

# abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual  
Clipping da imprensa

*Brasília, 25 de julho de 2022 às 08h01*  
*Seleção de Notícias*

## Diário Indústria & Comércio online | PR

Propriedade Intelectual

**Como proteger os ativos de propriedade intelectual para entrada no Metaverso . . . . . 3**  
REDAÇÃO

## Migalhas | BR

22 de julho de 2022 | Arbitragem e Mediação

**As implicações jurídicas da criação do metaverso e sua regulamentação . . . . . 5**  
RICARDO MAFFEIS

## Como proteger os ativos de propriedade intelectual para entrada no Metaverso

Por Mariana Valverde, professora e advogada especializada em propriedade intelectual, sócia de Moreau Valverde Advogados

Na medida em que o Metaverso está construindo a sua realidade aumentada, apresentando os devices de acesso e expõe pistas sobre como idealiza seu funcionamento, centenas de empresas em cada país procuram demarcar território e anunciam que já estão lá. Esse perfil de desbravador que corre para onde gritam "Ouro!" faz parte da cultura empreendedora. Como em todas as ondas da Internet seu principal mérito está em tangenciar riscos e prever soluções que serão amoldadas a partir da sucessão de problemas que exponham. A idéia é de que os mais rápidos e planejados se destaquem e prosperem.

Há exatos 30 anos, em 1992, se iniciou o uso comercial da Internet. Todo o aprendizado deste período será aplicado no Metaverso, que, em si, é resultado de erros e acertos dos inúmeros "universos virtuais" que tentam replicar digitalmente a interação humana.

Repete-se no atual contexto indagações que vão desde questões simples sobre como é o funcionamento, abrangência e utilidade, até as mais complexas como a legislação a ser aplicada, formas de proteção e resolução de conflitos.

No Metaverso, o desafio quanto ao ordenamento jurídico aplicável é maior do que muitos podem opinar neste momento. Organismos internacionais já se debruçam sobre tema.

Enquanto já se discute sobre o que fazer em casos de assédio sexual, ataques racistas e intolerância diversas, o movimento centra-se de forma mais efetiva em quem já tem noção concreta de estar presente nesta "land mirror" mas ainda não definiu em qual momento, forma e extensão.

Têm certeza apenas que lidarão contra o mesmo tipo de replicantes que a inteligência de cópias produz em série nos processos econômicos assimétricos.

Por isso, a pergunta central é: como proteger os ativos de propriedade intelectual e programar uma entrada no metaverso?

A primeira linha de defesa é a proteção de propriedade de marca. O registro de uma marca, atualmente realizado no Brasil, tem validade nacional e pode ser replicado para outros países através de protocolos firmados.

Porém, em muitos casos, uma mesma marca tem diferentes titulares em países diversos. Assim, as questões aqui são: como fica essa marca na atuação em um ambiente universal do Metaverso? Como estabelecer uma proteção ampla? Como proceder a resolução de conflitos nesse ambiente?

Esses são exemplo simples, reais e os conflitos nesse aspecto tendem a aumentar, implicando em ônus para aqueles que não se planejarem para essa incursão.

Desta forma, se uma empresa pretende ingressar no Metaverso ainda que, a médio prazo, é de suma importância realizar um plano prévio para proteção dos ativos de **propriedade** intelectual. Esse plano inclui o mapeamento dos ativos atuais, registros e formas de proteção realizadas e deve estar atrelado ao conjunto de ações futuras do negócio, considerando as consequências do Metaverso.

Os projetos de preparação para este momento podem ser reconhecidos como "dig in", no qual, de forma resoluta e intensa, se estabelecem linhas de defesa, trincheiras legais, antecipando-se a ataques concorrenciais de níveis diversos.

Nesta ação se listam todos os ativos de propriedade

Continuação: Como proteger os ativos de propriedade intelectual para entrada no Metaverso

intelectual, softwares, **direitos** autorais, marcas, trade dress, patentes, desenhos industriais, situação atual, investimentos e projeções.

Cada projeção possibilitará a antecipação e planejamento da proteção, minimizará custos e riscos fu-

turos e, sobretudo, vai definir o essencial. Mais do que estar lá, o posicionamento para desenvolver negócios onde bilhões de pessoas pretendem estar em algum momento.

## As implicações jurídicas da criação do metaverso e sua regulamentação

Desde o final do ano passado, quando o fundador do Facebook, Mark Zuckerberg, anunciou que a rede social mudaria seu nome para Meta<sup>1</sup>, como parte do projeto da empresa de revolucionar a internet através da realidade virtual, o termo "metaverso" ganhou enorme espaço na mídia, atraindo a atenção de todo o mercado.

O que muitos denominam de a "nova fronteira digital" ou "o novo capítulo da internet", na verdade remonta à obra de ficção científica *Snow Crash*, de Neal Stephenson<sup>2</sup>, lançada em 1992. O termo foi apropriado pelo mundo digital para definir um espaço virtual coletivo compartilhado que reproduz o mundo real por meio da conjugação das tecnologias de realidade virtual<sup>3</sup>, realidade aumentada<sup>4</sup> e internet.

Neste intervalo de três décadas desde a cunhagem do termo, identificam-se diversas iniciativas de exploração comercial do metaverso, por exemplo em filmes (*Matrix*, 1999; *Avatar*, 2009; e *Free Guy*, 2021), jogos (*Sim's*, 2000; *Roblox*, 2006; e *Minecraft*, 2011) e plataformas de ambientes interativos para relações sociais (*Active Worlds*, 1995; *Second Life*, 2003; *Decentraland*, 2017; e *Mozilla Hubs*, 2018), as quais, devido ao atual estágio de evolução tecnológica e à enorme difusão dos produtos digitais nos hábitos e na cultura mundial, tendem a aumentar de forma exponencial nos próximos anos.

Importante registrar que o metaverso em si - como um ambiente virtual compartilhado de interação - ainda não existe. Os diversos aplicativos até aqui lançados funcionam como uma espécie de porta de entrada para esse mundo abstrato, mas eles ainda não estão interligados. Quando isso acontecer, os produtos de cada plataforma serão interoperáveis, criando um universo único, semelhante ao que existe hoje com a rede mundial de computadores.

Entretanto, o nascimento do multiverso parece ser apenas uma questão de tempo. Recentemente, Meta (Facebook), Sony, Microsoft, Nvidia, Qualcomm e outras trinta empresas constituíram o *Metaverse Standards Forum*<sup>5</sup>, grupo formado para disseminar a tecnologia do metaverso de maneira aberta, padronizada e comunicável, justamente pensando no surgimento de meios para que as diversas plataformas se interliguem.

Antes mesmo que isso ocorra, a comunidade jurídica já deve se preocupar com os limites e a regulação do metaverso, antevendo a multiplicidade de efeitos legais que advirão das relações mantidas nesse ambiente virtual. O desafio parece ser o de separar a realidade alternativa intrínseca ao metaverso, de situações com consequências concretas para a esfera de direitos e obrigações dos usuários. Será que, dentre os inúmeros eventos reais passíveis de reprodução virtual, poderemos, num futuro próximo, falar em casamento ou crimes no metaverso?

De partida, o próprio ingresso no metaverso exige a prática de atos que ainda são novidade, geram dúvida e carecem de melhor regulamentação.

Com efeito, embora o acesso às plataformas de uma maneira geral seja gratuito, parte das funcionalidades do metaverso exige a aquisição de ativos digitais como criptomoedas (por exemplo, o Linden, da *Second Life*; e a Mana, da *Decentraland*) e NFTs (tokens representativos de propriedade sobre bens e direitos virtuais, como imóveis e veículos, voltados para uso no metaverso), que carecem de regras mais claras.

Por outro lado, a "materialização" daqueles que ingressam no metaverso exige a criação de um avatar, o qual reproduz no universo virtual as características físicas e de personalidade do usuário, permitindo a sua interação com os demais usuários. Aqui, a dúvida é

Continuação: As implicações jurídicas da criação do metaverso e sua regulamentação

em que medida o avatar poderá ser considerado uma extensão do seu usuário enquanto sujeito de direito, com personalidade jurídica, apto a exercer direitos e contrair obrigações no metaverso.

Esse ponto leva a outra indagação, quanto à caracterização do metaverso como um espaço de desenvolvimento de relações sociais e negociais capazes de produzir efeitos jurídicos. Em outras palavras, a evolução do metaverso como uma realidade paralela em que os usuários, representados por seus avatares, se socializam, trabalham, consomem, enfim, praticam os mesmos atos da vida real, pode levar ao estabelecimento de relações jurídicas análogas às do mundo físico? Retomando o exemplo, um casamento no metaverso poderia resultar em direitos sucessórios entre os avatares e seus bens virtuais? E mais: admitindo-se essa possibilidade como viável, seria possível a prestação de serviços no metaverso, como os de advocacia para uma ação de separação, com a consequente criação de instituições virtuais equivalentes aos órgãos públicos reais, como o Poder Judiciário e o MP? E quais seriam as leis aplicáveis, considerando que estaríamos em um ambiente global, sem fronteiras, que, a rigor, concentra pessoas de todo o planeta?

O que, num primeiro olhar, parece absurdo, digno de obras de ficção científica, pode num curto espaço de tempo se tornar realidade. Para nos mantermos no exemplo da prestação de serviços jurídicos, há cerca de quinze anos, o Ministério da Justiça de Portugal lançava a plataforma e-Justice Centre, para operar especificamente no metaverso como uma corte e um centro de medição e **arbitragem** visando a resolução de disputas no mundo virtual da Second Life<sup>6</sup>. Em contrapartida, no mesmo ano de 2007, a Seção de São

Paulo da Ordem dos Advogados do Brasil analisava - e, então, rejeitava - a instalação de escritório virtual na plataforma Second Life. Naquela ocasião, entendeu-se que haveria a quebra do princípio da pessoalidade inerente à relação cliente-advogado, além de não haver como garantir o sigilo profissional<sup>7</sup>.

Enfim, as dúvidas e as discussões tendem a se multiplicar, pois já se tem notícia de projetos e experiências envolvendo o metaverso nas mais variadas áreas, como a imobiliária (reprodução virtual de empreendimentos para serem visitados e mobiliados por clientes), a financeira (criação de ferramentas para operação e oferta de produtos em ambientes virtuais) e a educacional (museus virtuais abertos à visitação pública). No Brasil, a Petrobras já realizou palestra em auditório virtual criado no ambiente da Second Life, da qual puderam participar apenas pessoas que tivessem seus avatares cadastrados no site<sup>8</sup>.

Nessa rápida incursão, já foi possível verificar que o metaverso traz infinitas oportunidades e, a reboque, implicações jurídicas para as mais variadas áreas do direito. A despeito dos questionamentos e incertezas que esse universo virtual suscita, a sua existência se torna cada dia mais real e concreta, tornando fundamental os debates em torno da sua regulamentação.

---

1 Disponível aqui.

2 Disponível aqui.  
Ricardo Maffeis

## Índice remissivo de assuntos

**Propriedade** Intelectual  
3

**Direitos** Autorais  
3

**Arbitragem** e Mediação  
5