

ANEXO I

METAVERSO: GERAÇÃO DE VALOR E REGULAÇÃO EM AMBIENTE VIRTUAL

¹Kaue Xavier (IC-UNIRIO); ²Bianca Barrocas; ³Rita Claudiano (IC-UNIRIO); ⁴Gabriel Ralile; ⁵Prof. ° Dr Ricardo Luiz Sichel (orientador).

1 – Departamento de Ciências Jurídicas; Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

2 – Departamento de Ciências Jurídicas; Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

3 – Departamento de Ciências Jurídicas; Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

4 – Departamento de Ciências Jurídicas; Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

5 – Departamento de Centro de Ciência Jurídicas e Políticas; Escola de Ciências Jurídicas; Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Apoio Financeiro: UNIRIO.

Palavras-chave: propriedade intelectual; tokenização; blockchain.

Corpo do Resumo

Introdução: O tema da evolução tecnológica chama a atenção de diversos setores da sociedade: empresários, consumidores, decisores, juristas e acadêmicos, por exemplo. As novas dinâmicas trazidas por essas ferramentas têm o poder de moldar a sociedade e sua forma de se organizar, impactando, por exemplo, economia e direito. Nesse âmbito temos o metaverso, conceito referente a um ambiente virtual que emula as dinâmicas do mundo real. O metaverso tem sido a aposta de diversas grandes empresas de tecnologia para revolucionar o mercado digital. Apesar de não ter estabelecido sua ideia em plenitude, diversos são os autores que apostam no seu potencial de contribuição econômica. Ademais, devido à sua especificidade, o metaverso precisa regular sua dinâmica de forma particular, muitas vezes não encontrando respaldo na legislação vigente. Dessa forma, o objeto do presente artigo é a verificação da regulação ante o fenômeno do metaverso, sobretudo considerando as relações econômicas em seu ambiente. Visto a grande popularidade do assunto, diversos autores, seja da área do direito, seja do campo da economia, vêm discutindo as novas dinâmicas de desenvolvimento de negócios e relações de forma digital. Problema está no que se percebe que, ante a novidade do fenômeno e seu apogeu tecnológico, ainda se há certa defasagem em relação à regulação desse meio. Diante disso, o objetivo deste artigo é fazer uma análise sobre a regulação do ambiente virtual *Second Life* sob a ótica das relações econômicas. Justifica-se a pesquisa devido a necessidade de discussão quanto à regulação das novas tecnologias, sobretudo aquelas indicadas como de grande potencial de moldar as relações sociais-econômicas. O presente estudo valeu-se de uma pesquisa qualitativa envolvendo literatura da área de direito e economia e a análise de normas e relatórios relacionados ao tema. O artigo está dividido em três partes. Primeiramente, trabalha-se o conceito e fenômeno do metaverso, inclusive abordando os exemplos do Metaverso (da empresa Meta) e do *Second Life*. Após, analisa-se a criação de valor no ambiente virtual e, especificamente, no metaverso. Nessa parte, faz-se uma revisão teórica sobre a criação de valor sob a perspectiva econômica, bem como se analisam as previsões quanto ao modelo de negócios de metaverso. Por fim, verifica-se os aspectos regulatórios relacionados tendo como estudo de caso o *Second Life*. Com este estudo, busca-se contribuir para uma maior compreensão do conceito de metaverso, sua capacidade de desenvolver negócios e o atual estado, bem como necessários aprofundamentos, quando se tratando de questões regulatórias.

Objetivo: O presente artigo tem como objetivo a investigação literária especializada do processo de geração de valor e impacto do metaverso nas relações sociais e jurídicas, buscando estabelecer quais os critérios e desdobramentos de sua utilização nos mais variados campos sob uma perspectiva multidisciplinar.

Metodologia: O artigo pautou-se na coleta e análise de artigos científicos e jornalísticos de diferentes campos do conhecimento para traçar um panorama geral acerca do objeto da pesquisa.

Resultados: Com base nas pesquisas e desenvolvimento do projeto até o momento, conclui-se preliminarmente que o metaverso é um conceito que aos poucos tem sido implementado, sendo impulsionado, sobretudo, pela indústria de jogos eletrônicos. observou-se a atual capacidade de geração de valor conjugada com uma expectativa de grande expansão dessas relações econômicas. Quanto à regulação, ainda não há uma lei específica que regule o espaço, denotando a relativa dificuldade do Direito em acompanhar as evoluções tecnológicas, motivo pelo qual ainda se percebem lacunas regulatórias e políticas. Contudo, observa-se que alguns aspectos já usufruem de certo aparato legal, tais como a proteção de dados com a LGPD, a proteção de ativos intangíveis pelos direitos de Propriedade Intelectual e a evolução da discussão sob a perspectiva tributária. Assim, entende-se que o ambiente possui um grande potencial de desenvolvimento de negócios e a promoção de um mercado que surge, sobretudo, pelo mercado de jogos eletrônicos.

Conclusões: A conclusão preliminar corresponde a constatação das amplas possibilidades da temática para o desenvolvimento de novos modelos de negócios, aliado com o relativo déficit jurídico em proporcionar uma regulação adequada para as relações subjacentes a implementação do metaverso.

Referência:

ANDRADE, L.; CENDÃO, F.. Direito, Metaverso e NFTs: Introdução aos desafios na Web3. Saraiva Educação SA, 2022.

DA COSTA LANNES, Y. N.; MARIANO, L. F.; SOARES, M. N.. Arte digital: NFT, direito autor e os direitos da personalidade. Revista do Instituto de Direito Constitucional e Cidadania, v. 7, n. 2, p. e064-e064, 2022. Disponível em: <<http://revistadoidcc.com.br/index.php/revista/article/view/168>>. Acesso: 28 mar. 2023.

ASÚA et al. The metaverse challenges and regulatory issues. Science Po, 2022. Disponível em: <<https://www.sciencespo.fr/public/chaire-numerique/en/2022/06/12/student-paper-the-metavers/>>. Acesso: 10 jan. 2023.

MCKINSEY & COMPANY. Value creation in the metaverse: the real business of the virtual world. 2022. Disponível em: <[Value creation in the metaverse | McKinsey](#)>. Acesso: 10 jan. 2023.

BODÊ, A.; TORI, R. Um panorama histórico da evolução de mundos virtuais 3D imersivos: cenários na educação. Universidade de São Paulo. Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, 2020.

PLACHIMOWICZ, E.; WÓJCIK, E. What makes punks worthy? Valuation of non-fungible tokens based on the cryptopunks collection using the hedonic method. Working Papers 27/2022, University of Warsaw, Faculty of economic Sciences.