



**unifaema**

**CENTRO UNIVERSITÁRIO FAEMA – UNIFAEMA**

**MURILLO RAPOSO MIRANDA**

**METAVERSO TIPIFICADO: A IMERSÃO E PROTEÇÃO DOS BENS E  
A LEGISLAÇÃO APLICÁVEL**

**ARIQUEMES - RO  
2024**

**MURILLO RAPOSO MIRANDA**

**METaverso TIPIFICADO: A IMERSÃO E PROTEÇÃO DOS BENS E  
A LEGISLAÇÃO APLICÁVEL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Direito do Centro Universitário FAEMA – UNIFAEMA como pré-requisito para obtenção do título de bacharel em Direito.

Orientador (a): Prof. Me. Everton Balbo Dos Santos.

**ARIQUEMES - RO  
2024**

## FICHA CATALOGRÁFICA

### FICHA CATALOGRÁFICA Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

M672m Miranda, Murillo Raposo.

Metaverso tipificado: a imersão e proteção dos bens e a legislação aplicável. / Murillo Raposo Miranda. Ariquemes, RO: Centro Universitário Faema – UNIFAEMA, 2024.

45 f.

Orientador: Prof. Me. Everton Balbo dos Santos.

Trabalho de Conclusão de Curso – Bacharelado em Direito – Centro Universitário Faema – UNIFAEMA, Ariquemes/RO, 2024.

1. Legislação. 2. Metaverso. 3. Propriedade. I. Título. II. Santos, Everton Balbo dos.

CDD 340

**Bibliotecária Responsável**

Isabelle da Silva Souza

CRB 1148/11

## MURILLO RAPOSO MIRANDA

# METAVERSO TIPIFICADO: A IMERSÃO E PROTEÇÃO DOS BENS E A LEGISLAÇÃO APLICÁVEL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Direito do Centro Universitário FAEMA – UNIFAEMA como pré-requisito para obtenção do título de bacharel em Direito.

Orientador (a): Prof. Me. Everton Balbo Dos Santos.

## BANCA EXAMINADORA

**EVERTON  
BALBO DOS  
SANTOS**

Assinado digitalmente por EVERTON BALBO DOS SANTOS  
DN: C=BR, S=Rondonia, L=Ariquemes, O=Centro Universitario Faema - UNIFAEMA, CN=EVERTON BALBO DOS SANTOS, OU=EVERTON BALBO DOS SANTOS  
Razão: Eu revisei este documento  
Localização: Ariquemes, Rondônia  
Data: 2024.10.31 17:36:06-04'00"  
Foxit Reader Versão: 10.1.3

---

Prof. Me. Everton Balbo dos Santos  
Centro Universitário FAEMA - Unifaema

Assinado digitalmente por: MANOEL MONTEIRO NETO  
Razão: Sou Responsável pelo Documento  
Localização: Unifaema - Ariquemes/RO  
O tempo: 31-10-2024 17:42:30

---

Prof. Me. Manoel Monteiro Neto  
Centro Universitário FAEMA - Unifaema

Assinado digitalmente por: HUDSON CARLOS AVANCINI PERSCH  
Razão: Sou Responsável pelo Documento  
Localização: UNIFAEMA - Ariquemes/RO  
O tempo: 11-11-2024 10:59:36

---

Prof. Me. Hudson Carlos Avancini Persch  
Centro Universitário FAEMA - Unifaema

**ARIQUEMES – RO  
2024**

*Dedico este trabalho à minha família, aos amigos do trabalho e do curso de Direito, por toda a compreensão e o apoio durante o período de estudo e realização deste trabalho.*

## AGRADECIMENTOS

Neste momento, gostaria de dedicar algumas palavras de agradecimento a todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para que este trabalho fosse realizado com sucesso.

Primeiramente, **agradeço profundamente aos meus pais**. Vocês sempre estiveram ao meu lado, me apoiando em cada desafio, me incentivando a seguir em frente mesmo nos momentos mais difíceis (**lembra pai, na época da pandemia aonde por inúmeras vezes pensei em trancar? Muito obrigado por ter sido contra, hoje o fruto está sendo colhido**) A confiança de vocês em mim foi o combustível que me manteve motivado durante toda essa jornada acadêmica (**muito obrigado mãe por sempre se preocupar comigo e sempre querer o meu bem**), este trabalho é tanto fruto do meu esforço quanto do amor e da dedicação que sempre me ofereceram (**honro muito o privilégio de poder ter uma graduação no curso de direito, pai sei que era seu sonho! Infelizmente o momento não o proporcionou isso para você, porém seu filho está aqui, e muito honrado pela oportunidade**), por fim, muito obrigado por cada palavra de encorajamento e por todo o suporte emocional e financeiro que me proporcionaram.

**Júlia**, agradeço pela paciência e pela compreensão. Sei que muitas vezes precisei me ausentar ou dedicar menos tempo do que gostaria a momentos de lazer ou convivência, e ainda assim você sempre me entendeu e super me apoiou. As conversas, os momentos de descontração e as palavras de incentivo foram essenciais para manter meu equilíbrio e motivação durante este processo. Como sua sogra disse, você foi o trilho que entrou no meio da minha viagem para não deixar o trem descarrilhar, o meu foco, minha determinação devo muito a você.

**Minha vó**, minha eterna gratidão a senhora por tudo que você já proporcionou para mim, seu neto aqui tem muita gratidão por tudo! Pela mulher que você é e pela dadiva de tê-la presente nesse dia tão importante! Afinal de contas a senhora nunca teve ausente em nenhuma data! Tenho muito orgulho da senhora e meu respeito por você é enorme e jamais quero vê-la triste.

**A minha madrasta e ao meu padrasto**, agradeço do fundo do meu coração, pelo convívio que temos e por todo apoio de vocês nessa jornada, minha profunda gratidão!

**Aos professores do curso de Direito do Centro Universitário FAEMA**, agradeço pelo comprometimento em formar não apenas profissionais, mas cidadãos conscientes e éticos. Vocês me ensinaram a importância do pensamento crítico, da justiça e da responsabilidade social. Suas experiências e conhecimentos foram inspirações que levarei comigo para sempre.

**Ao meu orientador, Prof. Me. Everton Balbo dos Santos**, deixo meu profundo agradecimento. Professor Everton, sua orientação foi fundamental para que este trabalho pudesse se concretizar. Desde o início, sua paciência, seu vasto conhecimento e sua disposição em me guiar por esse caminho foram essenciais para o desenvolvimento deste projeto. Mais do que um orientador, você foi um mentor, me ajudando a enxergar além do óbvio e a pensar criticamente sobre os desafios do tema. Muito obrigado por sua dedicação e por acreditar no potencial deste trabalho, muito obrigado também pela amizade que construímos, amizade essa fundada através de uma brincadeira entre mim e o Netto na aula de Processo civil – procedimentos especiais.

Gostaria também de agradecer a **todos os colegas e amigos de faculdade** que, ao longo dessa caminhada, foram parte de momentos de aprendizado, de crescimento e de companheirismo. Compartilhamos desafios, dúvidas e vitórias, e isso foi essencial para tornar a jornada mais leve e gratificante. Vocês foram parte importante na construção deste conhecimento.

Por fim, gostaria de expressar minha gratidão a **todos aqueles que, de alguma forma, contribuíram para o meu crescimento durante este período de graduação**. Seja com palavras de apoio, dicas ou simplesmente com sua presença. Cada gesto, por menor que tenha parecido, teve um impacto importante na minha trajetória. Este trabalho é o resultado de um esforço coletivo, e sou profundamente grato por todos que fizeram parte dele.

Muito obrigado a todos.

*"A gratidão transforma o que temos em suficiente, e o esforço nos permite alcançar o que ainda sonhamos." — John C. Maxwell*

## RESUMO

O novo mundo implantado pela inserção do metaverso, que ganhou mais espaço a partir da pandemia da COVID-19, trouxe mudanças nas relações sociais. O metaverso compreende um universo que vai além da realidade fática existente, criando um mundo todo virtual. Além das transformações comportamentais, também trouxe consigo a necessidade de implantação de uma legislação específica, visto que, com novas formas de relações sociais, surgem novas maneiras de realizar as transações de propriedade. Desse modo, buscou-se nesse trabalho, contextualizar esse universo, além de explicar como se dão essas relações no âmbito virtual em paralelo com o mundo físico, como, também, esclarecer as possibilidades de uso da legislação já existente e a falta de união entre elas, para fortalecer a segurança no âmbito do metaverso de forma nacional e internacional. Por fim, devido as dificuldades de adaptação impostas, surgem hipóteses de como seriam aplicados os preceitos legais nas lides virtuais, além de abrir a discussão se, de fato, os bens seriam reconhecidos dentro do direito de propriedade. Para a execução do presente trabalho, foram utilizados artigos científicos, além de estudos conceituais dentro do ambiente jurídico, tendo como resultado possibilidade de uso dos termos tipificados da legislação física para as ocorrências do mundo virtual, além de demonstrar como são vistos os bens virtuais e enquadrados dentro do direito de propriedade.

**Palavras-chaves:** Legislação; Metaverso; Propriedade.

## **ABSTRACT**

*The new world created by the insertion of the metaverse, which gained more space after the COVID-19 pandemic, has led to changes in social relations. Thus, the metaverse comprises a universe that goes beyond, that is, conceived as beyond, the existing factual reality. In addition to behavioral changes, it also brought with it the need to implement specific legislation, since, with new forms of social relations, new ways of carrying out property transactions emerge. Thus, this work sought to contextualize this universe, in addition to explaining how these relations occur in the virtual world in parallel with the physical world, as well as clarifying the possibilities of using existing legislation and the lack of unity between them to strengthen security within the metaverse at a national and international level. Finally, due to the difficulties of adaptation imposed, hypotheses arise as to how the legal precepts would be applied to virtual disputes, in addition to whether the assets would in fact be recognized within the scope of property law. To carry out this work, scientific articles were used, in addition to conceptual studies within the legal environment, resulting in the clear possibility of using the typified terms of physical legislation for occurrences in the virtual world, in addition to demonstrating how virtual goods are viewed and classified within property law.*

**Keywords:** *Legislation; Metaverse; Property.*

## Sumário

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>12</b>
<b>1.1 JUSTIFICATIVA</b> .....	<b>13</b>
<b>1.2 OBJETIVOS</b> .....	<b>14</b>
<b>1.2.1 Geral</b> .....	<b>14</b>
<b>1.2.2 Específicos</b> .....	<b>14</b>
<b>1.3 HIPÓTESE</b> .....	<b>15</b>
<b>1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b> .....	<b>15</b>
<b>2. REVISÃO DE LITERATURA</b> .....	<b>17</b>
<b>2.1. METAVERSO E A CONTEMPORANEIDADE</b> .....	<b>17</b>
<b>2.1.1 A INTERNET E O SURGIMENTO DO METAVERSO</b> .....	<b>18</b>
<b>2.1.2 Bens e direitos e metaverso</b> .....	<b>20</b>
<b>2.3. A PROPRIEDADE VIRTUAL COMO UM BEM JURÍDICO REAL</b> .....	<b>21</b>
<b>2.3.1 DOS DIREITOS AUTORAIS</b> .....	<b>23</b>
<b>2.3.2 A PROPRIEDADE NO METAVERSO E OS BENS IMATERIAIS</b> .....	<b>25</b>
<b>2.3.3 A VIRTUALIZAÇÃO DO DIREITO DE PROPRIEDADE E AS GRANDES MARCAS</b> .....	<b>26</b>
<b>2.3.4 Direito de Propriedade e o Mundo Virtual</b> .....	<b>28</b>
<b>2.3.5 A PROPRIEDADE E O SEU FUNCIONAMENTO NO METAVERSO</b> .....	<b>29</b>
<b>2.4. LEGISLAÇÃO E O METAVERSO</b> .....	<b>31</b>
<b>2.4.1 LEGISLAÇÃO BRASILEIRA E O METAVERSO</b> .....	<b>31</b>
<b>2.4.2 A LEGISLAÇÃO BRASILEIRA E O DIREITO DIGITAL</b> .....	<b>33</b>
<b>2.4.2 O RETARDO DA ATUALIZAÇÃO LEGAL BRASILEIRA</b> .....	<b>34</b>
<b>2.4.3 A INEFICÁCIA DA LGPD E O MARCO CIVIL DA INTERNET</b> .....	<b>37</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>40</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>42</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Desde o início das interações humanas surgiu a necessidade de regular as relações interpessoais. Com o avanço tecnológico e as transformações impulsionadas pela Revolução Industrial, o ordenamento jurídico precisou se adaptar para acompanhar as novas realidades sociais. O metaverso, uma extensão da realidade física para o ambiente virtual, representa um novo estágio dessas mudanças, onde as interações sociais e comerciais ocorrem em um espaço digital. Entendido como parte do ciberespaço, o metaverso traz desafios para o direito, especialmente no que tange à propriedade, pois as legislações vigentes muitas vezes não acompanham a velocidade das inovações tecnológicas, exigindo constantes adaptações para garantir sua eficácia.

O jeito de se comunicar, trabalhar e aprender foi reconfigurado por inovações que, há apenas algumas décadas, pareciam impossíveis. Nesse cenário, o conceito de metaverso emergiu como uma das inovações mais intrigantes e desafiadoras da contemporaneidade. pode ser descrito como um ambiente virtual imersivo, onde interações sociais, econômicas e culturais se desdobram de maneira dinâmica e envolvente.

O metaverso não se limita a jogos ou redes sociais, ele se estende a uma gama vasta de experiências que incluem desde reuniões de trabalho até eventos sociais, permitindo que indivíduos de diferentes partes do mundo se conectem e interajam em um espaço compartilhado. Essa nova realidade digital possibilita que pessoas de diferentes culturas e locais se encontrem, colaborando em projetos ou simplesmente socializando em ambientes virtuais que simulam a vida real.

À medida que a tecnologia avança, o metaverso se torna cada vez mais acessível, criando novas oportunidades para o desenvolvimento econômico e a interação social. Entretanto, essa evolução traz à tona questões complexas que merecem atenção, especialmente no que se refere a aspectos legais e éticos.

O impacto do metaverso nas relações sociais e no comportamento humano é significativo, pois as interações que ocorrem nesse espaço virtual podem influenciar profundamente as relações interpessoais e a forma como construímos comunidades. Ao mesmo tempo, surge a necessidade urgente de compreender como as normas jurídicas existentes e se aplicam a essas novas realidades digitais, especialmente no que diz respeito à proteção de direitos individuais e coletivos.

O crescimento do metaverso tem implicações para o conceito tradicional de propriedade. Historicamente, a propriedade é entendida como um direito sobre bens materiais, objetos físicos que podemos tocar e utilizar em nossa vida cotidiana. No entanto, com a introdução de ativos digitais e bens virtuais, essa definição se torna cada vez mais complexa. Os Tokens Não Fungíveis (NFTs, sigla em inglês), por exemplo, representam uma nova categoria de ativos digitais que podem simbolizar um vasto conjunto de itens, desde obras de arte até imóveis virtuais em plataformas de jogos ou outras áreas do metaverso.

Além disso, o surgimento dos NFTs e outros bens digitais levanta questões sobre direitos autorais e a proteção da propriedade intelectual. No passado, a propriedade intelectual era regida por leis bem definidas que protegem criadores e artistas. Porém, no metaverso, onde as obras podem ser replicadas e compartilhadas, a proteção dos direitos autorais enfrenta novos desafios.

Assim, ao considerarmos a evolução do conceito de propriedade, torna-se evidente que a forma como é regulamentada esses novos ativos virtuais precisa ser revista e modernizada. À medida que o metaverso continua a se expandir e evoluir, a legislação também deve acompanhar essa dinâmica, assegurando que tanto os consumidores quanto os criadores possam operar nesse novo ambiente digital com segurança e confiança. Esse trabalho visa explorar essas questões, contribuindo para uma discussão mais ampla sobre o metaverso, a propriedade virtual e as necessidades legislativas que emergem desse novo cenário.

## 1.1 JUSTIFICATIVA

O estudo do metaverso e suas implicações jurídicas é crucial para a nossa compreensão das mudanças sociais e econômicas que estão em curso. Com o crescimento do metaverso, torna-se cada vez mais relevante discutir como os direitos de propriedade são garantidos e protegidos nesse novo ambiente. Ignorar essas

questões pode resultar em um espaço digital onde os direitos dos indivíduos não são respeitados, criando um terreno fértil para fraudes e abusos. Assim, a necessidade de um marco regulatório claro e eficaz se torna evidente.

Embora tenha havido avanços, como a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) e o Marco Civil da Internet, essas normas frequentemente não são suficientes para lidar com as complexidades e peculiaridades do metaverso, pois, enquanto a LGPD oferece diretrizes sobre o tratamento de dados pessoais, não aborda diretamente as questões de propriedade relacionadas a ativos digitais. A falta de um quadro jurídico claro pode levar a incertezas que afetam tanto consumidores quanto empresas, dificultando a confiança e a segurança no ambiente digital.

## 1.2 OBJETIVOS

### 1.2.1 Geral

Assim para atingir o objetivo geral proposto, este estudo busca examinar a evolução da internet e o surgimento do metaverso e entender como a internet evoluiu para criar o metaverso, destacando suas características e as novas formas de interação social que surgem nesse ambiente virtual.

Analisar o conceito de propriedade no espaço digital e investigar como o direito de propriedade se adapta às novas realidades trazidas pelo metaverso, especialmente em relação aos bens que existem apenas no mundo digital.

Estudar as NFTs e seus impactos nos direitos autorais e explorar como os tokens não fungíveis funcionam e como eles desafiam as normas de proteção da propriedade intelectual, analisando casos práticos e sua jurisprudência.

Apurar como grandes marcas estão lidando com a propriedade no metaverso e analisar as estratégias adotadas por empresas para proteger suas marcas e produtos nesse novo ambiente, considerando os riscos de violação de direitos.

Avaliar a legislação brasileira e suas lacunas e identificar as dificuldades da legislação atual em regular o ambiente digital, especialmente em relação à proteção de dados e à propriedade no metaverso, propondo melhorias.

### 1.2.2 Específicos

No presente trabalho, busca-se explicar os conceitos que esse tema engloba, preponderantemente no âmbito do direito de propriedade e suas definições. Ainda, os títulos são desenvolvidos começando pelo conceito mais amplo, e o objetivo é investigar a relação entre o metaverso, a propriedade virtual e as legislações que o cercam, buscando compreender como a propriedade é definida e protegida nesse novo contexto, assim como, quais ajustes legais são necessários para assegurar que os direitos de todos os usuários sejam respeitados e garantidos.

### 1.3 HIPÓTESE

Assim, surgem hipóteses de como o Direito de propriedade se aplica ao contexto virtual diante da carência de um ordenamento jurídico específico? Como esse direito se aplica ao contexto virtual diante da carência de ordenamento próprio? Como funcionam os NFTS e qual a sua importância para os bens digitais? A falta de clareza nas normas pode gerar incertezas que prejudicam tanto os consumidores quanto as empresas. Portanto, é fundamental que haja uma revisão e atualização das leis para garantir um ambiente digital mais seguro e justo.

### 1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia empregada nesta pesquisa terá como base uma abordagem qualitativa, visando uma análise da literatura disponível sobre o metaverso, a propriedade digital e as normas jurídicas que cercam essas temáticas. Inicialmente, será realizada uma revisão bibliográfica, utilizando fontes de renome, tais como livros, artigos acadêmicos, teses e dissertações, com o propósito de embasar a análise teórica das questões envolvidas.

A revisão da literatura permitirá contextualizar o fenômeno do metaverso no cenário jurídico atual, identificando os principais desafios que essa nova realidade impõe ao conceito tradicional de propriedade e suas ramificações legais.

A seleção de exemplos práticos permitirá compreender como o direito tem sido aplicado a situações concretas envolvendo a posse e comercialização de ativos digitais, tais como os tokens não fungíveis (NFTs) e outros bens imateriais. Esse enfoque contribuirá para uma compreensão mais profunda das dinâmicas jurídicas no contexto virtual e como elas se relacionam com a legislação existente.

A análise de decisões judiciais também se apresentará como uma ferramenta metodológica central, uma vez que a observação de como o poder judiciário vem interpretando e aplicando o direito a situações relacionadas ao metaverso permitirá identificar possíveis lacunas e inconsistências na legislação. trará à tona as tendências e os desafios que o judiciário enfrenta ao lidar com questões inéditas no âmbito digital.

## 2. REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 METAVERSO E A CONTEMPORANEIDADE

A fim de estudar as transformações tecnológicas ocorridas em nosso mundo, retoma-se, primordialmente, ao momento da revolução industrial, a qual foi responsável por revolucionar a vida como um todo, alterando as formas de comunicação e interação entre as pessoas devido a tecnologia que se iniciou na época. Apesar de parecer insignificante, foi o início da modernidade tecnológica (Junior, 2023).

No modo de vida contemporâneo a tecnologia impulsiona o mundo, já se enquadrando como fundamental nas vidas modernas. Por conseguinte, o avanço rápido da evolução tecnológica propiciou melhor qualidade de vida e facilidades pelo mundo todo. Nesse contexto, faz-se necessário ressaltar que a pandemia da COVID19 foi uma grande impulsionadora de uma nova realidade que estava para acontecer, ou seja, fez com que o processo de inserção digital fosse acelerado devido as necessidades mundiais.

Diante disso, o caminhar desse universo tecnológico durante esses anos, fez com que o metaverso se tornasse parte do dia a dia das pessoas. Nesse viés, consta ressaltar que a empresa Facebook, prevendo essa transformação social, alterou seu nome para “Meta” (Junior, 2023).

Isto é, com o passar do tempo, verificou-se que as pessoas passaram a compartilhar as situações de sua vida e interagirem dentro de plataformas virtuais, não só como forma de terem acesso a conhecidos ou familiares, mas também como uma maneira de transmitir informações, acontecimentos de outros lugares do mundo e até mesmo relações de compra e venda, sendo o início do funcionamento do sistema conhecido como metaverso.

Dessa forma, cabe compreender o que significa o termo metaverso em si e o que ele representa. A palavra “meta”, tem origem grega, e significa “além de”, como algo que transcende, e “verso”, vem da ideia de universo, para representar um ambiente que vai além do mundo físico. Apresenta-se o metaverso como sendo um ambiente virtual, onde são reproduzidas as formas como as pessoas interagem no mundo físico, através da tecnologia e do fluxo de dados, os quais permitem a criação de ambientações digitais semelhantes a realidade (Rodrigues, 2023).

Logo, o metaverso se refere a um espaço virtual, acessado pela internet, onde as pessoas interagem entre si e com objetos digitais, no intuito de imitar a realidade física, promovendo de forma intensa e realista as interações sociais, sendo elas econômicas, culturais, trabalhistas, estudantis, dentre outras.

Entretanto, cabe ressaltar que os usuários nesse sistema não são vistos como pessoas, mas sim como “avatars”, além disso, eles não se desconectam nesse universo, isto é, assim como no mundo real as coisas não param enquanto as pessoas dormem, o metaverso também continua sem interrupções, não funcionando como um simples jogo, mas como a realidade de fato (Rodrigues, 2023).

Apesar de o metaverso ser visto como algo novo, ele representa uma série de plataformas digitais, as quais buscam a imersão de seus usuários. Logo, verifica-se a existência de metaversos destinados a jogos, outros a espaços sociais, educacionais e até mesmo a criação de conteúdo.

Compreende-se como uma realidade virtual paralela, através da qual é possível realizar atos cotidianos, até mesmo se relacionar e consumir, sem precisar sair de casa, podendo ser definido como uma convergência entre o mundo físico e o digital, abrangendo relações sociais como um todo, sendo o transporte do mundo material ao imaterial, afetando, por fim, a realidade em si (Rodrigues, 2023).

### **2.1.1 A Internet e o Surgimento do Metaverso**

Diante de uma análise do surgimento da internet e conseqüentemente do nascimento do metaverso, a internet é o resultado de décadas de pesquisa e desenvolvimento. Seus antecedentes remontam à Guerra Fria, quando os Estados Unidos investiram em redes descentralizadas para proteger as comunicações de ataques nucleares. Isso levou à criação da ARPANET, em 1969, uma rede que conectava universidades e centros de pesquisa para facilitar a comunicação de dados científicos (Leiner *et al.* 1997).

A ARPANET evoluiu com a criação dos protocolos de Controle de Transmissão (TCP) e responsável pela transmissão de dados, com o Protocolo de Internet (IP), nos anos 1970 e 1980, que estabeleceram as bases técnicas para a comunicação de dados na internet, e começou a se tornar popular, ultrapassando os círculos acadêmicos e militares, com o lançamento da *World Wide Web*, em 1989. Essa invenção de Tim Berners-Lee permitiu o desenvolvimento de páginas de *web*

acessíveis por navegadores, simplificando o acesso à informação e possibilitando o crescimento explosivo da internet durante os anos 1990 (Leiner *et al.* 1997).

Com a busca por uma internet cada vez mais rápida, interativa e imersiva, surgiu o metaverso. Neal Stephenson, em seu romance “Snow Crash” (1992), descreveu um futuro em que as pessoas acessavam uma realidade virtual compartilhada através da internet, representadas por avatares digitais (Stephenson, 1992). Essa visão influenciou profundamente a cultura tecnológica e inspirou a criação de plataformas que buscavam concretizar essa ideia.

Nos anos 2000, plataformas como *Second Life* tentaram criar mundos virtuais onde os usuários pudessem interagir de forma semelhante ao que Stephenson imaginou. *Second Life* e outros ambientes virtuais permitiam aos usuários criarem avatares e participarem de uma economia virtual, mas esses primeiros metaversos enfrentaram limitações técnicas e de adoção que restringiram seu impacto (Stephenson, 1992).

Devido ao aprimoramento tecnológico, adveio o renascimento do metaverso, com os avanços da realidade virtual (VR), realidade aumentada (AR), inteligência artificial (IA) e computação em nuvem, a visão de um metaverso imersivo se tornou mais viável. Empresas como Facebook (agora Meta) e outras gigantes da tecnologia começaram a investir calorosamente no desenvolvimento de tecnologias que permitam a criação de metaversos acessíveis e integrados (Zuckerberg, 2021).

O avanço do metaverso está ancorado nas inúmeras inovações tecnológicas, como a realidade virtual e aumentada, as quais vêm introduzidas em dispositivos, como Óculos Ritt e HoloLens, que proporcionam experiências imersivas, onde os usuários podem interagir com ambientes digitais de maneira natural, integram-se com a computação em nuvem, pois a capacidade de processar e armazenar dados em servidores remotos permite que experiências complexas do metaverso sejam acessíveis a partir de dispositivos comuns.

Em uma análise referente as perspectivas históricas do metaverso, fica evidente a grande evolução da internet, uma transição de uma web bidimensional para um ambiente tridimensional interconectado (Ball, 2022).

Assim como a internet transformou o comércio, a comunicação e o entretenimento, o metaverso tem o potencial de alterar a maneira como as pessoas vivem e interagem. A transição para o metaverso pode ser vista como uma continuidade das revoluções tecnológicas passadas, como a Revolução Industrial ou

a Revolução da Informação, que transformaram profundamente as estruturas sociais e econômicas. No metaverso, o espaço físico e as limitações geográficas podem se tornar irrelevantes, levando a novas formas de organização social e econômica (Ball, 2022).

### **2.1.2 Bens e direitos e metaverso**

Não apenas no mundo físico, mas também no virtual, os usuários podem manter relações de compra e venda de bens digitais, como as propriedades imobiliárias virtuais (Barreto, 2023).

Ainda segundo o mesmo autor, verifica-se que atualmente as relações comerciais virtuais estão cada vez mais recorrentes, com muitas empresas dando ênfase para sua comercialização online, devido a facilidade de realizá-las, até mesmo supermercados aderiram a ideia, disponibilizando seus produtos para compra em aplicativos próprios ou pelo conhecido *iFood*.

Nota-se a existência de um significativo mercado digital, onde as comercializações ocorrem diariamente, sendo elas entre os próprios usuários ou entre eles e a plataforma. Entretanto, apesar da notável comercialização de bens patrimoniais nessa nova realidade, a mesma carece de subsídio nessas relações frente ao poder efetivo exercido sobre o bem adquirido, ou melhor, sendo os atos comerciais realizados dentro da plataforma, como assegurar-se-á o exercício pleno da propriedade do bem ou irá possuir apenas domínio ou a posse sobre ele.

Portanto, importa diferenciar os tipos de conceitos trazidos pelo Código Civil Brasileiro (CC), em seu artigo 1.228, no tocante as formas de obter uma propriedade. A princípio, define-se como sendo proprietário aquele que “tem a faculdade de usar, gozar e dispor da coisa, e o direito de reavê-la do poder de quem quer que injustamente a possua” (Brasil, 2002). Em outras palavras, pressupõe que a propriedade é algo que se encontra à conveniência de um indivíduo, podendo ele obter proveitos dela, econômicos ou não, assim como transferir o seu domínio para terceiro ou reivindicá-lo de quem o tenha injustamente.

De acordo com Carlos Roberto Gonçalves “a propriedade é um direito que se caracteriza pela possibilidade de usar, gozar e dispor de um bem, sendo também submetida a limitações que visam atender ao interesse social e coletivo”

No que tange ao domínio, entende-se como uma submissão do bem a uma pessoa, a qual poderá usar, gozar, dispor e reavê-la. Logo, caracteriza-se como sendo o conteúdo interno da propriedade, ou seja, se complementam de forma autônoma, dessa forma, é possível ser o titular formal da coisa, o proprietário, sem ter o domínio (Maia, 2023).

Por fim, é necessário trazer o conceito de detenção da coisa, que é quando o detentor não tem um direito próprio sobre a coisa, atua como servidor, exercendo a posse do bem em favor daquele que tem a propriedade, requisitando a permissão desse para tanto. Sob esse viés, a detenção depende da vontade do proprietário, pois ela pode se exaurir, a qualquer tempo, por determinação do primeiro (Maia, 2023).

Feita a diferenciação acima entre os institutos relacionados aos bens, deve-se estudar quais deles dá a real posição de um usuário do metaverso frente ao que acabou de “comprar” ou lhe “foi concedido”. Aplicando-se os conceitos do mundo físico analogicamente ao universo digital, garantindo aos usuários respaldo legal em caso de conflitos, pois não há uma legislação própria.

Tendo como exemplo dessa narrativa, a marca Coca-Cola, a logo em si, só se enquadra como pertencente a empresa, devido a ostensividade da exploração do termo por sua titular (Maia, 2023). Seguindo este raciocínio, considera-se como sendo a exteriorização dos atos de propriedade, revelando o exercício de poderes quanto aos bens, não se limitando aos corpóreos.

Por este exemplo, pode-se estender o conceito de propriedade também aos bens virtuais ou imateriais, pelo uso, gozo e disposição da coisa e o direito de reaver de outrem, devendo se provar o exercício dos poderes advindos da propriedade, caso a posição jurídica do titular seja violada ou questionada.

Embora o Código Civil tenha seu embasamento contrário a posse de bens imateriais, no mundo factual se impõe forçosamente, obrigando-o a reconhecer o direito de propriedade sobre eles, não só no âmbito do metaverso, mas também, como já reconhecido pelo Superior Tribunal de Justiça (STJ), no mundo físico, sendo admitido pelo citado Tribunal, usucapião de linhas telefônicas, súmula nº 193, ou seja, a aquisição da propriedade de um bem imaterial.

### 2.3 A PROPRIEDADE VIRTUAL COMO UM BEM JURÍDICO REAL

Como já abordada, a diferença entre propriedade, posse, detenção e domínio, a fim de verificar a real existência do direito de propriedade sobre os bens comercializados no metaverso, verifica-se que a propriedade digital não é somente uma licença de uso, mas o direito real em si. Sendo assim, correlaciona-se ao Direito das Coisas, do ordenamento jurídico brasileiro, o qual tem por finalidade regulamentar a relação entre o indivíduo e a coisa, corpórea ou não, que estejam suscetíveis de incorporação ao patrimônio humano (Brasil, 2002).

No ramo do Direito das Coisas, existem duas ramificações, sendo o direito obrigacional e o real. O primeiro caracteriza-se por sua transitoriedade, pessoalidade, intersubjetividade e relatividade, ou seja, é a relação entre credor e devedor, sob os quais existe uma relação jurídica perante uma obrigação. Em contrapartida, o direito real é caracterizado pelo seu caráter perpétuo, universal e absoluto, não existindo intermediários entre o titular e a coisa (Barreto, 2023).

Como se pode notar, o metaverso é composto por vários mundos virtuais interligados e cada mundo se conecta com o usuário por uma plataforma, através da qual o usuário pode se envolver em negociações virtuais. Paralelamente ao mundo real, são identificadas relações jurídicas, nesse universo, com o objetivo de apropriação de coisas, assim, há quem defenda que os bens digitais devem ser regidos pelo Direito das Coisas e, mais especificamente, pelo Direito Real.

Em que pese provar a existência real da propriedade, cita-se a garantia dos NFT's (*non-fungible token*), por serem eles certificados de exclusividade para os bens digitais, os quais garantem que quem o tenha, seja o proprietário legítimo. Isto é, adquirindo um NFT, a pessoa passa a ter propriedade do código que contém o registro do objeto, logo, passa a possuir avatares, terrenos digitais e outros itens digitais únicos, possibilitando o uso, gozo e disposição dele, garantindo o real direito de propriedade sobre os bens virtuais como será explicado a frente (Barreto, 2023).

No âmbito jurídico, o conceito de propriedade de um bem móvel é definido como o poder assegurado pelo grupo social para a utilização dos bens da vida física e moral, isto significa que a propriedade sobre um bem só é caracterizada quando ela for reconhecida pelo meio social onde o Direito sobre a coisa está sendo arguido, em outras palavras, é reconhecido quando fica demonstrado que o indivíduo pode usar, gozar, buscar ou reaver a coisa (Barreto, 2023).

Como supra exposto, essas características ficam demonstradas também no mundo virtual, assegurando a autenticidade das transações efetuadas no metaverso,

vez que a negociação é validada e registrada em um sistema irrefutável, assim, consta ressaltar que isso provoca repercussões no mundo real, o que, embora ainda não haja uma legislação específica a respeito do tratamento dos ativos digitais, repercute no âmbito do Direito Civil, reconhecendo que há o direito real de propriedade e ele deve ser aplicado de forma análoga, visto a existência de uma legislativa no âmbito digital, haja vista que tais negócios permanecem válidos e produzindo efeitos, sendo passíveis de postulação no âmbito judiciário (Barreto, 2023).

### **2.3.1 Dos Direitos Autorais**

Adentrando aos bens que podem subsistir nesse novo universo, são encontrados os NFT's – *non-fungible tokens* ou *tokens* não fungíveis, são bens representados por metadados, um ativo virtual, e são esses metadados que indicam onde ele está. Os NFT's podem ser descritos como certificados digitais da propriedade de um bem virtual único, garantido a originalidade. Assim, cada NFT é constituído por metadados que descrevem os ativos correspondentes como forma de provar a autenticidade do bem, não podendo ser substituído por outro, pois cada um tem suas propriedades únicas, sendo que apenas o dono tem acesso a esses metadados, e conseqüentemente ao bem que ele representa (Queirós Reis, 2022).

Esses produtos possuem algumas características, abordadas brevemente. Primeiramente, eles se dão em quantidade limitada, cada NFT é único, tendo um código único e com um número limitado de unidades; possuem o caráter de serem irreproduzíveis, ou seja, um NFT é único, mas, além disso, ele existe dentro de um sistema próprio, não podendo ter a mesma representação em outro sistema semelhante; são indivisíveis, representam produtos inteiros e não subdivididos.

Ainda, são indestrutíveis, logo, quando armazenados em uma plataforma própria que os mantém, não podem ser replicados, removidos ou destruídos; por fim, possuem a garantia de verificabilidade, a tecnologia da plataforma que os resguarda, garante essa verificabilidade, registrando a transação de cada NFT, permitindo que o criador o identifique. Ademais, os NFT's possuem algumas potencialidades que os tornam atrativos no mundo digital, além de seus importantes caracteres, por exemplo, impulsionam a indústria de jogos, pois os criadores podem comercializá-los e ganharem comissão em cima de uma revenda, em contrapartida, os jogadores garantem um item com exclusividade (Barreto, 2023).

Correlacionando essas potencialidades ao mundo real e suas necessidades, elas impulsionam eventos digitais, ou seja, garantem segurança na compra de bilhetes físicos feita pela internet, pois cada bilhete tem um código único, evitando fraude. Além do mais, servem como uma proteção a colecionáveis digitais, em outras palavras, obras de artistas tradicionais, os quais desejam alavancar seu reconhecimento e monetização sem perder sua autoria. Outro ponto importante, inspiram o metaverso, dado que são o centro da economia nesse novo contexto.

Em resumo, *token* não fungível, não é passível de modificação, possui como objetivo comprovar a autenticidade, além de agregar valor, uma vez que possui um alto custo por ser um produto escasso. Faz-se precípuo ressaltar que ele vem ganhando espaço no mercado, tendo a adesão diversos artistas, esportistas e celebridades, desse modo, importa-se discorrer acerca do direito autoral e a propriedade dos bens no universo digital, isso para garantir a sua autenticidade (Barreto, 2023).

Entende-se como direito do autor, o âmbito do direito privado que regulamenta as relações, no campo jurídico e patrimonial, que envolvam obras de inteligência e sua utilização econômica, o qual surgiu para oferecer ao autor a segurança de que sua criação não fique sem proteção.

Atualmente, são reconhecidas diversas afrontas aos Direitos Autorais no âmbito da arte, devido ao uso massificado da internet, o que acaba se tornando uma dificuldade para o direito em acompanhar e resguardar essas propriedades diante das inovações geradas pela tecnologia (Velo, 2022).

Frente a esse novo cenário, as obras intelectuais que se encontram na internet, precisam de seguridade, ressaltando que o Direito Autoral não protege apenas a reprodução da obra, mas sim o direito de usá-la de forma exclusiva. Por mais que, no mundo contemporâneo, a internet acabe sendo uma ferramenta indispensável para as pessoas, nem tudo que se encontra nela é de domínio público, dependendo de autorização prévia de seu autor para serem manejadas, e, caso haja desobediência desses direitos, a legislação brasileira já conta com amparo legal, no mundo real, para punir quem quer que o faça, considerando crime de violação aquele que violar direitos do autor e os que lhe são conexos.

O mesmo ator da conta que, há uma diferença entre as criações do intelecto, as submetidas ao direito autoral, sendo as obras de cunho estético, e as submetidas ao direito de propriedade industrial, as obras de cunho utilitário. Postula-se, também,

que existe uma distinção entre ideia e expressão, logo, apenas resguardam direito as ideias expressadas, que foram postas no mundo fático, uma vez que a originalidade é o ponto basilar para uma obra ser protegida, possuindo componentes individuais e difíceis de serem confundidos.

O Brasil, adota o sistema *Droit d'auteur*, da França, onde a premissa central, isto é, a garantia da propriedade exclusiva ao autor de sua obra, pauta-se na figura do autor em si (Veloso, 2022). Pois, a propriedade imaterial é composta de direitos materiais, os quais decaem e passam ao domínio público com o tempo, já os direitos morais são perpétuos. Afinal, a Lei de Direitos Autorais conceitua as obras passíveis de proteção como “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).

### **2.3.2 A Propriedade no Metaverso e os Bens Imateriais**

Nesse interim, busca-se uma abordagem referente aos bens no metaverso. A princípio, compreende-se como bem todas as coisas postas em relação de destinação atributiva, ou seja, que possuem uma finalidade favorável para as pessoas. Assim, pode-se entender como bem tudo aquilo que atende aos interesses humanos e encontra-se sob posse de um sujeito, mesmo a coisa sendo desprovida de matéria, por exemplo, uma obra artística virtual (Barreto, 2023).

Por conseguinte, cabe caracterizar também os bens digitais, sendo eles bens imateriais, sendo representados por instruções codificadas e organizadas virtualmente por meio da linguagem informática. Além disso, são armazenados em formato digital, cuja reprodução depende de dispositivos informáticos. Destarte, são bens incorpóreos, sob os quais os indivíduos têm direito, possuindo também um valor econômico ou sentimental (Barreto, 2023).

No que tange ao valor econômico, por serem bens imateriais, porém dotados de utilidade, podem ter o valor monetário, portanto, relacionando-os com o mundo real, eles podem ser alocados como bens de natureza patrimonial, existencial ou híbrida. Em primeiro lugar, os bens de natureza patrimonial possuem um valor econômico, como as milhas, por exemplo. Resumindo, são bens dotados de rentabilidade que podem ter seu valor avaliado monetariamente, estando, assim, favoráveis à comercialização (Barreto, 2023).

Por sua vez, os bens de natureza existencial possuem caráter personalíssimo, estando ligados ao valor sentimental, sem considerações patrimoniais ou de comércio, como as fotos nas redes sociais. No entanto, há a possibilidade de bens extrapatrimoniais adquirirem valor econômico no mundo digital ou quando ocorre a patrimonialização da identidade virtual, sendo vistos como bens híbridos, tendo como exemplo a inserção de dados pessoais na internet com intuítos financeiros, como os influencers (Barreto, 2023).

Apesar disso, independentemente de sua natureza, os bens digitais num todo, possuem condições de apropriação por outra pessoa, conforme já discorrido no presente trabalho. Dessa forma, os usuários do metaverso podem negociar bens digitais e construir patrimônios virtuais, porém, diferente do mundo físico, essa negociação não se pauta em contratos de compra e venda, logo, não existe registro da transferência de titularidade no mundo físico, o que retoma, novamente, a carência legislativa da proteção desses “bens” (Barreto, 2023).

Observa-se então, que os bens digitais são aqueles que tem origem informática, e por conteúdo digital, entende-se como dados produzidos e fornecidos em formato digital, assegurando aos proprietários uma específica utilidade, estando inseridos no metaverso. Diante dessa nova realidade, verifica-se que o sentido de “coisa” não se designa somente ao bem corpóreo, mas sim ao objeto sobre o qual se exercem poderes de uso, gozo e disposição, independentemente da sua constituição física.

### **2.3.3 A Virtualização do Direito de Propriedade e as Grandes Marcas**

No contexto da moda, o jeito com que cada pessoa se veste demonstra sua identidade, dado que a moda expressa cultura, a qual também sofre modificações com o passar do tempo perante a forma com que a sociedade se porta, podendo ser vista como um comportamento social. Sendo assim, verifica-se tamanha importância desse universo para com o meio social, tendo reflexos no âmbito econômico, consumista e de produção, assim entendida como uma indústria (Russo, 2022).

Uma grande ocorrência desse universo, se pauta no fato de muitas pessoas adquirirem produtos pelo seu significado, valendo mais do que o bem em si, ou seja, como se a posse dele mudasse a forma com que se é visto pela sociedade. Logo,

esse efeito consumidor, preponderante entre os bens de luxo, se torna um desejo e, ao adquiri-los, essa experiência se molda em uma sensação de felicidade. Porém, esses requisitados bens não são de fácil acesso a todos, fazendo com que essa indústria da moda sofra com falsificações.

Por conseguinte, entende-se por pirataria ou falsificação, o ato de imitar ou reproduzir, indevidamente, algum produto, o que vem a causar prejuízos ao titular da marca. No entanto, há uma certa diferença entre ambos os termos, o primeiro consiste em imitar ou reproduzir um produto, mas sem a capacidade de enganar o comprador, possuindo uma qualidade inferior. Já o segundo, induz o consumidor ao erro, sendo visto como uma forma de concorrência desleal (Russo, 2022).

Assim, esse tipo de ocorrência entra no âmbito do direito, a título de amparar os direitos marcários, no viés da propriedade intelectual, correlacionando-se ao tema. Essa, é definida como a proteção das obras intelectuais, a qual se subdivide em direito autoral, propriedade industrial e proteção ao original. Essa inserção do direito no mundo da moda, produz uma forte mudança na forma de consumir da sociedade como um todo, sendo os produtos de luxo os propulsores dessas inovações (Russo, 2022).

Fato esse que, durante a pandemia do Corona vírus, ocorreu a digitalização do mundo da moda, atingindo os artigos de luxo, os quais foram levados a seguir essa tendência cultural de consumo através de meios eletrônicos. Dessa forma, a grande e principal tendência que se desenvolveu nesse meio, foi o metaverso, o qual não possui o intuito de substituir a realidade, mas de aprimorá-la (Russo, 2022).

Assim surge uma nova oportunidade para a indústria da moda fornecer seus produtos de luxo, agora em realidade virtual, de forma diferenciada, a qual se adaptou e passou a fornecer experiências únicas, atraindo muitos clientes e promovendo ainda mais suas marcas, sendo elas vistas como embaixadoras do metaverso. Ademais, um dos aspectos propostos pelas marcas, no metaverso, é a raridade dos produtos, a qual é alcançada pelo uso dos NFT's, pois eles são únicos e não aceitam reprodução, impedindo assim a pirataria e a falsificação. Conforme supramencionado, as pessoas têm o desejo de possuírem raridades, por esse motivo, as coleções oferecidas pelas marcas nesse contexto são vendidas com rapidez.

Além do mais, somado ao fato de os produtos serem exclusivos, através dos NFT's, eles também garantem segurança ao titular da criação intelectual e ao comprador, ficando as marcas livres de falsificação. Apesar dos bens citados apresentarem características diferenciadoras, por serem imateriais, através dessa

tecnologia, os bens permanecem diferentes de qualquer outra criação, excluindo rivais, impedindo que qualquer outra pessoa o use, reforçando o fato de que, por serem *tokens* não fungíveis, somente seu criador ou proprietário podem acessá-lo e se beneficiar do seu uso, ficando a proteção da marca inabalada.

### **2.3.4 Direito de Propriedade e o Mundo Virtual**

Com a maior inserção do metaverso ao contexto social, muitas marcas passaram a fazer uso do mesmo, a fim de ingressarem em uma realidade atualizada, onde encontra-se um número crescente de consumidores que estão aptos a adquirir bens nesse universo, dando margem a abertura de um mercado altamente rentável, porém em um universo sem uma jurisdição específica.

Em decorrência disso, estudos são realizados sobre a possibilidade das leis vigentes no universo real serem utilizadas nesse novo contexto e se abrangem todos os campos necessários.

Sendo assim, segundo o Código Civil Brasileiro, em seu artigo 1.228, vem a ser proprietário aquele que “tem a faculdade de usar, gozar e dispor da coisa, e o direito de reavê-la do poder de quem quer que injustamente a possua ou detenha”. Dessa forma, como já discorrido no presente trabalho, o bem passa a ser propriedade quando se encontra na conveniência do indivíduo, onde pode-se obter proveitos dele, como transferi-lo a outro ou reivindicá-lo de quem o tenha de forma injusta.

Resumindo, como a soma de ambos os conceitos e como forma de regê-los, o direito de propriedade age coagindo os indivíduos a cumprirem as expectativas legais e sociais. Logo, o que diferencia o direito de propriedade das outras formas de ter um bem, é o direito de reavê-la. Revertendo para o metaverso, os usuários podem comercializar bens digitais, usufruindo e tendo os direitos sobre eles, entretanto, no tocante ao direito de reaver, faltam formalidades jurídicas obrigatórias no universo digital que dificultam sua aplicação e, conseqüentemente, a aplicação do direito de propriedade no ciberespaço.

O direito de reaver é aplicado quando o objeto, o qual se questiona a propriedade, está amparado pelo ordenamento jurídico, visto que só é possível reivindicar tal propriedade se o ato em que houve a transferência de titularidade for reconhecido como fato jurídico. Esse, é entendido como tudo aquilo que produz conseqüências jurídicas, ou seja, um fato que pode constituir, modificar ou extinguir

direitos (Barreto, 2023). Ademais, para se configurar como jurídico, é necessário que subsista um arcabouço legal que o contenha, o que passa a ser contraditório diante dos bens virtuais pela sua deficiência legislativa, porém é resguardado pelo uso análogo do ordenamento físico, adquirindo seu caráter de pertença.

Por conseguinte, trata-se de uma forma de autointegração da norma. Além do mais, existem outras maneiras de resguardar o direito sobre a coisa, como os contratos digitais, ou seja, os termos de serviço da plataforma, somados a modalidade de negociação, preservando o direito do usuário, junto ao enquadramento dos mesmos como bens de natureza patrimonial, evidenciando a validade dos negócios jurídicos por eles serem vistos como objetos. Afinal, o direito de propriedade também é previsto pela Constituição Federal de 1988 – CF/88, no Brasil, além do Código Civil, em seu artigo 5º, “*caput*” e incisos XXII e XXIII (Brasil, 1988).

### **2.3.5 A Propriedade e o seu Funcionamento no Metaverso**

Diante de todo o arcabouço informacional exposto, cabe ainda discorrer sobre a forma com que esses conceitos funcionam dentro do mundo virtual, ou seja, as negociações de bens digitais no âmbito do metaverso.

Essas, ocorrem por intermédio da tecnologia *blockchain*, que consiste em uma estrutura distribuída e descentralizada, objetivando o registro imutável de transações online, mantida pela interação entre o real e a rede, que afasta a necessidade de intermediação de terceiros para realizar a transação, permitindo a todos o registro das mesmas pela troca de informações sincronizadas, onde os dados são armazenados em blocos, assegurando o registro único e a validação coletiva (Barreto, 2023).

A partir dessa tecnologia, todo tipo de ativo digital pode ser representado por *tokens*, ou seja, os NFT's, em outras palavras, *tokens* não fungíveis, concebidos como unidades indivisíveis e singulares que asseguram a autenticidade da transação, impossibilitando a pluralidade de domínio e a alteração do registro de compra e venda (Barreto, 2023).

Continuando o pensamento do autor, possibilita-se a negociação de bens digitais no ciberespaço, junto ao reconhecimento de unicidade dos mesmos, logo, adquirindo algum item digital, o usuário passa a ter propriedade, podendo usufruir, alienar ou reaver, somados aos contratos digitais que permitem a negociação dos

termos, porém não há legislação no país que torne tais prática obrigatórias, ou seja, não há um modo de transação ou registro obrigatório.

Ademais, diante da inexistência de intermediário, o NFT não se encontra sobre a propriedade da plataforma digital, mesmo o ativo estando e sendo criado nela, não afastando a propriedade sobre o bem. Assim sendo, o metaverso representa apenas o espaço em que ocorre a negociação, não possuindo a plataforma direito subjetivos sobre o ativo, o que caracterizaria somente posse do bem, uma vez que seriam os bens ali inseridos ficando apenas sob sua guarda (Barreto, 2023).

Outrossim, ao adentrar em uma plataforma, os usuários devem realizar o aceite dos termos de uso, os quais servem como uma fiscalização do ambiente virtual, dado que ao concordarem com os termos, concordam em não infringir as regras estabelecidas pelo servidor, para não serem expulsos do ambiente digital. Também, possui como característica o fato de, por ser um bem virtual, somente podem ser usufruídos na devida plataforma onde foi comprado e sua aquisição se dá por moedas digitais, as quais são adquiridas pelo câmbio do dinheiro físico (Rodrigues, 2023). Assim, os ativos podem estar submetidos as leis de valores mobiliários, devido ao modo como foram vendidos, tornando-se um contrato de investimento.

Portanto, no momento em que há a aplicação das leis de valores mobiliários, desencadeia-se um conjunto de regulamentos de vendas e outras atividades, transportados do meio real para meio virtual, logo, serão usadas criptomoedas e *tokens* sujeitos a esses regimes regulatórios. Além disso, essas negociações relacionadas as moedas no ciberespaço abrem margem para tais regimes regulatórios, somados a sujeição dessas a impostos, como imposto de renda ou de transferência de titularidade. No Brasil, por mais que tais declarações ainda não estejam regulamentadas por lei, a Receita Federal já obriga que o contribuinte declare as criptomoedas no Imposto de Renda (Menezes, 2022).

Outro ponto importante na imersão da sociedade no metaverso, diz respeito aos limites legais de conduta e quem irá policiá-los, nesse viés, tentando evitar problemas, existem os termos de serviços que regem a conduta do usuário contratualmente, permitindo banimento da plataforma e confisco de ativos para solucionar violações.

Além das obrigações contratuais com alternativa resolutiva, existem dois conceitos que regem o universo digital, os quais são aplicados no Brasil pela Lei Geral de Proteção de Dados. O primeiro, metaverso via *privacy by design*, prevê que

qualquer ação de uma empresa, que envolva processamento de dados pessoais, deve ser realizada mantendo a privacidade e a proteção dos mesmos em cada passo, objetivando diminuir o risco de vazamento de dados. Nesse, as ações são pensadas para que o próprio usuário tenha o controle de alterar essas configurações, optando por fornecer ou não seus dados para utilizar o serviço, além do mais, com preferência, essas transações, onde dados pessoais estão envolvidos, devem ser feitas com dados não identificáveis, não permitindo saber quem é o titular da informação (Menezes, 2022).

O outro existente é o conceito metaverso no *privacy by default*, expondo que assim que um produto for lançado ao público, as configurações que mais garantem a privacidade devem ser padronizadas, sem nenhuma entrada manual do usuário. Junto a isso, todos os dados que os usuários fornecerem permissão para o uso, devem ser guardados na plataforma somente pelo tempo necessário de uso do serviço requisitado, tendo aplicação prática pelo uso dos “cookies”, os quais só podem ser habilitados quando o usuário os ativa permitindo a coleta dos dados, caso contrário, não haverá coleta (Menezes, 2022).

## 2.4 LEGISLAÇÃO E O METAVERSO

Rapidamente, faz-se necessário ainda explicar que é controvertida qual a competência jurídica e a legislação a ser aplicada no metaverso. As leis, como concebidas na atualidade, foram forjadas para ter validade no mundo físico, com fronteiras e espaços bem definidos. Torna-se um verdadeiro quebra-cabeças definir qual a legislação aplicável, visto que a nacionalidade do usuário, o local onde ele se encontra e o país da localização do servidor podem ser levados em consideração para definição de lei e competência jurídica. (Doneda, 2020).

No presente estudo leva-se em conta possibilidade da aplicação da norma brasileira aos atos e fatos ocorridos no metaverso.

### 2.4.1 Legislação Brasileira e o Metaverso

Em uma busca mais aprofundada ao parâmetro da legislação brasileira e o metaverso, é preciso explorar a intersecção entre várias áreas legais e tecnológicas, considerando o impacto do metaverso e a necessidade de uma abordagem regulatória

abrangente, como o arcabouço jurídico brasileiro existente pode ser aplicado a este novo ambiente e as lacunas que ainda precisam de regulamentação.

O alicerce do ordenamento jurídico brasileiro é a Constituição Federal de 1988 que estabelece direitos fundamentais que devem ser observados também no contexto do metaverso. Entre esses direitos, destacam-se liberdade de Expressão (Art. 5º, IV e IX da CF/88), no metaverso os indivíduos devem ter assegurada a liberdade de expressão, mas essa liberdade deve ser compatibilizada com outros direitos, como a honra e a privacidade, assim a eventual censura ou restrição de conteúdo nas plataformas do metaverso precisa ser analisada sob a ótica constitucional.

A proteção à privacidade e à intimidade dos usuários do metaverso é fundamental e a coleta de dados e a vigilância potencial nesse ambiente virtual devem estar em conformidade com as garantias constitucionais, exigindo que os direitos dos cidadãos sejam resguardados (Doneda, 2020).

Já o direito de Propriedade (Art. 5º, XXII e XXVII) com o crescimento do comércio de ativos digitais, como imóveis virtuais e NFTs, especialmente a propriedade intelectual, ganha nova dimensão no metaverso, pois a constituição ordena a proteção desses direitos, o que implica na necessidade de regulamentação específica para transações e disputas envolvendo bens digitais.

A princípio, pode-se verificar a aplicação do Código Civil Brasileiro em algumas das relações privadas ocorridas no metaverso (Lei nº 10.406/2002), alguns pontos importantes incluem a validade e execução de contratos digitais no metaverso, os contratos digitais devem seguir os princípios gerais dos contratos, como o consentimento das partes, objeto lícito e forma prescrita ou não defesa em lei. A oferta e aceitação realizadas dentro do metaverso podem ter validade jurídica, desde que cumpram os requisitos legais já descritos para o mundo físico.

Assim como o Código de Defesa do Consumidor (CDC) se aplica a qualquer relação de consumo, e por analogia, aquelas realizadas no metaverso. Questões específicas que incluem consumidores, que compram bens ou serviços no metaverso têm direito à proteção contra publicidade enganosa e cláusulas abusivas. Empresas que operam no metaverso devem garantir a clareza e transparência nas informações fornecidas (Art. 6º do CDC). Transações realizadas no metaverso, como a compra de itens virtuais, estão sujeitas às mesmas garantias de produtos e serviços do mundo físico. Isso inclui o direito de arrependimento e a proteção contra defeitos ou vícios do produto, que deve ser adaptada ao contexto digital (Art. 49 do CDC).

A proteção da propriedade intelectual no metaverso é um dos maiores desafios, considerando a facilidade de reprodução e distribuição de conteúdo digital. A Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/1998) protege obras artísticas, literárias e científicas, e no metaverso, essa proteção deve se estender a criações digitais, como arte digital, música, e vídeos, que podem ser compartilhados ou vendidos dentro do ambiente virtual.

#### **2.4.2 A Legislação Brasileira e o Direito Digital**

Como visto, diante dos grandes investimentos feitos nesse universo digital, como qualquer mercado que os recebe, o poder judiciário e as normas regulatórias se tornam uma necessidade básica e urgente, a fim de garantir a ética e a confiabilidade deste mercado ou sociedade. Conforme demonstrado neste trabalho, sendo uma realidade tendenciosa ao crescimento e vinculação social, as relações sociais são cada vez mais por ações em plataformas de mídia social do que por ações na sociedade física, já que a tecnologia permite o alcance além dos limites geográficos, causando essa mudança de paradigma na forma como o valor social é expresso e trocado pelas pessoas.

Nesse viés, cabe estudar a aplicabilidade das leis já instituídas pelo legislativo de acordo com as modulações sociais perante o contexto digital, isto é, a Legislação Brasileira, mais especificamente as leis que dizem respeito ao Direito Digital.

A princípio, no concernente aos direitos autorais, coexiste nesse universo a identidade pessoal, as artes digitais, os edifícios virtuais, dentre outros, estando sujeitos a legislação pertinente, porém no âmbito do metaverso. Logo, constata-se que podem vir a existir fraudes nesse ambiente, caso alguém crie em um metaverso algo que seja semelhante a um trabalho protegido por direitos autorais no mundo real, infringirá os direitos do autor.

Em segundo lugar, existem também os contratos no metaverso, os quais são utilizados da mesma forma que na realidade física, e, quando acordados, obrigam as entidades a cumpri-los. Além disso, quanto a Responsabilidade Civil, a lei também é colocada em prática para regular os bens patrimoniais (Menezes, 2022). Ainda, no tocante ao direito penal, o objetivo é reformulado para que ele seja aplicado a qualquer dano cometido entre dois usuários, como sofrimento emocional e danos materiais em todos os sentidos.

Por último, comprovado o aumento dos casos de difamação e injúria pelas redes sociais, devido à falta de “filtro” proporcionada pelas mesmas, aplicam-se as leis de ofensa à integridade das pessoas, mesmo os casos se dando dentro do universo digital. Percebe-se que o metaverso, além de interferir nas relações digitais, atinge a pessoa que está atrás da tela, a qual possui o legítimo direito, sendo os fatos puníveis com o uso das leis do mundo físico. Ademais, em decorrência disso, apesar do trauma físico ser limitado, os usuários adquirem traumas mentais.

Adentrando ao contexto histórico das leis brasileiras que visam regulamentar a “realidade virtual”, “metaverso” ou “mundo digital”, há de se ressaltar que a primeira lei criada para reger as atitudes nesse meio foi o Marco Civil da Internet ou “Constituição da Internet”, lei nº 12.965/2014, tendo sido criada diante do avanço rápido desse meio, buscando aprimorar os diplomas legais para tratar especificamente os assuntos ocorridos dentro do ciberespaço. Além dessa, vista como a base do direito digital, posteriormente, foi criada a Lei Geral da Proteção de Dados – LGPD, lei nº 13.709/2018, essa, mais voltada para a busca pela proteção dos dados dos usuários, tem como objetivo atualizar a legislação em resposta às crescentes necessidades regulamentadoras do avanço tecnológico (Menezes, 2022).

Assim, a LGPD atribuiu responsabilidade aos controladores de dados e impôs penalidades para o descumprimento das normas, preenchendo algumas lacunas legais em busca de maior segurança.

Apesar das aplicações legislativas relatadas acima, com o desenvolvimento do metaverso e a sua grande adesão social, verifica-se novamente uma necessidade de atualização legislativa, a fim de não só garantir maior segurança, como também regularizar as novas relações no contexto virtual paralelas ao mundo fático.

#### **2.4.2 O Retardo da Atualização Legal Brasileira**

No âmbito de proteção, o direito também deve sofrer mudanças com as transformações advindas do metaverso, pois é o reflexo das relações ocorridas entre as pessoas no meio virtual e, conseqüentemente, resultam em condutas jurídicas. Desse modo, surge um novo ambiente que precisa de subsídios legais, devendo os operadores do Direito, se atentarem as evoluções desse novo mundo para exercerem suas funções.

Faz-se necessária uma urgente revisão da legislação brasileira. As Leis devem ser adaptadas para esse novo contexto, porém, até lá, os operadores do Direito podem fazer uso dos princípios gerais do Direito e da analogia, para que as relações que venham a surgir não permaneçam sem uma lei a ser seguida. Entretanto, para que essa atualização legislativa seja eficiente, é necessário que haja um enquadramento dos termos a serem usados e, em contrapartida, que as evoluções tecnológicas respondam pelas delimitações sociológicas e legislativas (Junior, 2023).

Para exemplificar a importância das relações virtuais e a necessidade de aplicação do Direito, apesar de uma carência legal, verifica-se que esse universo digital já é uma realidade no poder judiciário brasileiro, tendo como pioneira a 2ª Vara de Família e Sucessões, em Anápolis/GO, a qual utiliza tal meio para realizar atendimentos, receber advogados, dentre outras funções, ampliando a forma de acesso da população ao judiciário, para que ninguém fique sem ser atendido (Junior, 2023).

Logo, diante da evolução do metaverso, mais usuários o integram, o que torna ainda maior a probabilidade de ocorrerem crimes em razão das relações sociais no formato virtual. Há de se provar que, os delitos virtuais já são registrados, pois os usuários passam grande parte de seus dias nesse ambiente, a exemplo constou a ocorrência de um assédio sexual, onde a usuária do programa “*Horizon Worlds*”, criado pela empresa Meta do Facebook, relata que foi assediada no ambiente virtual com o seu avatar por um usuário estranho (Junior, 2023).

Nesse diapasão, entra em discussão a necessidade de um amparo legislativo, não só para punir, mas também para restringir os limites desse crime, até onde ele se estenderia, pois, por mais que não tenha ocorrido fisicamente, deixa consequências psíquicas.

Desse modo, não há por que o Direito Penal criar um ramo específico para essa nova realidade, mas sim adaptar as leis, tratando os delitos cotidianos refletidos no ambiente virtual, por serem apenas praticados em um meio diferente. Assim, entende-se que o metaverso tem se aproximado cada vez mais da realidade, porém a dogmática legislativa pátria não tem acompanhado as inovações tecnológicas e sociais que estão surgindo.

No contexto atual, a tipificação desses delitos é crucial para a proteção dos direitos dos criadores e para a manutenção da ordem jurídica. a falta de uma linguagem tecnológica específica na legislação pode resultar em lacunas que

prejudicam a responsabilização de infratores. Portanto, é essencial que tanto o Código Penal quanto a Lei de Direitos Autorais e outras leis que tratam da proteção da propriedade, sejam atualizados, incorporando termos e definições que reflitam as complexidades do mundo digital, garantindo assim uma proteção efetiva e adequada para todos os envolvidos (Almeida, 2021).

Diante disso, pessoas por todo o mundo investem milhões de dólares para adquirir imóveis dentro do metaverso, como em casas virtuais, o que também traz à tona a discussão do que seria entendido como casa nessa realidade. Existem dois tipos de interpretações que podem ser utilizadas para suprir essa carência legislativa, sendo elas a interpretação extensiva e a aplicação analógica, juntamente ao suplemento dos princípios gerais do direito, o que admite, diante das transformações sociais e jurídicas, a interpretação progressiva, utilizada para ajustar a lei em constância com o tempo perante o objetivo traçado pelo legislador quando criou a norma (De Pádua, 2022).

Por fim, o direito carrega dois desafios a serem enfrentados com a inserção do metaverso, o primeiro sendo uma versão anterior da que existe hoje, bem mais simples, utilizada como base para a legislação vigente, mas que necessita de termos próprios e proteção, e a segunda, a forma específica do metaverso, como um ambiente virtual acessível por computadores, um universo incorpóreo que tem características do plano corpóreo (De Pádua, 2022). Alguns problemas também são enfrentados por esse paralelismo de realidades, o primeiro se dá pelo Direito das Coisas utilizado nos bens corpóreos, agora sendo utilizado nas relações de compra e venda de bens incorpóreos no metaverso, ou seja, a divergência entre visualizá-los como bens aptos economicamente e que possuem domínio ou como um segmento ligado a propriedade em sentido largo.

Em segundo, o Direito Processual e o território, a delimitação do direito sem fronteiras físicas, ou melhor, como fica a questão da aplicação dos regimes jurídicos entre países, visto que as redes sociais não possuem limites territoriais (De Pádua, 2022). Afinal, sendo um fenômeno novo, o metaverso suscita problemas para a área do Direito das Coisas, as formas de tratativas das questões imobiliárias, e para o Direito Processual como um todo, tendo que ser decidido por quem a jurisdição deve ser exercida, por exemplo; isto é, como trata-se de demandas sociais, o metaverso passa a ser compreendido como uma transposição das relações físicas para o virtual.

### **2.4.3 A Ineficácia da Lgpd e o Marco Civil da Internet**

Diante da ineficácia da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) e do Marco Civil da Internet, no Brasil, revela-se um cenário complexo, aonde várias camadas de desafios interagem para impedir que essas legislações alcancem seu pleno potencial de proteção e regulamentação. Assim, criou-se a Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD), com a função de fiscalizar e aplicar a LGPD, no entanto, a ANPD enfrenta dificuldades em termos de recursos humanos e financeiros, tendo, com a mesma, equipe limitada e a constante necessidade de capacitação para acompanhar as inovações tecnológicas e as novas formas de tratamento de dados, dificultando a fiscalização efetiva (Teixeira, 2021).

A inexistência de uma cultura de proteção de dados no Brasil, deixa a proteção fragilizada, tanto nas empresas quanto no setor público, com isso, muitas organizações não implementam políticas robustas de conformidade com a LGPD e as medidas de segurança da informação frequentemente são tratadas como uma obrigação burocrática, em vez de uma prioridade estratégica. Mesmo que a LGPD esteja em vigor desde o ano de 2020, há um desconhecimento generalizado sobre suas disposições, tanto por parte dos indivíduos quanto das empresas, em consequência, existem várias pequenas e médias empresas (PME's) que ainda não têm plena compreensão de suas obrigações e dos riscos associados com o não cumprimento da lei (Dal Aba, 2022).

Diante deste contexto, o sistema judiciário brasileiro foi marcado por sua lentidão e sobrecarga, tendo assim, dificuldades em uniformizar a aplicação da LGPD e o Marco Civil da Internet, resultando em decisões conflitantes, onde diferentes tribunais podem interpretar de forma divergente os mesmos princípios legais, deixando um ambiente de insegurança jurídica para empresas e cidadãos. Desse modo, a tendência de judicialização da proteção de dados e regulamentação da internet obstrui o judiciário, além de criar um ambiente onde as soluções extrajudiciais, como a mediação e arbitragem, quase não são exploradas (Dal Aba, 2022).

As evoluções tecnológicas são desafiadoras devido a rápida evolução, criando lacunas legais, onde a legislação, por ser estática e lentamente atualizada, perde o desempenho e não consegue acompanhar a dinâmica do mercado digital. A título de exemplo, o uso de algoritmos de inteligência artificial, big data, e tecnologias

emergentes, como blockchain, trazem desafios para a proteção de dados e privacidade de cada país de uso, deixando-os sem fronteiras digitais e jurisdicionais na natureza global da internet, a qual impõe desafios adicionais, onde empresas que operam fora do Brasil, mas tratam dados de cidadãos brasileiros, podem não ser penalizadas pela jurisdição da LGPD, criando assim conflitos e dificuldades na aplicação das normas e na imposição de sanções a atores internacionais (COSTA, 2024).

Diante da problemática exposta, ainda segundo o mesmo autor, existem casos recorrentes de vazamento de dados, os quais mostram que muitas organizações ainda não adotaram as melhores práticas de segurança da informação, vazamentos estes que ocorreram e ocorrem com grandes empresas de telecomunicações, bancos e órgãos públicos, vindo a deixar clara a fragilidade da infraestrutura de dados no Brasil. A falta de transparência sobre como os dados são coletados, processados e compartilhados, impede que os usuários possam exercer plenamente seus direitos sob a LGPD, além disso, muitas organizações falham no modo de demonstrar a *accountability*, ou seja, a capacidade de demonstrar conformidade com as normas de proteção de dados de maneira proativa, com prestação de contas, responsabilidade e transparência.

No Brasil, a proteção de dados e a regulação da internet envolvem múltiplas agências e órgãos reguladores, como a ANPD, o Ministério da Justiça, o Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação, além dos próprios tribunais. Essa superposição de competências pode resultar em conflitos e falta de coordenação, dificultando a aplicação uniforme das Cooperções Internacionais. Ademais, a falta de acordos robustos de cooperação internacional para a proteção de dados, prejudica a aplicação da LGPD em um ambiente globalizado, o Brasil ainda está em processo de obter reconhecimento de adequação junto à União Europeia, o que impacta a confiança internacional no regime de proteção de dados do país (CONJUR, 2020).

Assim, em continuidade com a temática das pequenas empresas, startups e organizações, em áreas menos desenvolvidas, enfrentam barreiras maiores para se adequarem à LGPD, pois com a falta de recursos financeiros e expertise técnica acaba criando uma desigualdade no acesso à conformidade, que acaba por perpetuar a ineficácia da lei. Isso acaba impactando no empreendedorismo e inovação, pois a complexidade regulatória e o medo de sanções podem desencorajar quem pensa em investir, especialmente em setores emergentes da economia digital. Diante disso, a

maior barreira pra o grande desenvolvimento de negócios e o correto regulamento encontram-se na insegurança jurídica e a carga regulatória.

Embora ambos os marcos legais busquem proteger direitos fundamentais dos usuários, há divergências conceituais e práticas que impedem uma integração efetiva entre o Marco Civil da Internet e a LGPD. O Marco Civil concentra-se na liberdade de expressão e neutralidade da rede, enquanto a LGPD prioriza a privacidade e a proteção de dados, o que pode gerar conflitos na aplicação dessas leis em casos concretos, e, com falta de coordenação entre políticas públicas e a ausência de uma coordenação estratégica entre as diferentes políticas públicas relacionadas à internet e à proteção de dados, leva à fragmentação dos esforços de implementação, assim enfraquece o impacto de ambas as leis deixando os países sem uma barreira fiscal para crimes internacionais (CONJUR, 2020).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mesmo diante do déficit legislativo de regimento das condutas no metaverso, o arcabouço jurídico brasileiro possui formas de manejá-lo juridicamente, até que sejam instituídas normas próprias para sua efetivação, como o uso de analogias e interpretações extensivas. Além do mais, preferencialmente, no tocante ao direito de propriedade inserido no ciberespaço, verificou-se que ele é efetivo para reger as relações de compra e venda diante das formas com que a lei possibilita seu uso.

Com o advento do metaverso, ressurgiu a transição para uma nova fase dessa revolução digital. O metaverso promete expandir ainda mais as possibilidades da internet, oferecendo ambientes tridimensionais imersivos, onde o digital e o físico se fundem, criando novos modos de interação, trabalho e entretenimento. Essa evolução reflete não apenas o progresso tecnológico, mas também a adaptação contínua da sociedade a novas formas de viver e se conectar.

Sendo assim, ficou demonstrado que, o metaverso, não precisa ser visto como uma nova realidade que está crescendo, mas sim como uma forma aprimorada de ocorrência das relações interpessoais, bem como novas maneiras de adquirir bens. No que tange aos bens virtuais, constatou-se que eles são reconhecidos como tal legalmente, podendo ser regidos, por analogia ao mundo real, pelo Código Civil, além de passarem a integrar o patrimônio pessoal de quem obtiver sua propriedade.

Além do reconhecimento dos bens pela legislação, faz-se necessário uma urgente revisão dos textos legais, os quais devem ser adaptados a esse novo contexto, para que os operadores não precisem fazer uso dos princípios do direito nem de analogias, para que as relações que venham a surgir não permaneçam sem uma lei a ser seguida.

De igual modo, os direitos autorais e de propriedade são defendidos pela lei que os rege através das analogias, juntamente com a garantia adquirida pela criação dos NFT's, os quais asseguram a propriedade do bem único a quem o detém, conseqüentemente a unicidade da criação pelo seu autor, amplamente utilizados pelas marcas de luxo, a fim de evitar falsificação, visto que no mundo físico, tal conseqüência acabou sendo impossível de lidar.

Nesse viés, a divergência conceitual e as práticas acabam impedindo uma integração efetiva entre o Marco Civil da Internet e a LGPD, ficando assim, negociações e crimes sem um respaldo legislativo seguro, e sem punição. Ademais,

diante da inexistência de barreiras fiscais entre fronteiras, verifica-se a necessidade de uma conjunção integrada e fortificada entre ambas as legislações supra citadas, para assim conseguirem gerar um limite, tanto em território nacional quanto internacional, também buscando a cooperação entre os países para criarem diretrizes punitivas para esse universo virtual, punindo quem pratica atos tipificados, tendo como consequência direta a segurança trazida, não só pessoal, mas também jurídica para os usuários e para as negociações de bens.

## REFERÊNCIAS

ALVARO TEXEIRA, **O que é ANPD? [Autoridade Nacional de Proteção de Dados2021]**. Disponível em:<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-anpd-autoridade-nacional-de-protacao-de-dados/>. Acesso em: 29 ago. 2024.

ALMEIDA, Pedro. **Delitos no Código Penal e Direitos Autorais no Mundo Digital**. 1. ed. São Paulo: Editora Jurídica, 2021.

BARRETO, Thais de Almeida Gondim. **Bens digitais e o direito de propriedade no metaverso**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso. Disponível em: [file:///C:/Users/User/Downloads/Trabalho%20de%20Conclus%C3%A3o%20de%20Curso%20-%20Thais%20de%20Almeida%20Gondim%20Barreto.docx%20\(2\)%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Trabalho%20de%20Conclus%C3%A3o%20de%20Curso%20-%20Thais%20de%20Almeida%20Gondim%20Barreto.docx%20(2)%20(1).pdf). Acesso em: 27 maio 2024.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Senado, 1988. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 27 maio 2024.

BALL, Matthew. **O Metaverso: E Como Ele Revolucionará Tudo**. Nova Iorque: Liveright Publishing Corporation, 2022.

BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. **Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 12 set. 1990. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8078.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078.htm). Acesso em: 20 ago. 2024.

BRASIL. Código Civil. **Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002**. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/l10406compilada.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm). Acesso em: 27 maio 2024.

BRASIL. Lei do Marco Civil da Internet. **Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato20112014/2014/lei/l12965.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato20112014/2014/lei/l12965.htm). Acesso em: 27 maio 2024.

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, **atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 20 fev. 1998. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9610.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm). Acesso em: 20 ago. 2024.

BRASIL. Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. **Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 15 maio 1996. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9279.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9279.htm). Acesso em: 20 ago. 2024.

BRASIL. Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940. **Código Penal**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 31 dez. 1940. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del2848compilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm). Acesso em: 20 ago. 2024.

BRASIL. Lei nº 12.737, de 30 de novembro de 2012. **Dispõe sobre a tipificação criminal de delitos informáticos e dá outras providências**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 3 dez. 2012. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2011-2014/2012/Lei/L12737.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2012/Lei/L12737.htm). Acesso em: 20 ago. 2024.

BRASIL. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais. **Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018**. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato20152018/2018/lei/l13709.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato20152018/2018/lei/l13709.htm). Acesso em: 27 maio 2024.

COSTA, Maria Fernanda. A proteção de dados e os desafios da jurisdição na internet. **Revista Brasileira de Direito e Tecnologia**, Brasília, v. 8, n. 2, p. 145-162. 2024.

DE PÁDUA, Felipe Bizinoto Soares. **Metaverso e alguns problemas para o direito**. Disponível em: [file:///C:/Users/User/Downloads/Metaverso\\_e\\_alguns\\_problemas\\_para\\_o\\_Dire%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Metaverso_e_alguns_problemas_para_o_Dire%20(1).pdf). Acesso em: 27 maio 2024.

DIONISIO, J. David; BURNS III, William G.; GILBERT, Richard A. **Mundos Virtuais 3D e o Metaverso: Estado Atual e Possibilidades Futuras**. ACM Computing Surveys, v. 45, n. 3, p. 1-38, 2013.

DONEDA, Danilo. **Direito à Privacidade e à Proteção de Dados Pessoais: Aspectos Teóricos e Práticos**. 1. ed. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2020.

DIONISIO, J. David; BURNS III, William G.; GILBERT, Richard A. **Mundos Virtuais 3D e o Metaverso: Estado Atual e Possibilidades Futuras**. ACM Computing Surveys, v. 45, n. 3, p. 1-38, 2013.

JUNIOR, Elias *et al.* **A legislação brasileira na busca e apreensão ocorrida no metaverso**. 2023. Disponível em: <https://repositorio.faculadefama.edu.br/xmlui/handle/123456789/171>. Acesso em: 27 maio 2024.

LEE, L. H. et al. **Tudo o Que É Necessário Saber Sobre o Metaverso: Uma Pesquisa Completa Sobre a Singularidade Tecnológica, Ecossistema Virtual e Agenda de Pesquisa**. arXiv preprint arXiv:2110.05352, 2021. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2110.05352>. Acesso em: 16 ago. 2024.

MAIA, Roberta Mauro Medina. Posse e propriedade na era do metaverso. **Revista Brasileira de Direito Civil**, v. 32, n. 02, p. 301-301, 2023. Disponível em: [file:///C:/Users/User/Downloads/960-Texto%20do%20Artigo-2870-2766-1020231127%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/960-Texto%20do%20Artigo-2870-2766-1020231127%20(2).pdf). Acesso em: 27 maio 2024.

MALUF, Carlos Alberto Dabus. **Limitações ao direito de propriedade**. Revista da Faculdade de Direito, Universidade de São Paulo, p. 839-855, 2012. Disponível em: [file:///C:/Users/User/Downloads/ljbalaba,+v106\\_2011\\_34%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/ljbalaba,+v106_2011_34%20(2).pdf). Acesso em: 27 maio 2024.

MENEZES, Thiago Viana de. **Novas perspectivas do direito no metaverso e suas interrelações**. 2022. Disponível em: [file:///C:/Users/User/Downloads/Thiago%20Viana%20Menezes\\_THIAGO%20VIANA%20DE%20MENE%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Thiago%20Viana%20Menezes_THIAGO%20VIANA%20DE%20MENE%20(1).pdf). Acesso em: 27 maio 2024.

NURIA LÓPEZ, **A vigência da LGPD e o desafio de adequação no Brasil e do Brasil**, 2020 disponível em : <https://www.conjur.com.br/2020-set-23/direito-digitala-vigenia-lgpd-desafio-adequacao-brasil-brasil/>. Acesso em: 29 agosto de 2024.

GONÇALVES, Carlos Roberto. **Direito Civil Brasileiro - Parte Geral**. 17. ed. São Paulo: Saraiva, 2020.

QUEIRÓS, Henrique; REIS, José Luís. **O metaverso e os produtos NFT**. Cadernos de Investigação do Mestrado em Negócio Eletrónico, v. 2, 2022. Disponível em: [file:///C:/Users/User/Downloads/texto-do-artigo%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/texto-do-artigo%20(1).pdf). Acesso em: 27 maio 2024.

OLIVEIRA, Ricardo. **O impacto da inteligência artificial na legislação atual.** Instituto de Pesquisa em Direito Digital, 2024. Disponível em: <https://www.direitodigital.org.br/IA-legislacao>. Acesso em: 29 ago. 2024.

RODRIGUES, Maria Letícia Silva *et al.* **Direito digital e metaverso: uma análise sobre a tutela jurídica brasileira da propriedade virtual.** 2023. Disponível em: [file:///C:/Users/User/Downloads/MARIA%20LET%C3%8DCIA%20SILVA%20RODRIGUES%20-%20TCC%20\(Monografia\)%20Direito%20CCJS%202023%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/MARIA%20LET%C3%8DCIA%20SILVA%20RODRIGUES%20-%20TCC%20(Monografia)%20Direito%20CCJS%202023%20(1).pdf). Acesso em: 27 maio 2024.

ROHRMANN, Carlos Alberto. Estudos sobre o direito de propriedade no mundo virtual: proteção dos arquivos digitais. **Revista de Direito, Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência.** Brasília, v. 3, n. 1, p. 43-63, 2017. Disponível em: [file:///C:/Users/User/Downloads/210565946%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/210565946%20(1).pdf). Acesso em: 27 maio 2024.

RUSSO, Daniela Monteiro. **O uso de NFT pelo mercado da moda de luxo como forma de proteção da propriedade intelectual no metaverso.** 2022. Disponível em: [file:///C:/Users/User/Downloads/DANIELA%20MONTEIRO%20RUSSO%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/DANIELA%20MONTEIRO%20RUSSO%20(1).pdf). Acesso em: 27 maio 2024.

SANTOS, Gilberto Batista. A sociedade digital é terra sem lei? O direito autoral na era da internet. **Revista de Direito, Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência**, v. 7, n. 2, p. 59-72, 2022. Disponível em: [file:///C:/Users/User/Downloads/8304-238911-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/8304-238911-PB%20(1).pdf). Acesso em: 27 maio 2024.

TONIMAR DAL ABA, **LGPD: um guia de privacidade de dados para PMEs, 2022.** Disponível em: <https://exame.com/colunistas/opiniao/lgpd-um-guia-de-privacidade-de-dados-para-pmes/>. Acesso em: 29 ago. 2024.

VELOSO, Anna Carolina Campos de Alcântara. **Metaverso e propriedade intelectual: NFTs, direitos autorais e desafios da criptoconomia no caso Hèrmes vs Rothschild.** 2022. Disponível em: [file:///C:/Users/User/Downloads/ACCAV30062022%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/ACCAV30062022%20(1).pdf). Acesso em: 27 maio 2024.

ZUCKERBERG, Mark. **Carta do Fundador.** Meta, 2021. Disponível em: <https://about.fb.com/news/2021/10/founders-letter/>. Acesso em: 16 ago. 2024.



## RELATÓRIO DE VERIFICAÇÃO DE PLÁGIO

**DISCENTE:** Murillo Raposo Miranda

**CURSO:** Direito

**DATA DE ANÁLISE:** 27.09.2024

### RESULTADO DA ANÁLISE

#### Estatísticas

Suspeitas na Internet: **2,54%**

Percentual do texto com expressões localizadas na internet [▲](#)

Suspeitas confirmadas: **2,21%**

Confirmada existência dos trechos suspeitos nos endereços encontrados [▲](#)

Texto analisado: **96,75%**

*Percentual do texto efetivamente analisado (frases curtas, caracteres especiais, texto quebrado não são analisados).*

Sucesso da análise: **100%**

*Percentual das pesquisas com sucesso, indica a qualidade da análise, quanto maior, melhor.*

Analisado por Plagius - Detector de Plágio 2.9.4  
sexta-feira, 27 de setembro de 2024

### PARECER FINAL

Declaro para devidos fins, que o trabalho do discente MURILLO RAPOSO MIRANDA n. de matrícula **44033**, curso de Direito, foi aprovado na verificação de plágio, com porcentagem conferida em 2,54%. Devendo o aluno realizar as correções necessárias.

Assinado digitalmente por: ISABELLE DA SILVA SOUZA  
Razão: Responsável pelo documento  
Localização: UNIFAEMA - Ariqueme/RO  
O tempo: 31-10-2024 15:02:14

**ISABELLE DA SILVA SOUZA**  
**Bibliotecária CRB 1148/11**  
Biblioteca Central Júlio Bordignon  
Centro Universitário Faema – UNIFAEMA