.pdf. Acesso em: 24 maio 2022.

UNITED KINGDOM. **Abusive and Offensive Online Communications**. 01 de novembro de 2018. Disponível em: <https://www.lawcom.gov.uk/abusive-and-offensive-online-communications/>. Acesso em: 06 dez. 2021.

VALENTE, Mariana Giorgetti. **A construção do direito autoral no Brasil: cultura e indústria em debate legislativo**. Belo Horizonte: Letramento, 2019.

VALENTE, Mariana Giorgetti. Reconstrução do Debate Legislativo sobre Direito Autoral no Brasil: os anos 1989-1998. 2018. 466 f. Tese (Doutorado) - Curso de Faculdade de Direito. **Universidade de São Paulo**, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/2/2139/tde-21082020-154540/pt-br.php>. Acesso em: 12 nov. 2021.

VARGAS, Maria Lúcia Bandeira. **O fenômeno fanfictions**: Novas leituras e escrituras em meio eletrônico. Rio Grande do Sul: Editora UPF, 2015.

VILLAS-BOAS, Antonio. China is trying to prevent deepfakes with new law requiring that videos using AI are prominently marked. **Business Insider**, 30 de novembro de 2019. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/china-making-deepfakes-illegal-requiring-that-ai-videos-be-marked-2019-11>. Acesso em: 30 nov. 2021.

VON HOHENDORFF, Raquel; CANTALI, Fernanda Borghetti; D'ÁVILA, Fernanda Felitti da Silva. Inteligência artificial e direitos autorais: desafios e possibilidades no cenário jurídico brasileiro e internacional. **Pragmatizes - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura**, Niterói, v. 19, n. 10, p. 249-273, 01 set. 2020.

WINDSOR, Alexandre van Gualberto de. Direito de Propriedade Intelectual no Mundo Editorial da Tradução de Livros, sob a Perspectiva Brasileira de Implementação da “Lei de

Direitos Autorais”. **Cadernos Eletrônicos de Direito Internacional Sem Fronteiras**, s. 1, v. 2, n. 2, p. 1-41, 13 nov. 2021.

WINDSOR, Alexandre van Gualberto de. Direito de Propriedade Intelectual no Mundo Editorial da Tradução de Livros, sob a Perspectiva Brasileira de Implementação da “Lei de Direitos Autorais”. **Cadernos Eletrônicos de Direito Internacional Sem Fronteiras**, s. 1, v. 2, n. 2, p. 1-41, 13 nov. 2021.

WRIGHT, Turner. Músico vende direitos para deepfake de sua voz em NFT. **Cointelegraph**, 14 de agosto de 2021. Disponível em: <https://cointelegraph.com.br/news/musician-sells-rights-to-deepfake-her-voice-using-nfts>. Acesso em: 15 maio 2022.

ZANINI, Leonardo Estevam De Assis. O Estatuto da Rainha Ana: estudos em comemoração dos 300 anos da primeira lei de copyright. **Revista de Doutrina da 4ª Região**, Porto Alegre, n. 39, dez. 2010. Disponível em: https://revistadoutrina.trf4.jus.br/artigos/edicao039/leonardo_zanini.html. Acesso em: 15 maio 2022.