



## Disputas no Second Life chegam à Justiça da vida real

Tudo o que é criado dentro do *Second Life* pertence ao seu criador. A partir dessa premissa adotada pela empresa norte-americana *Linden Lab*, detentora do jogo, nasceram diversos processos na vida real que tiveram origem na vida virtual. Os usuários dessa plataforma virtual têm mesmo uma “segunda vida”. Ganham dinheiro comprando casas, terrenos, criando peças de artes, roupas e sapatos exclusivos. Enquanto outros praticam pirataria, roubos e até ataques terroristas. Essas e outras histórias foram contadas por Marieke Westgeest, especialista em propriedade intelectual da consultoria Markenizer, da Holanda, no *XXIX Seminário e Congresso Internacional da Propriedade Intelectual*, no Rio de Janeiro.

“Já há casos em que usuários se tornam milionários por fazerem transações bem sucedidas no *Second Life* trocando a moeda virtual ‘*Lindens*’ por dólares reais”, conta a especialista. Em 2006, a revista *Wired* publicou o caso de um advogado que invadiu o sistema de leilão virtual do jogo, conseguindo vender suas propriedades a preços bem abaixo da taxa prevista na tabela virtual. Por conta do ato ilegal, a Linden Labs excluiu seu perfil e “congelou” seus bens virtuais. O advogado entrou na Justiça reclamando os US\$ 8 mil a que achava ter direito, sem sucesso.

Em 2007, um grupo de comerciantes do *Second Life* processou outros usuários por roubarem peças de roupas e sapatos de sua loja virtual. Na maioria destes casos, o que tem valido é a cláusula do *Second Life* dispondo que o “avatar” (personagem criado pelo usuário) que praticar atos considerados ilegais — desde infringir o sistema até praticar plágio virtual — serão excluídos do sistema.

“O *Second Life* é um mundo virtual, mas que segue as regras do mundo convencional”, diz Manoel Joaquim Pereira dos Santos, da Santos & Furriela Advogados. Para ele, o sistema deve ser encarado como uma obra coletiva, que resulta na colaboração de diferentes pessoas. “É como a produção de um jornal. Os repórteres e desenhistas têm direito às suas obras, mas o jornal tem direito sobre o todo”. Nos demais jogos, os usuários criavam personagens dentro de dispositivos pré-estabelecidos, mas no *Second Life* é como “gerar um novo mundo”.

Um exemplo dado por ele é a criação de um prédio no *Second Life*. Ela deve ser vista como um projeto de arquitetura ou uma obra de arte virtual? “Depende, se a obra for detalhada ao ponto de ser reproduzida fielmente pelo mundo real, ela pode sim ser categorizada como projeto arquitetônico, caso seja “copiada” para o mundo real por outra pessoa, o autor “virtual” terá seus direitos sobre a criação.

Porém, não só casos envolvendo transações financeiras e direitos de marca rondam a realidade virtual. Já há na Justiça acusações contra atos de estupro e pedofilia na rede e as Cortes ainda não sabem exatamente como lidar com casos deste tipo.



Outras dúvidas, ainda sem resposta, foram levantadas durante a plenária que tratou do assunto. Westgeest contou um caso em que um grupo terrorista metralhou e destruiu uma loja virtual, causando danos “materiais”. No mundo real, o cálculo do prejuízo é fácil, mas e no mundo virtual? Qual a base de cálculo para danos materiais ou morais? Nos Termos de Uso da Second Life é dito que a jurisdição para casos envolvendo a empresa é a São Francisco, nos Estados Unidos. Mas e se um brasileiro comete um crime contra um norte-americano no Second Life? Onde ele deve ser julgado? Como resolver o conflito?

Para o mediador da mesa, Rodolfo Martinez, da Martinez & Moura Barreto, toda essa discussão só leva a uma conclusão: "isso seria ‘conversa de loucos’ há 15 anos, mas hoje a interferência da vida virtual, na vida real já é realidade". Basta saber como advogados e juízes vão lidar com ela.

**Date Created**

25/08/2009