



UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA

A Interface da Responsabilidade Civil no Metaverso
Desafios e Perspetivas para a Responsabilização no Novo Mundo
Virtual

Raquel Lopes Vasconcelos

Mestrado em Direito

Faculdade de Direito | Escola do Porto

2025



UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA

**A Interface da Responsabilidade Civil no Metaverso
Desafios e Perspetivas para a Responsabilização no Novo Mundo
Virtual**

Raquel Lopes Vasconcelos

Orientador: Professor Doutor Nuno Sousa e Silva

Mestrado em Direito

Faculdade de Direito | Escola do Porto

2025

Aos avós, pela eterna paciência e dedicação.
À mãe, pelo amor incondicional.
E ao Carlos, pela compreensão e encorajamento.

Agradecimentos

Agradeço aos meus avós por me terem dado todas as ferramentas necessárias, viabilizando o meu percurso académico.

Agradeço à minha mãe pela confiança depositada em mim e principalmente por me ter deixado voar, abdicando do seu conforto, em prol do meu.

Agradeço aos meus colegas, mas especialmente ao meu melhor amigo e companheiro, Carlos, por todas as palavras de conforto.

Por fim, agradeço ao Professor Doutor Nuno Sousa e Silva pela orientação e pelos conhecimentos partilhados.

Resumo

A presente dissertação visa analisar o regime jurídico da responsabilidade civil no contexto do metaverso, um ambiente digital imersivo que desafia os paradigmas normativos tradicionais. A ascensão exponencial de realidades virtuais e da inteligência artificial suscita uma reavaliação dos pressupostos clássicos da responsabilidade civil, nomeadamente os conceitos de culpa, dano e nexo de causalidade.

O estudo estrutura-se em duas vertentes principais. A primeira centra-se na responsabilização dos utilizadores, abordando a viabilidade da qualificação jurídica dos avatares como meros produtos, coisas, bens virtuais ou extensões da personalidade jurídica do indivíduo. Examina-se, ainda, a aplicabilidade das normas vigentes à conduta ilícita praticada em ambientes imersivos, questionando em que medida se pode imputar responsabilidade aos intervenientes por atos praticados através dos seus avatares.

A segunda vertente debruça-se sobre a responsabilidade civil das plataformas que estruturam e fornecem experiências imersivas no metaverso. Analisa-se o seu papel enquanto prestadoras de serviços digitais e os limites da sua responsabilidade por atos de terceiros, particularmente à luz do Regulamento dos Serviços Digitais.

Palavras-chave: Responsabilidade Civil, Metaverso, Inteligência Artificial, Avatares, Plataformas Digitais, Realidade Virtual, Identidade Digital, Responsabilidade das Plataformas.

Abstract

This thesis explores the legal challenges of civil liability within the metaverse, an emerging immersive digital environment that disrupts conventional legal frameworks. The increasing integration of virtual realities and artificial intelligence necessitates a reassessment of fundamental liability principles, particularly fault, damage, and causation.

The research unfolds in two main areas. The first examines user liability, considering whether avatars should be legally classified as products, things, virtual goods, or extensions of legal personality. It further explores the applicability of existing legal norms to wrongful acts committed in immersive environments and whether accountability can be effectively assigned to users for actions performed through their avatars.

The second focus lies on the liability of platforms that facilitate immersive experiences in the metaverse. It scrutinizes their role as digital service providers and the extent of their liability for third-party actions, particularly in light of the European Union's Digital Services Act.

Keywords: Civil Liability, Metaverse, Artificial Intelligence, Avatars, Digital Platforms, Virtual Reality, Digital Identity, platform liability.

Índice

Introdução Geral.....	11
Capítulo I. Princípios Introdutórios Referentes ao Metaverso	12
1. Definição de Metaverso	12
2. Realidade Virtual, Realidade Aumentada e Ambientes Imersivos	14
3. O Paradigma da Tecnologia Web3 – Incidência da Responsabilidade Civil	15
Capítulo II. Responsabilidade Civil do Utilizador	18
1. Avatares e Responsabilidade Civil: Entre a Dogmática Tradicional e os Desafios da Virtualidade	19
1.1 Noção e Correspondentes Pressupostos	19
1.2 Determinação da Culpa do Agente – Hipótese da Responsabilidade pelo Risco..	23
2. O Estatuto Jurídico Do Avatar	25
2.1 Avatar: A Viabilidade da sua Qualificação enquanto “Coisa”	27
2.2 A Viabilidade da sua Qualificação enquanto “Produtos” ou “Digital Goods” – Em Especial, nas Relações de Consumo.....	29
3. Considerações	32
Capítulo III. A Responsabilidade Civil da Plataforma.....	33
1. Introdução ao Conceito e Tipologia de Plataformas Digitais.....	33
1.1 Definição e Âmbito: O que são Plataformas Digitais.....	33
1.2 Tipos de Plataformas	34
2. Responsabilidade Civil e a Atividade Desenvolvida nas Plataformas Imersivas.....	35
2.1 A Esfera da Responsabilidade e a Violação de um Dever.....	35
2.2 Responsabilidade Contratual <i>versus</i> Extracontratual: Concurso de Planos.....	36
3. O Enquadramento Jurídico das Plataformas Fornecedoras de Serviços Imersivos.....	38
3.1 Incidência do <i>Digital Services Act</i> sobre as Plataformas que Proporcionam Acesso a Ambientes Virtuais Imersivos	38
3.2 A Isenção de Responsabilidade dos Prestadores de Serviços Intermediários	40
4. Deveres e Obrigações da Plataforma	41
4.1 A Imputação da Responsabilidade das Plataformas baseada na Confiança e nos Deveres de Proteção	41
4.2 Mecanismos De Resposta – Reclamação e Resolução de Litígios.....	44
5. Considerações, Desafios e Perspetivas.....	46

Conclusão.....	48
Bibliografia	50

Lista de siglas e abreviações

Art. – Artigo

CC – Código Civil

CE – Comissão Europeia

Cfr. – Conferir

DL.º – Decreto-Lei

DSA – Digital Services Act (Regulamento dos Serviços Digitais da União Europeia)

EM – Estados Membros

IA – Inteligência Artificial

Ibidem – Usado para referir a mesma fonte anteriormente citada

NFT – Non-Fungible Token (Token Não Fungível)

Op. cit. – Na obra citada anteriormente

p. – Página

PJ – Personalidade Jurídica

pp. – Páginas

RA – Realidade Aumentada

RC – Responsabilidade Civil

RGPD – Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados

RSD – Regulamento dos Serviços Digitais

RV – Realidade Virtual

ss. – Seguintes

UE – União Europeia

Vide – Veja-se

VLOP – Very Large Online Platforms (Plataformas Online de Muito Grande Dimensão)

Introdução Geral

A ascensão do metaverso representa um dos mais disruptivos desafios jurídicos da contemporaneidade, reconfigurando as fronteiras entre o mundo físico e o universo digital. Originalmente concebido como um espaço de entretenimento e interação social, o metaverso tem evoluído para uma esfera complexa de relações económicas, negociais e jurídicas, onde a presença de avatares, a descentralização das plataformas e a crescente autonomia da Inteligência Artificial suscitam um repensar dos paradigmas normativos tradicionais.

A responsabilidade civil, enquanto mecanismo de imputação de obrigações reparatórias decorrentes de condutas ilícitas, enfrenta um cenário sem precedentes no contexto imersivo do metaverso. A volatilidade das identidades digitais, a opacidade dos agentes intervenientes e a ausência de um marco regulatório consolidado desafiam a aplicabilidade dos requisitos clássicos de culpa, dano e nexo de causalidade. Mais do que um mero exercício de adaptação normativa, impõe-se uma reflexão aprofundada sobre a viabilidade e a adequação do ordenamento jurídico vigente perante os riscos emergentes no metaverso.

O presente estudo propõe-se examinar, sob um prisma crítico, os desafios inerentes à aplicação do regime da responsabilidade civil no metaverso, questionando em que medida os quadros normativos tradicionais podem ser transpostos para esta nova realidade. Assim, partindo de uma análise dogmática dos pressupostos essenciais da responsabilidade civil no Direito português, a dissertação investiga a sua aplicabilidade ao contexto digital.

Pretendemos dar resposta a uma questão fulcral: Como é que os princípios tradicionais da responsabilidade civil podem ser aplicados aos novos desafios colocados no contexto imersivo do metaverso? Esta interrogação emerge da constatação de que os quadros normativos clássicos – assentes na dicotomia entre o mundo físico e a esfera jurídica tangível – são limitantes para disciplinar as novas dinâmicas de responsabilidade decorrentes da interação digital.

A pesquisa apresentará uma metodologia interdisciplinar, combinando a análise de doutrina, legislação nacional e internacional, com o intuito de construir um quadro teórico

sólido e fornecer respostas concretas aos desafios apresentados. Buscar-se-á ainda, fomentar um debate juridicamente qualificado e contribuir para a edificação de um quadro regulatório que se revele adequado às exigências desta nova realidade.

Capítulo I. Princípios Introdutórios Referentes ao Metaverso

Neste capítulo, estabeleceremos os conceitos basilares que servirão de alicerce para a presente dissertação, assegurando uma compreensão sólida dos elementos essenciais à análise subsequente. Dada a centralidade deste estudo na responsabilidade civil, doravante RC, torna-se imprescindível, antes de avançarmos para a sua aplicabilidade, aprofundar o entendimento sobre este novo paradigma digital. Para tal, importa não apenas delimitar o conceito de metaverso, mas também explorar as suas características fundamentais.

1. Definição de Metaverso

A definição de metaverso pode englobar vários conceitos, enquadrando-se na mera confusão entre o mundo real e o mundo virtual, isto é, num ecossistema de experiências virtuais que replicam aquilo que nos rodeia, acrescidos de imagens ilusórias e extremamente realistas de avatares, objetos e paisagens.

MATTEW BALL, na sua obra “Metaverso” define o conceito de metaverso como sendo “*Uma rede interoperável e em grande escala de mundos virtuais 3D renderizados em tempo real que podem ser experimentados de forma síncrona e persistente por um número efetivamente ilimitado de utilizadores com um sentido individual de presença e com continuidade de dados, como a identidade, o histórico, as prerrogativas, os objetos, as comunicações e os pagamentos*”¹. Não obstante, cumpre salientar que foi WILLIAM GIBSON quem, em 1984, introduziu e popularizou o termo ciberespaço no seu romance *Neuromancer*², tornando-se um pioneiro na conceptualização de realidades digitais imersivas. A sua obra exerceu, no nosso entendimento, uma influência significativa sobre a evolução do imaginário cibernético, contribuindo, possivelmente, para a génese do conceito de metaverso, que viria a ser explorado mais tarde por NEAL STEPHENSON³.

¹ BALL, Matthew, 2022, p. 49.

² *Ibidem*, p. 23.

³ ANDERSON, Janna e RAINIE, Lee, 2022, p. 5.

No meio de todas as possíveis definições, o que, até mesmo o cético não pode ignorar é que o metaverso não deixa de ser uma realidade avançada, uma hiper-realidade que é de tal modo perfeita que se torna indistinguível.

O Autor TRISTAN GIRARD-GAYMARD refere que o metaverso é difícil de definir⁴, neste sentido indica que se torna mais facilmente compreensível se começarmos por identificar o que o caracteriza.

Desde já, acreditamos que o metaverso é um conjunto de serviços online – estes podem ser acedidos através de uma plataforma digital e permitem a entrada em um mundo digital, em tempo real, que é partilhado com diferentes utilizadores, permitindo-se a interação entre os mesmos⁵.

O conceito de metaverso, cuja ascensão ao proscénio mediático se consolidou com a reconfiguração do Facebook sob a designação “Meta”, traduz-se num universo digital de Realidade Aumentada concebido computacionalmente e sustentado por uma infraestrutura interligada em rede. A sua manifestação estende-se a espaços imersivos que abarcam desde universos lúdicos e ficcionais até réplicas digitais fidedignas de ambientes tangíveis.

A questão de saber se o metaverso se consolidará como uma entidade unificada ou se se fragmentará em múltiplos metaversos permanece em aberto⁶. Alguns especialistas antecipam um cenário de atomização, evocando a lógica dos canais de televisão por cabo⁷. Outros vislumbram a coexistência de múltiplos metaversos⁸, geridos por conglomerados empresariais, instituições académicas e até comunidades descentralizadas, permitindo aos utilizadores uma navegação seletiva entre diferentes realidades virtuais. No entanto, a interoperabilidade entre esses universos permanece incerta, suscitando apreensões quanto à inexistência de normas abertas que possibilitem a transferência de atributos identitários e bens digitais.

⁴ GIRARD-GAYMARD, Tristan, 2024, p. 49.

⁵ *Ibidem*, p. 51.

⁶ ALLOUCHE, Sylvie E GUILLERMIN, Mathieu, 2024, pp. 9-19.

⁷ ANDERSON, Janna E RAINIE, Lee, 2022, p.36.

⁸ *Ibidem*, p.66.

2. Realidade Virtual, Realidade Aumentada e Ambientes Imersivos

Os conceitos de Realidade Virtual (RV), Realidade Aumentada (RA) e Ambientes Imersivos apresentam uma estreita proximidade, embora mantenham distinções essenciais entre si. A RV consiste num mecanismo tecnológico que cria um ecossistema inteiramente digital. Através desta tecnologia, o utilizador é transportado para um espaço tridimensional totalmente novo, onde pode manipular objetos, explorar cenários e, em determinados casos, interagir com outras pessoas⁹. Esta experiência é possível graças ao uso de dispositivos como os óculos de RV, que bloqueiam completamente o mundo real, oferecendo uma sensação de imersão total.

Na prática, a RV proporciona experiências inovadoras. Um exemplo paradigmático seria a exploração de uma réplica digital de uma cidade histórica, permitindo ao utilizador percorrer ruas e monumentos como se estivesse fisicamente presente. Outro exemplo, já em vigor, é a experiência imersiva proporcionada pela Quinta do Valado¹⁰, que utiliza esta tecnologia para recriar atividades tradicionais, como a participação numa vindima, transportando os clientes para cenários virtuais ligados à cultura vitivinícola. Deste modo, a RV revela-se uma ferramenta poderosa na criação de experiências que transcendem os limites do mundo físico, proporcionando ao utilizador uma viagem sensorial e interativa em ambientes totalmente digitais e cuidadosamente concebidos.

A RA, ao contrário da RV, combina elementos virtuais com o mundo real. Esta integração entre o real e o digital ocorre em tempo real e é possível graças à utilização de dispositivos específicos, como *smartphones* ou óculos de RA, destacando-se, neste contexto, os Microsoft *HoloLens*¹¹ pela sua sofisticação e capacidade de projeção, assim como os *Raybans* da Meta, pelo seu design¹². A RA tem vindo a ser amplamente incorporada em diversas áreas, com particular destaque para aplicações de navegação (GPS), onde fornece informações, como direções ou pontos de interesse, diretamente

⁹ BARFIELD, Woodrow E WILLIAMS, Alexander, 2020, pp. 3-6. Os Autores salientam que o uso de avatares em ambientes virtuais é amplamente predominante, desempenhando um papel central na interação digital. No entanto, a crescente autonomia destes avatares, tem suscitado novas problemáticas e disputas jurídicas. Este fenómeno torna-se particularmente relevante no contexto das atividades comerciais, onde a utilização intensiva de avatares não só amplia a sua influência nas transações económicas, mas também intensifica os desafios jurídicos emergentes.

¹⁰ Informação confirmada presencialmente em umas provas de vinho na Quinta do valado, Douro <https://www.evasoes.pt/beber/quinta-do-vallado-passado-e-futuro-juntos-no-douro-vinhateiro/1073260/>.

¹¹ Disponível em: <https://learn.microsoft.com/pt-pt/hololens/>.

¹² Disponível em: <https://www.ray-ban.com/usa/ray-ban-meta-ai-glasses>.

sobre a paisagem real. Contudo, o grande reconhecimento desta tecnologia deveu-se ao fenómeno global do jogo *Pokémon Go*¹³, que permitiu aos utilizadores interagir com personagens virtuais projetadas no ambiente físico através do ecrã dos seus dispositivos móveis.

Assim, a RA caracteriza-se pela sua capacidade de transformar e melhorar a perceção do mundo real, proporcionando uma experiência simultaneamente prática e envolvente, onde o digital e o físico coexistem de forma harmoniosa.

Por último, importa caracterizar o conceito de ambientes imersivos, que se revela mais abrangente. Este conceito diz respeito a espaços que proporcionam uma sensação de presença através de experiências multissensoriais, o que implica um elevado grau de personalização. Os ambientes imersivos têm ganho especial relevância em contextos educativos, nomeadamente através da realização de simulações extremamente realistas. Um exemplo prático deste conceito é a simulação de um voo por um piloto em formação, proporcionando-lhe a oportunidade de praticar manobras e lidar com diferentes situações sem risco real.

Deste modo, os ambientes imersivos destacam-se pela capacidade de proporcionar experiências personalizadas, permitindo a aprendizagem, a exploração e a interação num espaço virtual tão realista que se aproxima do mundo físico, promovendo um envolvimento profundo do utilizador.

3. O Paradigma da Tecnologia Web3 – Incidência da Responsabilidade Civil

A Web3¹⁴, com a sua ênfase na descentralização e no controlo democratizado da internet, inaugura uma transformação profunda na forma como interagimos e celebramos negócios jurídicos no mundo digital. O Autor TRISTAN GIRARD-GAYMARD compreende que *“The so-called Web 1 was the Internet of diffusion, that of reading information. Web 2 was that of interaction through information sharing. Web 3 is that of*

¹³ GARON, Jon, 2022, p.60.

¹⁴ MAHMOUD, Ali, 2023, p. 10. Ao analisar as reações dos consumidores face à Web 3.0, é crucial compreender a tecnologia subjacente que viabiliza o seu funcionamento. A Web 3.0 assenta em tecnologias emergentes, como a blockchain e os smart contracts, concebidas para fornecer uma infraestrutura segura que permita aos utilizadores realizar operações como pagamentos digitais e transferências de dados.

*disintermediation and, above all, of immersion. It is within this third phase that metaverses have emerged*¹⁵.

Para grande parte da comunidade *cripto e blockchain*, o metaverso representa uma evolução descentralizada da internet atual, onde o controlo dos sistemas subjacentes, dos dados pessoais e dos bens digitais pertence aos utilizadores e não às plataformas. Entre as vozes que defendem esta perspetiva encontra-se JOHN CARMACK, antigo Diretor de Tecnologia da *Oculus VR, LLC*¹⁶. A *Meta* não esclarece se esta nova dimensão digital poderá ou não ser gerida de forma privada, mas mantém a posição de que o metaverso será uma única entidade, à semelhança da internet, que não se fragmenta em várias “*internets*”¹⁷. Em contrapartida, empresas como a *Microsoft* e a *Roblox* adotam um discurso diferente, referindo-se a múltiplos metaversos, o que reflete a ausência de consenso sobre a forma como este conceito deverá ser estruturado e regulamentado no futuro.

É importante destacar o papel central da tecnologia *blockchain* neste novo paradigma. Numa “*tradução literal para o português como cadeia de blocos, é o nome dado a uma lista de registos em crescimento, listas estas denominadas por blocos, ligados através de criptografia*”¹⁸. A sua arquitetura descentralizada garante a segurança, a transparência e a integridade dos dados, constituindo a base para o funcionamento das aplicações Web 3.

Contudo, com o desenvolvimento e a proliferação da web3 e do metaverso, surgem questões complexas sobre os danos que podem ser provocados neste ambiente digital¹⁹. Embora a natureza virtual do metaverso possa sugerir que os danos não são reais, as suas repercussões no mundo físico são inegáveis, o que desafia a aplicação dos mecanismos tradicionais de RC.

O metaverso, para alguns uma tendência passageira e para outros o futuro inevitável, procura integrar o real e o virtual. Este ambiente possibilita a comercialização de bens e serviços, a realização de eventos, o desenvolvimento de experiências interativas e até

¹⁵ GIRARD-GAYMARD, Tristan, 2024, p. 49 – “A chamada Web 1 foi a Internet da difusão, aquela da leitura de informação. A Web 2 foi a da interação através do compartilhamento de informação. A Web 3 é a da desintermediação e, acima de tudo, da imersão. É dentro desta terceira fase que os metaversos surgiram”.

¹⁶ BALL, Matthew, 2022, p. 40.

¹⁷ *Ibidem.*, p. 40.

¹⁸ SCHWALBACH, José, 2021, p. 25.

¹⁹ PELOSO, Caroline, 2024, p. 350.

transações imobiliárias²⁰. Esta revolução digital, que promete experiências imersivas e interativas, criou um panorama para o Direito, dando origem ao conceito de "metanegócios"²¹, o que se traduz na proliferação de novas formas de transações comerciais. Porém, a natureza lucrativa do metaverso atrai tanto empresas como agentes mal-intencionados, tornando-se um espaço propício à violação de normas destinadas à tutela de interesses de terceiros.

Os danos, sejam patrimoniais ou não patrimoniais, têm uma manifestação concreta, afetando a dinâmica das relações jurídicas no espaço físico. A título de exemplo, os crimes financeiros – como fraudes, esquemas *Ponzi*²² e lavagem de dinheiro²³ – não só prejudicam as vítimas em termos económicos, mas também põem em risco a integridade do próprio sistema económico. A utilização de criptomoedas para transações ilícitas²⁴, facilita a ocultação da origem de fundos, promovendo a evasão fiscal²⁵ e o financiamento do terrorismo. Já outro fenómeno preocupante é o roubo de identidade²⁶, onde avatares são usurpados ou identidades falsas criadas para enganar outros utilizadores²⁷. O roubo de dados pessoais, embora cometido num espaço virtual, provoca danos reais à segurança e à privacidade dos indivíduos, com impactos que se estendem para além do metaverso, originando a obrigação de indemnizar.

Além disso, o metaverso não está imune a práticas de assédio e discurso de ódio. O anonimato e a falta de supervisão tornam este ambiente propício à disseminação de comportamentos abusivos, que podem ter consequências psicológicas graves para as vítimas. De facto, embora não haja contacto físico, o assédio virtual²⁸ pode, alegadamente, provocar danos emocionais e psicológicos.

²⁰ VERN, Flora, 2024, p. 261.

²¹ BALL, Matthew, 2022, pp. 291-310.

²² ANDERSON, Janna e RAINIE, Lee, 2022, p. 32. A Autora argumenta que, em 2040, a videoconferência continuará a ser mais apelativa do que interações baseadas em avatares, exceto em contextos de videojogos. Além disso, critica a forma como o metaverso tem sido promovido, associando-o ao hype especulativo das criptomoedas, NFTs e blockchain. Para a Autora, essa retórica, desprovida de casos de uso concretos, insere-se numa lógica de manipulação de mercado, onde muitas propostas oscilam entre exagero comercial e verdadeiros esquemas Ponzi.

²³ ANNISON, Tara, 2022, p. 18.

²⁴ DUPIRE, Camille, 2024.

²⁵ GÓMEZ-QUINTERO, Juliana, 2024, p. 9.

²⁶ CHEONG, Ben, 2022, p. 20.

²⁷ PELOSO, Caroline, 2024, p. 357.

²⁸ *Ibidem*, p. 351. A Autora recorre a um caso concreto para ilustrar a problemática em análise, citando um artigo publicado pelo *New York Times* que relata a experiência de uma investigadora que estudava comportamentos na plataforma imersiva *Horizon Worlds*. No decurso da sua atividade, a utilizadora afirmou ter sido vítima de assédio sexual, referindo que o seu avatar foi alvo de uma interação não

A interface da RC no metaverso, torna-se, portanto, urgente. Como iremos notar, a legislação deverá estabelecer claramente a extensão da responsabilidade aos utilizadores pelas ações praticadas através dos seus avatares, particularmente em situações que envolvam danos ou ofensas a terceiros.

A inexistência de um quadro regulatório homogéneo, aliada à complexidade das interações no metaverso, impõe a necessidade de adaptação das normas jurídicas vigentes. Nesse sentido, Autores como SUSAN BRENNER advogam a extensão das legislações penal e civil a este novo domínio²⁹.

Como se verifica, a problemática essencial não reside unicamente na verificação da ocorrência de danos no metaverso, mas antes, na forma como o ordenamento jurídico deve adaptar-se para integrar um novo paradigma, em que fenómenos virtuais produzem efeitos jurídicos e consequências materiais no plano físico.

Capítulo II. Responsabilidade Civil do Utilizador

A presente secção deste estudo tem por finalidade apresentar algumas propostas de qualificações jurídicas do estatuto do avatar assim como proceder à análise de um conjunto de questões inerentes à responsabilização dos utilizadores, no quadro do ordenamento jurídico português. A este respeito, cumpre desde já assinalar que as considerações aqui expendidas apenas poderão ser consideradas juridicamente vinculativas na estrita medida em que se reconheça a aplicabilidade do Direito material português³⁰.

Com efeito, ainda que determinado utilizador aceda ao metaverso a partir de território nacional, tal circunstância não implica a submissão da sua conduta ao regime jurídico português. Neste sentido, as entidades exploradoras destas plataformas podem estar constituídas ao abrigo do ordenamento jurídico de um outro EM ou de um país terceiro, podendo, ademais, prever-se em sede contratual a eleição de uma ordem jurídica distinta para reger as relações jurídicas estabelecidas entre as partes. Assim, a determinação da

consentida. A intensidade da experiência foi de tal ordem que a investigadora declarou ter sentido uma violação da sua integridade, comparável à de um abuso sexual no mundo físico.

²⁹ BRENNER, Susan, 2020, p. 53-61. A Autora utiliza o termo “*fantasy Crime*” para descrever os crimes praticados em mundos virtuais.

³⁰ FACHANA, João, 2012, p. 46. No presente capítulo, o Autor refere-se aos conteúdos ilícitos difundidos na internet.

sujeição dos utilizadores das plataformas do metaverso à ordem jurídica portuguesa dependerá de uma aferição casuística, à luz das normas de direito internacional privado³¹, que regulam a escolha do direito aplicável às relações jurídicas transfronteiriças e delimitam a competência normativa aplicável aos comportamentos jurídicos materializados nestes ambientes digitais imersivos.

1. Avatares e Responsabilidade Civil: Entre a Dogmática Tradicional e os Desafios da Virtualidade

Defendemos que a evolução do metaverso impõe desafios permanentes ao Direito, reclamando uma abordagem adaptativa e interdisciplinar que permita à ordem jurídica promover um ambiente digital seguro. Assim, como ponto de partida, importa traçar as funções da RC, identificar as suas modalidades e analisar os pressupostos que lhes estão na base, com o objetivo de os enquadrar de forma coerente no âmbito do presente estudo.

1.1 Noção e Correspondentes Pressupostos

A RC³² tem, principal e fundamentalmente, uma função reparatória – visa reconstituir através de uma reconstituição *in natura* ou através de um montante pecuniário. Porém, a RC desempenha outras funções: desde logo, a função compensatória – por exemplo, no caso dos danos não patrimoniais, a indemnização (que, em rigor, se chama compensação) não pode passar pela reconstituição da situação hipotética que existiria caso o dano não se tivesse verificado (art. 562º CC).

Em alguns casos, a RC desempenha uma função punitiva^{33 34} ou sancionatória³⁵. Pode ainda desempenhar uma função preventiva³⁶ (geral e especial), no sentido de, através do seu funcionamento, incentivar a que não se pratiquem os factos que a geram.

No que concerne às modalidades de RC, destaca-se o disposto no artigo 483º/1 do CC, no qual se consagra a responsabilidade extracontratual. Nos termos deste preceito, estabelece-se a obrigação de indemnizar sempre que alguém, com dolo ou mera culpa, viole de forma ilícita um direito de outrem ou infrinja uma norma destinada à tutela de

³¹ Em matéria de Direito Internacional Privado não nos iremos alongar, mas para um estudo completo sobre o direito aplicável as relações contratuais transfronteiriças, apontamos, entre outros, SOUSA, Anabela, 2013; e MACHADO, João, 2017.

³² Sublinhamos a evolução histórica da RC em COSTA, Mário, 2023, pp. 84 e ss.

³³ ANTUNES, Henrique, 2018, pp. 169-182.

³⁴ LOURENÇO, Paula, 2006, pp. 245 e ss.

³⁵ PEREIRA, Maria, 2022, pp. 33-40.

³⁶ *Ibidem.*, p. 17.

interesses alheios. De igual forma, merece referência o artigo 798º CC, que, no âmbito da responsabilidade contratual, dispõe que o incumprimento culposo de uma obrigação acarreta para o devedor a responsabilidade pelos danos sofridos pelo credor. Complementarmente, o artigo 799º/2 do mesmo diploma estabelece que a aferição da culpa deve operar-se segundo os princípios gerais da RC. Assim, quer se trate de responsabilidade delitual, quer de responsabilidade obrigacional, a obrigação de indemnizar pressupõe a verificação cumulativa de certos pressupostos, cuja configuração e delimitação têm suscitado uma profícua análise por parte da doutrina portuguesa.

No presente estudo, adotamos a perspectiva da Escola de Coimbra, que estrutura a RC com base em cinco requisitos fundamentais. Optamos por esta metodologia em detrimento de teorias mais sintéticas, pois consideramos que uma análise detalhada de cada pressuposto permite a compreensão das implicações jurídicas associadas à utilização de avatares e à interação virtual. Além disso, a jurisprudência portuguesa continua a fundamentar maioritariamente as suas decisões com base nesta estrutura analítica.

Neste sentido, a RC assenta na verificação cumulativa de cinco pressupostos essenciais: um facto voluntário, a ilicitude, a culpa, a existência de um dano e o nexo de causalidade entre o facto e o dano.

Desde logo, importa analisar o facto voluntário, requisito estruturante da RC, entendido como um comportamento objetivamente controlável pela vontade humana. Este pode revestir a forma de uma ação ou de uma omissão, desde que esteja ao alcance do agente determinar a sua ocorrência. No entanto, quando se trata de um avatar, cuja conduta é controlada por um utilizador, coloca-se a questão de saber em que medida esta atuação pode ser qualificada como um facto juridicamente relevante para efeitos de imputação de responsabilidade.

Acresce que, se, em abstrato, a responsabilidade por omissão³⁷ é admitida no Direito Civil, desde que exista um dever jurídico de agir, no universo do metaverso este

³⁷ FRADA, Manuel, 2010. O Autor destaca que, no ordenamento jurídico português, os deveres de tráfego — isto é, os deveres de conduta impostos pela convivência social e jurídica — permitem fundar áreas específicas de responsabilidade por omissão. Estes deveres estabelecem, por um lado, uma responsabilidade associada ao domínio de uma esfera de vida espacial ou fisicamente determinada, e, por outro, uma responsabilidade que decorre da assunção voluntária de uma atividade. Em ambos os casos, impõe-se ao sujeito a obrigação de evitar a criação de perigos ou de afastar riscos existentes, sendo esta exigência compatível com os princípios gerais da responsabilidade civil, sempre que esteja em causa a violação de um dever jurídico de agir.

enquadramento torna-se mais complexo. A ausência de ação de um avatar — por exemplo, a não interrupção de uma conduta lesiva de outro utilizador ou a não prestação de informação devida — dificilmente poderá ser equiparada a uma omissão relevante nos moldes tradicionais, dado que os próprios pressupostos do dever de agir carecem de densificação jurídica num contexto em que as interações não têm paralelo direto com o mundo físico.

Segue-se a ilicitude³⁸, um juízo de desvalor que incide sobre o comportamento em análise, podendo manifestar-se através da violação de direitos de outrem ou de normas destinadas a proteger interesses alheios. A questão que neste ponto se coloca, é a de saber se a ilicitude, no contexto de atos praticados por avatares, deve ser aferida com base no comportamento do agente humano que os controla ou, pelo contrário, com base no resultado produzido. O abuso do direito³⁹, previsto no artigo 334º do CC, consubstancia uma outra modalidade de ilicitude e poderá assumir especial relevância, nomeadamente em situações em que a utilização de avatares seja direcionada para práticas abusivas ou fraudulentas.

A culpa⁴⁰, por sua vez, remete para um juízo de censura. Este juízo de reprovação é subjetivo, no sentido em que se dirige ao sujeito, considerando o seu comportamento, mas não de forma isolada, como se faz na ilicitude. Na culpa, perspetiva-se o agente através do seu comportamento⁴¹, que será culposos se nós pudermos afirmar que aquele utilizador podia e devia ter agido de outra forma. Sendo um avatar um artefacto digital, coloca-se a questão da sua imputabilidade. Poderemos censurar um agente virtual pela prática de um ato ilícito? Ou deverá a responsabilidade recair integralmente sobre o seu utilizador ou sobre a entidade que desenvolve a plataforma? Ainda, nos termos do artigo 487º/1 do CC, o ónus de demonstrar a culpa recai, em regra, sobre o lesado, salvo nos casos em que a lei consagra uma presunção legal. Neste contexto, assume particular relevância o artigo

³⁸ MATOS, Filipe, 2018, p. 17. Nesta perspetiva, a ilicitude traduz-se numa contrariedade objetiva da conduta do agente face às normas da ordem jurídica, enquanto a culpa corresponde a uma censurabilidade subjetiva, representando um juízo de reprovação ao lesante, porquanto este poderia e deveria ter agido de forma distinta. Esta dimensão subjetiva da culpa explica a caracterização da responsabilidade extracontratual por factos ilícitos como responsabilidade subjetiva.

³⁹ *Ibidem.*, p. 12.

⁴⁰ Como refere BARBOSA, Mafalda, 2021, p.5, a maioria dos modelos de RC assentam na culpa, pelo que, é a centralidade do conceito de culpa que faz com que os atuais sistemas delituais se afigurem insuficientes para entes dotados de IA.

⁴¹ Neste sentido ALARCÃO, Rui, 1983, p. 216, salientando o paralelismo entre a exclusividade do princípio da culpa no domínio da RC e o da autonomia da vontade no campo contratual, aspeto igualmente referido por SILVA, João, 1990, p. 111.

493º/1, relativo a danos causados por coisas, animais ou atividades. A sua aplicação na presente análise requer, a consideração da possibilidade de qualificar juridicamente os avatares como “coisas”, matéria que será desenvolvida adiante.

Não há RC sem a verificação de um dano juridicamente relevante, isto é, uma perda ou prejuízo suscetível de tutela jurídica. Só poderá haver RC enquanto reação à existência de um dano privado⁴², procurando indemnizá-lo. No metaverso, os danos podem abranger bens patrimoniais – como ativos digitais, criptomoedas ou bens virtuais adquiridos pelos utilizadores – mas também danos não patrimoniais, como lesões ao bom nome ou assédio. A dificuldade reside em determinar a extensão da tutela jurídica de tais danos num espaço imaterial, cujas regras de funcionamento remetem para os termos de utilização da plataforma.

Por fim, o nexo de causalidade constitui o elemento que estabelece a ligação entre o facto e o dano, determinando a obrigação de indemnizar. No contexto digital, a aferição do nexo causal torna-se particularmente complexa, sobretudo quando a conduta do avatar resulta de algoritmos ou interações programadas que dificultam a identificação do verdadeiro agente causador do dano. O nexo causal é um requisito transversal a qualquer espécie de RC. Desempenha uma dupla função: por um lado, é um pressuposto que tem de se juntar aos demais para que se constitua o direito à indemnização; por outro lado, e além disso, dá-nos a medida da obrigação de indemnização. Ou seja, não importa apenas para o *se* da responsabilidade, mas também para o seu *quantum*.

Sustentamos que a teoria da causalidade adequada⁴³, na sua formulação negativa acolhida pelo artigo 563º do CC, deve ser o critério orientador nesta matéria, impondo-se a verificação de um juízo de prognose póstuma quanto à idoneidade da ação ou omissão do avatar para a produção do prejuízo. Assim, defendemos a aplicação da presunção de causalidade com base na prova da primeira aparência⁴⁴, permitindo que, uma vez demonstrada a existência de uma conduta anômala do avatar e a ocorrência do dano, se presuma a relação causal, salvo prova em contrário. Esta solução não apenas reforça a função protetiva da RC, como também corrige a assimetria informacional entre o lesado

⁴² COSTA, Mário, 2023, p. 83.

⁴³ Sobre o tema, SILVA, João, 1990, pp.711-713 e FRADA, Manuel, 2010, p. 102.

⁴⁴ SILVA, João, 1990, pp.387-394

e o utilizador do avatar, impondo a este último o ónus de demonstrar que o dano não decorreu da sua esfera de atuação.

Diante destes desafios, importa agora questionar como poderá o direito responder às especificidades da RC no metaverso, determinando em que termos os avatares poderão ser juridicamente imputáveis e qual o grau de responsabilidade que deverá recair sobre os seus utilizadores.

1.2 Determinação da Culpa do Agente – Hipótese da Responsabilidade pelo Risco

O modelo da responsabilidade pelo risco mostra-se especialmente adequado aos avatares controlados por IA⁴⁵, uma vez que a imprevisibilidade destes sistemas dificulta o preenchimento do requisito de culpa. Ora, a responsabilidade pelo risco⁴⁶ permite, assim, imputar responsabilidade ao utilizador do avatar, mesmo na ausência de conduta culposa.

Não obstante, cumpre desde já esclarecer, que a presente dissertação não se debruçará sobre a interface da RC dos avatares controlados por IA. Com efeito, entende-se que, por analogia, deverá ser convocado o regime jurídico que tem vindo a ser pensado – e que se encontra ainda em discussão, para a RC dos robôs. Apesar de estes últimos serem entidades corpóreas, e os avatares agentes virtuais, ambos derivam de uma base comum assente em *software* e programação. Esta similitude técnica, não será aqui explorada. A investigação concentrar-se-á, antes, na justificação da RC do utilizador do avatar, equacionando a extensão da personalidade jurídica (PJ) do mesmo e a problemática que envolve a questão da inimputabilidade volitiva.

A responsabilidade pelo risco, enquanto modalidade de responsabilidade objetiva, “*assenta genericamente na introdução da fonte do perigo ou na controlabilidade abstrata desse perigo*”⁴⁷. Assim, ao utilizar um avatar, o indivíduo cria um risco potencial que, se concretizado em dano, justifica a sua responsabilização, independentemente da intenção ou negligência subjacente à conduta.

⁴⁵ FENWICK, Mark e WRBKA, Stefan, 2024, p. 64.

⁴⁶ *Ibidem.*, p.96.

⁴⁷ FRADA, Manuel, 2010, p. 84.

O avatar, enquanto representação digital do utilizador, ultrapassa a simples figuração gráfica, constituindo-se como uma projeção da personalidade e uma extensão do domínio volitivo da ação do indivíduo. Cumpre problematizar que, a situação se torna particularmente delicada quando o utilizador, de forma voluntária, se coloca numa posição de aparente inimputabilidade⁴⁸. Tal ocorre precisamente porque tira partido da dissociação entre a sua personalidade jurídica – real e plenamente eficaz no plano do Direito, dotada de capacidade para ser titular de direitos e deveres – e a personalidade virtual que assume no ambiente digital, a qual, é juridicamente inexistente. O avatar, enquanto entidade meramente representacional, não possui personalidade jurídica nem capacidade jurídica própria, pelo que qualquer responsabilidade que derive das suas ações não pode, em rigor, ser-lhe imputada. Esta cisão permite ao utilizador operar sob um véu de desresponsabilização, ocultando-se atrás de uma figura que, embora aparente autonomia no universo virtual, carece de qualquer relevância jurídica autónoma.

A utilização desse artifício, à primeira vista, não deve ser considerada como uma justificativa para eximir o indivíduo de responsabilização, sob o risco de se enfraquecer o papel da RC como instrumento de proteção de direitos e como mecanismo que assegura a ordem jurídica. A dissociação entre a PJ e a identidade digital⁴⁹ não deve ser erigida como uma *exceptio doli*, pois tal entendimento desvirtuaria a própria função do Direito Civil.

Em consonância com este raciocínio, é imperativo invocar a ética da responsabilidade, que impõe a cada indivíduo o dever de agir com diligência e prudência, ponderando os impactos das suas ações mesmo no contexto virtual. A utilização de um avatar não confere *carte blanche* para a prática de atos ilícitos ou lesivos, sendo imperativo que o utilizador pautar a sua conduta pelos princípios da boa-fé, da lealdade e do respeito. Nesse sentido, o avatar deve ser compreendido como uma extensão do indivíduo, sendo as suas ações imputadas diretamente a quem as controla.

⁴⁸ SILVA, Nuno, 2019, p. 698. Sugerimos uma solução próxima da ideia da *actio libera in causa*, aplicando-a ao contexto dos avatares. Assim, os criadores de seres digitais como avatares poderiam ser responsabilizados por se colocarem voluntariamente em um estado de inimputabilidade, ao dissociar a sua identidade real da virtual. Tal como ocorre na *actio libera in causa*, onde o agente é responsabilizado por um ato ilícito devido à sua conduta anterior, no caso dos avatares, a responsabilidade recairia sobre o utilizador, que voluntariamente assume o risco de agir sem imputabilidade.

⁴⁹ Remetemos para o Regulamento (UE) n.º 2024/1183 do Parlamento Europeu e do Conselho de 11 de abril de 2024 (designado por Regulamento eIDAS 2.0) referente à criação do Regime Europeu para a Identidade Digital.

Ademais, é possível traçar uma analogia com a responsabilidade por facto de terceiro, como ocorre, por exemplo, na imputação de responsabilidade dos pais pelos atos dos filhos menores⁵⁰ ou do comitente pelos atos do comissário. Ora, *mutatis mutandis*, o utilizador do avatar, enquanto agente que controla e direciona a atuação da sua representação virtual, deve ser responsabilizado pelos danos que esta causar, independentemente da sua capacidade jurídica⁵¹.

Em suma, a imputação da RC ao utilizador do avatar, com base na teoria da responsabilidade pelo risco, revela-se uma solução justa e proporcional, em consonância com os princípios fundamentais do Direito Civil. Ao criar e utilizar um avatar, o utilizador assume os riscos implícitos dessa atividade, devendo, por conseguinte, ser responsabilizado pelos danos que causar, independentemente da sua alegada inimputabilidade.

2. O Estatuto Jurídico Do Avatar

Para quem ainda questiona se devemos atribuir PJ aos avatares, temos de deixar claro que a resposta é não. A PJ, nas palavras de MOTA PINTO consiste “*na aptidão de ser sujeito de relações jurídicas*”⁵², nas pessoas singulares esta característica imerge de um direito à dignidade atribuído aos seres humanos.

No nosso ordenamento jurídico, reconhecemos que a personalidade das pessoas coletivas resulta da articulação entre um substrato real – composto por elementos pessoais ou patrimoniais – e o reconhecimento normativo que a transforma num ente jurídico (art.º 158º CC). Assim, entendemos que, por exemplo, as sociedades e fundações, enquanto pessoas coletivas, possuem uma estrutura tangível, com órgãos deliberativos e executivos, uma base patrimonial ou um corpo de associados que lhes conferem existência concreta no mundo jurídico. Como explica MOTA PINTO trata-se de um processo técnico de organização das relações jurídicas relativas a um “*empreendimento coletivo*”⁵³. A PJ das pessoas coletivas revela-se uma construção instrumental. Contudo,

⁵⁰ FENWICK, Mark e WRBKA, Stefan, 2024, p. 71.

⁵¹ SILVA, Nuno, 2019, p. 707. O Autor refere que o artigo 489º do CC., trata dos casos em que, mesmo na ausência de capacidade delitual, por razões de equidade, pode haver uma responsabilidade subsidiária do incapaz. Ao aplicar essa lógica ao contexto dos avatares, poderia argumentar-se que, em determinadas situações, mesmo que o avatar não tenha uma plena capacidade de imputação, poderia ainda assim ser atribuído um regime de responsabilidade. Sendo esta uma responsabilidade subsidiária, à semelhança do que se discute relativamente ao caso dos donos de robots.

⁵² PINTO, Carlos, 2020, p.193.

⁵³ *Ibidem.*, p.193.

esta ficção jurídica não é absoluta, encontrando limites no princípio da especialidade do fim, que veda a sua utilização como subterfúgio para práticas ilícitas ou contrárias à ordem jurídica.

Dada esta comparação introdutória, argumentamos que um avatar, sendo uma mera representação digital sem autonomia volitiva própria, não preenche os requisitos essenciais para a outorga da PJ. A impossibilidade de dissociar a PJ da pessoa humana reforça, a nosso ver, a incongruência de estender tal ficção jurídica a um avatar, cujo caráter inteiramente virtual o priva do substrato necessário à sua juridicidade. Se as sociedades, ainda que ficções⁵⁴ jurídicas, resultam de uma realidade organizacional que justifica a sua consagração no Direito, um avatar não passa de uma projeção tecnológica sem capacidade de assumir direitos e deveres de forma autónoma, tornando-se inaceitável a sua equiparação a uma entidade jurídica reconhecível.

Além do mais, os Autores MARK FENWICK e STEFAN WRBKA, refutam a necessidade de conferir PJ aos avatares⁵⁵, sustentando que estes carecem de ativos próprios. Assinalam, assim, que uma das primeiras justificações históricas para a atribuição de PJ às sociedades comerciais reside precisamente na autonomia patrimonial e na necessidade de captação de capital, aspetos absolutamente inexistentes no que concerne aos avatares⁵⁶. Por sua vez, CHEONG reflete sobre a possibilidade de conceder PJ aos avatares, mas considera a imputação de responsabilidade aos utilizadores, recorrendo à analogia do "*levantamento do véu*"⁵⁷ aludindo à discussão doutrinal referente à desconsideração da PJ das pessoas coletivas em matéria de tutela dos credores⁵⁸.

Acresce que a PJ das sociedades surge intrinsecamente associada à limitação da RC dos seus sócios, um princípio essencial para o desenvolvimento do comércio e da economia, mas cuja transposição para o universo virtual se revela desprovida de fundamento jurídico e prático. Por conseguinte, "*avatars being granted personhood could be used by their users as a shield to escape liability*"⁵⁹, o Autor ANDRÉ JANSSEN

⁵⁴ O termo aqui usado deriva da Teoria da Ficção do Autor SAVIGNY, teoria explorada por MOTA PINTO na sua obra.

⁵⁵ FENWICK, Mark e WRBKA, Stefan, 2024, p. 62.

⁵⁶ *Ibidem.*, pp. 73-75.

⁵⁷ CHEONG, Ben, 2024, p. 4.

⁵⁸ Sobre o assunto, RIBEIRO, Maria, 2015, pp. 84-91, refutando, na globalidade, este entendimento.

⁵⁹ JANSSEN, André, 2024, p.278 – “A atribuição de personalidade jurídica aos avatares poderia ser utilizada pelos seus utilizadores como um escudo para escapar à responsabilidade”.

através do seu artigo, coloca em evidência esta questão, algo que contribui para o entendimento doutrinal unânime de que os avatares não devem gozar de personalidade jurídica.

Posto isto, a discussão doutrinal que se impõe centra-se na classificação jurídica dos avatares. Neste enquadramento, importa questionar em que medida poderá ser atribuída a estes entes virtuais, ou aos seus respetivos utilizadores, a capacidade de responder juridicamente pelos atos praticados no metaverso. Será admissível a construção de um regime de responsabilidade autónoma para os avatares, ou deverá a imputação jurídica recair exclusivamente sobre os seus utilizadores?

Adotamos a segunda via, sustentando que a responsabilidade deve ser estendida ao utilizador. Rejeitamos, assim, a tese que propugna a criação de um estatuto jurídico autónomo para os avatares, assim como, a respetiva atribuição de PJ aos mesmos, fundamentando esta posição nos argumentos previamente expostos. Não obstante, subsiste a necessidade de proceder à caracterização jurídica do avatar, tarefa que será desenvolvida nos pontos subsequentes.

2.1 Avatar: A Viabilidade da sua Qualificação enquanto “Coisa”

Uma vez que já refutamos a atribuição de PJ, exploramos agora a viabilidade da sua qualificação enquanto “coisa”⁶⁰. Embora esta qualificação possa parecer redutora, permite a aplicação de regimes legais já existentes, ajustando-os à realidade dos mundos virtuais.

A classificação de um avatar como "coisa" possibilita a aplicação de regimes de RC consagrados, como a responsabilidade pelo risco, art.º 499º e ss. do CC. Deste modo, o detentor ou utilizador do avatar pode ser responsabilizado pelos danos causados por este, independentemente da existência de culpa direta. Esta abordagem encontra paralelos⁶¹ nos mecanismos que regulam os danos causados por objetos e animais, uma vez que permite que um avatar seja equiparado a um objeto perigoso ou a um animal, transferindo, assim, a responsabilidade para quem exerce o controlo sobre o mesmo. Tal analogia

⁶⁰ O Autor afirma que coisas é tudo aquilo que não for pessoa. Na sua obra destaca o termo “*dados extrajurídicos*”. VASCONCELOS, Pedro, 2015, pp. 199-201.

⁶¹ MENGUAL, Lorena, 2024, p.17.

facilita a incorporação de conceitos legais existentes no ordenamento jurídico vigente, sem necessidade de criar um regime normativo novo.

A intangibilidade dos avatares não elimina a presença de um agente controlador, humano ou artificial, sendo este elemento determinante para a imputação de responsabilidade. Porém, uma das principais dificuldades recai sobre a identificação do agente que detém o controlo efetivo sobre o avatar. Aludindo ao regime jurídico da posse⁶² e ao art.º 502 do CC., podemos defender que é o utilizador. Este é, quem tira proveito da utilização do avatar.

Diferentes Autores têm abordado esta problemática sob perspetivas complementares. ARISMENDY MENGUAL explora a possibilidade de qualificar os avatares como coisas, mas reconhece que esta abordagem pode ser redutora, dado que um avatar é frequentemente uma extensão da identidade do utilizador. A Autora sublinha que o conceito de "coisa" está tradicionalmente associado à tangibilidade, o que pode colidir com a natureza digital dos avatares, no seu artigo acrescenta que os “*avatars must be considered tools and mere conduits for another’s actions*”⁶³.

A atribuição do estatuto de "coisa" aos avatares parece uma solução viável. Nesta configuração, também não seria necessário provar a culpa do detentor do avatar, mas apenas demonstrar que o dano resultou da atuação deste. A responsabilidade recairia sobre quem detém o controlo do avatar, isto é, o utilizador.

Um dos principais desafios reside na prova do nexo de causalidade entre a ação do avatar e o dano sofrido. Para ilustrar estas questões, podemos considerar alguns exemplos práticos: no caso de um avatar ser utilizado para assediar ou difamar outro utilizador, o seu detentor poderá ser responsabilizado; se for usado para cometer fraudes ou roubar ativos virtuais, o seu utilizador deverá responder pelos prejuízos causados; e, em casos mais extremos, se um avatar incitar *outrem* a praticar atos perigosos na vida real, o seu detentor poderá ser responsabilizado pelos danos comprovados.

⁶² ERLANK, Wian, 2022, p. 636. O Autor defende que no metaverso, a propriedade é meramente ilusória, sendo mais apropriado falar em licenças sobre ativos digitais. Para legitimar a posse, impõe-se a necessidade de NFTs, que funcionam como títulos representativos registados em blockchain. Tal registo, à semelhança das patentes, deve ser obrigatório, conferindo segurança jurídica e permitindo a materialização da posse sobre bens intangíveis.

⁶³ MENGUAL, Lorena, 2024, p.7.

Nesta sequência, a classificação dos avatares como "coisas" constitui uma via para integrar estas entidades digitais no quadro jurídico existente, permitindo a aplicação de regimes já estabelecidos. No entanto, esta abordagem não está isenta de desafios, nomeadamente no que concerne à determinação dos responsáveis e à prova do nexo de causalidade. É essencial que o debate continue a evoluir, considerando diferentes perspectivas doutrinárias, de forma a construir um sistema de RC equitativo e eficaz para o metaverso. Embora a classificação de avatares como "coisas" seja uma solução pragmática, não capta toda a complexidade das interações virtuais, tornando pertinente a exploração de abordagens alternativas.

2.2 A Viabilidade da sua Qualificação enquanto “Produtos” ou “Digital Goods” – Em Especial, nas Relações de Consumo

A atribuição do estatuto de "produto" ou “*digital good*” aos avatares acarreta diversas consequências práticas em áreas como a RC e a proteção do consumidor⁶⁴. Esta classificação tem sido objeto de reflexão por parte da doutrina e entidades reguladoras como uma possível via para lidar com os danos causados por avatares, especialmente no contexto do desenvolvimento das tecnologias de IA.

A principal complexidade advém da sua natureza incorpórea, que contrasta com a definição tradicional de "produto" enquanto bem móvel e tangível⁶⁵. A Diretiva (UE) 85/374/CEE do Conselho Europeu⁶⁶ estipula que um produto refere a um bem móvel, conceito mais facilmente aplicável a bens físicos. Contudo, a CE tem procurado expandir esta definição para abranger “*digital goods*”, como *software*⁶⁷, o que poderá pavimentar o caminho para a inclusão dos avatares neste enquadramento legal.

Se os avatares fossem considerados produtos, a responsabilidade pela sua segurança e funcionamento recairia sobre os respetivos produtores, nomeadamente as plataformas

⁶⁴ Sobre este tema, CARVALHO, Jorge, 2018, pp. 43-56.

⁶⁵ SOYER, Boris E TETTENBORN, Andrew, 2023, p.4.

⁶⁶ Relativa à aproximação das disposições legislativas, regulamentares e administrativas dos Estados-Membros em matéria de responsabilidade decorrente dos produtos defeituosos. Disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:01985L0374-19990604>.

⁶⁷ Se considerarmos os avatares como softwares, encontramos um enquadramento normativo sólido para a imputação da RC, conforme previsto na Diretiva (UE) 2024/2853. O artigo 6.º desta diretiva estabelece critérios claros para a responsabilização por defeitos de software, abrangendo os danos resultantes da sua utilização, sejam eles de natureza material, imaterial ou decorrentes da corrupção de dados. Em contrapartida, se se considerar que os avatares funcionam como um meio para aceder a outros serviços digitais, a sua classificação como serviço digital surge como a mais adequada.

digitais que os desenvolvem e disponibilizam. Tal implicaria a responsabilidade por defeitos de concepção, falhas estruturais e anomalias de funcionamento que possam gerar danos. No entanto, para que esta imputação de responsabilidade seja eficaz, é necessário definir com precisão o conceito de "defeito"⁶⁸. Enquanto nos produtos físicos a detecção de falhas é mais objetiva, um avatar poderá ser considerado defeituoso caso não desempenhe corretamente a função a que se destina.

A equiparação entre a RC dos avatares e o regime de responsabilidade por produtos defeituosos visa conferir coerência ao ordenamento jurídico. Tal responsabilização assentaria num modelo de responsabilidade objetiva⁶⁹, dispensando a necessidade de demonstrar culpa do produtor, exigindo apenas a prova de que um defeito do avatar esteve na origem do dano. No entanto, a determinação do nexo causal entre o defeito do avatar e o dano causado pode ser especialmente complexa, tendo em conta os fatores que influenciam o comportamento destes agentes virtuais.

Embora esta abordagem possa facilitar a reparação dos danos sofridos e incentivar os produtores a manter elevados padrões de segurança, impõe-se um debate adicional quanto à identificação do próprio produtor: deverá tal qualificação limitar-se às plataformas ou empresas responsáveis pelo desenvolvimento do avatar, ou deverá, antes, estender-se ao utilizador que o personaliza, configura e programa, contribuindo ativamente para o seu comportamento e funcionalidade? Ora, produtor *“designa o fabricante de um produto acabado, o produtor de uma matéria-prima ou o fabricante de uma parte componente, e qualquer pessoa que se apresente como produtor pela aposição sobre o produto do seu nome, marca ou qualquer outro sinal distintivo”*⁷⁰. Assim, não será de todo improcedente sustentar que, em determinados casos, o utilizador seja equiparado ao produtor do avatar. Principalmente nos casos em que, o avatar tem o seu nome e é por si, personalizado.

Diferentes académicos têm-se debruçado sobre esta problemática, apresentando diferentes perspetivas. ARISMENDY MENGUAL analisa as dificuldades associadas à qualificação dos avatares como "produtos", salientando a importância da criação de mecanismos que facilitem o acesso à informação e permitam demonstrar o nexo de causalidade entre um defeito do serviço (avatar) e o dano causado. Por sua vez, SOYER

⁶⁸ *“Um produto é defeituoso quando não oferece a segurança que se pode legitimamente esperar”* Diretiva (UE) 85/374/CEE, no seu artigo sexto.

⁶⁹ SOYER, Boris e TETTENBORN, Andrew, 2023, p.9.

⁷⁰ Art. 3º/1 da Diretiva 85/372/CEE.

e TETTENBORN propõem um regime de responsabilidade específico para danos causados por IA, prevendo a responsabilidade objetiva para lesões corporais e morte. Porém, limitam esta responsabilidade a danos não patrimoniais, com o argumento de que os bens materiais são geralmente abrangidos por seguros.

Pelo exposto, consideramos, como previsto na Diretiva (UE) 2024/2853⁷¹, que a responsabilidade pode ser alargada para abranger serviços digitais interligados a produtos, isto é, caso um avatar esteja integrado noutra produto ou serviço digital, a responsabilidade pelos danos causados poderá recair não apenas sobre o utilizador do avatar, mas também sobre o fornecedor do serviço, isto é, a plataforma.

Deste modo, cumpre destacar a responsabilidade em cadeia, visto que, os avatares são frequentemente desenvolvidos a partir de múltiplos componentes e algoritmos elaborados por diferentes entidades. Assim, uma vez concretizada a solidariedade, pode-se reconhecer um direito de regresso entre os diversos intervenientes na cadeia de produção, em conformidade com o quadro normativo em vigor.

Por fim, trazemos à colação que *“não haverá responsabilidades se, no momento da entrada em circulação, o estado da ciência e da técnica não permitiam tornar o defeito cognoscível”*⁷². Ou seja, os produtores podem invocar a defesa do risco de desenvolvimento, eximindo-se de responsabilidade caso o defeito do avatar não seja detetável com os meios tecnológicos disponíveis à data da sua conceção⁷³.

Como se pode observar, o ordenamento jurídico comunitário proporciona uma resposta adequada. Contudo, para efeitos do presente capítulo, buscou-se atribuir responsabilidade ao utilizador, colocando-o na qualidade de "produtor". Esta abordagem visa assegurar a responsabilização pelas eventuais consequências decorrentes da utilização dos avatares, aplicando, quando necessário, uma interpretação analógica das normas, dada a ausência de uma definição clara de "defeito" ou "avatar" no contexto jurídico atual.

A qualificação dos avatares como "produtos" ou como "serviços digitais" surge, assim, como uma solução jurídica pertinente, possibilitando a proteção dos consumidores, sem

⁷¹ Diretiva (UE) 2024/2853 disponível em: [Diretiva - 2024/2853 - EN - EUR-Lex](#).

⁷² BARBOSA, MAFALDA, 2021, p. 119.

⁷³ SILVA, João, 1990, p. 727.

prejuízo da análise mais detalhada da responsabilidade da plataforma, a ser realizada no Capítulo III.

3. Considerações

Através de uma abordagem dogmática clássica, mas sensível às especificidades do ambiente digital, procurou-se abordar a questão central de determinar se o Direito vigente dispõe de mecanismos adequados para regular as condutas no metaverso.

Conclui-se que, apesar das complexidades, os princípios fundamentais da RC baseados no facto voluntário, na ilicitude, na culpa, no dano e no nexo causal — continuam a ser plenamente aplicáveis, ainda que exijam uma interpretação adaptativa, capaz de integrar as características próprias deste novo ambiente. O avatar, enquanto mera projeção digital do utilizador, não detém autonomia volitiva ou patrimonial que justifique a atribuição de PJ, posição essa que encontra respaldo no consenso doutrinário dominante.

Entretanto, a aplicação do regime de responsabilidade exige uma análise casuística detalhada. Quando o dano resulta de um avatar cuja conduta é controlada por um indivíduo comum e configura um facto ilícito voluntário no metaverso, a responsabilidade deve ser imputada diretamente à pessoa representada pelo avatar, considerando este último como uma extensão da sua PJ. Nesse caso, a responsabilidade assume uma natureza subjetiva, sendo o maior desafio a prova do nexo causal. Por outro lado, se o dano for causado por um avatar programado por algoritmos, a responsabilização deve ser imputada pelo risco, recorrendo-se, assim, a uma responsabilidade objetiva.

Ainda, se o avatar for qualificado como "coisa" e, o utilizador o explorar com a intenção de causar danos a terceiros, deverão ser aplicados, de forma analógica, os regimes do CC., nomeadamente o artigo 493.º CC. Se, por outro lado, o avatar for considerado um "produto", será necessário proceder a uma interpretação extensiva, qualificando o utilizador como "produtor" do avatar, o que implicaria uma responsabilidade objetiva, considerando as condições específicas da sua utilização.

Em suma, o ordenamento jurídico português dispõe de instrumentos suficientes para regular a interface da RC no metaverso, desde que interpretados com flexibilidade. A recusa de um estatuto jurídico autónomo para os avatares e a atribuição de responsabilidade direta aos utilizadores emergem como soluções equilibradas, compatíveis com a segurança jurídica e com a proteção de direitos no âmbito digital.

Contudo, a evolução do metaverso poderá exigir ajustes normativos, competindo à doutrina e à jurisprudência acompanhar este processo com rigor e criatividade.

Este capítulo não apenas procurou responder aos desafios imediatos, mas também lançou as bases para a reflexão futura, onde se explorará a responsabilidade da plataforma.

Capítulo III. A Responsabilidade Civil da Plataforma

Diversos retalhistas de renome consolidaram a sua presença no domínio das plataformas imersivas, erigindo boutiques virtuais que redefinem a interação entre marcas e consumidores. No universo do *Roblox*, a *Nike* materializou a sua visão digital através da *Nikeland*, enquanto a *Forever 21* inaugurou a *Shop City* e a *Gucci* concebeu o requintado *Gucci Garden*⁷⁴. Neste novo paradigma, onde a fusão entre comércio e imersividade redefine os modelos tradicionais de consumo, assume particular relevância a aplicação do Regulamento dos Serviços Digitais (RSD). O impacto deste enquadramento normativo sobre as lojas virtuais e os mercados emergentes será determinante para a evolução da regulamentação do comércio digital, impondo desafios inéditos em matéria de responsabilidade, transparência e conformidade legal.

1. Introdução ao Conceito e Tipologia de Plataformas Digitais

As plataformas digitais configuram-se como sistemas tecnológicos sofisticados que facultam a interação entre múltiplos agentes⁷⁵, operando, em essência, como modelos de negócio que interligam fornecedores de bens e prestadores de serviços com consumidores, através da utilização de tecnologias de comunicação avançadas. Este conceito, embora vasto, exige uma análise rigorosa, tendo em conta a pluralidade de plataformas existentes.

1.1 Definição e Âmbito: O que são Plataformas Digitais

As plataformas digitais podem ser compreendidas como espaços virtuais⁷⁶ que possibilitam a troca de informações, bens e serviços, constituindo domínios onde se estabelecem interações entre os sujeitos. Ainda, as plataformas digitais desempenham um

⁷⁴ PONCIBÒ, Cristina e CANTISANTI, Luigi, 2024, p. 246.

⁷⁵ BARBOSA, Mafalda, 2022, p.791.

⁷⁶ *Ibidem.*, p. 792.

papel central na constituição da identidade digital dos utilizadores⁷⁷, uma vez que recolhem e processam dados pessoais que modelam a sua presença no ciberespaço.

A complexidade e a ubiquidade destas plataformas impõem desafios substanciais aos legisladores e reguladores, que se vêm compelidos a encontrar um equilíbrio entre a promoção da inovação tecnológica e a salvaguarda dos direitos fundamentais⁷⁸. Neste contexto, a RC assume um papel primordial, funcionando como um mecanismo indispensável para garantir que as plataformas atuam de forma ética e transparente.

1.2 Tipos de Plataformas

A forma como se estrutura a responsabilidade que possa surgir de um determinado ato ou omissão será determinada pela natureza da plataforma e pelo tipo de atividade que ela exerce, seja enquanto parte contratual ou na qualidade de mera intermediária⁷⁹. O universo das plataformas digitais pode ser subdividido em diferentes categorias, que apresentam características específicas. As plataformas de compras e serviços, como a *Amazon* ou *Airbnb*, estabelecem uma conexão direta entre fornecedores de bens e prestadores de serviços com consumidores, promovendo uma transação que pode envolver contratos de compra e venda, ou contratos de prestação de serviços. Por outro lado, as plataformas de partilha de conteúdos, como o *YouTube*, são caracterizadas pela disponibilização de conteúdos multimédia. Já as redes sociais, funcionam como um ponto de convergência para indivíduos que se interconectam com base em interesses comuns, permitindo a criação e a disseminação de conteúdos em grande escala.

⁷⁷ RODRÍGUEZ, Almudena, 2023, pp. 1008-1033. No presente artigo, a Autora analisa a evolução do conceito de avatar no metaverso, abordando a transformação do seu papel de mero reflexo do mundo físico para a representação idealizada do ego do indivíduo. Acrescenta que, esses avatares desenvolvem uma personalidade própria, enriquecida por vestimentas e acessórios específicos, contribuindo para a dissolução gradual da distância entre a identidade física e a digital. Assim, os avatares no metaverso não apenas representam, mas também personificam o “eu” idealizado do utilizador, refletindo a crescente integração entre o mundo real e o virtual.

⁷⁸ BARBOSA, Mafalda, 2022, p.804.

⁷⁹ *Ibidem.*, p. 792. De acordo com MIRANDA BARBOSA, a plataforma digital pode não apenas fornecer um espaço para propostas negociais, mas também exercer um controlo sobre a qualidade dos produtos ou serviços oferecidos, bem como prestar serviços relacionados à publicidade desses bens. A responsabilidade da plataforma digital varia conforme o seu modelo de negócio, podendo atuar como parte contratual ou como simples mediadora, dependendo da sua operação e dos sujeitos envolvidos. Além disso, a caracterização dos participantes como consumidores, em sentido técnico, pode implicar a aplicação de regras especiais para o ressarcimento de eventuais danos.

O DL. n.º 7/2004⁸⁰, distingue três categorias de atividades ou serviços que podem ser desempenhadas por prestadores de serviços intermediários. A primeira, simples transporte⁸¹, refere-se à transmissão de informações que são fornecidas por um destinatário do serviço através de uma rede de comunicações, ou ao mero fornecimento de acesso a essa rede. A segunda, armazenagem intermediária, envolve o armazenamento transitório e automático de informações, sem que o prestador de serviço exerça um controlo efetivo sobre o conteúdo. A terceira, armazenagem principal, refere-se ao armazenamento de informações fornecidas por um destinatário, geralmente com uma função mais permanente e estruturada.

A plataforma poderá atuar como mera facilitadora da comunicação ou da transação, ou poderá ter um papel mais ativo na gestão da oferta e da procura de bens ou serviços, o que implica diferentes níveis de responsabilidade.

2. Responsabilidade Civil e a Atividade Desenvolvida nas Plataformas Imersivas

A questão central reside na adaptação dos instrumentos de RC a este novo paradigma tecnológico. A construção da responsabilidade no metaverso exige, primeiramente, a identificação da esfera de responsabilidade, intimamente ligada à violação de um dever, que pode ter origem em diversas fontes, cada uma com implicações específicas.

2.1 A Esfera da Responsabilidade e a Violação de um Dever

Destacamos os deveres gerais provenientes das normas delituais e obrigacionais⁸², que definem as condutas aceitáveis e as suas transgressões, os deveres específicos impostos aos operadores das plataformas digitais, que, pela sua capacidade de influenciar o ambiente virtual, podem ser obrigados a deveres acrescidos de vigilância e controlo, e os deveres de proteção derivados da boa fé, um princípio fundamental do Direito Civil, que impõe obrigações de proteção, cuja violação pode justificar a imputação de responsabilidade.

⁸⁰ Transpõe a Diretiva n.º 2000/31/CE, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 8 de junho de 2000. Disponível em: <https://diariodarepublica.pt/dr/legislacao-consolidada/decreto-lei/2004-73199154>.

⁸¹ *Op. cit.*, p. 802.

⁸² ATAÍDE, Rui, 2019, pp. 253-277.

A análise da violação de um dever no metaverso requer a articulação entre as normas especiais de responsabilidade e os princípios gerais⁸³. Como iremos ver no próximo ponto, a qualificação da responsabilidade como contratual ou extracontratual dependerá das especificidades de cada caso concreto. A responsabilidade pela confiança⁸⁴ adquire particular importância neste contexto, especialmente quando a violação de um dever resulta na frustração da confiança legítima que foi depositada. A aplicação deste instituto exige uma análise rigorosa dos seus requisitos, com o objetivo de evitar um uso excessivo do conceito indenizatório.

2.2 Responsabilidade Contratual *versus* Extracontratual: Concurso de Planos

A RC das plataformas digitais pode assentar em dois fundamentos principais: a violação de um contrato, configurando a responsabilidade contratual, e a violação de um dever geral de conduta, configurando a responsabilidade extracontratual.

A responsabilidade contratual das plataformas surge quando há uma relação contratual estabelecida, seja entre a plataforma e os utilizadores através da aceitação dos termos⁸⁵ de utilização da plataforma, ou, entre a própria plataforma e os prestadores de serviços, sendo desencadeada pelo incumprimento de obrigações contratuais. Por outro lado, a responsabilidade extracontratual pode surgir da violação de direitos ou interesses juridicamente protegidos, como, por exemplo, o caso de danos causados por conteúdos ilegais que circulam nas plataformas.

⁸³ *Ibidem.*, p. 257. O Autor refere que, assim como o verbo "cuidar" é transitivo e carece de complemento para a plena inteligibilidade do seu significado, também o dever geral de cuidado, enquanto conceito jurídico indeterminado, se revela insuficiente por si só, padecendo de uma certa vacuidade. Não se pode afirmar que exista um dever universal de cuidado aplicável indistintamente a todas as pessoas em todas as circunstâncias, no sentido de impô-las a evitar, de forma irrestrita, qualquer lesão de bens alheios. Pelo contrário, a sua aplicabilidade pressupõe o preenchimento de determinados requisitos específicos. Assim, os deveres de tráfego devem ser sistematizados com base em um conjunto de parâmetros que definam com rigor as condições da sua incidência, sendo imprescindível proceder à identificação dos factos constitutivos que lhe dão origem, ou seja, determinar as causas que justificam o seu nascimento na esfera jurídica dos sujeitos vinculados, bem como as medidas concretas através das quais se materializam.

⁸⁴ FRADA, Manuel, 2020, pp. 96-99.

⁸⁵ Art. 3º/u) do Regulamento (UE) 2022/2065 “*todas as cláusulas, independentemente da designação ou forma que assumam, que regem a relação contratual entre o prestador de serviços intermediários e os destinatários do serviço*”.

A evolução da doutrina tem favorecido uma abordagem mais dualista⁸⁶, que distingue entre a auto-vinculação⁸⁷ (obrigação assumida pelas próprias plataformas no exercício da sua atividade) e a hetero-vinculação (imposição de deveres pelas normas jurídicas e regulamentos específicos).

No contexto digital, essa distinção ganha relevância, uma vez que as plataformas podem atuar como intermediárias, com responsabilidade limitada pela natureza do seu envolvimento, ou podem, ainda, ter um papel mais ativo, como parte contratual em algumas relações. Assim sendo, as hipóteses de concurso de responsabilidades remetem para a figura do concurso aparente, isto porque, a plataforma digital pode ser responsabilizada tanto por violação contratual quanto por violação extracontratual, configurando um concurso de fundamentos.

Neste caso, e aludindo à teoria da opção⁸⁸, sustentamos que o lesado poderá optar pelo regime que lhe seja mais favorável⁸⁹, podendo escolher entre a tutela contratual ou extracontratual, dependendo das circunstâncias e da natureza da violação.

Aderimos a esta doutrina por compreendermos a assimetria substancial que tipicamente se verifica na relação entre as partes, sendo a plataforma, por regra, a parte dominante, detentora de maior poder negocial e técnico. Em desconformidade com este entendimento, ALMEIDA COSTA, adota o princípio da consunção, aludindo à primazia do ilícito contratual⁹⁰ e ao princípio da autonomia privada.

⁸⁶ A questão sobre a unidade ou dualidade da responsabilidade obrigacional e delitual não é o foco principal deste projeto de investigação. Contudo, é importante destacar que, na doutrina portuguesa, uma abordagem unitária tem gradualmente sido substituída por uma perspectiva dualista. Entre os defensores da visão dualista, podemos citar Autores como SILVA, Manuel, 1944, pp. 192-211; PESSOA, Jorge, 1999, p. 41; e COSTA, Júlio, 2009, pp. 539 e ss e 562.

⁸⁷ Ao relativizar a separação entre deveres genéricos e especiais e/ou a existência de uma relação pré-existente, deve-se considerar que a esfera delitual também pode envolver a violação de deveres específicos. Nesse sentido, destaca-se, na diferenciação estrutural dos regimes jurídicos, o papel da auto-vinculação e da hetero-vinculação, assim, como a relevância da omissão, entendida como a ausência de uma conduta prometida no âmbito obrigacional, fora do contexto das obrigações de *non facere*. Contudo, não parece ser convincente a teoria que defende que, uma análise unitária dos pressupostos da responsabilidade das duas categorias implique necessariamente uma unidade da responsabilidade subjetiva. Em desacordo com essa visão, LEITÃO, Luís, 2018, pp. 350-351. Além disso, também não parece sustentável uma conceção unitária que se baseie na ideia de que ambas as categorias de responsabilidade atuam como meios de proteção de direitos subjetivos, visto que tanto a responsabilidade delitual quanto a obrigacional salvaguardam situações jurídicas que tutelam a proteção de outras categorias de direitos. SANTOS JÚNIOR, 2003, pp. 205-209 ao defender essa posição, acrescenta a existência de uma unidade essencial, pese embora as diferenças nos regimes e a “*caracterização diferente do dever violado*”.

⁸⁸ COSTA, Júlio, 2009, p. 550.

⁸⁹ RODRIGUES, António, 2024, p. 275-277.

⁹⁰ Op. Cit., pp. 551-552.

Não obstante, a doutrina reconhece que, na prática, existe uma zona de intersecção entre as diferentes modalidades de responsabilidade, particularmente no que se refere à responsabilidade por confiança⁹¹. A análise das normas de proteção na responsabilidade das plataformas digitais revela que a ressarcibilidade⁹² de danos patrimoniais não se limita à responsabilidade subjetiva, abrangendo também a responsabilidade objetiva. Assim, a responsabilização das plataformas digitais exige uma abordagem multifacetada, considerando as diferentes formas de atuação e os Regulamentos específicos que regem a sua operação.

3. O Enquadramento Jurídico das Plataformas Fornecedoras de Serviços Imersivos

A ascensão do metaverso e das suas diversas manifestações tecnológicas levanta questões prementes quanto ao seu enquadramento no âmbito jurídico europeu, nomeadamente à luz do Regulamento (UE) 2022/2065⁹³, designado como Regulamento dos Serviços Digitais (RSD). Uma vez que este Regulamento se aplica a prestadores de "serviços da sociedade da informação"⁹⁴, uma análise detalhada permite sustentar que as plataformas que operam no metaverso estão abrangidas pelo seu regime normativo.

3.1 Incidência do *Digital Services Act* sobre as Plataformas que Proporcionam Acesso a Ambientes Virtuais Imersivos

O RSD define os serviços da sociedade da informação como qualquer serviço prestado normalmente mediante remuneração, à distância, por via eletrónica e a pedido de um destinatário. As plataformas que concedem acesso ao metaverso enquadram-se nesta

⁹¹ PEREIRA, Rui, 2020, p. 216. Além dessa questão, surge a problematização da inclusão do denominado interesse contratual positivo. No âmbito contratual, há uma distinção entre o que se entende como dano do cumprimento (indenização pelo interesse contratual positivo ou *in contractu*) e o que se considera o dano da confiança (indenização pelo interesse contratual negativo ou *in contrahendo*). Esta distinção está intrinsecamente ligada à responsabilidade obrigacional/contratual, uma vez que, apenas neste contexto, faz sentido falar no interesse contratual positivo ou de cumprimento. De facto, uma parte da doutrina sustenta que o dano a ser indemnizado na responsabilidade obrigacional/contratual corresponde, tipicamente, ao interesse contratual positivo. A indemnização pelo interesse contratual positivo visa colocar a parte lesada na posição em que estaria se o contrato tivesse sido integralmente cumprido, abrangendo todos os danos decorrentes do incumprimento pontual, incluindo tanto os danos emergentes quanto os lucros cessantes. Por outro lado, a indemnização pelo interesse contratual negativo tem como objetivo colocar o contraente que não falhou o contrato na posição em que estaria se o próprio contrato não tivesse sido celebrado.

⁹² LEITÃO, Adelaide, 2009, p.300.

⁹³ Disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32022R2065>

⁹⁴ LEITÃO, Adelaide, 2023, p. 320.

definição, pois fornecem um serviço digital interativo, acessível remotamente, e muitas vezes baseado num modelo de monetização que pode incluir subscrições, publicidade direcionada ou transações dentro do ambiente virtual⁹⁵.

Para além disso, muitas destas plataformas qualificam-se como "serviços de alojamento virtual"⁹⁶, dado que armazenam e processam conteúdos gerados pelos utilizadores, tais como avatares, bens digitais, e interações sociais. Se estes conteúdos forem disseminados publicamente a pedido do utilizador, a plataforma adquire a categoria de "plataforma em linha" ao abrigo do artigo 3.º, alínea i), do RSD. Tal acontece frequentemente no metaverso, onde a partilha e a interatividade são elementos centrais da experiência digital.

O RSD aplica-se a todos os prestadores de serviços intermediários que disponibilizem os seus serviços na UE, independentemente da localização da sua sede⁹⁷. Se uma plataforma de metaverso possuir uma base substancial de utilizadores na UE ou direcionar ativamente os seus serviços para este mercado – por exemplo, ao oferecer suporte em idiomas da UE, preços em euros ou publicidade direcionada a cidadãos europeus – o regulamento torna-se aplicável. Tal critério é fundamental para garantir que plataformas globais que operam neste espaço digital imersivo não escapam ao escrutínio regulatório europeu.

Ainda, nos casos em que uma plataforma de metaverso atinja uma média de 45 milhões de utilizadores ativos mensais na UE esta será designada como Plataforma em Linha de Muito Grande Dimensão (VLOP)⁹⁸ estando sujeita a um regime regulatório mais exigente.

A aplicabilidade do RSD ao metaverso constitui uma matéria de elevada importância no debate jurídico contemporâneo. A natureza híbrida destas plataformas, que conjugam características de redes sociais, *Marketplaces* e ambientes imersivos, levanta desafios complexos quanto à sua classificação. Contudo, face à amplitude das disposições do RSD e, às suas definições abrangentes, verifica-se que as plataformas do metaverso, enquanto

⁹⁵ Neste sentido, PONCIBÒ, Cristina e CANTISANTI, Luigi, 2024, p. 246.

⁹⁶ *Ibidem.*, p.252.

⁹⁷ LEITÃO, Luís, 2023, p.15.

⁹⁸ PONCIBÒ, Cristina e CANTISANTI, Luigi, 2024, p. 253.

prestadoras de serviços intermediários e, em muitos casos, plataformas em linha ou VLOPs, estão claramente sujeitas às obrigações previstas.

3.2 A Isenção de Responsabilidade dos Prestadores de Serviços Intermediários

O Regulamento define a responsabilidade dos prestadores de serviços intermediários, incluindo plataformas online, no que diz respeito à disseminação de conteúdos ilícitos e à facilitação de atividades ilegais. No entanto, o regime jurídico contempla isenções de responsabilidade para os prestadores de serviços intermediários, desde que determinadas condições sejam cumpridas.

No caso do simples transporte, o prestador não pode ser responsabilizado pelas informações transmitidas ou consultadas [art. 4º/1 – alíneas a), b) e c)], desde que não inicie a transmissão, não selecione o destinatário e não modifique os dados transmitidos.

No que concerne à armazenagem temporária, ou *caching*, a isenção de responsabilidade mantém-se quando a armazenagem for automática, intermédia e temporária [art. 5º/1 – alíneas a) a e)], desde que o prestador não altere os conteúdos e assegure a remoção ou a restrição de acesso assim que tenha conhecimento efetivo de que as informações foram suprimidas da rede na fonte original.

No âmbito do alojamento virtual, a responsabilidade do prestador é afastada sempre que a armazenagem dos conteúdos ocorra a pedido de um utilizador do serviço e [art. 6º/1 – alíneas a) e b)], desde que, o prestador não tenha conhecimento efetivo da ilicitude do conteúdo⁹⁹ ou, caso venha a ter, aja de forma diligente para remover o acesso às informações em causa.

Não obstante, as isenções de responsabilidade não são aplicáveis se o prestador tiver um controlo direto sobre as informações e desempenhar um papel ativo na sua gestão, deixando de se limitar a um tratamento meramente técnico e automático. Da mesma forma, essas isenções não se verificam quando o prestador colabora intencionalmente com um utilizador para a prática de atividades ilícitas.

⁹⁹ DE LA YEDRA, Ainhoa, 2021, p. 43.

No que respeita às plataformas que permitem a celebração de contratos à distância entre consumidores e comerciantes, estas não podem beneficiar da isenção de responsabilidade se apresentarem as informações de forma a induzir os consumidores a crer que os conteúdos foram fornecidos pela própria plataforma ou por entidades sob a sua supervisão ou controlo¹⁰⁰.

4. Deveres e Obrigações da Plataforma

Com o surgimento do metaverso, surge uma nova e relevante discussão sobre os deveres e obrigações das plataformas, especialmente no que se refere aos mecanismos tradicionais de RC e à forma de imputação dos mesmos.

Em primeiro lugar, é importante estabelecer uma distinção clara entre obrigações e deveres no contexto jurídico. As obrigações resultam, geralmente, de um contrato celebrado entre a plataforma e o utilizador¹⁰¹, ou de disposições legais específicas. Por outro lado, os deveres são mais amplos e referem-se a condutas que se esperam das plataformas, tendo em vista a sua posição no ecossistema digital e o impacto que geram na sociedade.

4.1 A Imputação da Responsabilidade das Plataformas baseada na Confiança e nos Deveres de Proteção

A questão da RC das plataformas digitais está em constante mutação, mas não se encontra por resolver. Tradicionalmente, as plataformas são tratadas como simples prestadoras de serviços da sociedade de informação (PSSI), conforme estabelece a Diretiva do Comércio Eletrónico¹⁰², o que as isenta de responsabilidade pelos conteúdos gerados por terceiros¹⁰³, salvo em situações de incumprimento de ordens judiciais para remoção de conteúdos. Contudo, este modelo tem sido alvo de críticas, principalmente pela forma como ignora a realidade das plataformas atuais, que frequentemente exercem controlo significativo sobre o ambiente digital e lucram¹⁰⁴ com a atividade dos utilizadores.

¹⁰⁰ SILVA, Nuno, 2021, p.87.

¹⁰¹ Neste sentido, VIDAL, João, 2021, p. 200.

¹⁰² Diretiva 2000/31/CE do Parlamento Europeu e do Conselho de 8 de junho de 2000.

¹⁰³ *vide* art.º 15 da Diretiva 2000/31/CE.

¹⁰⁴ VIDAL, João, 2021, pp. 215-216.

No que respeita aos deveres comuns dos intermediários, salienta-se a obrigação de designar um ponto de contacto com as autoridades (art. 11º/1) e, no caso de prestadores fora da UE, nomear um representante legal responsável por eventuais violações (art. 13º/1). De igual forma, deve ser comunicada de forma clara e acessível qualquer restrição ao uso dos serviços, incluindo as políticas de moderação de conteúdos e decisões algorítmicas (art. 14º/1). Adicionalmente, os intermediários têm a obrigação de publicar relatórios anuais, com a exceção das pequenas e microempresas, que estão isentas deste preceito normativo (art. 14º/2).

Acresce que, já no âmbito dos deveres específicos, o RSD impõe obrigações de transparência e prestação de contas¹⁰⁵, exigindo que as plataformas informem os utilizadores sobre as suas políticas e adotem medidas para prevenir o uso abusivo das suas infraestruturas digitais¹⁰⁶. Ainda, a proteção de menores¹⁰⁷ é uma prioridade do RSD, impondo restrições adicionais às plataformas (art. 28º/1) para garantir um ambiente digital seguro aos utilizadores vulneráveis. No contexto do metaverso, tal pode traduzir-se em medidas como a implementação de controlos parentais robustos.

Um dos pilares do RSD consiste no combate à disseminação de conteúdos ilegais, definidos como qualquer informação contrária ao direito da União ou dos EM. No contexto do metaverso, isto pode abranger discursos de ódio, conteúdos terroristas, fraudes, venda de bens ilícitos e outras infrações que possam ser replicadas nos mundos virtuais.

Além das obrigações contratuais, as plataformas digitais detêm diversos deveres que resultam da sua influência sobre a experiência digital. Um dos deveres mais urgentes é o da moderação de conteúdo. Embora não se exista um dever geral de monitorização prévia do conteúdo gerado por terceiros¹⁰⁸, as plataformas têm a obrigação de agir diligentemente para remover conteúdos ilícitos ou prejudiciais assim que forem notificados da sua existência. Pelo que, na qualidade de plataformas em linha, devem implementar mecanismos eficazes de "*notificação e ação*"¹⁰⁹ (art. 16º/1), permitindo o reporte destes conteúdos ilegais por parte dos utilizadores e das autoridades.

¹⁰⁵ LEITÃO, Luís, 2023 p.62.

¹⁰⁶ *Ibidem.*, pp. 56-60. Sobre a obrigação de cooperar com sinalizadores de confiança – *cf.* art.º 22º n.º 1 do RSD.

¹⁰⁷ *Ibidem.*, p. 74.

¹⁰⁸ PERERA, Ángel e LÓPEZ, Carlos, 2022, p. 6.

¹⁰⁹ LEITÃO, Luís, 2023 p. 43.

Este mecanismo deve garantir um acesso fácil e uma utilização intuitiva. A notificação deve ser suficientemente precisa e devidamente fundamentada, permitindo que o operador económico identifique de forma clara a ilicitude do conteúdo e atue com a diligência devida¹¹⁰.

Relativamente às VLOPs, entre as obrigações adicionais a que estas plataformas ficam vinculadas, incluem-se avaliações de risco periódicas para mitigar impactos negativos na segurança online e auditorias independentes¹¹¹ [art. 37º/1 – alíneas a) e b)] para garantir a conformidade com as obrigações regulatórias de transparência. Há igualmente a obrigação de nomear um ou mais responsáveis pela conformidade (*compliance officer*), com o objetivo de monitorizar, de forma independente, o cumprimento do RSD e gerir as interações das VLOPs com o regulador (art. 41º/1).

No que diz respeito ao tratamento de dados pessoais, as plataformas estão sujeitas a regulamentos rigorosos, como o Regulamento Geral de Proteção de Dados (RGPD)¹¹², e devem adotar políticas de privacidade claras, assegurando a proteção dos direitos dos titulares dos dados¹¹³.

Posto isto, as plataformas digitais, incluindo aquelas que operam no metaverso, impõem termos e condições¹¹⁴ de uso que os utilizadores devem aceitar. Estes documentos definem as regras de utilização, os direitos dos utilizadores, as responsabilidades¹¹⁵ de ambas as partes e frequentemente incluem cláusulas de limitação ou isenção de responsabilidade, cuja validade tem sido frequentemente questionada.

Autores como CRISTINA COMELLES defendem que, ao expandir o metaverso através das plataformas em que opera, deveria ser imposta uma responsabilidade de carácter objetivo para a plataforma, associada à aceitação dos seus termos e condições de

¹¹⁰ PASTOR, José, 2001, p. 60.

¹¹¹ *Op. Cit.*, 2023, p. 100.

¹¹² Pela Lei n.º 58/2019 que assegura a execução, na ordem jurídica nacional, do Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento e do Conselho, de 27 de abril de 2016, relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados.

¹¹³ BALL, Matthew, 2022, p.339 – Na sua obra concluímos que o metaverso implicará colocar mais dados e mais informações importantes online.

¹¹⁴ RODRÍGUEZ, Almudena, 2023, p. 1019. A Autora refere que os "*Termos e Condições*" são redigidos pelo fornecedor do serviço e constituem as cláusulas que definem os direitos e as obrigações das partes envolvidas. Embora cada plataforma tenha a sua própria definição das condições de uso, existem cláusulas que devem ser obrigatoriamente incluídas, como a identificação do titular do serviço, os direitos dos utilizadores, a duração do contrato, as condições de rescisão, a legislação aplicável, o método para resolução de conflitos e as responsabilidades que ambas as partes deverão assumir.

¹¹⁵ COMELLES, Cristina, 2022, p. 14.

uso¹¹⁶. Essa aceitação deveria implicar a formalização de um contrato de seguro que cobriria os danos causados ao utilizador ou terceiros, bastando para tal a comprovação do prejuízo.

Finda a exposição deste conjunto de deveres e obrigações das plataformas, iremos agora abordar as suas concretizações elencando os mecanismos de resposta legalmente previstos.

4.2 Mecanismos De Resposta – Reclamação e Resolução de Litígios

O desenvolvimento das plataformas digitais transformou radicalmente a forma como interagimos, comercializamos e acedemos à informação. Este fenómeno é ainda mais acentuado com o surgimento do metaverso, um espaço digital imersivo que replica muitas das interações do mundo real. No entanto, este novo paradigma levanta desafios significativos em termos de mecanismos de reclamação e resolução de litígios, bem como na imputação de RC às entidades que operam estas plataformas.

Um aspeto crucial reside nos mecanismos de resolução de litígios disponíveis tanto para os prestadores de serviços intermediários como para os utilizadores. O RSD da UE estabelece requisitos para a prestação de informações sobre os mecanismos de reparação. Isto inclui a obrigação de informar sobre os sistemas internos de gestão de reclamações e as vias de recurso judicial, incluindo os recursos de decisões emitidas por autoridades judiciárias. Sendo que, os coordenadores dos serviços digitais podem desenvolver ferramentas e orientações nacionais para facilitar o acesso dos destinatários do serviço a estes mecanismos.

Para além dos mecanismos judiciais, o RSD prevê a possibilidade de recurso à resolução extrajudicial de litígios (art. 21^o/1), especialmente para aqueles que não foram resolvidos satisfatoriamente através dos sistemas internos de gestão de reclamações¹¹⁷. Estes mecanismos devem ser assegurados por organismos certificados que possuam a independência, os meios e os conhecimentos necessários para exercer as suas atividades

¹¹⁶ A Autora alerta que a exigência legal da responsabilidade objetiva proposta pode resultar na cobrança pelo uso das plataformas do metaverso, além da aquisição de NFTs, uma vez que, para cobrir o custo do seguro dessa responsabilidade, será necessário financiar de alguma forma, complementando a receita proveniente da publicidade e da cedência de dados pessoais.

¹¹⁷ *vide* paragrafo (59) do RSD.

de forma justa e célere. A independência destes organismos deve ser garantida, nomeadamente através de regras de conflitos de interesses.

É fundamental sublinhar que, ao aplicar este Regulamento, os EM devem respeitar o Direito Fundamental à ação judicial e a um tribunal imparcial, conforme previsto no artigo 47.º da Carta dos Direitos Fundamentais da UE. Assim, o Regulamento não impede que as autoridades judiciais ou administrativas nacionais competentes emitam decisões de reposição de conteúdos que, embora conformes com os termos e condições do prestador do serviço intermediário, tenham sido erradamente considerados ilegais e suprimidos¹¹⁸.

Ainda no que concerne aos mecanismos de reclamação das plataformas digitais, o RSD impõe aos prestadores de serviços intermediários a obrigação de incluir nos seus relatórios informações sobre o número de reclamações recebidas através dos seus sistemas internos de gestão¹¹⁹, a base dessas reclamações, as decisões tomadas, o tempo mediano necessário para tomar essas decisões e o número de casos em que as decisões foram revertidas. Adicionalmente, devem fornecer informações sobre qualquer utilização de meios automatizados para fins de moderação de conteúdos, incluindo uma descrição qualitativa, os objetivos exatos, indicadores de precisão e a eventual taxa de erros desses meios.

Denotamos que o RSD prevê a possibilidade de ativação de "protocolos de crise"¹²⁰ para lidar com emergências digitais que possam afetar a integridade da informação e a segurança online (art. 48º/1). Atribuímos particular relevância a este preceito, sobretudo face ao potencial do metaverso para amplificar fenómenos como a desinformação em larga escala, ataques coordenados e manipulação social. Neste contexto, subscrevemos a perspetiva segundo a qual tais dinâmicas favorecem uma tendência para a socialização da RC, promovendo uma lógica de repartição coletiva dos riscos associados a este novo paradigma.

¹¹⁸ *vide* parágrafo (39) do RSD.

¹¹⁹ Remetemos para o artigo 15.º RSD, este impõe que os prestadores de serviços intermediários publiquem anualmente relatórios detalhados sobre a moderação de conteúdos, abrangendo decisões das autoridades, notificações de conteúdos ilegais, medidas automatizadas e reclamações. Microempresas e pequenas empresas estão isentas dessa obrigação, pois a carga administrativa seria desproporcionada aos seus recursos. Esta isenção visa facilitar o seu crescimento, enquanto as grandes plataformas devem cumprir tais exigências. A Comissão Europeia poderá estabelecer normas específicas para os relatórios.

¹²⁰ LEITÃO, Luís, 2023, p. 97.

Por fim, tem vindo a ser suscitada na doutrina a possibilidade de se recorrer a seguros obrigatórios de RC¹²¹ como mecanismo de cobertura dos danos causados neste universo digital. Contudo, esta solução levanta sérias reservas quanto à sua viabilidade, desde logo porque a eventual formalização generalizada de contratos de seguro acarretaria custos significativos que poderiam comprometer a gratuitidade das plataformas imersivas.

Acresce que as exigências normativas comunitárias, nomeadamente o RSD, já traçam um quadro regulatório robusto, orientado para a prevenção e responsabilização, mitigando em grande medida a necessidade de recorrer a instrumentos adicionais como os seguros de RC obrigatórios. Assim, a consideração de tais mecanismos, embora conceptualmente interessante, poderá revelar-se excessiva ou desnecessária à luz do ordenamento vigente.

5. Considerações, Desafios e Perspetivas

Embora a aplicação da responsabilidade objetiva possa ser uma via promissora para garantir a proteção dos utilizadores e incentivar a conduta diligente das plataformas, a necessidade de definir critérios claros para a sua aplicação e a consideração das especificidades do metaverso são aspetos importantes a serem desenvolvidos no âmbito da legislação existente. Desta forma, não se afigura necessário criar mecanismos de responsabilização totalmente novos, mas sim adaptar e interpretar as normas comunitárias existentes, nomeadamente as normas destinadas à tutela de interesses de terceiros, ao contexto do metaverso, garantindo assim uma proteção dos direitos dos utilizadores e uma responsabilização adequada das entidades que operam estes espaços digitais.

O RSA não faz referência explícita a plataformas imersivas ou ao metaverso, contudo as suas disposições aplicam-se a serviços de intermediação, o que inclui plataformas que proporcionam experiências imersivas ou ambientes virtuais, como já conseguimos confirmar *supra*. A qualificação jurídica do metaverso ao abrigo do RSD tem implicações diretas na RC dos prestadores de serviços e nos mecanismos de reparação ao dispor dos utilizadores.

Caso seja considerado um serviço de alojamento virtual, os prestadores devem garantir a existência de mecanismos eficazes de notificação e ação, permitindo que os utilizadores

¹²¹ LEITÃO, Adelaide, 2009, pp.275-277.

reportem conteúdos ilícitos e assegurando que tais notificações são tratadas de forma célere, objetiva e diligente. Além disso, os utilizadores cujos direitos sejam indevidamente afetados por decisões da plataforma podem ter direito a reparação.

Caso o metaverso seja classificado como uma plataforma em linha, sobre os seus prestadores recaem obrigações suplementares, incluindo a implementação de um sistema interno de gestão de reclamações que faculte aos utilizadores a possibilidade de contestar decisões relativas à moderação de conteúdos, reportar práticas ilícitas, e, aceder a vias de recurso junto de organismos competentes para a resolução extrajudicial de litígios.

Ainda, caso a plataforma seja classificada como uma VLOP, passam-se a aplicar exigências mais rigorosas em matéria de responsabilidade, nomeadamente a obrigação de realizar avaliações periódicas de risco destinadas a identificar e mitigar riscos sistémicos, como a disseminação de conteúdos ilícitos e os potenciais efeitos adversos sobre os Direitos Fundamentais dos utilizadores. A estas obrigações acresce o dever de adotar medidas proporcionais de mitigação, as quais poderão implicar a cooperação com entidades especializadas na prevenção e repressão de práticas ilícitas e/ou abusivas.

Independentemente da qualificação do metaverso o Regulamento prevê vários mecanismos de tutela desenhados para proteger o utilizador, incluindo o direito à indemnização, sempre estes que sofram danos decorrentes da violação das obrigações legalmente impostas. Assegura-se, de igual modo, a possibilidade de interpor ações judiciais contra decisões das plataformas, e, possibilita-se o recurso aos mecanismos de reclamação e de resolução extrajudicial de litígios, garantindo desta forma o direito à tutela jurisdicional efetiva.

Conclusão

Analisando as intrincadas questões inerentes à interface da RC no metaverso, a presente dissertação debruçou-se sobre os desafios multifacetados que este novo paradigma digital impõe ao ordenamento jurídico. Constatou-se que a ascensão de ambientes virtuais imersivos e a presença ubiqüíssima de avatares demandam uma reavaliação metódica dos pressupostos basilares da responsabilidade civil, nomeadamente no que concerne aos conceitos de culpa, dano e nexo de causalidade.

No âmbito da responsabilização dos utilizadores, a tese explorou a qualificação jurídica dos avatares, ponderando se estes devem ser considerados como meros artefactos digitais ou extensões da PJ. A análise revelou a inexecutabilidade da atribuição de PJ aos avatares, dada a sua intrínseca dependência volitiva e a ausência de substrato patrimonial autónomo. Em contrapartida, aventou-se a viabilidade da sua qualificação como "coisas" ou "produtos digitais", com implicações distintas na aplicação dos regimes de responsabilidade civil, designadamente a responsabilidade pelo risco e a responsabilidade por produtos defeituosos. Sublinhou-se a primazia da imputação da responsabilidade ao utilizador que detém o controlo sobre o avatar, considerando-o como um instrumento ou uma projecção da sua identidade no espaço virtual.

Relativamente à responsabilidade civil das plataformas que estruturam e fornecem as experiências imersivas, a dissertação escrutinou o seu papel enquanto prestadoras de serviços digitais, detentoras de deveres acrescidos de vigilância e proteção. A análise da incidência do RSD sobre estas plataformas evidenciou a sua sujeição às obrigações de diligência, transparência e cooperação, bem como aos mecanismos de notificação e ação para a remoção de conteúdos ilícitos. Concluiu-se que, não obstante as isenções de responsabilidade previstas para os prestadores de serviços intermediários, estas não se aplicam quando as plataformas exercem um controlo ativo sobre os conteúdos ou colaboram em atividades ilícitas.

Em derradeira análise, a investigação corroborou a aplicabilidade dos princípios fundamentais da responsabilidade civil ao contexto do metaverso, mormente os requisitos do facto voluntário, da ilicitude, da culpa, do dano e do nexo de causalidade. Contudo, enfatizou-se a imperiosidade de uma interpretação flexível e adaptativa destes conceitos, capaz de abranger as peculiaridades das interações digitais e a natureza imaterial dos

danos virtuais com repercussões tangíveis no mundo físico. A tese advogou que, inexistindo a necessidade premente de erigir regimes de RC totalmente novos, o ordenamento jurídico português dispõe de instrumentos suficientes para regular as condutas no metaverso, desde que interpretados com a acuidade e sensibilidade exigidas por este domínio em constante evolução.

Em conclusão, é imperativo e extremamente necessário que se estabeleça uma definição legal clara e precisa do conceito de "avatar", a fim de garantir a adequada regulação das interações no ambiente virtual, promovendo a responsabilização e a proteção dos direitos dos utilizadores, e proporcionando a base jurídica necessária para enfrentar os desafios que emergem com o avanço das tecnologias imersivas. A harmonização entre a proteção dos direitos dos utilizadores e a responsabilização adequada das entidades que operam estes espaços digitais, afigura-se como um desiderato fulcral para a consolidação de um metaverso seguro e juridicamente sustentável.

Bibliografia

- ALBUQUERQUE MATOS, FILIPE (2018) – “*Ilicitude extracontratual (Um as breves notas)*” – em *Novos Olhares Sobre A Responsabilidade Civil*, Centro de Estudos Judiciários. Disponível em: [Novos Olhares sobre a Responsabilidade Civil](#).
- MAHMOUD, ALI B. (2023) – “*The Metaverse and Web 3.0: Revolutionising Consumption and Communication for the Future*” – ed. P. Keikhosrokiani. Disponível em: <https://openresearch.lsbu.ac.uk/item/94q36>.
- ALLOUCHE, SYLVIE e GUILLERMIN, MATHIEU (2024) – “*Technology and philosophy of the Metaverse: Prospective views*” – em *Research Handbook on the Metaverse and the Law* – editado por Larry A. DiMatteo e Michel Cannarsa, Edward Elgar.
- ALMEIDA COSTA, MÁRIO JÚLIO (2009) – “*Direito das Obrigações*” – 12.^a ed., Almedina.
- ALMEIDA COSTA, MÁRIO JÚLIO DE (2023) – “*Noções fundamentais de Direito Civil*” reimp., 7.^a ed. Revista e Atualizada, Almedina.
- ALMEIDA VIDAL, JOÃO (2021) – “*Plataformas digitais de alojamento: uma análise luso-espanhola sob a perspectiva da responsabilidade civil*” – em *Revista Jurídica do Instituto Superior Manuel Teixeira Gomes, JURISMAT*. Disponível em: [A residência alternada.pdf](#).
- ANDERSON, JANNA e RAINIE, LEE (2022) – “*The Metaverse in 2040*”, Pew Research Center. Disponível em: [The Metaverse in 2040 | Pew Research Center](#).
- ANNISON, TARA (2022) – “*The Future of Financial Crime in the Metaverse: Fighting Crypto-crime in Web3.0.*” – em *Elliptic Metaverse Report*. Disponível em: [Crime in the Metaverse 2022 final.pdf](#).
- ANTUNES, HENRIQUE SOUSA (2019) – “*Inteligência Artificial e Responsabilidade Civil: Enquadramento*” – em *Revista de Direito Da Responsabilidade Civil*. Disponível em: [Inteligência Artificial e Responsabilidade Civil: Enquadramento – Henrique Sousa Antunes – Revista de Direito da Responsabilidade](#).
- ARGELICH COMELLES, CRISTINA (2022) – “*El Derecho civil ante el Metaverso: hacia un Metalaw europeo y sus remedios en el Multiverso*” – em *Derecho Digital e Innovación*, número 12. Disponível em: [EIDerechocivilanteelMetaverso \(1\).pdf](#).
- ARRASCO PERERA, ÁNGEL E ÁLVAREZ, LÓPEZ CARLOS (2022) – “*Operadores Y Responsabilidade Civil En El Metaverso Sobre La Atribución De Responsabilidade Civil Por Fallos En Los Mundos Virtuales*” – em *Gómez-Acebo & Pombo*. Disponível em: [Metaverso_liability-2.pdf](#).
- BALL, MATTHEW (2022) – “*Metaverso*”, 1.^a ed., Alma dos Livros.

- BARBOSA, MAFALDA MIRANDA (2021) – “*O futuro da responsabilidade civil desafiada pela inteligência artificial: as dificuldades dos modelos tradicionais e caminhos de solução*” – em III Encontros de Direito Civil, Evolução tecnológica no Direito Civil, Europress. Disponível em: [O futuro da responsabilidade civil desafiada pela inteligência artificial: as dificuldades dos modelos tradicionais e caminhos de solução- Mafalda Miranda Barbosa – Revista de Direito da Responsabilidade](#).
- BARROSO RODRIGUES, ANTÓNIO (2024) – “*O Concurso De Responsabilidade Civil*” – 2ª ed., Almedina.
- BARFIELD, WOODROW E WILLIAMS, ALEXANDER (2020) – “*The law of virtual reality and increasingly smart virtual avatars*” – em Research Handbook on the Law of virtual and Augmented Reality, Editado por Woodrow Barfield e Marc Jonathan Blitz, Edward Elgar.
- BRENNER, SUSAN W. (2020) – “*Fantasy Crime: The Role of Criminal Law in Virtual Worlds*” – em Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law. Disponível em: [Fantasy Crime: The Role of Criminal Law in Virtual Worlds](#).
- CALVÃO DA SILVA, JOÃO (1990) – “*Responsabilidade Civil do produtor*” – em Dissertação de Doutoramento, Coleção Teses, Almedina.
- CARNEIRO DA FRADA, MANUEL A. (2020) – “*A Responsabilidade Pela Confiança*” – em Católica Talks, Responsabilidade, UCP Editora.
- CARNEIRO DA FRADA, MANUEL A. (2010) – “*Direito Civil: Responsabilidade Civil – O Método do Caso*” reimp., Almedina.
- CHEONG, BEN CHESTER (2022) – “*Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies*” – em Revista Int. Cybersecur. Law Rev. Disponível em: [Avatars in the Metaverse: Potential Legal Issues and Remedies by Ben Chester Cheong :: SSRN](#).
- CHEONG, BEN CHESTER (2024) – “*The Rise of AI Avatars: Legal Personhood, Rights and Liabilities in an Evolving Metaverse*” – em Journal of Digital Technologies and Law. Disponível em: [The Rise of AI Avatars: Legal Personhood, Rights and Liabilities in an Evolving Metaverse by Ben Chester Cheong :: SSRN](#).
- DE ALARCÃO, RUI (1983) – “*Direito das Obrigações*” – Elaborado pelos Drs. J. Sousa Ribeiro, J. Sinde Monteiro, Almeno de Sá e J.C. Proença, com base nas lições do Prof. Doutor Rui de Alarcão ao 3.º Ano Jurídico, Coimbra.
- FACHANA, JOÃO (2012) – “*A Responsabilidade Civil pelos conteúdos ilícitos colocados e difundidos na internet*”, Almedina.
- FENWICK, MARK E WRBKA, STEFAN (2024) – “*The legal personality of avatars: Does “A2A” have any place in the legal system of the future?*” – em Research Handbook on the Metaverse and the Law – editado por Larry A. DiMatteo e Michel Cannarsa, Edward Elgar.

- FERNANDES GARCÍA DE LA YEDRA, AINHOA (2021) – “*Câmbios normativos em torno a la responsabilidade de las plataformas electrónicas de Intermediación*” – em *Plataformas Digitales: Aspectos Jurídicos*, Apollònia Martinez Nadal.
- GALLARDO RODRÍGUEZ, ALMUDENA (2023) – “*Identidad Digital Y Responsabilidad Civil De Las Plataformas Digitales: De Las Redes Sociales Al Metaverso*” – em *Actualidad Jurídica Iberoamericana* Nº 18. Disponível em: [AJI18_35.pdf](#).
- GARON, JON (2022) – “*Legal Implications of a Ubiquitous Metaverse and a Web3 Future*” – Shepard Broad College of Law. Disponível em: [Legal Implications of a Ubiquitous Metaverse and a Web3 Future by Jon Garon :: SSRN](#).
- GIRARD-GAYMARD, TRISTAN (2024) – “*Role of NFTs, Cryptocurrencies and blockchain technologies*” – em *Research Handbook on the Metaverse and the Law*, editado por Larry A. DiMatteo e Michel Cannarsa, Edward Elgar.
- GOMES DA SILVA, MANUEL (1944), “*O Dever De Prestar E O Dever De Indemnizar*” vol. I, FDUL editora.
- GÓMEZ-QUINTERO, JULIANA (2024) – “*A scoping study of crime facilitated by the metaverse*” – em *Revista Elsevier*. Disponível em: [A scoping study of crime facilitated by the metaverse - ScienceDirect](#).
- GONÇALVES, ANABELA SOUSANA DE SOUSA (2013) – “*Da Responsabilidade Extracontratual em Direito Internacional Privado – A Mudança de Paradigma*”, Almedina.
- JANSSEN, ANDRÉ (2024) – “*Contract law in the Metaverse*” – em *Research Handbook on the Metaverse and the Law*, editado por Larry A. DiMatteo e Michel Cannarsa, Edward Elgar.
- JUAN CASTELLÓ PASTOR, JOSÉ (2001) – “*El Alertador Fiable Como Notificador De Contenido Ilícito Em La Red*” – em *Plataformas Digitales: Aspectos Jurídicos*, Apollònia Martinez Nadal.
- MACHADO, JOÃO BAPTISTA (2017) – “*Lições de Direito Internacional Privado*” – Reimpressão da 3.^a ed. atualizada, Almedina.
- MAFALDA MIRANDA BARBOSA (2022) – “*Responsabilidade Civil das plataformas digitais*” – em *Revista de Direito Da Responsabilidade Civil*. Disponível em: [Responsabilidade civil das plataformas digitais – Mafalda Miranda Barbosa – Revista de Direito da Responsabilidade](#).
- MEIRA LOURENÇO, PAULA (2006) – “*A função punitiva da responsabilidade civil*” – Coimbra Editora.
- MENEZES LEITÃO, ADELAIDE (2009) – “*Normas de Proteção e Danos Puramente Patrimoniais*” em *Tese de Doutoramento, Coleção Teses*, Almedina.

- MENEZES LEITÃO, ADELAIDE (2023) – “*Responsabilidade Civil Das Plataformas Digitais*” – em Revista de Direito Da Responsabilidade Civil, Ano 5. Disponível em: [Responsabilidade civil das plataformas digitais – Adelaide Menezes Leitão – Revista de Direito da Responsabilidade.](#)
- MENEZES LEITÃO, LUÍS MANUEL TELES DE (2018) – “*Direito das Obrigações*” – vol. I, Introdução da constituição das Obrigações, 15.^a ed., Almedina.
- MENEZES LEITÃO, LUÍS MANUEL TELES DE (2023) – “*Digital Service Act (DSA) O Regulamento Europeu 2022/2065 sobre os Serviços Digitais*” – Almedina.
- MENGUAL, LORENA ARISMENDY (2024) – “*A legal status for Avatars in the Metaverse from a Private Law perspective*” – em InDret, CUNEF Universidad. Disponível em: [\[PDF\] A legal status for Avatars in the Metaverse from a Private Law perspective | Semantic Scholar.](#)
- MENGUAL, LORENA ARISMENDY (2024) – “*Liability for Wrongful Behaviour in the Metaverse*” – JIPITEC 229, Colegio Universitario de Estudios Financieros CUNEF. Disponível em: [Liability for Wrongful Behaviour in the Metaverse by Lorena Arismendy Mengual :: SSRN.](#)
- MORAIS CARVALHO, JORGE (2018) – “*Manual de Direito Do Consumo*” – 5^a ed., Almedina.
- MOTA PINTO, CARLOS ALBERTO (2020) – “*Teoria Geral do Direito*” – 5^a ed., Gestlegal.
- PAIS DE VASCONCELOS, PEDRO (2015) – “*Teoria Geral do Direito*” – 8^a ed., Almedina.
- PELOSO, CAROLINE (2024) – “*The metaverse and criminal law*” – em Research Handbook on the Metaverse and the Law, editado por Larry A. DiMatteo e Michel Cannarsa, Edward Elgar.
- PEREIRA, MARIA DE LURDES (2022) – “*Direito da Responsabilidade Civil: A obrigação de indemnizar*” – AAFDL Editora.
- PESSOA, JORGE – “*Ensaio sobre os pressupostos da responsabilidade civil*” – 3.^a reimp., Almedina.
- PONCIBÒ, CRISTINA E CANTISANTI, LUIGI (2024) – “*E-commerce in virtual words: Digital Services Act*” – em Research Handbook on the Metaverse and the Law, editado por Larry A. DiMatteo e Michel Cannarsa, Edward Elgar.
- RIBEIRO, MARIA DE FÁTIMA (2015) – “*Sociedades Comerciais (Responsabilidade)*” – Em Relatório Sobre O Programa, O Conteúdo E Os Métodos De Ensino Da Disciplina, Universidade Católica Editora.

- SANTOS JÚNIOR (2003) – “*Da Responsabilidade Civil de terceiro por lesão do direito de crédito*” – em Dissertação de Doutoramento, Coleção Teses, Almedina.
- SCHWALBACH, JOSÉ GASTAR (2021) – “*Direito Digital*” – 2ª ed., Almedina.
- SILVA, Nuno S. E. (2019) – “*Inteligência artificial, robots e responsabilidade civil: o que é que é diferente?*” – em Revista de Direito Civil. Disponível em: [Book Revista de Direito Civil 4 \(2019\).indb](#).
- SILVA, Nuno S. E. (2021) – “*Novas Regras Para A Internet: Notas Breves Sobre Iniciativas Europeias De Regulação De Plataformas Digitais*” – em Revista De Direito Intelectual. Disponível em: [Nuno Sousa e Silva - DSA DMA P2B.pdf](#).
- SOUSA ANTUNES, HENRIQUE (2018) – “*Das Funções Reconstitutiva E Punitiva Da Responsabilidade Civil*” – em Novos Olhares sobre a Responsabilidade Civil, Centro de Estudos Judiciários.
- SOARES PEREIRA, RUI (2020) – “*Problemas Atuais Da Responsabilidade Civil Obrigacional/Contratual*”, em Católica Talks, Responsabilidade.
- SOYER, BORIS E TETTENBORN, ANDREW (2023) – “*Artificial intelligence and civil liability – We need a new regime?*” – International Journal of Law and Information Technology, Oxford Academic. Disponível em: [Artificial intelligence and civil liability—do we need a new regime? | International Journal of Law and Information Technology | Oxford Academic](#).
- SUSANA DE SOUSA, ANABELA (2013) – “*Da Responsabilidade Extracontratual em Direito Internacional Privado – A Mudança de Paradigma*” em Tese de Doutoramento, Coleção Teses, Almedina.
- VERN, FLORA (2024) – “*Property in the Metaverse*” – em Research Handbook on the Metaverse and the Law, editado por Larry A. DiMatteo e Michel Cannarsa, Edward Elgar.
- WIAN ERLANK – “*Law And Property In Virtual Words*” – em Research Handbook on the Law of virtual and Augmented Reality, Editado por Woodrow Barfield e Mark Blitz.

Legislação:

A legislação citada nesta dissertação foi continuamente consultada e verificada ao longo da sua elaboração, garantindo a sua relevância e atualidade à data da redação final.

Decreto-Lei n.º 7/2004. Disponível em: <https://diariodarepublica.pt/dr/legislacao-consolidada/decreto-lei/2004-73199154>.

Diretiva n.º 2000/31/CE do Parlamento Europeu e do Conselho de 8 de Junho de 2000 relativa a certos aspetos legais dos serviços da sociedade de informação, em especial do

comércio eletrónico, no mercado interno. Disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/ALL/?uri=celex%3A32000L0031>.

Diretiva (UE) 85/374/CEE relativa à aproximação das disposições legislativas, regulamentares e administrativas dos Estados--membros em matéria de responsabilidade decorrente dos produtos defeituosos. Disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:01985L0374-19990604>.

Diretiva (UE) 2024/2853 relativa à responsabilidade decorrente dos produtos defeituosos e que revoga a Diretiva 85/374/CEE do Conselho. Disponível em: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=OJ:L_202402853.

Regulamento (UE) n.º 2024/1183 que altera o Regulamento (UE) n.º 910/2014 no respeitante à criação do Regime Europeu para a Identidade Digital. Disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/ALL/?uri=CELEX:32024R1183>.

Regulamento (UE) 2022/2065 relativo a um mercado único para os serviços digitais e que altera a Diretiva 2000/31/CE. Disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32022R2065> .

Regulamento (UE) 2016/679 relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados e que revoga a Diretiva 95/46/CE.

Disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2016/679/oj?locale=pt>

Sites:

DUPIRE, CAMILLE (2024) – “*Facing the challenge of the metaverse: the fundamentals of anti-money laundering still apply*” – em EU AML/CFT. Disponível em: [Facing the challenge of the metaverse: the fundamentals of anti-money laundering still apply - EU AML/CFT Global Facility](#)

<https://learn.microsoft.com/pt-pt/hololens/>

<https://www.ray-ban.com/usa/ray-ban-meta-ai-glasses>

Todas as traduções presentes nesta tese foram realizadas pelo autor.