IV CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IV CIDIA)

O DIREITO NA REALIDADE EXPONENCIAL – DESCENTRALIZAÇÃO E OS DESAFIOS DA REGULAÇÃO FRENTE ÀS NOVAS TECNOLOGIAS

O11
O direito na realidade exponencial - descentralização e os desafios da regulação frente às novas tecnologias [Recurso eletrônico on-line] organização IV Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (IV CIDIA): Skema Business School – Belo Horizonte;

Coordenadores: Bruno Feigelson, Fernanda Telha Ferreira Maymone e Yuri Nathan da Costa Lannes – Belo Horizonte: Skema Business School, 2023.

Inclui bibliografia
ISBN: 978-65-5648-789-2
Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações
Tema: Os direitos dos novos negócios e a sustentabilidade.
1. Direito. 2. Inteligência artificial. 3. Tecnologia. I. IV Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (1:2023 : Belo Horizonte, MG).

CDU: 34

IV CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IV CIDIA)

O DIREITO NA REALIDADE EXPONENCIAL – DESCENTRALIZAÇÃO E OS DESAFIOS DA REGULAÇÃO FRENTE ÀS NOVAS TECNOLOGIAS

Apresentação

O IV Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial - CIDIA da SKEMA Business School Brasil, realizado nos dias 01 e 02 de junho de 2023 em formato híbrido, consolida-se como o maior evento científico de Direito e Tecnologia do Brasil. Estabeleceram-se recordes impressionantes, com duzentas e sessenta pesquisas elaboradas por trezentos e trinta e sete pesquisadores. Dezenove Estados brasileiros, além do Distrito Federal, estiveram representados, incluindo Amazonas, Bahia, Ceará, Distrito Federal, Espírito Santo, Goiás, Maranhão, Minas Gerais, Pará, Pernambuco, Paraná, Rio de Janeiro, Rio Grande do Norte, Rondônia, Roraima, Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Sergipe, São Paulo e Tocantins.

A condução dos trinta e três grupos de trabalho do evento, que geraram uma coletânea de vinte e cinco livros apresentados à comunidade científica nacional e internacional, contou com a valiosa colaboração de sessenta e três professoras e professores universitários de todo o país. Esses livros são compostos pelos trabalhos que passaram pelo rigoroso processo de double blind peer review (avaliação cega por pares) dentro da plataforma CONPEDI. A coletânea contém o que há de mais recente e relevante em termos de discussão acadêmica sobre a relação entre inteligência artificial, tecnologia e temas como acesso à justiça, Direitos Humanos, proteção de dados, relações de trabalho, Administração Pública, meio ambiente, sustentabilidade, democracia e responsabilidade civil, entre outros temas relevantes.

Um sucesso desse porte não seria possível sem o apoio institucional de entidades como o CONPEDI - Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito; o Programa RECAJ-UFMG - Ensino, Pesquisa e Extensão em Acesso à Justiça e Solução de Conflitos da Faculdade de Direito da Universidade Federal de Minas Gerais; o Instituto Brasileiro de Estudos de Responsabilidade Civil - IBERC; a Comissão de Inteligência Artificial no Direito da Ordem dos Advogados do Brasil - Seção Minas Gerais; a Faculdade de Direito de Franca - Grupo de Pesquisa Políticas Públicas e Internet; a Universidade Federal Rural do Semi-Árido - UFERSA - Programa de Pós-graduação em Direito - Laboratório de Métodos Quantitativos em Direito; o Centro Universitário Santa Rita - UNIFASAR; e o Programa de Pós-Graduação em Prestação Jurisdicional e Direitos Humanos (PPGPJDH) - Universidade Federal do Tocantins (UFT) em parceria com a Escola Superior da Magistratura Tocantinense (ESMAT).

Painéis temáticos do congresso contaram com a presença de renomados especialistas do Direito nacional e internacional. A abertura foi realizada pelo Professor Dierle Nunes, que discorreu sobre o tema "Virada tecnológica no Direito: alguns impactos da inteligência artificial na compreensão e mudança no sistema jurídico". Os Professores Caio Lara e José Faleiros Júnior conduziram o debate. No encerramento do primeiro dia, o painel "Direito e tecnologias da sustentabilidade e da prevenção de desastres" teve como expositor o Deputado Federal Pedro Doshikazu Pianchão Aihara e como debatedora a Professora Maraluce Maria Custódio. Para encerrar o evento, o painel "Perspectivas jurídicas da Inteligência Artificial" contou com a participação dos Professores Mafalda Miranda Barbosa (Responsabilidade pela IA: modelos de solução) e José Luiz de Moura Faleiros Júnior ("Accountability" e sistemas de inteligência artificial).

Assim, a coletânea que agora é tornada pública possui um inegável valor científico. Seu objetivo é contribuir para a ciência jurídica e promover o aprofundamento da relação entre graduação e pós-graduação, seguindo as diretrizes oficiais da CAPES. Além disso, busca-se formar novos pesquisadores na área interdisciplinar entre o Direito e os diversos campos da tecnologia, especialmente o da ciência da informação, considerando a participação expressiva de estudantes de graduação nas atividades, com papel protagonista.

A SKEMA Business School é uma entidade francesa sem fins lucrativos, com uma estrutura multicampi em cinco países de diferentes continentes (França, EUA, China, Brasil e África do Sul) e três importantes acreditações internacionais (AMBA, EQUIS e AACSB), que demonstram sua dedicação à pesquisa de excelência no campo da economia do conhecimento. A SKEMA acredita, mais do que nunca, que um mundo digital requer uma abordagem transdisciplinar.

Expressamos nossos agradecimentos a todas as pesquisadoras e pesquisadores por sua inestimável contribuição e desejamos a todos uma leitura excelente e proveitosa!

Belo Horizonte-MG, 14 de julho de 2023.

Profª. Drª. Geneviève Daniele Lucienne Dutrait Poulingue

Reitora – SKEMA Business School - Campus Belo Horizonte

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara

Coordenador de Pesquisa – SKEMA Law School for Business

ANÁLISE JURÍDICA DAS VIOLAÇÕES DE MARCAS DE VESTUÁRIO NO METAVERSO NO QUE DIZ RESPEITO À PROPRIEDADE INTELECTUAL

LEGAL ANALYSIS OF CLOTHING BRANDS IN THE METAVERSE INTELLECTUAL PROPERTY

Larissa Andrade Cota
Helen Cristina de Almeida Silva [1]

Resumo

A presente pesquisa busca analisar desafios a proteção à propriedade intelectual de marcas de vestuário dentro do metaverso. Esse mundo digital tem recebido muita atenção nos últimos anos, uma vez que continua a inovar e a criar impactos económicos e sociais que conduzem a novas oportunidades de negócio. No entanto, no campo jurídico, o Metaverso tem levantado preocupações sobre a proteção da propriedade intelectual de criadores e empresas, porque não há legislação específica no momento, o que não pode trazer segurança jurídica, o que causará incertezas e conflitos jurídicos.

Palavras-chave: Palavras-chave: metaverso, Propriedade intelectual, Marcas de vestuário

Abstract/Resumen/Résumé

This research seeks to analyze challenges to the protection of intellectual property of clothing brands within the metaverse. This digital world has received a lot of attention in recent years, as it continues to innovate and create economic and social impacts that lead to new business opportunities. However, in the legal field, Metaverso has raised concerns about the protection of intellectual property of creators and companies, because there is no specific legislation at the moment, which cannot bring legal certainty, which will cause uncertainties and legal conflicts.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Keywords: metaverse, Intellectual property, Clothing brands

[1] Mestra em Direito Processual pela PUC Minas. Bacharela em Direito pela PUC Minas. Professora de Direito Processual - Dom Helder.

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A pesquisa em questão visa analisar a proteção da propriedade intelectual dentro do metaverso, considerando suas peculiaridades e desafios jurídicos e buscar alternativas que garantam a segurança jurídica no Direito da Moda.

Nesse sentido, a moda surge como uma forma de expressão cultural que se manifesta no modo de vestir no que se refere a tendência e valores de uma determinada época e sociedade. Dessa forma, a indústria da moda se insere no Metaverso, através da expansão global de marcas de moda dentro desse universo, seja por meia da venda de artigos de vestimenta ou em qualquer outra experiência que se envolva a moda.

Porém, como consequência da inserção da moda nesse mundo digital, se tem os desafios ligados a propriedade intelectual, no que tange a copias, plágios, uso indevido de marcos e afins. Dessa forma, o objetivo geral do estudo é analisar a proteção da propriedade intelectual dentro do metaverso, considerando suas peculiaridades e desafios jurídicos e buscar alternativas que garantam a segurança jurídica no Direito da Moda.

Nesse sentido, a fim de alcançar o objetivo geral, é necessário destacar os seguintes objetivos específicos: analisar, por meio de estudos históricos, a origem do metaverso e o conceito de propriedade intelectual. Outro objetivo específico é discutir como a propriedade intelectual é uma problemática dentro desse universo digital.

A pesquisa que se propõe, na classificação de Gustin, Dias e Nicácio (2020), pertence à vertente metodológica jurídico-social. No tocante ao tipo genérico de pesquisa, foi escolhido o tipo jurídico-projetivo. O raciocínio desenvolvido na pesquisa foi predominantemente dialético e quanto ao gênero de pesquisa, foi adotada a pesquisa teórica.

2. ORIGENS E DEFINIÇÕES DE METAVERSO

O termo "metaverso" é derivado do prefixo grego "meta", que se traduz em "além" e do substantivo masculino "universo". Dessa maneira, pode-se entender "metaverso" como "além do universo" em sentido literal. Mas de forma geral, esse termo se relaciona com o termo “mundo virtual”.

Nesse contexto, o termo "mundo virtual" pode ser entendido como:

> uma ferramenta de ‘realidade virtual prática’, um modo de estabelecer decentemente um espaço de realidade virtual imersiva, disponível praticamente a qualquer um, sob demanda, [...] lugares modelados no computador de forma a acomodar um grande número de pessoas (CASTRONOVA, 2005, p.4)

A expressão "metaverso" foi introduzida pela primeira vez no romance literário de Neal Stephenson, "Snow Crash", 1992. A obra traz como ideia central a fusão de realidade e fantasia, no que tange a história de um entregador de pizza que se torna um samurai em uma realidade virtual conhecida como "Metaverso" para tentar acabar com um vírus cognominado “Snow Crash” que amaçava ambos os mundos.

Nesse sentido, jogos como Minecraft, Fortnite, Roblox e Second Life tiveram sua criação influenciada pelo conceito de “Metaverso” surgido nesta obra literária.

Diante disso, o Metaverso é um ambiente virtual em constante expansão que busca aproximar o mundo físico com o mundo virtual, constituindo um espaço cibernético imersivo, coletivo e persistente, que busca inovar as relações sociais, caracterizando um mundo além da realidade física.

Atualmente, essa ideia de mundo virtual, tem atraído cada vez mais o interesse das indústrias de tecnologia e de moda, grande corporações como Amazon, Facebook e Balenciaga , garantiram seu espaço dentro desse universo virtual imersivo.Com isso , esse universo gera impactos econômicos e sociais, ocasionando novas oportunidades de negócios e tamanho impacto financeiro.

No entanto, apesar de grande potencial e constante inovação, o Metaverso é cercado de alguns obstáculos, no que se refere a propriedade intelectual dentro desse meio.

3. ACERCA DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

A princípio, entende-se por propriedade privada o conjunto de normas legais que visam proteger as criações humanas, dando ao proprietário da propriedade intelectual o direito exclusivo de controlar sua criação, protegendo-as de uso indevido e não autorizado com sanções especificadas nas leis de propriedade intelectual.

Nesse contexto, proteger a propriedade intelectual significa oferecer a sociedade o acesso a itens comercializáveis originais que apresentam a qualidade e criatividade criada por seu autor, não apresentando plágios e falsificações.

Nesse viés, pode-se citar casos Nike x StockX e da grife francesa Hermès x Mason Rothschild que são exemplos de disputas ao direto de propriedade intelectual no Metaverso. No caso Nike x StockX, a Nike entrou com uma ação contra o StockX por vender tênis falsificados da marca nesse universo virtual e no que se refere a Hermès x Mason Rothschild, a grife francesa entrou com uma ação contra a Mason Rothschild, na qual alega-se que a

empresa Rothschild criou uma réplica digital de uma peça de vestuário da marca sem autorização da grife.

Diante disso, a linha entre criação original e cópia dentro do metaverso é tênue, uma vez que não se tem uma legislação específica nesse contexto. Em resumo, pode ser visto que a proteção a propriedade intelectual é de grande importância, e nesse contexto se veem né assaria medidas que garantam ao autor de uma obra segurança jurídica dentro desse universo.

4. A PROPRIEDADE INTELECTUAL E O METAVERSO

A princípio é de grande importância citar que, uma vez que o universo digital conhecido como metaverso, é relativamente recente e está em constante evolução, não existem leis específicas acerca da propriedade intelectual dentro do metaverso, não existem limites que dividem o original e cópia e nem regras específicas dentro desse universo. Nesse sentido, "no que pertine ao contexto de regulação, importante é considerar o impacto da regulamentação na inovação tecnológica, portanto, é preciso olhar além da regulação da tecnologia." (BERWIG et al, 2019).

Por conseguinte, vale ressaltar que no que se refere a proteção à propriedade intelectual, no Brasil se tem as seguintes leis: a Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996 , conhecida como lei da propriedade intelectual, na qual estabelece as regras de proteção para patentes, marcas, desenhos industriais e indicações geográficas e a Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, que regula a proteção dos direitos autorais dos autores.

Dessa forma, atualmente são aplicadas dentro do metaverso, as leis já existentes, por meio da analogia ou da interpretação analógica , se da a aplicação dessas leis dentro do metaverso.

Em resumo, verifica-se a necessidade de leis específicas para a proteção a propriedade intelectual dentro do metaverso, no qual se tem a proteção dos direitos dos criadores com a liberdade de expressão e a inovação.

5.CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho em questão teve como fim analisar os conceitos a respeito do metaverso e da propriedade intelectual. Identificou-se também a relação entre propriedade intelectual e marcas de roupa dentro do metaverso. Logo, foi constatado que embora existam leis que

protegem a propriedade intelectual, há desafios na sua aplicação dentro do metaverso devido às particularidades desse ambiente.

A pesquisa voltou-se, ainda, para a as leis de propriedade intelectual e sua aplicação dentro desse universo digital. Ademais, é válido ressaltar que as violações de direitos de marca em um ambiente digital tão peculiar é o cerne de um dos grandes desafios jurídicos contemporâneos no que tange ao metaverso.

Por meio do advento do metaverso, fica claro que apesar de grandes benefícios, se tem uma grande confusão acerca da proteção da propriedade intelectual de criadores e marcas dentro desse universo.

Portanto, é possível afirmar que a falta de um regulamento do específico acerca da propriedade intelectual no metaverso, causa prejuízo e vulnerabilidade aos autores e as empresas, e ainda traz insegurança jurídica em casos acerca da temática.

Por fim, é importante que autoridades jurídicas, criem um regulamento específico a propriedade intelectual nesse universo digital. Nesse sentido, a fim de incentivar a criação de conteúdo original e preservar a identidade das marcas, é fundamental que as leis sejam atualizadas e adaptadas para esse mundo digital, atendendo aos anseios sociais e garantindo segurança jurídica.

REFERÊNCIAS

BERWIG, J. A.; ENGELMANN, W.; WEYERMULLER, A. R. Direito ambiental e nanotecnologias: desafios aos novos riscos da inovação. Veredas do Direito, Belo Horizonte, v. 16, n. 36, p. 217-246, set./dez. 2019. Disponível em: https://bit.ly/3nuR6iX. Acesso em: 11 abr. 2023.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Disponível em:http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituiçao.htm. Acesso em: 13 abr. 2023.

BRASIL. Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 15 mai. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9279.htm. Acesso em: 10 abr. 2023.

CASTRONOVA, E. (2005). Synthetic worlds: The business and culture of online games. University of Chicago Press.

GUSTIN, Miracy Barbosa de Sousa; DIAS, Maria Tereza Fonseca; NICÁCIO, Camila Silva. (Re)pensando a pesquisa jurídica: teoria e prática. 5ª. ed. São Paulo: Almedina, 2020.