

DIREITOS DE AUTOR RELATIVOS A CRIAÇÕES VIRTUAIS E A AVATARES ⁽¹⁾ ⁽²⁾

SOFIA PEREIRA FILGUEIRAS ⁽³⁾

RESUMO

Os mundos virtuais, plataformas emergentes de comunicação e expressão, já não são, há muito, um mero “passatempo desconhecido, pertencente a uma minoria”, passando a merecer, assim, maior atenção por parte das ciências jurídicas. Havendo pessoas que se encontram, surgirão, mais cedo ou mais tarde, problemas. A sentença do Tribunal de Primeira Instância de Colónia sobre direitos de autor relativos a uma catedral virtual é, precisamente, testemunho de tal situação. Com este artigo pretende-se investigar se existem direitos de autor relativos a criações virtuais e a avatares, e, em caso afirmativo, quais os direitos de autor aplicáveis. Mediante vários exemplos retirados de mundos virtuais, debater-se-á a questão de saber se todos os requisitos necessários para a existência de protecção do Direito de Autor estão preenchidos. Concluir-se-á que as criações virtuais podem ser enquadradas em todos os tipos legais de obras existentes.

(1) Tradução, pela autora, da apresentação feita à *Herbstakademie* 2009 da *Deutsche Stiftung für Recht und Informatik* e publicada nas actas da conferência: Pereira Filgueiras, Sofia, *Urheberrechte an virtuellen Kreationen und Avataren*, in: Taeger, Jürgen/Wiebe, Andreas, *Inside the Cloud – Neue Herausforderungen für das Informationsrecht, Tagungsband Herbstakademie 2009*, Edeweicht 2009.

(2) Dada a inexistência, em Português, de alguns termos técnicos utilizados no texto original, optou-se, nestes casos, por uma tradução literal com a indicação, entre parênteses e em itálico, do(s) termo(s) em Alemão ou Inglês.

(3) Licenciada pela Faculdade de Direito da Universidade do Porto, mestre pela, e doutoranda da, Faculdade de Direito da Ludwig-Maximilians-Universität München, bolsista do Max-Planck-Institut für Geistiges Eigentum, Wettbewerbs- und Steuerrecht, München.

1. INTRODUÇÃO

“*Second Life is an online, 3D virtual world imagined and created by its Residents*” (4): assim publicita o Linden Lab o seu mundo virtual *Second Life*. Outros mundos virtuais sublinham a possibilidade de criação com expressões como “*Create your look*” (5) ou “*Think you have what it takes to build your own world [...]? Active Worlds is the place for you*” (6). A todos está aberta a porta para a criação pessoal. Porém, apesar de a maioria das criações serem consideradas “obras primas” aos olhos de quem as realiza, nem todas correspondem a uma obra relevante para o Direito de Autor. De acordo com o § 2, II, *UrhG* (7), é exigida uma **criação intelectual pessoal** (*persönliche geistige Schöpfung*). Este artigo destina-se a analisar se existem direitos de autor relativos a criações virtuais e a avatares e, em caso afirmativo, em que tipos de obras, nesse mesmo âmbito do Direito de Autor, as criações virtuais e os avatares se enquadram.

As questões relativas ao Direito Internacional Privado, devido à sua complexidade e vasto alcance, não serão aqui tratadas. A análise é efectuada com base exclusiva no Direito Alemão, dela estando igualmente excluídos os *End User License Agreements (EULAs)*, visto que estes são, frequentemente, tidos como inaplicáveis (8).

Em primeiro lugar, deverá distinguir-se entre propriedades virtual e intelectual (2). De seguida, será analisada a sentença do Tribunal de Primeira Instância de Colónia quanto ao surgimento de direitos de autor relativos à catedral de Colónia virtual em *Second Life* (3). A investigação divide-se então entre objectos virtuais (4) e avatares (5). Quanto aos primeiros,

(4) <http://secondlife.com/>(última consulta em: 24.07.09).

(5) <http://www.there.com/>(última consulta em: 24.07.09).

(6) <http://www.activeworlds.com/>(última consulta em: 24.07.09).

(7) Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz) de 9 de Setembro de 1965 (BGBI. I, p. 1273), alterada, por último, pela Lei de 7 de Dezembro de 2008 (BGBI. I, p. 2349).

(8) Por ex., os *Terms of Service (TOS)* do *Second Life* foram, no caso *Bragg v. Linden Research, Inc.*, considerados como sendo *unconscionable*: *Bragg v. Linden Research, Inc.*, 487 F. Supp. 2nd 593, E.D.Pa., 2007, p. 40, ss. do memorando. Memorando também disponível *online* em: <http://www.paed.uscourts.gov/documents/opinions/07D0658P.pdf> (última consulta em: 19.05.09). Ver, aprofundadamente, quanto ao tema, por ex.: *Mayer-Wegelin*, *JurPC Dok.* 28/2009, §§ 1-175; *Meehan*, 13 *Ric. J.L. & Tech.* 7 (2006), disponível *online* em: <http://law.richmond.edu/jolt/v13i2/article7.pdf> (última consulta em: 24.07.09).

serão inicialmente descritas duas modalidades de criação (4.1) e será esclarecido o papel dos “*prims*” em *Second Life* (4.2). Seguem-se vários casos exemplificativos que serão classificados como alguns tipos de obras (4.3). O caso especial dos avatares será analisado na segunda parte principal (5): a maior parte das figuras devem ser consideradas como obras (5.1); a esclarecer é se tal se mantém válido para as suas formas alteradas (5.2). Em conclusão serão resumidos os resultados da investigação (6).

2. PROPRIEDADES VIRTUAL E INTELECTUAL

A fim de precisar melhor o tema, é necessário distinguir entre propriedades virtual e intelectual, já que ambos os conceitos levantam questões diferentes relativas ao estatuto jurídico dos bens virtuais.

A propriedade virtual refere-se à propriedade sobre os bens virtuais, que existem em mundos virtuais ⁽⁹⁾. Neste contexto discute-se qual a natureza jurídica destes bens (se são coisas, frutos, bens imateriais ou até bens imateriais *sui generis*) ⁽¹⁰⁾. A propriedade intelectual, por seu turno, refere-se a eventuais direitos (nomeadamente de autor), que surgem com a criação de tais bens ⁽¹¹⁾ — estes últimos direitos devem ser considerados independentes e separados da propriedade virtual sobre os bens, e, portanto, ambas as propriedades, referentes a um mesmo bem, podem ser atribuídas a diferentes titulares. A presente investigação concentra-se num requisito da propriedade intelectual: o surgimento de direitos de autor sobre criações virtuais e avatares. A problemática relativa à titularidade de tais direitos de autor permanecerá fora da análise.

3. A SENTENÇA RELATIVA À CATEDRAL DE COLÓNIA EM *SECOND LIFE*

Com a sentença de 21.04.2008, respeitante ao surgimento de direitos de autor relativos a um modelo virtual da catedral de Colónia em

⁽⁹⁾ *Duranske*, p. 86.

⁽¹⁰⁾ Aprofundadamente: *Pszczolla*, pp. 53, ss.; *Pszczolla*, JurPC Web-Dok. 17/2009, §§ 8, ss.; *Koch*, JurPC Web-Dok. 57/206, §§ 20, ss.

⁽¹¹⁾ *Gould*, Virtual Property in MMOGs, p. 3, disponível online em: http://virtually-blind.com/files/reading-room/gould_virtual_property.pdf (última consulta em: 29.05.2009).

Second Life, o Tribunal de Primeira Instância de Colónia é o primeiro tribunal alemão a pronunciar-se sobre um conflito surgido num mundo virtual ⁽¹²⁾. Importava decidir se determinadas texturas, que foram utilizadas para as “janelas” da “catedral” e para o “mosaico” do “chão”, poderiam ser consideradas obras protegidas pelo Direito de Autor, a fim de fundamentar a legitimidade activa da demandante da providência cautelar.

Na sentença, o Tribunal estabelece, primeiramente, que a existência de obras relevantes para o Direito de Autor em mundos virtuais como *Second Life* não é de excluir. *In casu*, entrava em consideração a protecção das texturas como obras de belas-artes (*Werke der bildenden Kunst*), obras de artes aplicadas (*Werke der angewandten Kunst*), simples fotografias (*Lichtbilder*) ou compilações (§ 2, I, n.º 4, § 72 e § 4 *UrhG*, respectivamente). Para tal, porém, elas não atingiam o suficiente grau de nível criativo (*Schöpfungshöhe*) e individualidade. O Tribunal de Primeira Instância de Colónia decidiu, para além do mais, que os ângulos de visão e as perspectivas não resultam das texturas, enquanto tais, mas sim da possibilidade de locomoção do avatar, a qual está programada no respectivo *software*. A protecção de tais imagens como uma obra cinematográfica ou semelhante à cinematográfica (§ 2, I, n.º 6, *UrhG*) é, assim, de rejeitar.

A pressuposição do Tribunal, de que a catedral virtual preenche uma função que ultrapassa a da pura estética, e de que, assim, pode ser considerada uma obra de arte aplicada (*Werk der angewandten Kunst*), é, porém, discutível ⁽¹³⁾. Apesar de muitos objectos em mundos virtuais preencherem uma função utilitária (*Gebrauchszweck*) (uma “cadeira”, por ex., pode servir de “assento” para o avatar) ⁽¹⁴⁾, a fundamentação do Tribunal de Primeira Instância de Colónia não colhe, no que diz respeito à funcionalidade da “catedral”, pois não é desta que resulta uma utilidade social mas antes do mundo virtual como plataforma comunicacional. Acresce que uma especial utilidade económica, que se distinga da comercialização de obras de belas-artes (*Werke der bildenden Kunst*), é difícil de determinar ⁽¹⁵⁾. A importância da correcta classificação das criações virtuais como puras obras de arte ou obras de artes aplicadas (*Werke der angewandten Kunst*)

⁽¹²⁾ LG Köln, sentença de 21.04.2008, número processual: 28 O 124/08, JurPC Web-Dok. 77/2008, §§ 1-31.

⁽¹³⁾ Neste sentido, também, *Büchner*, K&R 2008, 425, 426.

⁽¹⁴⁾ Ver abaixo, p. 5.

⁽¹⁵⁾ Neste sentido *Büchner*, K&R 2008, 425, 426.

não deve, porém, ser ignorada, visto que para as últimas é exigido um grau mais elevado de nível criativo (*Schöpfungshöhe*) (16).

4. DIREITOS DE AUTOR SOBRE CRIAÇÕES VIRTUAIS

4.1. Modalidades de Criação Diversas

Nos *Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs)* são atribuídas ao utilizador diversas tarefas e desafios, a fim de que este, assumindo, normalmente, um determinado papel, atinja metas e níveis preestabelecidos (17). Em primeiro plano estão as aventuras predeterminadas. Outros mundos virtuais, como *Second Life* ou *There.com*, não estabelecem quaisquer metas em concreto (18), dando-se plena liberdade à criatividade.

Esta diferença espelha-se, naturalmente, nas modalidades de criação postas à disposição nos mundos virtuais. Em *Second Life*, por exemplo, o utilizador pode, em princípio, criar todo o género de bens virtuais com a ajuda de formas geométricas básicas (ditas “*prims*”) (19). Em *Ultima Online* (20) (um *MMORPG*), a geração de objectos é, no entanto, pré-programada. Ao utilizador não é concedida qualquer decisão. Não obstante, alguns dão asas à criatividade na medida em que colecionam vários bens virtuais e os constroem juntos, formando outros “objectos”. Um exemplo famoso é o da produção de um “piano” através da junção de “secretárias”, “camisas”, “tabuleiros de xadrez” e “paletes de madeira”, entre outros (21). O processo de criação em *Second Life* é denominado “*creation*”, em *Ultima Online* fala-se, simplesmente, em “*crafting*” (22).

Estas diferenciações no processo de criação são importantes a fim de se averiguar se é atingido o nível criativo (*Schöpfungshöhe*) exigido. Pois, quanto menos liberdade de criação (*Gestaltungsspielraum*) permanecer em

(16) Ver abaixo, p. 5.

(17) Por exemplo, *World of Warcraft*, <http://www.worldofwarcraft.com/index.xml> (última consulta em: 24.07.2009).

(18) No que diz respeito ao *Second Life*: <http://secondlife.com/whatis/faq.php#02> — 2.ª pergunta (última consulta em: 24.07.09).

(19) [Http://secondlife.com/whatis/create.php](http://secondlife.com/whatis/create.php) (última consulta em: 24.07.2009).

(20) [Http://www.uoherald.com/news/](http://www.uoherald.com/news/) (última consulta em: 24.07.2009).

(21) [Http://uo.stratics.com/homes/betterhomes/essay_piano.shtml](http://uo.stratics.com/homes/betterhomes/essay_piano.shtml) (última consulta em: 24.07.2009).

(22) *Ondrejka*, in: *Balkin/Noveck*, pp. 164, s.; *Ondrejka*, p. 4.

aberto, menor é o grau de prestação criativa que a obra terá de evidenciar ⁽²³⁾. Em tais casos, a extensão da protecção é, naturalmente, mais reduzida ⁽²⁴⁾.

Dado que o processo de “*crafting*” emprega objectos virtuais pré-existentes que, em si, representam obras potencialmente relevantes para o Direito de Autor, os resultados daqui emergentes são transformações no sentido do § 3 *UrhG* ⁽²⁵⁾. Contudo, para alcançar protecção, uma transformação tem de preencher os requisitos do § 2 *UrhG*, estabelecidos para obras originais ⁽²⁶⁾.

4.2. O Uso de “*Prims*”

A utilização de “*prims*” em *Second Life*, para a criação de bens virtuais, deve ser considerada como uma aplicação de meios auxiliares, pois o utilizador dirige todo o processo criativo. Os bens daqui emergentes não estão programados no *software*, sendo antes o resultado da imaginação e do trabalho do utilizador, mediante a aplicação das ferramentas postas à disposição ⁽²⁷⁾. O Tribunal de Primeira Instância de Colónia defende, na sentença acima referida, a mesma posição: “As animações ou gráficos de computador podem igualmente gozar da protecção do Direito de Autor [...], quando não se basearem apenas na actuação do computador” ⁽²⁸⁾.

4.3. Exemplos Práticos

4.3.1. Objectos Virtuais

Nos mundos virtuais encontram-se todo o género de criações: desde “tonalidades de pele” e “penteados” até “carros”, “roupa” e “artigos de

⁽²³⁾ Wandtke/Bullinger/Bullinger, § 2 *UrhG*, cif. 63; *Schulze in: Dreier/Schulze, UrhG*, § 2, cif. 33; *Dreyer in: HK-UrhR*, § 2, cif. 66; BGH GRUR 1992, 382 — Leitsätze.

⁽²⁴⁾ Wandtke/Bullinger/Bullinger, § 2 *UrhG*, cif. 139; *Schulze in: Dreier/Schulze, UrhG*, § 2, cif. 33, s.; *Dreyer in: HK-UrhR*, § 2, cif. 66, s.

⁽²⁵⁾ *Dreyer in: HK-UrhR*, § 3, cif. 12, ss.; *Schulze in: Dreier/Schulze, UrhG*, § 3, cif. 7.

⁽²⁶⁾ *Dreyer in: HK-UrhR*, § 3, cif. 23; *Schulze in: Dreier/Schulze, UrhG*, § 3, cif. 11.

⁽²⁷⁾ Cfr. Wandtke/Bullinger/Bullinger, § 2 *UrhG* cif. 16; *Schulze in: Dreier/Schulze, UrhG*, § 2, cif. 8, ss.; *Dreyer in: HK-UrhR*, § 2, cif. 7, ss.

⁽²⁸⁾ LG Köln, JurPC Web-Dok. 77/2008, § 21.

decoração” para o lar virtual. Consoante estes “objectos” preencherem uma função utilitária (*Gebrauchszweck*) ou produzirem simplesmente um efeito estético, eles podem ser protegidos como obras de artes aplicadas (*Werke der angewandten Kunst*) ou como obras de belas-artes (*Werke der bildenden Kunst*), respectivamente, de acordo com o § 2, I, n.º 4, *UrhG* (29). Esta diferenciação não é desprovida de sentido, visto que as exigências feitas ao nível criativo (*Schöpfungshöhe*) são mais elevadas para as obras de artes aplicadas (*Werke der angewandten Kunst*) (30). Enquanto que nos outros tipos de obras já é protegido o grau mais reduzido de nível criativo (*kleine Münze*), para obras de artes aplicadas (*Werke der angewandten Kunst*) é requerida uma manifesta sobreposição ao quotidiano e médio, a fim de possibilitar uma delimitação com a protecção de desenhos e modelos (*Geschmacksmusterschutz*) (31).

Os jarros, mobiliário, roupa, acessórios, tonalidades de pele, penteados e carros virtuais, para citar somente alguns exemplos, servem uma função utilitária (*Gebrauchszweck*) nos mundos virtuais. O avatar pode “deitar-se” numa cama virtual, flores virtuais são postas numa jarra virtual, em copos virtuais são “servidos” “*cocktails*” em bares virtuais. “Roupa” e “acessórios de moda”, tal como “tonalidades de pele” e “penteados” adornam o avatar e desempenham um papel fulcral na socialização. Também os espaços publicitários, que promovem produtos dos mundos real ou virtual, detêm uma função utilitária (*Gebrauchszweck*) (32).

A fim de gozar da protecção do Direito de Autor, os objectos de utilidade (*Gebrauchsgegenstände*) nos mundos virtuais necessitam de evidenciar um grau mais elevado de nível criativo (*Schöpfungshöhe*) (33). Porque muitos são, no entanto, simples imitações de objectos do mundo real, *i.e.*, porque não se distinguem (pelo menos não suficientemente) de objectos médios e quotidianos (34), não lhes pode ser concedida

(29) *Psczolla*, pp. 28, ss.

(30) *Wandtke/Bullinger/Bullinger*, § 2 *UrhG*, cif. 97; *Schulze in: Dreier/Schulze*, *UrhG*, § 2, cif. 29 e 160; *Dreyer in: HK-UrhR*, § 2, cif. 60, 122, s. e 224; BGH NJW 1998, 3773 — *Les-Paul-Gitarren*; BGH GRUR 1995, 581 — *Silberdistel*; BGH GRUR 1957, 291 — *Europapost*; OLG Frankfurt GRUR-RR 2006, 43.

(31) *Dreyer in: HK-UrhR*, § 2, cif. 225; BGH NJW 1998, 3773 — *Les-Paul-Gitarren*.

(32) No que diz respeito a espaços publicitários: *Psczolla*, p. 28; *Wandtke/Bullinger/Bullinger*, § 2 *UrhG*, cif. 102.

(33) Ver acima, p. 5.

(34) *Dreyer in: HK-UrhR*, § 2, cif. 225; BGH NJW 1998, 3773 — *Les-Paul-Gitarren*.

qualquer protecção (é o caso do Peugeot *concept car*: um modelo virtual exacto do Peugeot 308 RC Z real ⁽³⁵⁾). É irrelevante o investimento de tempo necessário para a criação dos objectos virtuais, tal como sublinha, igualmente, a sentença do Tribunal de Primeira Instância de Colónia ⁽³⁶⁾. Não obstante, encontram-se, certamente, objectos criativos com características notáveis, sendo dignas de menção especial as criações de moda dos *designers* de moda virtuais Mimi Coral ou Nickey Ree ⁽³⁷⁾.

Por oposição a esta situação, os “objectos” que têm a sua origem no “*crafting*” e que aparentam ser “objectos de utilidade”, mas que, na verdade, não podem ser “utilizados”, devem ser tratados como obras de belas-arts (*Werke der bildenden Kunst*), visto que não servem qualquer função utilitária (*Gebrauchszweck*) virtual mas possuem antes funções de adorno. O “piano” de *Ultima Online* ⁽³⁸⁾, que não pode ser tocado e que se encontra simplesmente na sala de estar virtual, tem apenas uma função estética. Porque nestas obras já o grau mais reduzido de nível criativo (*kleine Münze*) encontra protecção, só imitações fiéis, que não evidenciam qualquer individualidade, permanecem desprotegidas ⁽³⁹⁾. A não esquecer é que, no caso de produtos de “*crafting*”, devem ser estabelecidos requisitos mais reduzidos para o nível criativo (*Schöpfungshöhe*) ⁽⁴⁰⁾.

De igual modo também são obras de belas-arts (*Werke der bildenden Kunst*) os quadros, esculturas ou instalações virtuais expostas em “museus de arte” ou “galerias” em *Second Life*, tal como outras criações, que adornam as casas, escritórios ou bares virtuais. Os resultados do *BunnyJam Egg Decorating Contest* ⁽⁴¹⁾ ou as peças de exposição,

⁽³⁵⁾ [Http://www.aimeeweber.com/Folio/2007/09/aimee-weber-studio-creates-peugeot.html](http://www.aimeeweber.com/Folio/2007/09/aimee-weber-studio-creates-peugeot.html) (última consulta em: 24.07.09).

⁽³⁶⁾ LG Köln, JurPC Web-Dok. 77/2008, § 26; ver também: *Dreyer in: HK-UrhR*, § 2, cif. 231; *Wandtke/Bullinger/Bullinger*, § 2 UrhG, cif. 26; BGH GRUR 1985, 1041 — Inkasso-Programm; OLG Hamburg ZUM 2004, 386.

⁽³⁷⁾ [Http://nwn.blogs.com/nwn/2007/10/ophelias-gaze-1.html](http://nwn.blogs.com/nwn/2007/10/ophelias-gaze-1.html) (última consulta em: 24.07.09).

⁽³⁸⁾ Ver acima, p. 4.

⁽³⁹⁾ Cfr. LG Köln, JurPC Web-Dok. 77/2008, § 22; ver, para tal, argumentos enunciados para edifícios virtuais, p. 7.

⁽⁴⁰⁾ Ver acima, p. 4.

⁽⁴¹⁾ [Https://blogs.secondlife.com/community/community/blog/2009/04/17/thank-you-for-an-eggcellent-bunnyjam-event](https://blogs.secondlife.com/community/community/blog/2009/04/17/thank-you-for-an-eggcellent-bunnyjam-event) (última consulta em: 24.07.09).

presentes na *Galerie de la Vie* ⁽⁴²⁾ em *Second Life*, são exemplos de obras de arte pura.

Para além disto é necessário atender ao facto de, em *Second Life*, várias empresas aproveitarem as livres possibilidades de criação a fim de desenvolverem produtos reais de forma económica. A multinacional Philips, por exemplo, experimenta com novos *designs* de produto e obtém, por esta via, *feedback* considerável (e gratuito). Com a ressalva de que têm de estar satisfeitas todas as exigências ao nível criativo (*Schöpfungshöhe*) e à individualidade, estes produtos virtuais podem ser, adicionalmente, protegidos como esboços segundo o § 2, I, n.º 4, *UrhG* ⁽⁴³⁾.

4.3.2. Edifícios

Como esclareceu a sentença do Tribunal de Primeira Instância de Colónia, também entra em consideração a protecção de edifícios virtuais ao abrigo do § 2, I, n.º 4, *UrhG* ⁽⁴⁴⁾. Apesar de, também neste caso, ser preenchida uma função utilitária (*Gebrauchszweck*), não são colocadas exigências mais altas ao nível criativo (*Schöpfungshöhe*), como acontece com as obras de artes aplicadas (*Werke der angewandten Kunst*) ⁽⁴⁵⁾. As imitações virtuais fiéis de edifícios do mundo real carecem, no entanto, de suficiente individualidade ⁽⁴⁶⁾. Assim, a transposição de características fotografadas da catedral de Colónia não foi considerada uma obra ⁽⁴⁷⁾. Tal não é o caso para edifícios virtuais, que, na verdade, não se distinguem de obras de construção quotidianas e médias, mas que se baseiam numa criação individual. Não é fácil definir uma clara delimitação. Neste caso, é, possivelmente, útil criar um paralelismo com a protecção de obras foto-

⁽⁴²⁾ [Http://artemisians.com/](http://artemisians.com/)(última consulta em: 24.07.09).

⁽⁴³⁾ Cfr. *Dreyer in: HK-UrhR*, § 2, cif. 229; *Schulze in: Dreier/Schulze, UrhG*, § 2, cif. 187.

⁽⁴⁴⁾ *Dreyer in: HK-UrhR*, § 2, cif. 227.

⁽⁴⁵⁾ *Dreyer in: HK-UrhR*, § 2, cif. 228.

⁽⁴⁶⁾ LG Köln, JurPC Web-Dok. 77/2008, § 22; contra, *Exner*, anotação à sentença “Catedral de Colónia Virtual”, LG Köln, sentença de 21.04.2008, número processual: 28 O 124/08, disponível *online* em: <http://www.telemedicus.info/urteile/Urheberrecht/306-LG-Koeln-Az-28-O-12408-Kein-Rechtsschutz-fuer-virtuellen-Koelner-Dom.html> (última consulta em: 24.07.09).

⁽⁴⁷⁾ LG Köln, JurPC Web-Dok. 77/2008, § 22.

gráficas (*Lichtbildwerke*)⁽⁴⁸⁾. Quando a cópia virtual de um edifício real evidencia traços pessoais, nomeadamente através de ângulos, sombreados de cores ou combinações de luz, pode-se considerar a existência da protecção do Direito de Autor⁽⁴⁹⁾. Em *Second Life*, os “edifícios” da IBM ou do *Centre for Digital Media*⁽⁵⁰⁾ (entre outros) apresentam tais características, dignas de protecção.

Também jardins e paisagens virtuais são obras relativamente às quais a existência da protecção do Direito de Autor é pensável⁽⁵¹⁾. As “paisagens” devem, porém, ser distinguidas dos cenários dos jogos, que servem como pano de fundo para o desenrolar do jogo e que, assim, devem ser categorizados como obras de artes aplicadas (*Werke der angewandten Kunst*)⁽⁵²⁾. Um exemplo de uma “paisagem” protegida pelo Direito de Autor é *Svarga*, em *Second Life*.

Quando é possível uma transposição de edifícios, jardins ou paisagens virtuais para o mundo real, as suas manifestações virtuais podem, adicionalmente, adquirir protecção do Direito de Autor como esboços, ainda de acordo com o § 2, I, n.º 4, *UrhG*⁽⁵³⁾.

4.3.3. Discotecas e Rádios

A música é uma componente importante nos mundos virtuais: sempre presente, a fim de tornar a experiência mais real. Ao contrário do que acontece noutros mundos virtuais, onde a música emerge de um *soundtrack* predefinido, os utilizadores de *Second Life* podem tocar a sua própria música. Para este efeito há, entre outros, numerosas “discotecas” e até uma

⁽⁴⁸⁾ *Exner* defende que as imitações virtuais devem obter protecção com uma extensão análoga à que é aplicável no caso de fotografias; anotação à sentença “Catedral de Colónia Virtual”, LG Köln, sentença de 21.04.2008, número processual: 28 O 124/08, disponível online em: <http://www.telemedicus.info/urteile/Urheberrecht/306-LG-Koeln-Az-28-O-12408-Kein-Rechtsschutz-fuer-virtuellen-Koelner-Dom.html> (última consulta em: 24.07.09).

⁽⁴⁹⁾ Cfr. relativamente a obras fotográficas (*Lichtbildwerke*): *Dreyer in*: HK-UrhR, § 2, cif. 237, ss.; *Schulze in*: Dreier/Schulze, UrhG, § 2, cif. 192; *Wandtke/Bullinger/Bullinger*, § 2 UrhG, cif. 116, ss.

⁽⁵⁰⁾ [Http://www.kzero.co.uk/blog/?p=237](http://www.kzero.co.uk/blog/?p=237) (última consulta em: 24.07.09).

⁽⁵¹⁾ Cfr. *Schulze in*: Dreier/Schulze, UrhG, § 2, cif. 186; *Wandtke/Bullinger/Bullinger*, § 2 UrhG, cif. 111.

⁽⁵²⁾ *Psczolla*, p. 30.

⁽⁵³⁾ Cfr. *Wandtke/Bullinger/Bullinger*, § 2 UrhG, cif. 111; *Dreyer in*: HK-UrhR, § 2, cif. 229; *Schulze in*: Dreier/Schulze, UrhG, § 2, cif. 187.

rádio⁽⁵⁴⁾. Apesar da maioria das peças musicais não ser composta nos mundos virtuais, mas sim importada, existem algumas exceções dignas de menção como, por exemplo, Wikisonic⁽⁵⁵⁾, um produto de composição musical interactivo em *Second Life*. Ao clicar numa esfera, activa-se um tom. A esfera gira então num círculo com pilares e de cada pilar emana um tom diferente, semelhante ao que acontece com o premir das teclas de um piano. O clicar e o girar de várias esferas dá origem a música⁽⁵⁶⁾. Uma vez que tanto a escolha dos tons como das sequências e ritmos são determinados pelos utilizadores, existe uma criação pessoal que não é gerada, exclusivamente, pelo computador⁽⁵⁷⁾. Visto que também para a música, o grau mais reduzido de nível criativo (*kleine Münze*) encontra protecção⁽⁵⁸⁾ e a actividade de técnicos de som e mistura⁽⁵⁹⁾, tal como os toques telefónicos⁽⁶⁰⁾, foram reconhecidos como obras, nada fala em desfavor de peças musicais produzidas em mundos virtuais, com a ajuda de, por ex., Wikisonic, poderem gozar da protecção do Direito de Autor, de acordo com o § 2, I, n.º 2, *UrhG*.

4.3.4. Aulas no *Campus* Universitário de *Second Life*

O mundo virtual *Second Life* preenche várias funções. A par de medidas de *marketing* e convívio social virtual, também surgiu neste mundo um *campus* universitário onde numerosas universidades se encontram representadas e professores de todas as disciplinas científicas dão aulas e orientam seminários ou levam a cabo as suas investigações⁽⁶¹⁾.

As apresentações que se assemelham às aulas teóricas habituais do mundo real, *i.e.*, em que o professor, representado pelo seu avatar, “está presente” no anfiteatro virtual e transmite o seu conhecimento de forma oral,

(54) [Http://www.secondliferadio.com/](http://www.secondliferadio.com/) (última consulta em: 10.07.09).

(55) [Http://www.trending.us/2008/05/24/wikisonic-in-second-life-amazing-interactive-music-generation/](http://www.trending.us/2008/05/24/wikisonic-in-second-life-amazing-interactive-music-generation/) (última consulta em: 11.07.09).

(56) [Http://www.youtube.com/watch?v=aJJSdjyOMDg](http://www.youtube.com/watch?v=aJJSdjyOMDg) (última consulta em: 11.07.09).

(57) Cfr. *Dreyer in: HK-UrhR*, § 2, cif. 32 e 204; *Wandtke/Bullinger/Bullinger*, § 2 *UrhG*, cif. 72.

(58) *Dreyer in: HK-UrhR*, § 2, cif. 207; *Wandtke/Bullinger/Bullinger*, § 2 *UrhG*, cif. 71.

(59) OLG Köln ZUM 2000, 320.

(60) OLG Hamburg ZUM 2002, 480 — Handyklingeltöne; LG Hamburg ZUM 2005, 483; LG Hamburg ZUM 2005, 485.

(61) [Http://jpn.icicom.up.pt/2007/05/23/universidade_do_porto_compra_ilha_no_second_life.html](http://jpn.icicom.up.pt/2007/05/23/universidade_do_porto_compra_ilha_no_second_life.html); <http://secondlifegrind.net/programs/education> (última consulta em: 11.07.09).

sem meios auxiliares, não gozam da protecção do Direito de Autor. Às apresentações deste género falta um certo nível criativo (*Gestaltungshöhe*), que as façam sobressair e que as distingam da simples apresentação de factos⁽⁶²⁾. O facto de a aula ser dada de forma virtual não basta para uma protecção legal, pois tal deriva do funcionamento do programa de *software*. Falta, assim, uma criação própria⁽⁶³⁾. Mas o *Second Life* é, seguramente, mais utilizado com o intuito de experimentar novos métodos pedagógicos: assim, um professor de psicologia da Califórnia, para explicar aos seus alunos, no mundo virtual, a esquizofrenia e os seus efeitos nos pacientes, criou alucinações virtuais (por ex., um chão que desaparece de repente)⁽⁶⁴⁾. Tais apresentações são apresentações de cariz científico, protegidas pelo Direito de Autor, no sentido do § 2, I, n.º 7, *UrhG*, dado que as “alucinações” desenvolvidas para fins lectivos correspondem a uma modelação da matéria que a destaca da simples apresentação de factos⁽⁶⁵⁾.

A não descuidar é o facto de, paralelamente à apresentação em si, o respectivo texto poder gozar da protecção do Direito de Autor como obra literária, ao abrigo do § 2, I, n.º 1, *UrhG*.

4.3.5. Obras Literárias

Os diários escritos, peças de teatro representadas ou discursos feitos em mundos virtuais não apresentam quaisquer especificidades. Tal como no mundo real, podem corresponder a obras literárias⁽⁶⁶⁾, sendo sempre requerido que atinjam um nível criativo (*Schöpfungshöhe*) e uma individualidade suficientes⁽⁶⁷⁾. Neste sentido, e apesar de as suas actividades terem sido suspensas, as reportagens jornalísticas de *The AvaStar*⁽⁶⁸⁾ ou de Adam Reuters em *Second Life* devem ser classificadas como obras literárias, ao abrigo do § 2, I, n.º 1, *UrhG*.

(62) *Schulze in: Dreier/Schulze, UrhG, § 2, cif. 16, ss. e 222; Dreyer in: HK-UrhR, § 2, cif. 226.*

(63) *Dreyer in: HK-UrhR, § 2, cif. 264; OLG Frankfurt GRUR-RR 2005, 299.*

(64) http://www.economist.com/business/displaystory.cfm?story_id=7963538 (última consulta em: 05.06.2009).

(65) *Dreyer in: HK-UrhR, § 2, cif. 264; Schulze in: Dreier/Schulze, UrhG, § 2, cif. 223; Wandtke/Bullinger/Bullinger, § 2 UrhG, cif. 137, ss.; BGH GRUR 1998, 916 — Stadtplanwerk; BGH NJW 1986, 192 — Inkasso-Prgramm; BGH GRUR Int. 1980, 230 — Monumenta Germaniae Historica; BGH GRUR 1979, 464 — Flughafenpläne.*

(66) *Psczolla, p. 31.*

(67) *Psczolla, p. 31.*

(68) <http://www.the-avastar.com/> (última consulta em: 24.07.09).

5. DIREITOS DE AUTOR RELATIVOS A AVATARES

5.1. Os Avatares Como Obras de Artes Aplicadas (*Werke der angewandten Kunst*)

No momento da inscrição num mundo virtual, o utilizador tem de escolher um representante virtual — um avatar — sendo colocado à sua consideração um número limitado de figuras humanas e, eventualmente, animais (69). No passado e em várias ocasiões, foi atribuída a diversas figuras protecção do Direito de Autor (70). Tal permite deduzir que também os avatares podem ser vistos como obras de arte (71). Uma vez que o avatar serve para o utilizador se mover na esfera virtual, actuando como o seu representante, ele preenche uma função utilitária (*Gebrauchszweck*), não devendo ser, conseqüentemente, considerado uma obra de belas-artes (*Werk der bildenden Kunst*) mas antes de artes aplicadas (*Werk der angewandten Kunst*) (72).

O grau de criatividade mais elevado, exigido neste caso, é alcançado nos *MMORPGs*, pois nestes são postas à disposição figuras complexas e detalhadas como “mágicos”, “gnomos” ou “guerreiros”. Diferente era o caso dos protótipos de avatares de *Second Life*, visto que eles evidenciavam traços mais simples (por ex., uma figura masculina de “*t-shirt*” branca e “*jeans*”), não podendo, com tal, obter qualquer protecção do Direito de Autor (73). Os avatares hoje postos à disposição nesse “mundo” são já figuras artísticas, que se diferenciam de figuras humanas médias. Se, adicionalmente, o avatar for modificado e personalizado, pode surgir uma transformação protegida (74).

(69) Em *Second Life*, por ex., o utilizador podia escolher entre oito seres humanos ou “*furries*”. (Devido a alteração, não mais disponível *online*.)

(70) *Schulze in: Dreier/Schulze, UrhG*, § 2, cif. 163; *Wandtke/Bullinger/Bullinger*, § 2 *UrhG*, cif. 94, s.; *Dreyer in: HK-UrhR*, § 2, cif. 34 e 230; BGH GRUR 1995, 47 — *Rosaroter Elefant*; BGH GRUR 1994, 191 — *Asterix-Persiflagen*; OLG Hamburg ZUM 1989, 305 — *Schlümpfe-Parodie*.

(71) *Klickermann*, MMR 2007, 766, 768; *Rippert/Weimer*, ZUM 2007, 272, 276 s.; *Dreyer in: HK-UrhR*, § 2, cif. 34 e 230; contra, *Garlick*, 7 YALE J. L. & TECH. 422 (2005), p. 443.

(72) *Psczolla*, p. 29.

(73) Neste sentido, também, *Psczolla*, p. 30.

(74) *Psczolla*, p. 30; ver acima também, p. 4.

5.2. Possibilidades de Modificação para Avatares

Os avatares em *Second Life* podem ser modificados extensivamente. Por exemplo, o programa de *software* deste mundo virtual possibilita ao utilizador, através de “*slider tools*”, modificar todos os atributos físicos numa escala de 0-100 ⁽⁷⁵⁾. Para além disso, o utilizador pode criar pessoalmente, ou comprar, roupa, tonalidades de pele, penteados ou até órgãos sexuais virtuais para o seu avatar, conferindo-lhe, assim, características pessoais adicionais. As possibilidades de alteração são de tal forma extensas que podem, seguramente, surgir novas obras através da transformação. Em cada caso concreto é necessário confirmar se é atingido o grau de criatividade mais elevado, exigido para obras de artes aplicadas (*Werke der angewandten Kunst*). O avatar de Aimee Weber, que até foi registado como marca ⁽⁷⁶⁾, demonstra como uma modificação preenche todos os requisitos necessários no sentido de gozar de protecção do Direito de Autor.

Também *There.com* oferece ferramentas de modificação semelhantes. Neste caso, o utilizador traz o seu avatar para um “*spa*” e personaliza-o através de “*sliders*” ⁽⁷⁷⁾. Se a personalização estivesse, simplesmente, limitada a um número mínimo de “penteados” ou de “peças de roupa” ⁽⁷⁸⁾, os avatares que surgissem não adquiririam individualidade suficiente.

6. CONCLUSÃO

A investigação acima exposta demonstra que, também no espaço virtual, podem surgir obras relevantes para o Direito de Autor. No entanto, como as criações são geradas com a ajuda de um computador, é importante, acima de tudo, esclarecer que o resultado provém da actuação do utilizador e que, portanto, não deriva somente do *software* do mundo virtual. A fim de obter protecção, tanto objectos virtuais, que preenchem, na realidade, uma função utilitária (*Gebrauchszweck*), como avatares, e as suas

⁽⁷⁵⁾ [Http://lindenlab.com/pressroom/general/factsheets/technology](http://lindenlab.com/pressroom/general/factsheets/technology) (última consulta em: 24.07.09).

⁽⁷⁶⁾ [Http://tarr.uspto.gov/servlet/tarr?regser=serial&entry=77110299/](http://tarr.uspto.gov/servlet/tarr?regser=serial&entry=77110299/)(última consulta em: 24.07.09).

⁽⁷⁷⁾ Ver *Tutorial Video*: <http://www.there.com/> (última consulta em: 24.07.09).

⁽⁷⁸⁾ Ver primeiro passo da inscrição em *There.com*: <http://www.there.com/> (última consulta em: 20.07.09).

personalizações, necessitam de se sobrepor ao quotidiano e médio. Isto leva a que às restantes criações virtuais seja conferida protecção do Direito de Autor mais frequentemente. Só cópias virtuais exactas do real permanecem desprotegidas, devido a insuficiente cunho individual.

7. BIBLIOGRAFIA

- Büchner, Thomas*: Die urheberrechtliche Schutzfähigkeit virtueller Güter, K&R 2008, pp. 425-428.
- Dreier, Thomas/Schulze, Gernot*: Urheberrechtsgesetz, 3.^a edição, München 2008.
- Dreyer, Gunda/Kotthof, Jost/Meckel, Astrid*: Urheberrecht, 2.^a edição, Heidelberg 2009.
- Duranske, Benjamin T.*: Virtual Law, Chicago 2008.
- Exner, Siegfried*: anotação à sentença “Catedral de Colónia Virtual”, LG Köln, sentença de 21.04.2008, número processual: 28 O 124/08, disponível *online* em: <http://www.tele-medicus.info/urteile/Urheberrecht/306-LG-Koeln-Az-28-O-12408-Kein-Rechtsschutz-fuer-virtuellen-Koelner-Dom.html> (última consulta em: 24.07.09).
- Garlick, Mia*: Player, Pirate or Conducer? A Consideration of the Rights of Online Gamers, 7 YALE J. L. & TECH. 422 (2005).
- Gould, Daniel*: Virtual Property in MMOGs, 2008, disponível *online* em: http://virtuallyblind.com/files/reading-room/gould_virtual_property.pdf (última consulta em: 29.05.2009).
- Klickermann, Paul H.*: Virtuelle Welten ohne Rechtsansprüche?, MMR 2007, pp. 766-769.
- Koch, Pamela*: Die rechtliche Bewertung virtueller Gegenstände auf Online-Plattformen, JurPC Web-Dok. 57/2006, §§ 1-60.
- Mayer-Wegelin, Clemens*: Käuferrechte bei Computerspielen — Technische Kopierschutzmaßnahmen und End User License Agreements, JurPC Web-Dok. 28/2009, §§ 1-175.
- Meehan, Micheal*: Virtual Property: Protecting Bits in Context, 13 Ric. J. L. & Tech. 7 (2006), disponível *online* em: <http://law.richmond.edu/jolt/v13i2/article7.pdf> (última consulta em: 24.07.09).
- Ondrejka, Cory R.*: Living on the Edge: Digital Worlds Which Embrace the Real World, 2004, disponível *online* em: <http://ssrn.com/abstract=555661> (última consulta em: 05.06.2009).
- Ondrejka, Cory R.*: Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse, in: *Balkin, Jack M./Noveck, Beth S.*, The State of Play, New York 2006, p. 158.
- Psczolla, Jan-Peter*: Onlinespielrecht, Marburg 2008 (simultaneamente: dissertação, Münster 2008).
- , Virtuelle Gegenstände als Objekte der Rechtsordnung, JurPC Web-Dok. 17/2009, §§ 1-34.
- Rippert, Stephan/Weimer, Katharina*: Rechtsbeziehungen in der virtuellen Welt, ZUM 2007, pp. 272-281.
- Wandtke, Artur-Axel/Bullinger, Winfried*: Praxiskommentar zum Urheberrecht, 3.^a edição, München 2009.