

Pappert e Alcassa: Os impactos jurídicos do metaverso

03/03/2022

A realidade aumentada (*augmented reality*) consiste em um tipo de sobreposição tecnográfica sobre o mundo real. Um bom exemplo é o jogo Pokémon Go. Jogamos no mundo real, mas quando olhamos para a tela do dispositivo, vemos uma sobreposição do mundo dos Pokémons em nossa realidade.



Já a realidade virtual (*virtual reality*) é imersiva e

alternativa. Os ambientes virtuais são interativos, e pessoas de todos os lugares do mundo podem estar envolvidas em uma mesma experiência de realidade virtual. Um exemplo desta realidade é o metaverso, onde utilizamos um *headset* para conseguirmos nos mergulhar na outra realidade e fazer as interações.

Afinal, o que é o metaverso?

O metaverso é uma realidade virtual, um mundo cibernético onde pessoas e computadores interagem. Assim como as pessoas vivem no mundo real, elas podem entrar no mundo digital para interagir com outras, e os elementos desse mundo digital podem interagir com as pessoas no mundo real.

De jogos digitais a criptomoedas, a crescente prevalência do metaverso representa novas fronteiras sobre como indivíduos, organizações e negócios podem se relacionar, e isso também traz novos desafios e problemas para a área jurídica.

Crimes virtuais podem tomar outro patamar

O que pode acontecer caso alguém cometa um crime no metaverso, como uma lesão corporal, por exemplo? Estudos [\[1\]](#) mostram que as pessoas que estão imersas em uma experiência de realidade virtual podem, de alguma forma, "sentir".

A realidade virtual acaba imitando as experiências que encontramos e as características do mundo real em nossa volta. Nossos olhos e ouvidos funcionam da mesma forma, estando no

mundo real ou no virtual. Então, quando estimulamos essas experiências no mundo real, a VR pode fazer com que nos sintamos como se estivéssemos em outro mundo, mas em um mundo aparentemente real. Seria possível então, de alguma forma, sentirmos uma agressão corporal em um mundo virtual. A dúvida que reside é pensar em como seria a punição de um crime neste contexto, visto que existe a experiência e o sentimento da vítima de ter sofrido naquele ambiente.

Jurisdição

Em casos de punição e investigação de crimes, qual jurisdição seria a competente? Seria o local do I.P. onde a pessoa cometeu esse crime, seria o local do I.P. da vítima, ou haveria um novo modelo para definir a jurisdição?

F. Gregory Lastowka & Dan Hunter [2] já afirmaram em seu artigo científico que a Justiça deve reconhecer que os mundos virtuais são jurisdições separadas da realidade, com sua própria comunidade, normas, leis e direitos. Seria isso uma tendência?

Direito de propriedade

Já é possível fazer a aquisição de terrenos no metaverso. Para exemplificar com casos reais que já estão acontecendo, o Carrefour [3] comprou um terreno no metaverso, e realizou o pagamento com criptomoedas. O McDonald's [4] já homologou um pedido de registro de patente para ativos virtuais, sendo um dos itens "*um restaurante virtual que inclui produtos reais e virtuais*".

De acordo com o Código Civil de 2002, o direito de propriedade é definido como o "*direito de usar, gozar e dispor das coisas dentro da sua função social, desde que se não faça delas uso proibido por lei, e de reavê-las de quem injustamente a possua ou detenha*". Haveria a aplicação desse direito no metaverso? Como ele seria regulado dentro de um ambiente de realidade virtual?

Conclusão

Muitas questões legais surgirão em conexão com o metaverso, sendo reivindicações e dúvidas relacionadas ao que pode ou não pode ser incluído no conteúdo do metaverso seja nas categorias de direitos autorais, marca registrada, jurisdição, publicidade, contratos e proteção de dados pessoais.

Na medida que o metaverso evolui, essas são as questões que as empresas e profissionais do Direito precisam considerar, bem como imperioso o avanço da legislação para as interações entre os dois mundos (real e virtual).

Fonte:

<https://www.forbes.com/sites/schuylermoore/2021/12/22/law-in-the-metaverse/?sh=f80d2c045d13>

[1] Making Reality Virtual: How VR "Tricks" Your Brain. Frontiers for Young Minds. Disponível em: <https://kids.frontiersin.org/articles/10.3389/frym.2018.00062>



[2] Laws of Virtual Worlds. Lastowka, F. Gregory. Hunter, Dan. 92 CALIF. L. REV. 1, 72-73 (2004).

[3] Carrefour compra terreno em Metaverso. S.A. Varejo. Disponível em:
<https://www.savarejo.com.br/detalhe/reportagens/carrefour-compra-terreno-em-metaverso>

[4] McDonald's dá o primeiro passo na formação de seu metaverso. Forbes. Disponível em:
<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/02/mcdonalds-da-o-primeiro-passo-na-formacao-de-seu-metaverso/>

Fonte: <https://conjur.jumps.com.br/2022-mar-03/pappert-alcassa-impactos-juridicos-metaverso/>