

**XXX CONGRESSO NACIONAL DO
CONPEDI FORTALEZA - CE**

**DIREITO, GOVERNANÇA E NOVAS TECNOLOGIAS
II**

EDSON RICARDO SALEME

BEATRIZ DE CASTRO ROSA

GUSTAVO CESAR MACHADO CABRAL

Todos os direitos reservados e protegidos. Nenhuma parte destes anais poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados sem prévia autorização dos editores.

Diretoria - CONPEDI

Presidente - Profa. Dra. Samyra Haydêe Dal Farra Naspolini - FMU - São Paulo

Diretor Executivo - Prof. Dr. Orides Mezzaroba - UFSC - Santa Catarina

Vice-presidente Norte - Prof. Dr. Jean Carlos Dias - Cesupa - Pará

Vice-presidente Centro-Oeste - Prof. Dr. José Querino Tavares Neto - UFG - Goiás

Vice-presidente Sul - Prof. Dr. Leonel Severo Rocha - Unisinos - Rio Grande do Sul

Vice-presidente Sudeste - Profa. Dra. Rosângela Lunardelli Cavallazzi - UFRJ/PUCRio - Rio de Janeiro

Vice-presidente Nordeste - Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa - UNICAP - Pernambuco

Representante Discente: Prof. Dr. Abner da Silva Jaques - UPM/UNIGRAN - Mato Grosso do Sul

Conselho Fiscal:

Prof. Dr. José Filomeno de Moraes Filho - UFMA - Maranhão

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara - SKEMA/ESDHC/UFMG - Minas Gerais

Prof. Dr. Valter Moura do Carmo - UFERSA - Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Fernando Passos - UNIARA - São Paulo

Prof. Dr. Edinilson Donisete Machado - UNIVEM/UENP - São Paulo

Secretarias

Relações Institucionais:

Prof. Dra. Claudia Maria Barbosa - PUCPR - Paraná

Prof. Dr. Heron José de Santana Gordilho - UFBA - Bahia

Profa. Dra. Daniela Marques de Moraes - UNB - Distrito Federal

Comunicação:

Prof. Dr. Robison Tramontina - UNOESC - Santa Catarina

Prof. Dr. Liton Lanes Pilau Sobrinho - UPF/Univali - Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Lucas Gonçalves da Silva - UFS - Sergipe

Relações Internacionais para o Continente Americano:

Prof. Dr. Jerônimo Siqueira Tybusch - UFSM - Rio Grande do sul

Prof. Dr. Paulo Roberto Barbosa Ramos - UFMA - Maranhão

Prof. Dr. Felipe Chiarello de Souza Pinto - UPM - São Paulo

Relações Internacionais para os demais Continentes:

Profa. Dra. Gina Vidal Marcilio Pompeu - UNIFOR - Ceará

Profa. Dra. Sandra Regina Martini - UNIRITTER / UFRGS - Rio Grande do Sul

Profa. Dra. Maria Claudia da Silva Antunes de Souza - UNIVALI - Santa Catarina

Eventos:

Prof. Dr. Yuri Nathan da Costa Lannes - FDF - São Paulo

Profa. Dra. Norma Sueli Padilha - UFSC - Santa Catarina

Prof. Dr. Juraci Mourão Lopes Filho - UNICHRISTUS - Ceará

Membro Nato - Presidência anterior Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa - UNICAP - Pernambuco

D597

Direito, Governança e novas tecnologias II [Recurso eletrônico on-line] Organização CONPEDI

Coordenadores: Beatriz de Castro Rosa; Edson Ricardo Saleme; Gustavo Cesar Machado Cabral. – Florianópolis: CONPEDI, 2023.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5648-810-3

Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações

Tema: Saúde: Acesso à justiça, Solução de litígios e Desenvolvimento

1. Direito – Estudo e ensino (Pós-graduação) – Encontros Nacionais. 2. Direito. 3. Governança e novas tecnologias. XXX Congresso Nacional do CONPEDI Fortaleza - Ceará (3; 2023; Florianópolis, Brasil).

CDU: 34



XXX CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI FORTALEZA - CE

DIREITO, GOVERNANÇA E NOVAS TECNOLOGIAS II

Apresentação

Os artigos contidos nesta publicação foram apresentados no durante o XXX Encontro do Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito - CONPEDI, no GT DIREITO, GOVERNANÇA E NOVAS TECNOLOGIAS II e foi presidida pelos professores Edson Ricardo Saleme, Beatriz de Castro Rosa e Gustavo Cesar Machado Cabral. O Evento, realizado nos dias 15 a 17 de novembro de 2023, sob o tema geral “ACESSO À JUSTIÇA, SOLUÇÃO DE LITÍGIOS E DESENVOLVIMENTO”, teve a participação da sociedade científica das várias áreas do Direito e recebeu amplo apoio do Centro Universitário Christus - Unichristus, que foi o anfitrião do evento em Fortaleza/CE.

A apresentação dos trabalhos abriu caminho para uma importante e atualizada discussão, na qual os pesquisadores tiveram a possibilidade de interagir em torno de questões relacionadas à inteligência artificial, ao uso de informações pessoais, à IA generativa, como no caso do Chat GPT, dentre outros temas relacionados ao tema central do grupo de trabalho. O tema da governança e dos uso de novas tecnologias traz consigo os desafios que as diversas linhas de pesquisa jurídica enfrentam no estudo do futuro da regulação no País e os destinos decorrentes do abuso da inteligência artificial, bem como soluções possíveis à preservação de dados em um mundo globalizado.

As temáticas seguiram por questões como o compliance, o consentimento informado e o uso de dados pessoais, o emprego da inteligência artificial no âmbito do Poder Judiciário, a regulamentação e a governança da inteligência artificial, a precarização do governo digital e a aplicação da inteligência artificial em diversos setores jurídicos.

Nesta coletânea que tivemos a honra de coordenar, encontram-se os resultados de pesquisas desenvolvidas em diversos Programas de Pós-graduação em Direito, nos níveis de Mestrado e Doutorado, com artigos rigorosamente selecionados, por meio de dupla avaliação cega por pares (double blind peer review).

A todos direcionamos o convite para uma leitura proveitosa das colaborações inestimáveis dos pesquisadores diretamente envolvidos no GT.

Desejamos uma ótima e proveitosa leitura!

O METAVERSO E SUAS IMPLICAÇÕES JURÍDICAS: DESAFIOS E PERSPECTIVAS

THE METAVERSE AND ITS LEGAL IMPLICATIONS: CHALLENGES AND PERSPECTIVES

Albfredo Melo De Souza Junior ¹

Veronica maria felix da silva ²

Resumo

Este trabalho debruçou-se a estudar o Metaverso. Trata-se de uma tecnologia revolucionária que permite aos seus usuários, denominados de avatares, imersão no ambiente digital. Em um mundo que aos poucos mais digital que real, no qual a expansão tecnológica não cessa, é bem trivial chegar um determinado momento em que as problemáticas advindas de toda essa conectividade vão surgir em demasia. Devido as particularidades inerentes a esta tecnologia, manifestam-se algumas problemáticas complexas tais como direitos da personalidade, direitos autorais, proteção de dados, dentre outros. Frente a isso, o objetivo desta pesquisa foi a reflexão de como o nosso sistema jurídico brasileiro pode intervir na tentativa de solucionar as obscuridades e implicações advindas do ambiente virtual comandado pelo metaverso. Utilizou-se como metodologia a pesquisa bibliográfica, partindo de temas e fontes como cibercultura, imersão digital, privacidade, direitos da personalidade. Concluiu-se o Metaverso promoveu uma revolução na internet e trouxe consigo problemáticas antes não vivenciadas no mundo digital. Acredita-se que o ordenamento jurídico brasileiros necessita ajustar-se a esta nova realidade, pois o cenário é de incertezas e desafios. Constatou-se que há um arcabouço de legislações para serem aplicadas nos casos de violações, porém ainda restam muitas indagações de como a aplicabilidade ocorrerá na prática.

Palavras-chave: Metaverso, Tecnologia, Ordenamento jurídico, Desafios jurídicos, Violações

Abstract/Resumen/Résumé

This work focused on the study of legal disputes arising from the Metaverse. It is a revolutionary technology that allows its users, called avatars, immersion in the digital environment. In a world that is gradually becoming more digital than real, in which technological expansion does not cease, it is quite trivial to arrive at a certain moment when the problems arising from all this connectivity will arise in weight. Due to the peculiarities inherent to this technology, some complex issues arise, such as personality rights, copyrights,

¹ Advogado. Professor efetivo da Escola de Direito da UEA . Membro do Núcleo de Direito, Tecnologia e Inovação (LAWin/UEA). Mestre em Direito (Unilasalle/RS). Especialista em Direito Processual Civil (Uniderp). albfredo@uea.edu.br

² Advogada. Professora. Mestranda em Direito Ambiental pela Universidade Estadual do Amazonas . E-mail: veronica.mfsjesus@gmail.com

data protection, among others. Faced with this, the objective of this research was to reflect on how our Brazilian legal system can intervene in an attempt to solve the obscurities and implications arising from the virtual environment commanded by the metaverse. Bibliographical research was used as a methodology, starting from themes and sources such as cyberculture, digital immersion, privacy, personality rights. It was concluded that Metaverso arrives bringing a revolution on the internet, as well as bringing with it problems not previously experienced in the digital world. It is believed that the Brazilian legal system needs to adjust to this new reality, as the scenario is one of uncertainties and challenges. It was found that there is a framework of legislation to be applied in cases of violations, but there are still many questions about how applicability will occur in practice.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Metaverse, Technology, Legal system, Legal challenges, Violations

1. INTRODUÇÃO

O escritor norte-americano Neal Stephenson , na década de 90, através do seu livro apresentou à sociedade a novela Snow Crash na qual descreveu uma espécie de espaço virtual coletivo compatível e convergente com a realidade, nascia naquele momento um tipo de tecnologia disruptiva que aos poucos foi se solidificando a princípio nos jogos digitais.

Passaram-se mais de trinta anos e esta tecnologia considerada hoje como revolucionária, por permitir ao usuário a experiência de imersão no universo digital, está ganhando espaço e aperfeiçoamento em uma velocidade assustadora, sendo utilizadas em situações jamais vislumbradas, tal qual uma audiência jurídica no metaverso, por exemplo. As interações dos seres humanos no metaverso com seus avatares, assim denominados os usuários, suscitam discussões jurídicas que envolvem desde direitos autorais, direitos da personalidade, propriedade intelectual crimes virtuais, dentre outras. Pode-se observar certa complexidade nestas questões tendo em vista que tudo acontece no mundo virtual, por detrás das telas.

Indaga-se: nosso ordenamento pátrio está preparado para dirimir estes conflitos? Dispomos de legislações suficientes que abarquem a diversidade de celeumas ocorridas neste universo? Os direitos autorais estão protegidos? Os avatares poderão sofrer sanções em decorrência de comportamentos maliciosos ou inadequados? Quem garante que os dados dos usuários estão protegidos? Este estudo dedica-se a estudar essas indagações e inquietações, bem como buscar respostas jurídicas que porventura existam para dirimir tais inquietações.

Dada a expansão do mundo digital e com ele a suscitações de problemáticas singulares, as pesquisas que envolvem temáticas de cunho tecnológico, são estritamente atuais e necessárias para a sociedade Assim sendo, faz-se assim mister este trabalho haja vista que ao direito como ciência social, não lhe é dado a possibilidade de ficar alheio a demandas contemporâneas.

Utilizou-se como metodologia a pesquisa bibliográfica, partindo de temas como cibercultura, imersão digital, privacidade, direitos da personalidade e propriedade intelectual, tal como consultas a leis, jurisprudências e casos práticos .

2. METAVERSO: NOÇÕES ELEMENTARES

Etimologicamente a palavra Metaverso, concerne na junção do prefixo “meta” (que significa além) e de “universo”, a expressão significa “algo que existe além do universo”. A

dimensão do significado do vocábulo chama a atenção pela perspectiva de grandeza e alternância de realidade. Rijmenam destaca que :

No metaverso, você pode ser quem quiser, pode aparecer como você mesmo ou como qualquer coisa que possa imaginar. De um coelho fofo a um robô enorme ou um centauro voador roxo. Vale tudo, desde que você esteja feliz com isso. O fato de um avatar não se parecer com um humano não deveria fazer diferença. Na verdade isso pode ajudar as pessoas a retratar melhor a sua identidade e a demonstrar seus sentimentos em determinado momento, alterando o avatar conforme o seu humor.(RIJMENAM ,2023, p.62)

Com uma sociedade hiperconectada e ávida por experiências singulares, de certo, a tecnologia do Metaverso, vai ao encontro das necessidades desse público. Indubitavelmente, o ano 1992 tornou-se um marco na história quando o autor Neal Stephenson lançou livro de ficção científica “*Snow Crash*”, no qual o enredo consiste em os personagens usarem avatares digitais para entrarem em um universo online, como mecanismo de fuga e ficarem alheios aos horrores de uma realidade diatópica vivenciada pelos Estados Unidos , como ele narra na obra.

Seguindo o rastro, em 2003 foi lançado o *second life* “ambiente virtual e tridimensional que simula a vida real e social do ser humano através da interação entre avatares”. O Ready Player One, foi mais um romance que proporcionou a difusão da ideia do Metaverso, de autoria de Ernest Cline em 2011, foi mais tarde adaptado para as telas do cinema por Steven Spielberg. Essa narrativa distópica de ficção científica se passa no ano de 2045, na qual as pessoas fogem dos problemas que assolam a Terra em um simulador virtual chamado The Oasis, que permite aos usuários serem o que bem projetarem.

Um modo de vida isolado do espaço virtual nos quatro cantos do mundo é impensável hoje. Dia após dia, o espaço digital torna-se palco desterritorializado para novas atitudes, comportamentos, relações e até direitos. Não se pode conceder os espaços virtuais dissociados da realidade, haja vista que quem faz toda essa engrenagem girar e quem os usa, são seres humanos. O Metaverso por possibilitar muito mais interação que qualquer outra tecnologia torna-se palco para mais debates acerca dos direitos e proteção de seus usuários Godoy, expõe que:

Se voltarmos no tempo, o primeiro ciclo da internet era descentralizado, com páginas estáticas e seus hiperlinks. Depois, na Web2, as gigantes Google e Facebook centralizaram em seus aplicativos o que os usuários poderiam ver e fazer. Na verdade, as redes sociais foram uma preparação para o metaverso, nelas, começamos a mostrar somente o lado bom da vida, como se vivêssemos em uma realidade perfeita, exibindo nossas vitórias, viagens, comidas favoritas, passeios, shows, compras, amizades, marcas famosas e fotos com celebridades. Mas todo esse conteúdo ainda é centralizado nas Big Five (Amazon, Google, Facebook, Apple e Microsoft).(GODOY, 2022, p.27)

Nesta conjectura, o metaverso que se apresenta com uma mescla de RA¹ com RV,² denominado de futuro da internet, é uma tecnologia que se arriscará a reproduzir a vida real e até mesmo criar novos horizontes. Há diversas promessas do seu aprimoramento, dentre elas: capacidade de transportar para o mundo digital com avatar baseado em scanner ou animação, conexão com outras tecnologias como o 5G, bem como várias atividades incorporadas no dia a dia (entrevista de emprego, ligações por vídeo, reuniões, cinema, etc.). Nas palavras de Lévy (1996, p.16) , este declara que “o virtual não se opõe ao o real mas sim ao atual”. Ou seja, o virtual vem para romper o que está estático e já construído, e isso ele chama de atualização.

Não há dúvida de que estão emergindo oportunidades em relação ao metaverso, que impõem a necessidade de aprofundar sua caracterização e abordar questões que merecem considerações não só as relacionadas ao âmbito tecnológico e a estrutura de funcionamento, mas como também questões éticas, morais, legais e comportamentais. Novas tecnologias, desafiam conceitos e institutos até então estabilizados, contestando o pensamento tradicional na área, bem como chegam com várias lacunas de embasamento para resolução de conflitos, por serem inéditas .

3. PROTEÇÃO DE DADOS DENTRO DO METAVERSO

Certas questões legais, morais e comportamentais devem ser levadas à atenção dos usuários e administradores do metaverso. E ainda há inquietações sobre prejuízos nos relacionamentos pessoais reais entre as pessoas; sobre a segurança de dados e informações e a dificuldade de identificar os responsáveis por atos ilícitos em ambientes virtuais. Surge assim a necessidade de proteção e o posicionamento do ordenamento jurídico.

Mesmo já no limiar da terceira década do século 21, ainda existem Estados constitucionais onde um direito fundamental à proteção de dados não é reconhecido, pelo menos

¹A Realidade Virtual, também conhecida pela sua sigla VR, é um conceito que já existe há alguns anos. A VR representa virtualmente a realidade física através de aparatos tecnológicos como óculos ou capacetes. É uma realidade totalmente artificial, ainda que seja semelhante ao ambiente verdadeiro.

² A Realidade Aumentada inclui em nosso próprio mundo, objetos e imagens criadas virtualmente. Além disso, permite sobrepor elementos virtuais em nosso ambiente real, não sendo estritamente necessária a utilização de óculos. Nesse sentido, um dos maiores exemplos dessa tecnologia que tivemos nos últimos anos foi o Pokémon Go, jogo que inclui os ícones do desenho no mundo real, e o usuário usa a tela do celular para encontrá-los.

FARMACO. Realidade Virtual x Metaverso x Realidade Aumentada: Afinal, qual a diferença entre eles? FARMACO, São Paulo, 24 de jun. de 2022. Disponível em: <https://formacco.com.br/as-diferencas-entre-realidade-virtual-e-metaverso/>. Acesso em: 12 ago. 2023.

na condição de direito expressamente positivado na Constituição, muito embora tal direito seja, em vários casos, tido como implicitamente positivado. Recentemente nossa Constituição Federal incluiu pela Emenda Constitucional nº 115, de 2022, no artigo 5º, inciso LXXIX dispondo que “é assegurado, nos termos da lei, o direito à proteção dos dados pessoais, inclusive nos meios digitais”. Resta evidente a preocupação com a proteção de dados dos usuários no meio digital.

Diante do deslumbre dessa ideia de metaverso e de tudo que esta tecnologia propicia, começam as celeumas, e umas das mais intrigantes é acerca da proteção de dados dos usuários. Como nossos dados serão tratados e protegidos nesse novo cosmo que agora conhecemos? O que podemos fazer para proteger nossos dados quando estamos imersos em uma experiência de metaverso? Que tipo de dados são coletados? O Art. 17 da Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 preceitua que “toda pessoa natural tem assegurada a titularidade de seus dados pessoais e garantidos os direitos fundamentais de liberdade, de intimidade e de privacidade, nos termos desta Lei”.

A priori faz-se essencial saber que tipo de dados são coletados no ambiente do metaverso. No entanto, para uma resposta mais concreta é imprescindível ter ciência que o metaverso entrega diferentes experiências, e para cada experiência é necessário coletar diferentes tipos de informações. Usualmente, os dados pessoais são os mais comuns, seguidos dos metadados, que são os originados do primeiro, e em outros casos, que também podem ser muito comuns quando se trata de tecnologias avançadas como o metaverso, a coleta de dados sensíveis (alguns experimentos requerem o processamento de dados biométricos, por exemplo). O vazamento de informações compartilhadas pelos usuários pode levar a problemas de segurança cibernética, violação de privacidade e até fraude. O artigo 5º da Lei Geral de Proteção de Dados, (13.709, de 14 de agosto de 2018), pontua que :

Para os fins desta Lei, considera-se:

- I - dado pessoal: informação relacionada a pessoa natural identificada ou identificável;
- II - dado pessoal sensível: dado pessoal sobre origem racial ou étnica, convicção religiosa, opinião política, filiação a sindicato ou a organização de caráter religioso, filosófico ou político, dado referente à saúde ou à vida sexual, dado genético ou biométrico, quando vinculado a uma pessoa natural;
- V - banco de dados: conjunto estruturado de dados pessoais, estabelecido em um ou em vários locais, em suporte eletrônico ou físico;
- V - titular: pessoa natural a quem se referem os dados pessoais que são objeto de tratamento;
- VI - controlador: pessoa natural ou jurídica, de direito público ou privado, a quem competem as decisões referentes ao tratamento de dados pessoais;
- VII - operador: pessoa natural ou jurídica, de direito público ou privado, que realiza o tratamento de dados pessoais em nome do controlador.

Outro caminho possível a ser utilizado como forma de proteção as informações do usuário, é o Código de Defesa do Consumidor, conforme se extrai do seu art. 43: “o consumidor, terá acesso às informações existentes em cadastros, fichas, registros e dados pessoais e de consumo arquivados sobre ele, bem como sobre as suas respectivas fontes”.

No metaverso, as empresas podem rastrear o comportamento dos usuários para melhorar a experiência do usuário e fornecer publicidade direcionada. No entanto, é necessário garantir que os usuários sejam informados sobre o rastreamento e tenham a opção de optar por não serem rastreados. A depender de cada situação em específico é passível também a aplicação da Lei do Marco Civil, que é a Lei de nº 12.965, de 23 de abril de 2014. Esta, estabelece a responsabilidade dos provedores de serviços, inclusive plataformas do metaverso, quanto ao conteúdo gerado por seus usuários, bem como aborda a proteção de dados pessoais :

Art. 3º A disciplina do uso da internet no Brasil tem os seguintes princípios: I - garantia da liberdade de expressão, comunicação e manifestação de pensamento, nos termos da Constituição Federal; II - proteção da privacidade; III - proteção dos dados pessoais, na forma da lei; IV - preservação e garantia da neutralidade de rede; V - preservação da estabilidade, segurança e funcionalidade da rede, por meio de medidas técnicas compatíveis com os padrões internacionais e pelo estímulo ao uso de boas práticas; VI - responsabilização dos agentes de acordo com suas atividades, nos termos da lei;

Com o aumento da coleta e uso de informações nessas plataformas a privacidade e a segurança do usuário são, portanto, uma preocupação crescente. Algumas das inquietações de proteção de dados no metaverso incluem: interações do usuário, comportamento, tendências, histórico de compras, etc. É importante que os usuários estejam cientes das informações coletadas e tenham controle sobre quais dados são compartilhados.

Com mais de 165 milhões de usuários, o Brasil se encontra na 5ª posição do ranking mundial dos países com a maior quantidade de usuários de internet. O país fica atrás somente da China (1 bilhão), Índia (658 milhões), Estados Unidos (307 milhões) e Indonésia (204 milhões). No total, são mais de 5 bilhões de usuários de internet ativos pelo mundo.

Brasil é o 5º país com mais usuários de internet no mundo. DigiTalks ,17 de outubro de 2022. Disponível em: < <https://digitalks.com.br/noticias/brasil-e-o-5o-pais-com-mais-usuarios-de-internet-no-mundo/> >. Acesso em 13 de ago. de 2023.

Os dados acima nos mostram claramente que o Brasil é um país altamente conectado, aberto a novas tecnologias, às redes sociais e ao mundo digital. Pelo exposto, verifica-se que existe em nosso ordenamento jurídico legislações em vigência para dar suporte aos usuários que porventura tiverem seus dados invadidos . Insta salientar que há uma obscuridade de como isso se dará na prática, haja vista o universo do Metaverso ser um mundo paralelo ao físico e

ao mesmo tempo ser operado por pessoas reais que estão por detrás das telas personificados pela figura de um avatar ³.

Ora, não restam dúvidas de que as relações comerciais e institucionais firmadas no âmbito virtual através do avatar, são feitas em nome de seu criador, utilizando-se dos dados pessoais deste, sendo o avatar apenas um meio. É dizer, as obrigações contraídas nesse mundo virtual, bem como os dados pessoais do avatar, que circulam na rede, são protegidos pela Lei Geral de Proteção de Dados, pois caracterizam dados da pessoa natural que criou o avatar.

PRADO, Natalia. Proteção de dados no metaverso. **Mortoza Advogados**. Goiás, 22 de jul. de 2022. Disponível em < <https://mortoza.com.br/protacao-de-dados-no-metaverso/>>. Acesso em: 10 de ago. de 2023.

Em 2012, a atriz Carolina Dieckmann vivenciou a invasão e compartilhamento de seus dados e fotos. Nesta esteira foi sancionada a Lei n.º 12.737/2012 (Lei Carolina Dieckmann). Sendo a pioneira a tipificar atos violação de dados de usuários e interrupção de sites (governamentais ou não), crimes digitais como invasão de computadores e celulares. Temos aqui mais uma legislação que possivelmente poderá ser utilizada, caso ocorra dentro do metaverso crimes abarcados por seus termos. Especula TASSO (2020, p.98), que os dados pessoais serão o novo petróleo. Deduz-se desta fala do autor que organizações tanto públicas quanto privadas, que melhor manejarem, coletarem e resguardarem os dados, terão destaque perante a concorrência.

4. OS DIREITOS AUTORAIS NO METAVERSO

O Facebook anunciou em 2021, que seu objetivo era o de se tornar uma “empresa do Metaverso”, mudando até o nome da empresa para META⁴. É inegável que estamos tratando de um tema recente, não existindo ainda legislação específica que regule o Metaverso e sua

³ Informática: Representação de si mesmo, geralmente em meios virtuais, para mostrar um tipo de personificação, uma autoimagem, em ambientes virtuais: : aparecia no seu perfil com um avatar de si mesmo. DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/avatar/>. Acesso em: 06 ago. 2023.

⁴ A empresa Facebook em anunciou 2021 a mudança de nome. Desde então passou a chamar-se Meta, em consonância com o próximo capítulo da internet: o Metaverso. Operação 404 chega a 4ª edição com buscas no metaverso, suspensão de 4 canais e 90 vídeos retirados do ar. Brasília, 16 de dez. de 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/noticias/operacao-404-chega-a-4a-edicao-com-buscas-no-metaverso-suspensao-de-4-canais-e-90-videos-retirados-do-ar>. Acesso em 15 ago. 2023.

utilização. Em vista disso, dentre os muitos questionamos que este novo ambiente ecoa, levanta-se como será a regulamentação referentes ao direitos autorais dentro dele. Os tratados internacionais terão atuação sobre ele? Será regulamentado por leis internas? Como serão apuradas as infrações legais perpetuadas neste ambiente? São muitas as questões que ainda precisam ser debatidas.

A inteligência artificial com ou sem intervenção ou supervisão humana é a responsável pela criação de inúmero elementos do Metaverso. Ciente disto, são inúmeras as interrogações suscitadas, por exemplo, se avatares desenvolvidos por inteligência por IA que estão disponíveis em Metaverso devem ser considerados como obras? Estariam passíveis de proteção? E se o usuário customizar o avatar? Teria este direito a uma eventual cotitularidade?

A lei de direitos autorais 9.610/98 se debruça para fornecer amparo as produções originais de criadores, artistas e escritores. Quando falamos sobre o Metaverso, o estatuto incorpora conteúdo digital gerado pelo usuário, como avatares, imóveis virtuais e outras obras de arte. A celeuma é se a obra é unicamente de autoria humana, como dispõe a LDA, ou se pode ser concebido por uma máquina. O Art. 11 da lei 9.610/98 menciona que “ o autor é a pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica”. Resta evidente que os autores artificiais não estão amparados por esta norma, para esta possibilidade, haveria que se descortinar uma modificação legislativa, que a propósito vem sendo pauta de discussão na agenda de vários países no mundo.

Vejamos o outro lado: se um artista brasileiro cria um avatar dentro do metaverso, percebe-se que neste caso, que, se a produção foi feita por pessoa física, o autor encontra amparo dentro da legislação brasileira , inclusive se alguém tentar reproduzir esta obra, estará infringindo o que normatiza o Art. 7º da LDA: "são obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro."

O nosso Código Penal Brasileiro, não se absteve de legislar sobre os direitos autorais , o artigo 184 que foi incluído pela Lei nº 10.695, de 01.07.2003, expõe que :

Violar direitos de autor e os que lhe são conexos: (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

Pena - detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003).

§ 1º Se a violação consistir em reprodução total ou parcial, com intuito de lucro direto ou indireto, por qualquer meio ou processo, de obra intelectual, interpretação, execução ou fonograma, sem autorização expressa do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor, conforme o caso, ou de quem os represente: (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

Pena - reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa. (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003).

§ 2º Na mesma pena do § 1º incorre quem, com o intuito de lucro direto ou indireto, distribui, vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire, oculta, tem em depósito, original ou cópia de obra intelectual ou fonograma reproduzido com violação do direito de autor, do direito de artista intérprete ou executante ou do direito do produtor de fonograma, ou, ainda, aluga original ou cópia de obra intelectual ou fonograma, sem a expressa autorização dos titulares dos direitos ou de quem os represente. (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003).

§ 3º Se a violação consistir no oferecimento ao público, mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para recebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, com intuito de lucro, direto ou indireto, sem autorização expressa, conforme o caso, do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor de fonograma, ou de quem os represente: (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003).

Faz -se mister destacar que no ano 2019, foi deflagrada a operação 404 , liderada pelo Ministério da Justiça e da Segurança Pública concatenada com embaixadas dos Estados Unidos (Homeland Security Investigation - HSI) e Departamento de Justiça do Reino Unido no Brasil Intellectual Property Office - IPO e Police Intellectual Property Crime Unit – PIPCU). Até o presente, esta operação só avança de fases. Prova disso é que no mês de junho de 2022, foi deflagrada a 4ª fase da Operação 404) , a ação objetiva combater crimes praticados contra a propriedade intelectual na internet e por meio de sinais de TV à cabo. Em cada fase, foram realizadas buscas e apreensões em mais de 10 estados do Brasil. Um fato curioso é que foi realizada a primeira apreensão da história no metaverso⁵.

Nos EUA, por exemplo, já há decisões apontando para a impossibilidade de uma inteligência artificial ser considerada autora de uma obra, visto que as criações devem ser derivadas do “espírito humano”. Nessa diapasão , Schendes diz que :

A resposta dependerá das circunstâncias, particularmente de como a ferramenta de IA opera e como foi usada para criar o trabalho final. Esta é necessariamente uma investigação caso a caso. Se os elementos tradicionais de autoria de uma obra foram produzidos por uma máquina, a obra carece de autoria humana e o Instituto não a registrará.

SCHENDES, William. Obras criadas por IA não podem ter direitos autorais, diz escritório dos EUA. **Olhar Digital**, São Paulo, 17 de mar. De 2023. Disponível em:

⁵ Em 01 de julho de 2022, foi realizada a primeira busca e apreensão do Ministério da Justiça e da Segurança Pública dentro do metaverso. A operação aconteceu no âmbito da Operação 404, responsável por impedir a pirataria digital, em sua quarta edição.

Operação 404 chega a 4ª edição com buscas no metaverso, suspensão de 4 canais e 90 vídeos retirados do ar. Brasília, 16 de dez. de 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/noticias/operacao-404-chega-a-4a-edicao-com-buscas-no-metaverso-suspensao-de-4-canais-e-90-videos-retirados-do-ar>. Acesso em 15 ago. 2023.

Pelo exposto, vimos que a problemática em não conceder a autoria de obras criadas por inteligência artificial nem mesmo ao titular do software é que as obras estariam em domínio público desde sua criação. Há entendimentos no sentido de que se houver grande interferência humana, a obra será de titularidade do criador do software. No entanto, no caso de a obra ser feita sem interferência alguma, o entendimento ainda não é pacífico, justamente por colocar em foco o papel da inteligência artificial dissociado de humanos.

5. DIREITOS DA PERSONALIDADE NO METAVERSO

A Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 já inicia o seu texto abarcando um termo que é considerado um princípio fundamental, trata-se do vocábulo dignidade. Assim consta em seu texto:

1º A República Federativa do Brasil, formada pela união indissolúvel dos Estados e Municípios e do Distrito Federal, constitui-se em Estado Democrático de Direito e tem como fundamentos: III - a dignidade da pessoa humana.

Não se pode abordar os direitos da personalidade sem fazer uma correlação com o vocábulo citado acima. O Cristianismo, o Direito Natural e o Iluminismo, trouxeram as concepções iniciais de que ao homem deveriam ser assegurados direitos essenciais de existência e dignidade. Outro marco, foi a segunda guerra mundial. Os direitos da personalidade objetivam garantir e constituir a identidade e individualidade de cada pessoa. A personalidade humana carrega em si algumas características, muito bem elencadas por Diniz:

Os direitos da personalidade são absolutos, intransmissíveis, indisponíveis, irrenunciáveis, ilimitados, imprescritíveis, impenhoráveis e inapropriáveis. São absolutos, ou de exclusão, por serem oponíveis erga omnes, por conterem, em si, um dever geral de abstenção. São extrapatrimoniais por serem insuscetíveis de aferição econômica, tanto que, se impossível for a reparação in natura ou a reposição do status quo ante, a indenização pela sua lesão será pelo equivalente. São intransmissíveis, visto não poderem ser transferidos à esfera jurídica de outrem. Nascem e se extinguem *ope legis* com o seu titular, por serem dele inseparáveis. Deveras ninguém pode usufruir em nome de outra pessoa bens como a vida, a liberdade, a honra etc. São, em regra, indisponíveis, insuscetíveis de disposição, mas há temperamentos quanto a isso. (DINIZ, 2012, p.135).

O Metaverso proporciona imersão e seus usuários são representados por meio de um avatar, resta evidente que por trás do digital, há alguém real manipulando toda a movimentação dentro do ambiente, este alguém real é um ser humano. Logo, mesmo dentro de um espaço irreal, esta pessoa não pode, por exemplo, ser ofendida ou desrespeitada. O Art. 5º da Constituição Federal de 1988 preceitua que (...)X – “são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação”.

Ao adentrar no ambiente do metaverso, o usuário se vale de um avatar para interagir, não há de comparar um avatar com um boneco, haja que o avatar é a exata representação de um humano dentro do universo imersivo. Rijmenam, (2023), conceitua avatar de forma bem clara:

O avatar é um aspecto crucial do metaverso, pois representa nosso ideal de no mundo digital. Deveria ser possível levá-lo conosco de uma plataforma outra. Essa identidade visual determinará quem somos dentro no metaverso provavelmente, a maneira como nos sentimos e nos comportamos. A identidade é um conceito fascinante sobre o qual muitas pessoas pensaram muito. Mas o que ela significa? O que significa ser quem somos? Como você quer retratado no mundo (digital)? (RIJMENAM,2023,p.66).

Se há alguns direitos inerentes ao ser humano que são considerados essenciais para a consolidação da existência humana, esses são os direitos da personalidade. Tais direitos diferenciam o homem das demais espécies viventes. Mesmo que estejamos falando de ambientes e representações criados por IA⁶, isto jamais legitima a aniquilação de referidos direitos. Venosa, expõe brilhantemente que a personalidade resguarda a dignidade humana:

Os direitos da personalidade são os que resguardam a dignidade humana. Desse modo, ninguém pode, por ato voluntário, dispor de sua privacidade, renunciar à liberdade, ceder seu nome de registro para utilização por outrem, renunciar ao direito de pedir alimentos no campo de família, por exemplo. Há, porém, situações na sociedade atual que tangenciam a proibição. (VENOSA,2013, p.182).

É notório o aprimoramento das ferramentas de interação virtual e o avanço da tecnologia, possibilitando assim a criação de avatares super realistas com representações da própria imagem do usuário ou, ainda, de terceiros, deixando de certa forma uma vulnerabilidade, que, usuários mal intencionados podem aproveitar para prejudicar seus pares. Isso posto, nesse meio de grande exposição virtual, paira no ar uma dose considerável de preocupação com a violação ao direito de imagem, a honra e suas consequências legais.

⁶ IA- Abreviação do vocábulo Inteligência Artificial

Quando os usuários interagem por meio de seus avatares, podem ocorrer violações que equivaleriam à violação de lei, caso ocorresse entre pessoas do mundo real. Desse modo, é preciso ter atenção ao uso de ferramentas de realidade virtual no momento de criação dos avatares.

Direito de imagem e representações no metaverso. Matos Filho, Rio de Janeiro, 15 de set. de 2022. Disponível em : <<https://www.mattosfilho.com.br/unico/direito-imagem-representacoes-metaverso/>> . Acesso em: 12.de ago. de 2023.

Ao criar avatares, os indivíduos devem estar cientes que o ambiente virtual que muitas vezes reproduz e se mistura com a realidade não é uma porta de entrada para violação de direitos de terceiros e/ou para comportamentos que afetem terceiros de forma adversa, deve existir a garantia para os usuários que a internet e o mundo digital “não são uma terra sem lei”.

Ultrajes à imagem, à honra e comportamentos que encontram correspondência na legislação criminal serão tratados com a importância devida dos temas e devem ensejar consequências aos responsáveis. O Código Civil/2002, Art. 12:elucida que: “pode-se exigir que cesse a ameaça, ou a lesão, a direito da personalidade, e reclamar perdas e danos, sem prejuízo de outras sanções previstas em lei.”

Não é por que os usuários interagem por meio de seus avatares, que poderão ultrapassar as barreiras éticas e cordiais inerentes aos relacionamentos sociais. Caso violem o espaço do outro, atacando-o ou desrespeitando-o, jamais poderão quedar-se impunes. O caso deve ser tratado como se os usuários estivessem no mundo real. O Código Penal Brasileiro elenca, esclarece e estipula as penas relacionadas aos crimes contra a honra:

Calúnia

Art. 138. Caluniar alguém, imputando-lhe falsamente fato definido como crime:

Pena - detenção, de seis meses a dois anos, e multa.

§ 1º Na mesma pena incorre quem, sabendo falsa a imputação, a propala ou divulga.

§ 2º É punível a calúnia contra os mortos.

Difamação

Art. 139. Difamar alguém, imputando-lhe fato ofensivo à sua reputação:

Pena - detenção, de três meses a um ano, e multa.

Injúria

Art. 140. Injuriar alguém, ofendendo-lhe a dignidade ou o decoro:

Pena - detenção, de um a seis meses, ou multa.

No Brasil, tramita na Câmara dos deputados, o Projeto de Lei de nº 2338/2023, de autoria do Senador Rodrigo Pacheco. Faz-se pertinente salientar que muitos pontos abarcados no texto, estão em consonância com a Lei Geral de Proteção de dados. Segundo a ementa, o projeto objetiva regulamentar os sistemas de inteligência artificial (IA) no Brasil e determina que o Poder Executivo defina uma Política Nacional de Inteligência Artificial. O artigo 5º,

elena os direitos dos usuários de sistemas de IA, vale destacar que o Metaverso está no rol dos protagonistas deste sistema de inteligência. O artigo 5º, destaque que:

DOS DIREITOS

Art. 5º Pessoas afetadas por sistemas de inteligência artificial têm os seguintes direitos, a serem exercidos na forma e nas condições descritas neste Capítulo:

I – direito à informação prévia quanto às suas interações com sistemas de inteligência artificial;

II – direito à explicação sobre a decisão, recomendação ou previsão tomada por sistemas de inteligência artificial;

III – direito de contestar decisões ou previsões de sistemas de inteligência artificial que produzam efeitos jurídicos ou que impactem de maneira significativa os interesses do afetado;

IV – direito à determinação e à participação humana em decisões de sistemas de inteligência artificial, levando-se em conta o contexto e o estado da arte do desenvolvimento tecnológico;

V – direito à não-discriminação e à correção de vieses discriminatórios diretos, indiretos, ilegais ou abusivos; e

VI – direito à privacidade e à proteção de dados pessoais, nos termos da legislação pertinente.

Parágrafo único. Os agentes de inteligência artificial informarão, de forma clara e facilmente acessível, os procedimentos necessários para o exercício dos direitos descritos no caput.

Art. 6º A defesa dos interesses e dos direitos previstos nesta Lei poderá ser exercida perante os órgãos administrativos competentes, bem como em juízo, individual ou coletivamente, na forma do disposto na legislação pertinente acerca dos instrumentos de tutela individual, coletiva e difusa.

BRASIL, Projeto de lei nº 2338, DE 2023. Dispõe sobre o uso da inteligência artificial. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/157233>>. Acesso em: 10 de ago. de 2023.

As legislações referentes ao mundo digital, à internet e ao uso da inteligência artificial devem ser contundentes e eficazes, haja vista que estamos absorvidos pela era digital. A Revista digital Galileu divulgou um fato intrigante ocorrido dentro da plataforma de realidade virtual do Facebook, chamada de Horizon Worlds: Nina Jane Patel de 43 anos, relata que sofreu assédio dentro do mundo imersivo do metaverso. Ela conta que sofreu perseguições de três avatares masculinos, os quais a tocaram e se comportaram de forma maliciosa. Logo após o incidente a Meta prometeu fazer alguns ajustes, dentre os quais a determinação de distância entre os avatares, visando assegurar proteção aos usuários, é isso que mostra a notícia divulgada na revista Galileu:



Figura 1- Após assédio em metaverso, Meta disponibiliza limite entre avatares. **Revista Galileu**, São Paulo 09 de fev. de 2022. Disponível em: < <https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2022/02/apos-assedio-em-metaverso-meta-disponibiliza-limite-entre-avatares.html>. Acesso em: 15 ago 2023.

Após análise do caso ocorrido com a usuária, pode-se inferir que o metaverso é um divisor de águas no conceito de mundo virtual que se tinha até o presente. Como bem arrazoou Ball, em seu livro a Revolução do Metaverso:

Pelos mesmos motivos que tornam o metaverso tão disruptivo-ele é imprevisível, recursivo e ainda vago, é impossível saber quais problemas surgirão, a melhor forma de resolver os que já existem e a melhor maneira de guiá-los. Mas, como eleitores, usuários, desenvolvedores e consumidores temos arbítrio. Não apenas sobre nossos avatares virtuais que navegam no espaço virtual, mas sobre questões maiores cercado aqueles que constroem o metaverso, como e com que filosofias. (BALL, 2022, p.330).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com (GOEMANN, 2022, p.180), atravessa-se a quarta revolução industrial e a sociedade ainda está se ajustando para acompanhar todo esse frenesi e que em breve estaremos vivenciando a quinta.

O fato é que o ser humano sempre está em busca de situações inéditas, revolucionárias e marcantes. O avanço tecnológico tem possibilitado ao homem vivências e experiências jamais imaginadas. Na sociedade atual, dificilmente encontra-se alguém sem um aparelho de celular nas mãos, estamos quase todos conectados, e quem não está, cabe ao estado promover essa cidadania e integração digital. Inclusive, está em tramitação na Câmara dos deputados a (PEC 47/2021) que coloca a inclusão digital entre os direitos fundamentais previstos pela Constituição de 1988.

A internet tende a se democratizar permitindo que todos, seja em uma metrópole, seja nos mais longes rincões do planeta, tenham o acesso a ela garantido. Não há o que se falar em

retrocesso. Com toda essa dinâmica e crescimento exponencial, surgem as demandas que implicam na vida dos usuários e da sociedade, essas problemáticas existem e não são de agora.

O crescimento da tecnologia nos trouxe o Metaverso e com ele, as suas devidas celeumas inéditas. Este tipo de tecnologia utiliza realidade virtual e realidade aumentada, fazendo com que as pessoas que estão dentro de uma plataforma virtual, realizem atividades como se fosse no mundo real.

A ideia sedutora de espelhamento em uma segunda vida, não é novidade no universo tecnológico, o sucesso dos games como *Second Life* (2003) e *Fortnite* (2017) que permitem, ainda hoje, que *players* tenham uma segunda vida em um ambiente virtual e lá mantenham relações sociais foram os protagonistas em trazer esta possibilidade imersiva e diferenciada no mundo digital.

Este estudo proporcionou o debate acerca dos principais problemas que estão surgindo e que provocam indagações e questionamentos, sejam dos usuários, seja do nosso ordenamento jurídico. Direitos autorais, proteção de dados e direitos da personalidade foram as questões aqui suscitadas. Vale destacar que nada é estático, na mesma proporção que despontam novas ideias e descobertas que facilitam a vida da sociedade, surgem também novas complicações e incertezas.

O ordenamento jurídico brasileiro tem caminhado no sentido de preencher lacunas, responder questionamentos, como também criar legislações com punições severas para os violadores das regras inerentes ao universo virtual. O mundo está mergulhado na era digital, o Direito como ciência social, necessita adequar-se a estes novos imbróglis, trazer respostas e legislações eficientes para que não se consolide a ideia de que a internet é “uma terra sem lei”.

Infere-se -se que no âmbito do ordenamento jurídico brasileiro há um certo rol de legislações que se propõe a proteger o usuários e punir infratores no mundo digital. Uma das grandes inquietudes é a rapidez e o ineditismo em que os fatos ocorrem. Como bem foi destacado neste trabalho: o avanço tecnológico não cessa, dia após dia só cresce. O metaverso traz à baila desafios oriundos de uma tecnologia disruptiva. Acredita-se que o nosso ordenamento jurídico tende a se movimentar em busca de solução e efetividade normativa, para que o uso do Metaverso torne-se um ambiente seguro.

REFERÊNCIAS

Após assédio em metaverso, Meta disponibiliza limite entre avatares. Revista Galileu , Rio de Janeiro, 09 de fev. de 2022. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2022/02/apos-assedio-em-metaverso-meta-disponibiliza-limite-entre-avatares.html>. Acesso em: 15 de ago. 2023 .

BALL, Matethew . A revolução do metaverso: como um mundo virtual mudará para sempre a realidade. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2023.

BRASIL. Proposta de emenda à Constituição N° 47, DE 2021.Acrescenta o inciso LXXIX ao art. 5° da Constituição Federal, para introduzir a inclusão digital no rol de direitos fundamentais. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/151308>. Acesso em: 10 de ago. 2023.

Brasil é o 5º país com mais usuários de internet no mundo. DigiTalks, 17 de outubro de 2022. Disponível em: <https://digitalks.com.br/noticias/brasil-e-o-5o-pais-com-mais-usuarios-de-internet-no-mundo/>. Acesso em: 13 de ago. 2023.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018.Institui a Lei Geral de proteção de dados. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2018/lei/113709.htm. Acesso em: 15 de ago. 2023.

BRASIL. Projeto de lei nº 2338, DE 2023.Dispões sobre o uso da inteligência artificial. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/157233>. Acesso em: 10 de ago. de 2023.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 5 out. 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 20 jul. 2023.

BRASIL. Decreto-lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940.Institui o Código Penal . Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm. Acesso em: 12 ago. 2023.

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm. Acesso em: 10 ago. 2023.

BRASIL. Lei nº 12.737, de 30 de novembro de 2012. Dispõe sobre a tipificação criminal de delitos informáticos; altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código Penal; e dá outras providências. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2011-2014/2012/lei/112737.htm. Acesso em: 11 ago. 2023.

BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014.Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2011-2014/2014/lei/112965.htm. Acesso em: 27 jul. 2023.

BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Institui o Código de Defesa do Consumidor. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078compilado.htm. Acesso em: 10 ago. 2023.

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm. Acesso em: 11 ago. 2023.

DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7 Graus, 2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/avatar/>. Acesso em: 06 ago. 2023.

DINIZ, Maria Helena. Curso de Direito Civil Brasileiro .Volume 1: Teoria geral do Direito Civil. 29 ed. São Paulo, 2012.

Direito de imagem e representações no metaverso. Rio de Janeiro, 15 de set. de 2022. Disponível em: <https://www.mattosfilho.com.br/unico/direito-imagem-representacoes-metaverso/>. Acesso em: 12 ago. 2023.

DUARTE, Marcella. Justiça brasileira alega ter feito sua primeira apreensão no metaverso. Tilt UOL. Publicado em 28 jun. 2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2022/06/28/justica-brasileira-faz-primeira-apreensao-no-metaverso-veja-memes.htm>. Acesso em: 29 jul. 2023.

FARMACO. Realidade Virtual x Metaverso x Realidade Aumentada: Afinal, qual a diferença entre eles? FARMACO, São Paulo, 24 de jun. de 2022. Disponível em: <https://formacco.com.br/as-diferencas-entre-realidade-virtual-e-metaverso/>. Acesso em: 12 ago. 2023.

GODOI, Fernando. Como gerar oportunidades e fazer negócios na web3. São Paulo: Buzz Editora ,2022 .

GOEMANN Jr. Godo Rodolfo. Inteligência artificial e suas ambivalências: Uma abordagem social dos benefícios , riscos e desafios da IA. Rio de Janeiro : Atlas books,2022.

LÉVY, Pierre. O que é o Virtual? Rio de Janeiro: Editora 34,1996.

MARTINI ,Francisco ; POLLOTO, Fernanda. Pirataria no Metaverso: violação de direito autoral e de dados pessoais. Migalhas, 26 de julho de 2022. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/370403/pirataria-no-metaverso-violacao-de-direito-autoral-e-dados-pessoais>. Acesso em: 15 ago 2023.

NÓBREGA, Ighor. Poder360 Explica: Metaverso. Youtube, 2 de dez. de 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Jq4zU_vDBUM. Acesso em: 4 ago. 2023.

Operação 404 chega a 4ª edição com buscas no metaverso, suspensão de 4 canais e 90 vídeos retirados do ar. Brasília, 16 de dez. de 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/noticias/operacao-404-chega-a-4a-edicao-com-buscas-no-metaverso-suspensao-de-4-canais-e-90-videos-retirados-do-ar>. Acesso em 15 ago. 2023.

PRADO, Natalia. Proteção de dados no metaverso. Mortoza Advogados. Goiás , 22 de jul. de 2022. Disponível em: <https://mortoza.com.br/protacao-de-dados-no-metaverso/>. Acesso em: 10 ago 2023.

RIJMENAM, Mark Van .Como a internet Imersiva Destruirá uma economia Social de trilhões de dólares. Rio de Janeiro . Alta books , 2023 .

SCHENDES ,William .Obras criadas por IA não podem ter direitos autorais, diz escritório dos EUA. Olhar Digital ,13 de mar. De 2023. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2023/03/17/pro/obras-criadas-por-ia-nao-podem-ter-direitos-autorais-diz-escritorio-dos-eua/>. Acesso em: 27 jul. 2023.

SOARES, Lucas .Facebook agora se chama Meta: veja como mudança pode afetar a imagem da empresa. Olhar Digital, São Paulo,26/10/2021. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/10/26/internet-e-redes-sociais/novo-nome-do-facebook-veja-como-a-mudanca-pode-afetar-a-imagem-da-empresa/>. Acesso em: 10 ago. 2023.

TASSO, Fernando Antônio. A responsabilidade civil na Lei Geral de Proteção de Dados e sua interface com o Código Civil e o Código de Defesa do Consumidor. Cadernos Jurídicos, São Paulo,2021, nº 53, jan./mar. de 2020.

VENOSA, Sílvio de Salvo Direito civil: parte geral .Sílvio de Salvo Venosa. 13ªedição. São Paulo: Atlas, 2013. (Coleção Direito Civil; v. 1).