

NOVOS HORIZONTES PARA A TUTELA JURISDICIONAL: UMA ANÁLISE ACERCA DA PERSONALIDADE JURÍDICA DE AVATARES, MEMBROS DE UMA SOCIEDADE INFORMATIZADA

NEW HORIZONS FOR JURISDICTIONAL GUARDIANSHIP: AN ANALYSIS OF THE LEGAL PERSONALITY OF AVATARS, MEMBERS OF A COMPUTERIZED SOCIETY

¹SOUZA, Millena Fitz Garcia de, ²BRIGANÓ, Emilya Maria de Oliveira.

^{1e2}Centro Universitário das Faculdades Integradas de Ourinhos-Unifio/FEMM

RESUMO

O avanço tecnológico impulsiona a necessidade de adaptação às novas realidades, principalmente no âmbito do Direito, conforme as constantes tentativas de compreender as novas demandas, como o desenvolvimento do Metaverso. De modo que o objetivo desta pesquisa foi entender a iminente aplicação do Metaverso, sendo conhecido como um mundo virtual paralelo ao mundo real, que planeja a possibilidade de realização de diversas atividades praticadas hoje no cotidiano, no interior desse meio virtual. A partir disso, o trabalho tem como finalidade a discussão e possíveis soluções para a proteção dos direitos da personalidade jurídica, envolvendo a utilização de avatares nesse mundo virtual que representarão cada usuário e como o Direito pode enfrentar as potenciais problemáticas que essa imersão em um meio virtual extremamente próximo a vida em sociedade pode suscitar, além disso ressaltando a importância das novas relações e interações virtuais.

Palavras-chave: Direito; Metaverso; Personalidade; Avatares.

ABSTRACT

Technological advancement drives the need to adapt to new realities, especially in the field of Law, according to the constant attempts to understand new demands, such as the development of the Metaverse. Thus, the objective of this research was to understand the imminent application of the Metaverse, being known as a virtual world parallel to the real world, which plans the possibility of carrying out various activities practiced today in everyday life, within this virtual environment. From this, the work aims to discuss and possible solutions for the protection of legal personality rights, involving the use of avatars in this virtual world that will represent each user and how the Law can face the potential problems that this immersion in a medium extremely close to life in society can arouse, further emphasizing the importance of new virtual relationships and interactions.

Keywords: Law; Metaverse; Personality; Avatars.

INTRODUÇÃO

A personalidade está estritamente ligada à pessoa, pois conforme o Código Civil de 2002 em seus artigos 1º e 2º todo aquele que nasce com vida torna-se pessoa e adquire personalidade. De modo que essa personalidade é um atributo que o ser humano tem para garantir direitos e deveres no meio social, além disso é possível a pessoa jurídica ter reconhecimento de personalidade, como sociedades e associações. Assim, existem os direitos da personalidade que são protegidos na ordem jurídica como a proteção à intimidade, imagem, nome, corpo e dignidade, inclusive afirmados na Constituição Federal de 1988 se referindo expressamente no

artigo 5º, X: “são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação” e no Código Civil com o artigo 11, tratando dessa personalidade como intransmissível e irrenunciável.

Preliminarmente, é admissível a constante mudança que o Direito e todo o ordenamento jurídico passa com o avanço tecnológico e as suas tentativas de adequação e de atendimento às necessidades da sociedade envolvidos com imensa globalização. De maneira que tais transformações na sociedade sucedem em propostas que antes só eram imaginadas em filmes, livros e hoje podem ser consideradas iminentes à existência real como o chamado Metaverso. Dessa forma, esse Metaverso propõe uma conexão entre o mundo virtual e o real, em que as pessoas podem utilizar de avatares e através deles realizarem diversas atividades. Portanto, é um novo mundo que se encontra em desenvolvimento.

Com base nisso, como o Direito e seus institutos jurídicos podem enfrentar os desafios dessa realidade paralela? De que maneira os direitos da personalidade serão tratados no Metaverso?

Sendo assim, será necessário conhecimento sobre essa nova tecnologia e a partir disso iniciar determinadas normas de controle, além de soluções para diversas situações como a legitimidade dos ordenamentos jurídicos nacionais, pois pode ser considerado um mundo sem fronteiras e depois de muito estudo poderá ocorrer a delimitação da jurisdição dos Estados. Em vista disso, antes de qualquer regramento será essencial investimento e dedicação para uma atualização geral permitindo tal incorporação. Com base nisso, no caso da personalidade e direitos, algumas ferramentas utilizadas hoje como a assinatura digital, identificação facial e digital, poderão contribuir de alguma forma na garantia da identificação das pessoas no uso de avatares e atribuições e problemáticas envolvendo sua utilização.

Por fim, o presente artigo busca tratar dos desafios jurídicos envolvendo o Metaverso e principalmente a proteção dos direitos da personalidade nesse novo mundo. No entanto, o tema é recente e por vezes incompleto, mas de notável importância nos estudos e reflexos que ele pode nos apresentar no meio jurídico.

METODOLOGIA

O método utilizado foi a pesquisa exploratória e bibliográfica, por meio da investigação em material teórico. Com base nisso, trata-se de um assunto inovador, buscando a compreensão do tema e a utilização de determinados textos, artigos, notícias, arquivos eletrônicos, possibilitando o desenvolvimento da presente pesquisa. Além disso, foram oferecidas possíveis propostas para solucionar as problemáticas apresentadas e principalmente contribuindo por uma análise real e atenta sobre a temática.

DESENVOLVIMENTO

O conceito de Metaverso ainda se encontra em desenvolvimento e, para muitos, é correlacionada a uma ideia futurista do avanço tecnológico, uma vez que se trata de uma imersão tridimensional da realidade social ao meio virtual com a coparticipação real do usuário. Em uma busca de sua concretização, projetos anseiam realizar, através da representação de elementos como moradias, objetos etc., (fiéis ou não a forma própria da realidade humana), bem como através da criação de uma identidade virtual de forma que haja uma habitação do usuário através de seu avatar, estabelecendo mundos alternativos. Apesar da revolução tecnológica abarcar a criação de diversas plataformas digitais que, em níveis inferiores, representam mundos sociais virtuais, o metaverso trata-se de algo mais profundo que se encontra em processo de planejamento e evolução. Entretanto, a ideia vem se materializando cada dia mais desde a criação do jogo *Second Life* criado em 2003. Este representa de forma ativa a vida em sociedade através de avatares. O jogo cresceu e evoluiu ao estágio de comportar o funcionamento de uma plataforma de *marketplace* com a possibilidade de utilização de moeda própria no ambiente virtual. Atualmente, o termo está ainda mais em evidência após a pública declaração da empresa Meta, no ano de 2021, através de seu porta-voz Mark Zuckerberg, relatando que seus esforços permanecem voltados a concretização e efetivação desta inserção virtual.

A ideia é tão promissora que, além da duplicação da realidade no mundo virtual com a possibilidade de realização de diversas atividades do cotidiano e da própria vida social, propõe grandes mudanças nas relações de trabalho, além das negociações mercantis já se mostrarem em andamento naquele plano, sendo portanto, um diferencial alcançar espaço nessa nova tecnologia.

As próprias redes sociais e os demais jogos implementaram em suas

funcionalidades a possibilidade de acessar ícones de compras e vendas realizadas entre perfis. O Facebook inovou, trazendo uma proposta de plena interação entre os mundos real e virtual, em que as pessoas pudessem se relacionar entre si, interagir e negociar com empresas, marcas, comprar propriedades virtuais, ou seja, criar seu próprio mundo virtual, em paralelo à “vida real” (PIRONTI, KEPPEN, 2021)e, de forma extensiva, tem-se a possibilidade de integrar a ideia das criptomoedas.

Apesar do acesso ao direito a informação e tecnologia não serem de pleno gozo na sociedade brasileira, diante da rapidez da evolução tecnológica, faz-se imprescindível a análise de como será realizada a aplicação da tutela jurisdicional neste meio tão abstrato a fim de que não haja retrocessos e ainda, como serão protegidos os direitos dos avatares que atuam virtualmente através de comandos de seus usuários, mas que em essência, permanecem sendo sujeitos abstratos.

Os direitos da personalidade constitucionalmente previstos são inerentes ao homem, absolutos, imprescindíveis e inalienáveis, constituindo e caracterizando a pessoa como personagem e integrante ativo do ordenamento jurídico. É neste conceito de ter a capacidade de ter direitos e obrigações (aspecto subjetivo) e na capacidade de ser detentor de características e atributos que demandam proteção (aspecto objetivo) (SCHREIBER, 2013) que analisaremos a possibilidade de os avatares serem dotados destes direitos. Seriam eles apenas dados pessoais do usuário ou extensão de sua personalidade? Conforme supramencionado, importante destacar que, indiferentemente a definição que o direito dará ao avatar, este atualmente já realiza negócios jurídicos, a exemplo de compras e vendas virtuais, portanto, mesmo que não tenha um entendimento pacificado, é observado atualmente uma atuação como sujeito capaz, mas novamente questiona-se: de forma tácita, foram considerados agentes capazes ou trata-se de negociações nulas? Ainda, no caso da primeira hipótese, como serão agentes capazes se não dotados de personalidade?

Rodrigo Pironti e Mariana Keppen em sua publicação para o International Journal of Digital Law no ano de 2021 bem assertivamente retrataram a análise do negócio jurídico realizado no Metaverso:

[...]como se dará a realização de negócios jurídicos neste ambiente? Em nome de quem serão realizados? Qual a validade dos contratos firmados?

Esta avaliação, no atual cenário legislativo e normativo brasileiro, deve se dar pelo artigo 104 do

Código Civil, que dispõe que para que haja validade o negócio jurídico deve preencher os requisitos de agente capaz; objeto lícito, possível, determinado ou determinável; e forma prescrita ou não defesa em lei. A partir disso, poderá se determinar se as relações travadas no metaverso são juridicamente válidas ou não.

Os requisitos de objeto lícito, possível, determinado ou determinável e não impedimento legal, não geram maiores debates, já que não há qualquer impedimento para as atividades desenvolvidas no metaverso. Contudo, o requisito de se ter um agente capaz na relação jurídica travada é, dentre todos, o que traz maior dificuldade, já que é necessário garantir que as pessoas que estão realizando o negócio jurídico em ambiente virtual, ainda que por meio de seus avatares, sejam dotadas de personalidade jurídica.

Nesse passo, ainda apresentam a possibilidade da utilização de mecanismos eletrônicos para a validação do agente que, portanto, será dotado de personalidade jurídica:

Para isso alguns mecanismos já são reconhecidos como capazes de tal confirmação e de garantir a autenticidade e integridade dos contratos firmados, como no caso de assinatura eletrônica ou a assinatura digital, em que é possível se aferir a real identidade das assinaturas realizadas no ambiente digital e garantir validade ao ato jurídico. Há também a possibilidade de identificação facial ou digital no acesso à plataforma, por meio da câmera do celular ou sensibilidade da tela, o que garantiria a comprovação jurídica exigida em lei, dentre outras formas, inclusive, pela autenticação de assinatura com o uso da tecnologia blockchain.

Desta forma, considerando a necessidade do direito em adaptar-se aos novos conflitos da chamada revolução tecnológica, há de se considerar que os instrumentos tecnológicos citados e já utilizados pacificamente pela sociedade permitem a validação dos negócios jurídicos praticados pelos avatares e, conseqüentemente, a caracterização deste como agente capaz e representativo da personalidade jurídica de seu usuário.

Diante da proposta do metaverso em andamento, os avatares são interativos, vêm em diferentes dimensões, - tal como as pessoas - observam o mundo a partir de diferentes perspectivas. Às vezes, o avatar é uma foto, por vezes, é um desenho, que pode ser baseado na aparência de uma pessoa real ou ser totalmente diferente. Normalmente, o avatar é uma mistura do real e do imaginário. Eles representam o

usuário na Internet. (MEADOWS, 2013).

Nesse passo, ao relacionar-se com outros sujeitos abstratos, ensejará naturalmente em posições sociais, reputação, honra etc., conforme toda evolução natural da civilização. A duplicidade de realidades que se espera e que está em andamento será integral e não será inválida devido ao fato de estar em evolução via meios eletrônicos, ainda mais se considerarmos que essa “realidade alternativa” demanda tempo e investimentos do usuário para aquisição de elementos constitutivos e representativos de si, sendo que essas aquisições podem ser num grupo social, com a manutenção de relações pessoais, ou financeiras, conforme ocorre quando das aquisições de itens virtuais (KLANG, 2007).

A liberdade de gerar o avatar à semelhança do indivíduo ou com características divergentes ainda não podem desqualificar a sua validade, uma vez que cabe apenas ao indivíduo definir como será visto e como completará sua

identidade virtual. Outro argumento correlato quanto a representação dos avatares de forma distinta ao indivíduo no plano real trata-se da ideia do pseudônimo, ideia já abarcada pelo direito brasileiro através do artigo 19 do Código Civil, o qual o protege de forma equivalente ao nome (direito da personalidade). O termo é utilizado a qualquer modalidade de nome fictício desenvolvida com finalidade lícita, ainda que tecnicamente distinta do pseudônimo. Exemplo ilustrativo é o da heteronímia, que se caracteriza pela criação de vários nomes aos quais se atribuem personalidades distintas (SCHREIBER, 2013). O pseudônimo valida-se através de sua utilização em vida social, apresentando facetas de sua personalidade, totalmente fiéis ou não ao seu indivíduo de origem. Durante a criação do avatar, o processo é semelhante: o usuário tem a liberdade de criar nomes, imagens e representações diversas dentre os mundos alternativos proporcionados pela tecnologia que está em desenvolvimento para a solidificação do metaverso. Criam-se avatares com personalidades diferentes ou representativas do mesmo usuário originário. Este, através de sua interação social, que ocorrerá naturalmente conforme já citado anteriormente nesse artigo, criará uma reputação virtual a qual não deve ser ignorada. Neste âmbito, ao realizar-se está analogia, há também de se considerar o avatar como dotado de personalidade e, desta forma, buscar a possibilidade de juridicamente regular sua existência através dos direitos autorais.

Ainda, vale ressaltar que, as interações realizadas virtualmente são importantes pilares da construção de uma sociedade globalizada e integrada, que

trará dificuldades para as jurisdições nacionais correspondentes aos seus usuários, não tornando as múltiplas relações virtuais menos genuínas e verdadeiras do que aquelas feitas presencialmente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da explanação, é possível constatar que a presente pesquisa se encontra em fase de execução, uma vez que, as buscas para a direção interpretativa mais assertiva quanto a atribuição de personalidade ao avatar encontra-se em fase embrionária, tendo em vista que a própria constituição do metaverso está em fase de concretização.

Neste atual estágio de desenvolvimento tecnológico e conforme as disposições legais vigentes estabelecidas pelo ordenamento jurídico brasileiro, mesmo que utilizadas através da realização de analogias, a exemplo da aplicação do pseudônimo,

constatou-se que, apesar de um sujeito abstrato, através de sua participação ativa nomeio social eletrônico, os avatares encontram-se inseridos com aprofundamento nos laços sociais virtuais que diariamente são criados, caracterizando-se ainda como integrantes de negócios jurídicos como agentes capazes.

Através de sua participação ativa em representar as vontades e necessidades da pessoa natural que o controla, a qual é identificável via ferramentas eletrônicas utilizadas atualmente, os avatares poderão ser considerados uma extensão da personalidade jurídica, mesmo que sua representação virtual não ser fiel ao retrato deseju dirigente/controlador.

Por fim, é possível concluir a relevância da temática para um entendimento das futuras inovações tecnológicas e as mudanças que tais meios virtuais podem influenciar no Direito e meio jurídico, por consequência direta na sociedade, principalmente de maneira intensiva como a rede de mundos que pode ser transformadora como o Metaverso.

REFERÊNCIAS

GONÇALVES, Carlos R. **Direito Civil Brasileiro**. Volume 1. São Paulo: Editora Saraiva, 2022. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555596212/> . Acesso em: 20 ago. 2022.

PIRONTI, Rodrigo; KEPPEM, Mariana. Metaverso: novos horizontes, novos desafios. **International Journal of Digital Law**, Belo Horizonte, ano 2, n. 3, p. 57-

67, set./ dez. 2021. Disponível em: <[Metaverso: novos horizontes, novos desafios | International Journal of Digital Law \(nuped.com.br\)](#)> . Acesso em: 26 ago. de 2022.

ANGELUCI, Regiane Alonso. Direito à Identidade Virtual. *In: Anais...* do XVIII Congresso Nacional do CONPEDI, realizado em São Paulo – SP nos dias 04, 05, 06 e 07 de novembro de 2009. Acesso em 26 ago. de 2022.

SCHREIBER, Anderson. **Direitos da Personalidade**. 2. ed. - São Paulo: Atlas, 2013.

MEADOWS, Mark Stephen. **I Avatar**, the culture and consequences of having a Second Life, 2008, p.13. Tradução livre.

KLANG, Mathias. **Avatar: From Deity to Corporate Property**, A philosophical inquiry into digital property in online games. Department of Informatics, University of Göteborg, Sweden, 2007, p. 3. Tradução livre.