

Por Mariana Valverde (*)



Usuários e jogadores de games virtuais já estão familiarizados com os famosos skins. Aqueles produtos, bens intangíveis, que podem ser adquiridos no ambiente virtual para incrementar e ornamentar os avatares, tais como roupas, sapatos, acessórios, entre outros.

A comercialização de skins nos games movimenta, aproximadamente, US\$ 10 bilhões por ano, de acordo com dados da Globe Commerce.com e cresce exponencialmente a cada dia.

De olho nessa nova era, as grandes marcas já começam a lançar seus produtos e coleções no Metaverso em forma de skins. Um exemplo é a Nike que anunciou inclusive a compra da TFKT, uma empresa de ponta no desenvolvimento e produção de criações digitais.

Assim como ocorre na vida real, com os artigos de luxo e objetos de desejo, na Web 3.0 o usuário começa a se identificar e diferenciar por seus skins.

Como todo ativo em valorização e considerando o ambiente novo do Metaverso, passou-se a discutir os mecanismos de proteção a ele aplicáveis.

Os skins são protegidos pela Lei de Direitos Autorais 9610/98, que prevê: "Art. 7º São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, ...

A proteção à marca e ao desenho preconizadas pela Lei de Propriedade Intelectual também são aplicadas aos skins e devem ser respeitados pelos usuários.

Porém, não obstante esses ordenamentos possam e devem ser aplicados por quem busca a proteção, não podemos esquecer que o Metaverso é um ambiente universal que carece de legislação própria e comum. Desta forma, começaram a surgir os primeiros conflitos envolvendo a proteção dessas criações virtuais.

No final de 2021 foi lançada a Metabirkin e todos entenderam que se tratava da entrada na Web 3.0 da lendária e cobiçada bolsa da grife Hermes. A questão é que Metabirkin não foi lançada pela Hermes, o que levou a marca a iniciar uma das primeiras disputas nesse universo.

O uso indevido de skins também já foi debate Liga Brasileira de Free Fire (LBFF) que puniu a Meta gaming por uso indevido de skins. É só o início de uma nova era que por certo renderá discussões e debates, mas não resta dúvida de que aquele que investir em proteção sairá a frente.

(*) **Mariana Valverde** é Professora e advogada especializada em propriedade intelectual, sócia de Moreau Valverde Advogados.

Fonte: Cleinaldo Simões, em 29.07.2022