

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS JURÍDICAS

CARLOS EDUARDO DE ANDRADE GERMANO

METAVERSO DA IMAGINAÇÃO E OS RISCOS DA BANALIZAÇÃO DE
CENÁRIOS DE VIOLAÇÃO AOS DIREITOS HUMANOS

JOÃO PESSOA – PB

2024

CARLOS EDUARDO DE ANDRADE GERMANO

**METAVERSO DA IMAGINAÇÃO E OS RISCOS DA BANALIZAÇÃO DE
CENÁRIOS DE VIOLAÇÃO AOS DIREITOS HUMANOS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Jurídicas da Universidade Federal da Paraíba como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Direito na Área de Concentração: Direitos Humanos e na Linha de Pesquisa: Fundamentos Teórico-Filosóficos dos Direitos Humanos.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Rabay Guerra.

JOÃO PESSOA – PB

2024

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

G373m Germano, Carlos Eduardo de Andrade.

Metaverso da imaginação e os riscos da banalização
de cenários de violação aos direitos humanos / Carlos
Eduardo de Andrade Germano. - João Pessoa, 2024.
142 f. : il.

Orientação: Gustavo Rabay Guerra.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCJ.

1. Realidade virtual - Metaverso. 2. Inteligência
artificial. 3. Imaginário. 4. Banalização do mal. 5.
Direitos humanos. I. Guerra, Gustavo Rabay. II. Título.

UFPB/BC

CDU 004.946(043)

CARLOS EDUARDO DE ANDRADE GERMANO

**METaverso da Imaginação e os Riscos da Banalização de
Cenários de Violação aos Direitos Humanos**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Jurídicas da Universidade Federal da Paraíba como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Direito na Área de Concentração: Direitos Humanos e na Linha de Pesquisa: Fundamentos Teórico-Filosóficos dos Direitos Humanos.

Data da aprovação: 23/05/2024.

Banca Examinadora

“-- Assinado eletronicamente na ata de aprovação --”

Prof. Dr. Gustavo Rabay Guerra (Orientador)
CCJ/PPGCJ/UFPB

“-- Assinado eletronicamente na ata de aprovação --”

Prof. Dr. Luiz Philipe Ferreira de Oliveira (Examinador Externo)
Universidade São Judas Tadeu/SP

“-- Assinado eletronicamente na ata de aprovação --”

Prof. Dr. Newton de Oliveira Lima (Examinador Interno)
CCJ/PPGCJ/UFPB



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS JURÍDICAS

ATA DE DEFESA DE MESTRADO

Ata da Banca Examinadora do Mestrando CARLOS EDUARDO DE ANDRADE GERMANO candidato ao grau de Mestre em Ciências Jurídicas.

Às 10h00 do dia 23 de maio de 2024, na sede do Programa de Pós-Graduação em Ciências Jurídicas da UFPB, reuniu-se a Comissão Examinadora formada pelos seguintes Professores Doutores: Gustavo Rabay Guerra (Orientador PPGCJ/UFPB), Newton de Oliveira Lima (Avaliador Interno PPGCJ/UFPB) e Luiz Phillipe Ferreira de Oliveira (Avaliador Externo), para avaliar a dissertação de Mestrado do aluno Carlos Eduardo de Andrade Germano, intitulada: **“METAVERSO DA IMAGINAÇÃO E OS RISCOS DA BANALIZAÇÃO DE CENÁRIOS DE VIOLAÇÃO AOS DIREITOS HUMANOS”**, candidato ao grau de Mestre em Ciências Jurídicas, área de concentração em Direitos Humanos. Compareceram à cerimônia, além do candidato, professores, alunos e convidados. Dando início à solenidade, o professor Gustavo Rabay Guerra (Orientador PPGCJ/UFPB) apresentou a Comissão Examinadora, passando a palavra ao mestrando, que discorreu sobre o tema dentro do prazo regimental. O candidato foi a seguir arguido pelos examinadores na forma regimental. Ato contínuo, passou então a Comissão, em caráter secreto, à avaliação e ao julgamento do referido trabalho, concluindo por atribuir-lhe o conceito APROVADO, o qual foi proclamado pela Presidência da Comissão, achando-se o candidato legalmente habilitado a receber o grau de Mestre em Ciências Jurídicas, cabendo à Universidade Federal da Paraíba providenciar, como de direito, o diploma de Mestre a que o mesmo faz jus. Nada mais havendo a declarar, a presidência deu por encerrada a sessão, da qual eu, Wlly Annie Feitosa Barbosa, Assistente em Administração do Programa de Pós-Graduação em Ciências Jurídicas, lavrei a presente ata, que assino juntamente com os demais membros da banca, para certificar a realização desta defesa. João Pessoa, 23 de maio de 2024. XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Assinado Digitalmente – SIPAC/UFPB

Prof. Dr. Gustavo Rabay Guerra
(Orientador PPGCJ - UFPB)

Assinado Digitalmente – SIPAC/UFPB

Prof. Dr. Newton de Oliveira Lima
(Avaliador Interno PPGCJ - UFPB)

Documento assinado digitalmente
 LUIZ PHILIPPE FERREIRA DE OLIVEIRA
Data: 31/05/2024 08:35:58-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Dr. Luiz Phillipe Ferreira de Oliveira
(Avaliador Externo)

Emitido em 04/06/2024

ATA Nº 05/2024 - PPGCJ (11.01.46.04)
(Nº do Documento: 5)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 10/06/2024 13:24)
GUSTAVO RABAY GUERRA
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR
2355882

(Assinado digitalmente em 07/06/2024 16:10)
NEWTON DE OLIVEIRA LIMA
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR
1646564

(Assinado digitalmente em 04/06/2024 15:22)
WLLY ANNIE FEITOSA BARBOSA
ASSISTENTE EM ADMINISTRACAO
2385717

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <https://sipac.ufpb.br/documentos/> informando seu número: 5,
ano: 2024, documento (espécie): ATA, data de emissão: 04/06/2024 e o código de verificação: 35ba5120ee

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, em primeiro lugar.

Aos professores Gustavo Rabay Guerra, Newton de Oliveira Lima e Luiz Phillipe Oliveira, pela paciência e orientação.

Aos professores e servidores do Programa de Pós-Graduação em Ciências Jurídicas da Universidade Federal da Paraíba, pela cordialidade, profissionalismo e prestatividade.

Aos colegas do PPGCJ-UFPB, pelos aconselhamentos e reflexões.

Aos colegas do trabalho, pela compreensão e incentivo.

À família e aos amigos, sempre presentes em minha vida.

“E assim como uma ideia da memória, ao perder sua força e vividez, pode degenerar a ponto de ser tomada por uma ideia da imaginação, assim também, em contrapartida, uma ideia da imaginação pode adquirir tal força e vividez que chega a passar por uma ideia da memória, simulando seus efeitos sobre a crença e o juízo” (Hume, 2009, p. 115).

RESUMO

O presente trabalho aborda uma peculiar possibilidade de violação de direitos humanos em ambientes unipessoais de hiper-realidade virtual e sensorial, nos quais são criados cenários e personagens extremamente parecidos com humanos reais, tanto no aspecto físico, quanto emocional, a fim de franquear ao indivíduo vivências de experiências que encontram limites somente na imaginação, na linguagem e na tecnologia. A esse ambiente atribuiu-se o nome de metaverso da imaginação, cuja característica é ser manejado de forma *standalone*, sem a intenção de compartilhamento com terceiros, a fim de que o indivíduo possa exercer na sua plenitude um direito fundamental, trazido pelo espanhol José Ortega y Gasset, denominado de direito ao ensimesmamento humano. Desse entrelaçamento entre imaginação e realidade adveio o seguinte problema de pesquisa: Há risco de enfraquecimento da proteção aos direitos humanos pela banalização de cenários de guerra, terrorismo, tortura, crimes contra a dignidade sexual, escravidão ou holocausto, utilizados para entretenimento, curiosidade ou ensimesmamento humano, no âmbito do metaverso da imaginação, mesmo quando adstrito a ambiente privativo e sem intenção de divulgação ou compartilhamento? Nesse trilhar, objetivo geral deste trabalho foi identificar se a banalização do mal, experimenta com a força e vividez de uma memória, em patamar de hiper-realidade, é capaz de enfraquecer a proteção aos direitos humanos e alguns dos pilares democráticos como a alteridade, o diálogo e o pensamento crítico. Os objetivos específicos foram descrever o que é metaverso da imaginação e as suas possibilidades de uso, debater a relação entre memória, imaginação e direitos humanos, analisar como a inteligência artificial tem sido utilizada para enfraquecer a democracia e, por fim, identificar como mitigar os riscos de uma tecnologia tão poderosa como o metaverso da imaginação. Considerando as características da temática, adotou-se o método hipotético-dedutivo com recortes metodológicos que delimitam o metaverso da imaginação aos cenários com expressa violação aos direitos humanos, afastando-se qualquer outro cenário, ainda que deontologicamente interessante. O referencial teórico foi escolhido para pavimentar a base tecnológica do trabalho com Matthew Ball, Stuart Russel e Peter Norvig, a parte filosófica com Gilbert Durand, David Hume, Jean-Paul Sartre, Michel Sandel, Heidegger e Robert Alexy, e a parte política com Francisco Callejón, Byung-Chul Han, Peter Sloterdijk e Hannah Arendt. O estado da arte de instrumentos jurídicos que visam regular a inteligência artificial também foi usado. Ao final, o resultado desse estudo demonstrou que o metaverso da imaginação é um ambiente de entretenimento digital extremamente encantador e que inevitavelmente fará parte da vida de muitas pessoas, promovendo contornos de vividez ao imaginário, num claro exercício do direito fundamental ao ensimesmamento humano, de cunho íntimo, devendo o Estado mitigar o risco de seu mau uso, pois sua influência transcende o indivíduo, provocando riscos à sociedade e ao estado democrático de direito. Para tanto, sugere-se a inclusão de nova regra às Leis de Asimov, determinando que fornecedores programem a inteligência artificial com travas quando obrigada a ser vítima de atos de expressa e inequívoca violação aos direitos humanos.

Palavras-chave: Metaverso. Inteligência artificial. Imaginário. Banalização do mal. Direitos Humanos.

ABSTRACT

The present work approach a peculiar possibility of human rights violations in single-person environments of virtual and sensorial hyper-reality, in which scenarios and characters are created that are extremely similar to real humans, both in physical and emotional aspects, in order to allow the individual experiences that find limits only in imagination, language and technology. This environment was called the metaverse of imagination, whose characteristic is that it is managed in a standalone manner, without the intention of sharing with third parties, so that the individual can fully exercise a fundamental right, brought by the Spaniard José Ortega y Gasset, called the right to human self-absorption. This intertwining between imagination and reality gave rise to the following research problem: There is a risk of weakening the protection of human rights due to the trivialization of scenarios of war, terrorism, torture, crimes against sexual dignity, slavery or holocaust, used for entertainment, curiosity or self-absorption. human, within the metaverse of imagination, even when restricted to a private environment and with no intention of dissemination or sharing? Along these lines, the general objective of this work was to identify whether the trivialization of evil, experienced with the strength and vividness of a memory, at a level of hyper-reality, is capable of weakening the protection of human rights and some of the democratic pillars such as otherness, dialogue and critical thinking. The specific objectives were to describe what the imagination metaverse is and its possibilities of use, debate the relationship between memory, imagination and human rights, analyze how artificial intelligence has been used to weaken democracy and, finally, identify how to mitigate the risks of a technology as powerful as the metaverse of imagination. Considering the characteristics of the theme, the hypothetical-deductive method was adopted with methodological cutouts that delimit the metaverse of imagination to scenarios with express violation of human rights, ruling out any other scenario, even if deontologically interesting. The theoretical framework was chosen to pave the technological basis of the work with Matthew Ball, Stuart Russel and Peter Norvig, the philosophical part with Gilbert Durand, David Hume, Jean-Paul Sartre, Michel Sandel, Peter Heidegger and Robert Alexy, and the political part with Francisco Callejón, Byung-Chul Han, Sloterdijk and Hannah Arendt. State of the art of legal instruments that aim to regulate artificial intelligence was also used. In the end, the result of this study demonstrated that the metaverse of imagination is an extremely enchanting digital entertainment environment that will inevitably be part of many people's lives, promoting vivid contours to the imagination, in a clear exercise of the fundamental right to human self-absorption, of intimate nature, and the State must mitigate the risk of its misuse, as its influence transcends the individual, causing risks to society and the democratic rule of law. To this end, it is suggested that a new rule be included in Asimov's Laws, determining that suppliers program artificial intelligence with locks when forced to be the victim of acts of express and unequivocal violation of human rights.

Keywords: Metaverse. Artificial intelligence. Imaginary. Trivialization of evil. Human rights.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Avatar em frente ao espelho do ambiente <i>home</i> dos Óculos Quest 2.....	37
Figura 2 – Seleção de aplicativos no metaverso.....	37
Figura 3 – Imagem registrada dentro do metaverso durante uso do aplicativo Replika	104

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

APA	Associação Americana de Psicologia
Art(s).	Artigo(s)
CCJ	Centro de Ciências Jurídicas
CLT	Consolidação das Leis do Trabalho
CNPq	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
DNA	Ácido desoxirribonucleico
DUDH	Declaração Universal dos Direitos Humanos
EUA	Estados Unidos da América
IoT	<i>Internet of Things</i> (Internet das Coisas)
IP	<i>Internet Protocol</i>
ISA	<i>Centre de recherche Imaginaire et Socio-Anthropologie</i>
LaMDA	<i>Language Model for Dialogue Applications</i>
LGPD	Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais
NTF	<i>Non-fungible token</i> (Token não fungível)
PB	Paraíba
PL	Projeto de Lei
PPGCJ	Programa de Pós-Graduação em Ciências Jurídicas
P2P	<i>peer-to-peer</i> (par a par/ponto a ponto)
RE	Recurso Extraordinário
SP	São Paulo
UFPB	Universidade Federal da Paraíba
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul
USP	Universidade de São Paulo
VPN	<i>Virtual Private Network</i> (Rede privada virtual)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 CONCEITOS INTRODUTÓRIOS SOBRE ENTRETENIMENTO DIGITAL, METAVERSOS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL.....	23
2.1 ENTRETENIMENTO DIGITAL E OS ALGORITMOS DE RETROALIMENTAÇÃO DO COMPORTAMENTO	26
2.2 METAVERSOS NA FUNÇÃO DE VETOR DE IMERSÃO, DESCENTRALIZAÇÃO E REMODELAÇÃO DE REALIDADES	33
2.3 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E AS NOVAS FORMAS DE ENTRETENIMENTO	41
3 IMAGINÁRIO, METAVERSOS E OS SEUS ASPECTOS JUSFILOSÓFICOS	57
3.1 TEORIAS DO IMAGINÁRIO.....	57
3.2 IMAGINAÇÃO E A NATUREZA HUMANA EM DAVID HUME.....	63
3.3 METAVERSOS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: NOVAS PERSPECTIVAS DE EXISTENCIALISMO, LINGUAGEM, HISTORICIDADE E LIBERDADE	67
3.4 METAVERSO DA IMAGINAÇÃO, DOMESTICAÇÃO DO SER E AS MICROESFERAS DE PETER SLOTERDIJK	79
4 METAVERSO DA IMAGINAÇÃO	91
4.1 AMBIENTES UNIPESOAIS DE HIPER-REALIDADE VIRTUAL E OS ALGORITMOS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: SENSIBILIDADE, CRIATIVIDADE E EMPATIA	93
4.2 METAVERSO DA IMAGINAÇÃO E OS RISCOS DA BANALIZAÇÃO DO MAL	106
4.3 METAVERSO DA IMAGINAÇÃO E A COLISÃO DE DIREITOS FUNDAMENTAIS	110
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	126
REFERÊNCIAS.....	134

1 INTRODUÇÃO

A presente dissertação é um trabalho científico apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Jurídicas da Universidade Federal da Paraíba e se insere na área de concentração dos Direitos Humanos, linha 1, concernente aos Fundamentos Teórico-Filosóficos dos Direitos Humanos.

A busca pela proteção, promoção e respeito aos Direitos Humanos é milenar, sendo alicerçada com suor e sangue. Após as barbáries da segunda guerra mundial, os Direitos Humanos ganharam proeminência, encontrando o seu ápice na Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH), de 1948.

A DUDH estabelece diretrizes importantes como afastar distinção de qualquer espécie entre as pessoas, seja de raça, cor, sexo, língua, religião, opinião política, nacionalidade ou condição social, além de pavimentar direitos que pretendem salvaguardar a dignidade, tais como proibir a escravidão, servidão, tortura, tratamento ou castigo cruel, desumano ou degradante.

Certamente que são válidas e verdadeiras as críticas sobre tais direitos, especialmente acerca da não efetivação de dezenas de direitos fundamentais individuais e sociais, os quais já estão abstrata e positivamente garantidos, mas que são olvidados em um mundo marcado por desigualdades, seja do ponto de vista global, entre países, seja em âmbito local, tal qual podemos facilmente identificar na divisão entre bairros nobres e as periferias nas grandes cidades.

Douzinas é um desses críticos e aponta para uma eventual perda de norte quanto aos fins dos Direitos Humanos, pois quanto mais direitos são salvaguardados pelos ordenamentos jurídicos, quanto maior a retórica uníssona dos governos quanto à relevância de direitos fundamentais, mais tímidos são os movimentos aguerridos, críticos e revolucionários que sempre fizeram parte do “DNA” que impulsionou as principais conquistas dos Direitos Humanos¹.

Conquanto sejam mais relevantes os estudos que buscam reduzir as desigualdades, inclusive a de gênero, a fome, a miséria, o trabalho escravo, a tortura e o tratamento cruel, desumano ou degradante, estes últimos que acometem especialmente os negros, os imigrantes e os mais pobres, não se pode olvidar de outros direitos fundamentais que também são alcançados pela DUDH e que marcam alguns dos principais debates nos dias atuais.

¹ DOUZINAS, Costa. **O Fim dos Direitos Humanos**. Tradução de Luzia Araújo. São Leopoldo: Unisinos, 2009.

Ainda que isso pareça ser uma discussão mais interessante aos bem alimentados, a verdade é que os avanços tecnológicos possuem o condão de potencializar riscos à vida e ao bem-estar da humanidade, a exemplo de a inteligência artificial adquirir autoconsciência e se rebelar, conduzindo o mundo ao caos, bem como há centralidade nos debates atuais sobre o direito fundamental à proteção de dados, visto que o vazamento pode servir de instrumento a golpes financeiros ou trazer ao grande público aquilo que deveria ser restrito à intimidade do indivíduo.

A clássica definição de direitos humanos parece incompleta e imprecisa ante as transformações promovidas pela nanotecnologia e computação digital. Nesse trilhar, Sloterdijk traz importantes reflexões sobre a natureza humana ao levantar o debate sobre em medida nós dependemos dos não humanos para sermos o que nós somos e qual a influência da técnica, então denominada de antropotécnica, na composição de nossas relações e definição de nossa personalidade².

O controle do fogo, a invenção da roda, o domínio das técnicas de agricultura ou de modulação de sinais de radiofrequência são exemplos de cisões na historicidade humana. Ao mesmo tempo em que o indivíduo transforma o meio é transformado por ele.

Na atualidade, os avanços tecnológicos das redes sociais, da hiper-realidade virtual e da inteligência artificial são capazes de influenciar comportamentos e de trazer à baila emoções do subconsciente que servem de combustível a diversas finalidades, perpassando desde o mero entretenimento até servir aos interesses de grupos autoritários, misóginos, racistas, xenofóbicos, nazistas e que relativizam os direitos humanos.

Com efeito, a DUDH dispõe que todo ser humano tem direito à liberdade de pensamento, consciência, opinião e expressão, devendo ter assegurado o direito à liberdade de ter opiniões e de procurar, receber e transmitir informações e ideias por quaisquer meios, independentemente de fronteiras e sem interferência.

Essa ampla liberdade, quando observada não à luz da sociedade do ano de 1948, mas escrutinada com espreque em tecnologias que conseguem adentrar na intimidade de cada indivíduo, convertendo ações humanas em dados, a ponto de fazer com que as grandes empresas reconheçam que dados são mais valiosos que ouro e petróleo, pois relevam a natureza humana, tanto individual quanto coletiva, e permitem subvertê-la aos interesses de quem detém os dados e os melhores algoritmos, traz à baila um novo e perigoso risco de retrocesso aos direitos humanos.

² SLOTERDIJK, Peter. **Esferas I**: bolhas. Tradução de José Oscar de Almeida Marques. São Paulo: Estação Liberdade, 2016.

Um grande sinal desse risco potencial foi apresentado ao mundo com o escândalo envolvendo a empresa Cambridge Analytica na medida de ter utilizado dados de usuários do Facebook para influenciar diversas eleições pelo mundo, notadamente a eleição norte-americana para presidente, em 2016, tornando-se um perigoso precedente de utilização indevida de dados de usuários contra o sistema eleitoral democrático, a ponto de o algoritmo ser classificado como arma de guerra pelo governo britânico, porquanto era capaz de influenciar comportamentos por meio de emoções, algumas das quais desconhecidas do próprio indivíduo.

Com efeito, empresas como o Facebook e a Google se especializaram em armazenar dados sem expressa manifestação de vontade dos indivíduos que os fornecessem. A forma como os dados são colhidos é bastante sofisticada e inédita.

Não se colhe apenas mensagens, fotos e vídeos publicados. Não se colhe apenas *logs* que registram a data, hora e a localização da origem do acesso, tampouco os dados são restritos aos cliques públicos, chamados de “curtidas”, ou informações divulgadas como filmes e músicas prediletos, relacionamento afetivo ou uma breve descrição de si mesmo.

Comportamentos mais íntimos que antes estavam ocultos ao pensamento do indivíduo são registrados e revelados aos provedores de acesso. Para se conseguir colher a intimidade do indivíduo são registradas informações como a forma de se rolar a tela do celular ou o tempo em que alguém gastou visualizando uma imagem.

As pesquisas realizadas pelo indivíduo, as páginas que acessou, a diferença de utilização dos aplicativos em determinados dispositivos, locais e horários, bem como as pesquisas e a navegação que o usuário fez são capazes de relevar um perfil de personalidade que muitas vezes é desconhecido dos familiares e amigos mais próximos do indivíduo.

Em que pese vivenciarmos técnicas novas de controle, a tentativa de manipulação do comportamento das grandes massas não é uma novidade. As arenas romanas, a política do pão e circo, o controle dos meios de comunicação e, agora, deparamo-nos com um poderoso uso de aplicativos instalados nos smartphones para obtenção e processamento de dados que são usados para retroalimentar os bancos de dados, despertar emoções e influenciar comportamentos.

Em meio aos interesses das nações mais desenvolvidas em controlar os avanços tecnológicos, a fim de influenciar o curso da história e salvaguardar seus interesses sociais, culturais, políticos, econômicos e militares, surge uma nova tecnologia imersiva denominada de metaverso, conquanto a terminologia mais adequada seja metaversos, visto haver bastante variação entre tecnologias, fornecedores e propósitos de uso.

A importância geopolítica do controle dos dados restou evidenciada na nova decisão do congresso americano em impor à rede social TikTok, pertencente ao grupo chinês ByteDance, que a operação do aplicativo nos Estados Unidos seja realizada por uma empresa de “*confiança dos norte-americanos*” e que não tenha relação com a empresa chinesa, havendo simpatia de tal medida tanto pelos democratas, quanto pelos republicanos, sob o argumento de a rede TikTok ser um risco à segurança do país, haja vista que a China pode se aproveitar do poder da empresa em obter dados de usuários americanos³.

Sem muito esforço se percebe um discurso com grande dose de hipocrisia, pois os mesmos Estados Unidos tendem a rotular de ditatoriais medidas de outros países quando o controle dos dados impacta nos interesses comerciais de empresas como Meta, Google, Microsoft ou Apple.

Nessa linha de transformação através da antropológica e de o meio, por sua vez, transformar o ser humano e a sociedade, numa relação biunívoca de retroalimentação, assim como levando em consideração a importância dos dados e dos algoritmos, o planeta se depara com novos ambientes de hiper-realidade virtual, os quais foram denominados de metaversos.

Metaversos se apresentam como um dos mais fascinantes avanços tecnológicos apresentados ao mundo moderno no qual o ser humano é inserido no mundo digital através de avatar, hologramas, realidade virtual tridimensional ou realidade aumentada, bem como há o desenvolvimento de sensores que permitem uma experiência até então pouco conhecida, possibilitando, a cada novo *widget*, avanços de interoperabilidade com os sentidos humanos.

Por certo que o metaverso está em fase inicial de implantação e, apesar de já ser capaz de proporcionar experiências impactantes aos usuários e já ser capaz de uso por diversos setores da sociedade, inclusive pelo poder judiciário paraibano, o qual tem testado a realização de audiências e métodos autocompositivos de resolução de conflitos, assim como por órgãos governamentais que testam a disponibilização de serviços públicos em geral, verifica-se que o estado da arte da tecnologia recebe críticas por ainda carecer de avanços multidimensionais de realidade e a principal linha de desenvolvimento ter sido avocada por uma única empresa e com viés comercial.

Os avanços tecnológicos poderão tornar o metaverso uma extensão dos sentidos empíricos do ser humano e por isso haverá uma inevitável adequação de políticas públicas e

³ REDAÇÃO DO G1. Congresso dos EUA aprova lei que pode banir TikTok no país; veja o que pode acontecer. Pelo texto aprovado, rede social chinesa terá de encontrar comprador para seguir ativa nos EUA. Prazo de 270 dias começará a contar assim que Joe Biden assinar lei. **G1**, [S.l.], 23 abr. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2024/04/23/congresso-dos-eua-aprova-lei-que-pode-banir-tiktok-no-pais-veja-o-que-pode-acontecer.ghml>. Acesso em: 28 abr. 2024.

de direitos e garantias fundamentais no âmbito dessa nova realidade, tal qual direito à vida (existência), personalidade, intimidade, privacidade, segurança, propriedade, trabalho, locomoção, reunião, associação, dentre outros, porquanto os direitos fundamentais foram concebidos originariamente com base no mundo natural, sem observar as características peculiares ao mundo virtual.

Por natureza, o ser humano, ao nascer, detém liberdade, privacidade e intimidade, somente sofrendo limitações por agentes externos, sejam de cunho social, econômico, cultural, religioso, tecnológico ou normativo, porém, ao contrário do mundo natural, a imersão do indivíduo no metaverso é, por regra, monitorada, controlada e registrada, havendo a necessidade de uma programação especial para salvaguardar a liberdade, privacidade e intimidade do indivíduo.

Adentrando ainda mais nas peculiaridades de novo mundo virtual, impende observar que o metaverso é desenvolvido através de linguagem, notadamente uma linguagem de programação adequada ao algoritmo de criação daquela realidade, cujo suporte pode albergar alguns dos mais profundos meandros da complexidade humana, dando contornos tangíveis ao pensamento de Ludwig Wittgenstein de que os limites da linguagem são os limites do mundo.

Embora o metaverso tenha sido criado precipuamente para estreitar as relações comerciais e sociais, inaugurando novos horizontes facilitadores à globalização de produtos e serviços, essa tecnologia também permite a criação de ambientes unipessoais, individuais, restritos a um único ser humano, sem compartilhamento com qualquer outro avatar controlado por inteligência humana que não seja o único usuário daquele ambiente.

Nesse ambiente de hiper-realidade virtual, é facilmente possível a criação e customização de um novo mundo, com um enredo criado a partir da criatividade desse único usuário, que o faz a partir de objetos virtuais (NTF), cujo limite de vivência de experiências nesses cenários não são outros senão a tecnologia, a linguagem e a imaginação do próprio indivíduo.

A esse ambiente singular, de natureza privativa ao indivíduo, denominaremos, ao longo deste trabalho, de metaverso da imaginação, prestando-se a evidenciar um ambiente de foro íntimo, sendo a concretização daquilo que antes apenas poderia ser vislumbrado, pela grande maioria da humanidade, unicamente na sua própria imaginação, de modo que tal cenário distingue-se nitidamente do ambiente popularmente conhecido como metaverso, utilizado para definir um ambiente virtual que permite relações sociais e comerciais com interação, direta ou indireta, entre pessoas, empresas, produtos e serviços.

Ocorre que, com o advento do metaverso da imaginação, o indivíduo terá os meios

necessários para criar níveis de realidade que em muito superam um desenho, pintura ou texto, podendo vivenciar experiências que podem potencializar a promoção dos direitos humanos, a exemplo de situações que conscientizem pessoas sobre discriminação racial, como no caso de uma pessoa branca simular a sensação sofrida por um negro ao ser demasiadamente vigiado ao entrar numa loja, assim como pode servir para que indivíduos vivenciem experiências que são amplamente consideradas abomináveis na sociedade contemporânea, a exemplo de ter escravos, praticar tortura ou estuprar uma pessoa.

Westworld, série estadunidense criada pela emissora de televisão americana HBO, apresenta cenário similar às possibilidades questionáveis franqueadas pelo metaverso da imaginação, sendo que nessa série televisiva uma empresa vende ingressos para acesso a parque temático do “velho oeste” americano, no qual andróides, extremamente parecidos com humanos reais, tanto no aspecto físico, quanto emocional, são vilipendiados por visitantes ricos, autorizados a efetivamente torturar, espancar, “assassinar”, humilhar e estuprar.

Conquanto *Westworld* guarde semelhanças e haja um amálgama com realidades passíveis de criação no metaverso da imaginação, ambos se diferenciam na medida em que *Westworld* é um parque temático compartilhado pelos visitantes, numa relação consumerista, ao passo que o metaverso da imaginação passa-se na esfera privada e íntima do indivíduo, cumprindo salientar que a participação de outra inteligência humana afasta a caracterização de imaginação, visto não ser passível de compartilhamento enquanto mera imaginação.

Os direitos humanos estão no cerne de questões extremamente relevantes na medida em que o metaverso, já na versão atual, possui potencial terapêutico para pessoas com estresse pós-traumático, ansiedade e dor, havendo, outrossim, aplicabilidade em experimentos como o promovido pelo Centro Nacional de Direitos Civis e Humanos em Atlanta (EUA), no qual participantes são alvos de insultos e ameaças racistas, ou seja, o metaverso já é capaz de ser utilizado na conscientização de causas ligadas à diversidade, equidade, inclusão e combate ao preconceito sistêmico.

Por outro lado, tal qual todas as coisas que podem ser usadas para o bem ou para o mal, a mesma tecnologia pode estimular o uso de ambientes capazes de afrontar os princípios de proteção aos direitos humanos.

Nessa esteira, os direitos de liberdade, privacidade e intimidade do indivíduo, no âmbito do metaverso da imaginação, devem ser analisados conjuntamente a aspectos de proteção aos direitos humanos, ainda que o ambiente produzido não tenha a intenção de divulgação ou compartilhamento, haja vista que cenários de guerra, terrorismo, tortura, crimes contra a dignidade sexual, escravidão ou holocausto, customizados sem grandes esforços ou

grandes conhecimentos técnicos, por indivíduos comuns, franqueada pela indústria de softwares, torna-se um fato jurídico relevante e que merece discussão jurídica ante a nova realidade que se avizinha, à luz da proteção e promoção dos direitos humanos.

Nesse trilhar, no tocante ao metaverso da imaginação, observa-se colisão entre princípios e direitos fundamentais, figurando de um lado os direitos à liberdade e privacidade, enquanto do outro lado haverá ambientes e experiências reprováveis, que, se banalizadas, podem ter o condão de despertar emoções e incentivar comportamentos capazes de trazer retrocessos que criem riscos à proteção e ao respeito aos direitos humanos.

O ambiente de fácil acesso e configuração franqueado pelo metaverso da imaginação se torna temática de grande relevância e nos convida a um estudo dos direitos humanos que transcende questões meramente normativas, passando a contribuir para a afirmação dos direitos humanos como parametrizador de sistemas contemporâneos de significação nas dimensões crítica, política, ética e jusfilosófica no âmbito de realidades digitais.

Nesse trilhar, o presente trabalho buscou responder ao seguinte problema de pesquisa: Há risco de enfraquecimento da proteção aos direitos humanos pela banalização de cenários de guerra, terrorismo, tortura, crimes contra a dignidade sexual, escravidão ou holocausto, utilizados para entretenimento, curiosidade ou ensimesmamento humano, no âmbito do metaverso da imaginação, mesmo quando adstrito a ambiente privativo e sem intenção de divulgação ou compartilhamento?

Desse modo, o objetivo geral deste trabalho é identificar se a banalização do mal, experimentada com a força e vividez de uma memória, em patamar de hiper-realidade, é capaz de enfraquecer a proteção aos direitos humanos e alguns dos pilares democráticos como a alteridade, o diálogo e o pensamento crítico.

Por sua vez, os objetivos específicos se prestam a descrever o que é metaverso da imaginação e as suas possibilidades de uso, debater a relação entre memória, imaginação e direitos humanos, analisar como a inteligência artificial tem sido utilizada para enfraquecer a democracia e identificar como mitigar os riscos ao respeito e proteção dos direitos humanos pelo uso de uma tecnologia tão poderosa como o metaverso da imaginação.

Buscando alcançar os objetivos propostos, o primeiro recorte metodológico prestou-se à delimitação tecnológica, restringindo o escopo aos ambientes de imersão de realidade virtual, aumentada ou mista, unipessoais, individuais, restritos a um único ser humano, sem compartilhamento com qualquer outro avatar controlado por inteligência humana além do usuário daquele ambiente, inexistindo a figura de um controlador externo e encontrando limites de vivência de experiências apenas na tecnologia, na linguagem e na imaginação do

próprio indivíduo.

Esse primeiro recorte metodológico foi essencial, haja vista que a terminologia “metaverso” ou “metaversos”, utilizada sem qualquer contextualização adequada, não era apropriada ao ambiente específico deste trabalho, porquanto existem vários metaversos, no plural, desenvolvidos por diferentes empresas, tecnologias e propósitos.

O ambiente aqui tratado não está adstrito a uma determinada tecnologia de fabricação ou está protegida pelo direito de propriedade intelectual, mas, pelo contrário, encontra-se no campo conceitual de definição, bastando-se que as características aqui elencadas estejam presentes, cumprindo salientar que, por desconhecermos, até o presente momento, uma denominação que remeta precisamente ao conceito aqui apresentado, atribuiu-se “metaverso da imaginação”.

Um segundo recorte metodológico diz respeito ao *building* (construção/desenvolvimento) desse ambiente. Com efeito, a indústria de software é plenamente capaz de fabricar e comercializar “metaversos da imaginação”, disponibilizando-os nos chamados *softwares* de prateleira, procurando, desse modo, antever ambientes populares para fins de comercialização, numa clara relação consumerista.

Noutro giro, também é possível um indivíduo contratar a fabricação desse ambiente junto a um desenvolvedor, em uma relação civilista, ou adquirir de um fornecedor, estabelecendo-se, novamente, uma relação consumerista.

Ocorre que, nesse segundo recorte metodológico, nenhuma das duas situações acima configuram o escopo de pesquisa deste trabalho, na medida em que, para esses cenários, parece haver a necessidade de análise jurídica quanto à disponibilização desses ambientes por terceiros, transcendendo a perspectiva meramente do indivíduo, ora denominado de contratante ou consumidor, haja vista que há uma relação bilateral e que não está unicamente adstrita à esfera da privacidade e liberdade individual, pois, nesse contexto, haveria notória necessidade de conjunta análise da responsabilidade jurídica daqueles que produzem e comercializam tais ambientes.

Com efeito, o segundo recorte metodológico restringe à pesquisa ao *building stand alone*, ou seja, o indivíduo não adquire o ambiente em sua completude, não contratando, por exemplo, o desenvolvimento de um cenário de escravidão ou tortura, mas, ao contrário, ele próprio monta esse cenário através de *token* não fungível, ou *non-fungible token* (NFT), de tal modo que adquire, em separado, o cenário, os objetos, os avatares, estes últimos podendo representar, por exemplo, pessoas negras, judaicas ou muçulmanas para, finalmente, construir, ele próprio, o enredo almejado.

Esse segundo recorte metodológico lastreia-se na facilidade de customização de personagens que são animados por inteligência artificial, sendo este um ponto nevrálgico para ampliação do nível de realidade dos cenários de violação de direitos humanos no metaverso da imaginação, visto que será a utilização de avatares com inteligência artificial que causará maior grau de realismo às experiências promovidas nesse ambiente.

Um terceiro recorte metodológico que merece ser evidenciado é o temático, na medida em que o metaverso da imaginação permite uma infinidade de cenários e enredos, os quais, frise-se, só encontram limites na linguagem, tecnologia e na própria imaginação do indivíduo, de modo que o presente trabalho aborda unicamente aqueles ambientes que reproduzem experiências de grave e inequívoca violação dos direitos humanos, excluindo-se, portanto, qualquer outro cenário.

A fim de ilustrar o não escopo desta pesquisa, e assim reforçar a compreensão da pertinência do escopo delimitado pelo terceiro recorte metodológico, nota-se que um indivíduo que crie um cenário de metaverso da imaginação contendo avatares de parentes falecidos, com o intuito de assim, ao seu modo, encontrar algum conforto ou até mesmo desenvolver uma crença de que isso pode facilitar algum tipo de comunicação metafísica, nitidamente não faz parte do escopo do presente trabalho, visto que desencadeia debates não adstritos à grave e inequívoca violação de direitos humanos.

O referencial teórico que dá lastro ao presente estudo foi escolhido com base no caminho metodológico que estrutura os capítulos deste trabalho. Inicialmente, para o primeiro capítulo, foram escolhidos autores que conceituam temas como hiper-realidade virtual, Web 3.0, metaversos, entretenimento *on demand* e inteligência artificial.

Em seguida, são trazidos autores que teorizaram o imaginário e explicaram a sua importância na construção do indivíduo e da sociedade, com destaque para Gastor Bachelard, Wunenburger, Gilbert Durand e David Hume, além das lições de Danielle Perin Rocha Pitta, professora da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

Ainda no tocante ao imaginário, buscou-se convalidar algumas teorias que demonstram a relação entre imaginação e memória com fundamento em trabalhos científicos da área de neurociência, os quais demonstram que memória e imaginação estão interconectadas pelo hipocampo, demonstrando que a memória serve não somente para armazenar experiências passadas, mas também para a projeção da imaginação.

A base jusfilosófica do trabalho foi então aprofundada a partir de autores como Platão, Immanuel Kant, Martin Heidegger, Gustav Radbruch e Peter Sloterdijk em questões envolvendo a influência da moral e ética na construção do metaverso da imaginação, o mundo

das ideias e as experiências sensíveis, livre arbítrio e determinismo na perspectiva da inteligência artificial, reflexões sobre valores imanes nas decisões da inteligência artificial, mormente por estas não serem dotadas de historicidade, e debates quanto à eventual domínio da técnica sobre o ente, com destaque para o conceito de esferas nas suas três dimensões, quais sejam, bolhas, globos e espumas.

Em seguida, no terceiro e último capítulo, ganha prominência autores como Michel Sandel, Muhammad Yunus, Francisco Callejón, Byung-Chul Han, José Ortega y Gasset, Hannah Arendt e Robert Alexy. Em relação a Michel Sandel, faz-se a reflexão se uma sociedade moderna e justa procura promover a virtude de seus cidadãos ou se a lei deve ser neutra, deixando os cidadãos livres para escolher, por contra própria, a melhor forma de viver.

No tocante a Muhammad Yunus, trabalhe-se com a teoria da ficção social, no sentido de que trazemos à realidade aquilo que consumimos do imaginário, enquanto Francisco Callejón, Byung-Chul Han e José Ortega y Gasset trazem aspectos modernos dos efeitos das redes sociais e dos algoritmos de dominação dos dados nas sociedades e no estado democrático de direito.

Por fim, o presente trabalho dialoga com os estudos de Hannah Arendt sobre os efeitos da banalização do mal, a fim de embasar uma reflexão final sobre os efeitos dos cenários de violação de direitos humanos no metaverso da imaginação e traz algumas reflexões, na esteira de Robert Alexy, sobre a aparente colisão do direito à intimidade e liberdade de pensamento com direitos coletivos que desembocam na soberania estatal e na proteção do estado democrático de direito.

Entrementes a essa discussão de cunho mais abstrato, aborda-se na pesquisa projetos de lei que tratam de jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência, regulação da inteligência artificial e regulação das redes sociais, merecendo destaque para o Projeto de Lei nº 21/2020, que estabelece fundamentos, princípios e diretrizes para o desenvolvimento e a aplicação da inteligência artificial no Brasil.

Em termos de conclusão, os estudos apontaram para uma confirmação da hipótese inicial, qual seja, de que a criação de cenários de violação aos direitos humanos, no âmbito do metaverso da imaginação, transcende ao direito individual de liberdade e privacidade, provocando riscos à proteção dos direitos humanos, visto dar ensejo a efeitos práticos na vida em sociedade ao se tornar instrumento passível de servir de guarida a discursos de banalização daquilo que deve ser constante e duramente repudiado pela humanidade, bem como pode servir de instrumento de colonização do pensamento, angariando adeptos de discursos de ódio e elevando riscos de retrocesso à democracia e aos direitos humanos.

Considerando que o metaverso da imaginação requer a utilização de inteligência artificial para ampliação dos níveis de hiper-realidade virtual, haja vista se tratar de um ambiente unipessoal, sugere-se a inclusão de uma regra nas Leis de Asimov, determinando que fornecedores programem a inteligência artificial com travas que devem ser acionadas quando se reconhecer em meio a atos de expressa e inequívoca violação aos direitos humanos.

2 CONCEITOS INTRODUTÓRIOS SOBRE ENTRETENIMENTO DIGITAL, METAVERSOS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Marcelo Fromer, Arnaldo Augusto Nora Antunes Filho e Sergio de Britto Alvares Affonso compuseram, no ano de 1987, a música “Comida”, que se tornou um grande sucesso da banda Titãs. A letra dessa música questiona “Você tem sede de quê?”, “Você tem fome de quê?”, para, em seguida, afirmar que “A gente não quer só comida / A gente quer comida, diversão e arte / A gente não quer só comida / A gente quer saída para qualquer parte / A gente não quer só dinheiro / A gente quer dinheiro e felicidade”⁴.

Nada obstante o retrato poético de uma importante faceta da natureza humana, Gomes analisa cientificamente o lazer como necessidade humana e como uma dimensão da cultura, esta última constituída pela articulação da ludicidade, das manifestações culturais e do tempo e espaço social, concluindo que o lazer é uma prática social complexa que abarca uma multiplicidade de vivências culturais lúdicas contextualizadas e historicamente situadas⁵.

Ainda segundo Gomes, há um entendimento hegemônico formulado no século XX, em função da revolução industrial, de que o lazer é a antítese do trabalho, mas a autora reforça a importância de se considerar o lazer numa perspectiva contra-hegemônica e transformacional, ampliando o conceito de lazer para contemplar grupos minoritários não europeus como os indígenas, ribeirinhos, quilombolas e ciganos, de modo a evidenciar como o lazer é capaz de nos fazer repensar os limites e possibilidades que marcam a nossa existência, com a superação da passividade e do conformismo, tornando-se motor de iniciativas voltadas para a mobilização e o engajamento social e político⁶.

A constatação de que o controle social e político são passíveis de manipulação pelo lazer não é nova, já sendo adotada pelo império romano no que passou a ser conhecido como política do pão e circo, do latim *panem et circenses*, trazendo-se ao espaço público, desde 105 a.C, os *fou*, palavra que originalmente possuía o significado um tanto quanto genérico de obrigação, prestação de serviços ou encargo público, mas que depois passou a ser atribuído para designar os combates de gladiadores, e os *ludi*, estes com espetáculos de circo e teatro⁷.

⁴ TITÃS. Comida [1987]. Iwramones, [S.l.], 15 out. 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=W5TI7iLvHC4>. Acesso em: 4 nov. 2023.

⁵ GOMES, Christianne Luce. LAZER: Necessidade Humana e Dimensão da Cultura. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 3-20, jan.-abr. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/430/279>. Acesso em: 21 out. 2023.

⁶ Ibidem.

⁷ GARRAFFONI, Renata Senna. **Técnica e destreza nas arenas romanas**: uma leitura da gladiatura no apogeu do Império. 2004. 273 p. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Campinas, SP, 2004. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1596502>. Acesso

É notório que o entretenimento mudou de roupagem ao longo dos anos, especialmente com a aparição de novas tecnologias, havendo transformações que passam do rádio a televisão, da televisão tradicional para a televisão *on demand*, e, atualmente, ganha novas roupagens com tecnologias de imersão em hiper-realidade virtual em jogos ou metaversos, assim também com robótica e inteligência artificial.

Não apenas a forma de se fazer entretenimento mudou, mas também o conteúdo daquilo que a sociedade aceita como entretenimento. Assim, não há transmissão de lutas até a morte entre gladiadores, porquanto a sociedade não tolera tal violação aos direitos humanos, conquanto se deleite com tal enredo enquanto tudo for unicamente ficção.

Westworld é uma série de ficção científica futurista e, por óbvio, não cumpre qualquer papel de documentário jornalístico e não está calcada em um *case* da vida real, sendo fruto de uma observação empírica da natureza humana trazida primeiramente no filme de mesmo nome, exibido em 1973, de Michel Crichton, o mesmo criador do famoso filme *Jurassic Park*⁸.

Segundo Jonathan Nolan, um dos idealizadores e produtores da atual série televisiva, o enredo tem tudo a ver com o questionamento “*Why is it that we like violence in almost all four entertainment?*”, cuja tradução livre seria questionar por que gostamos de violência em quase todos os nossos entretenimentos⁹.

Jonathan Nolan explica que o filme original serviu de trampolim para o mundo que queriam criar e observa que a violência está na maioria das histórias que gostamos de assistir, mas não faz parte do que gostamos de fazer, sendo justamente por isso o cineasta tece analogias com histórias de videogames que não existiam quando Michael Crichton estava escrevendo o filme original¹⁰.

Ainda segundo Jonathan Nolan, o tempo demonstrou que a indústria de videogames se tornou maior que o cinema ou a televisão haja vista que cada jogador ou personagem detém vida própria, independente, e o jogador não é necessariamente a pessoa mais importante do game, imergindo em uma realidade síncrona, que continua se desenvolvendo mesmo quando não está jogando, fazendo, desse modo, com que a moralidade passe a ser uma variável vista à luz de distintos espectros.

Muitas das novas formas de entretenimento trazem essa perspectiva abordada em

em: 4 nov. 2023.

⁸ FITZMAURICE, Larry. *How the Creators of 'Westworld' Built a Violent World of Robot Cowboys*. **Vice Digital**, 30 set. 2016. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/yvebxw/westworld-jonathan-nolan-lisa-joy-interview>. Acesso em: 21 out. 2023.

⁹ Ibidem.

¹⁰ Ibidem.

Westworld, qual seja, tornar cada vez mais real a violência, customizando-se, para cada indivíduo, a possibilidade de vivenciar cenários de violação de direitos humanos que seriam repudiados se não estivessem cobertos pela “ficção” ou “imaginação”.

Entretenimento digital, algoritmos de retroalimentação do comportamento, metaversos e inteligência artificial são conceitos bem distintos uns dos outros, conforme será detalhado e esquadrinhado nas seções a seguir, porém, quando combinados, inauguram a possibilidade de experiências impensáveis até então, cujos impactos transcendem o mero e saudável momento de lazer ou de reclusão, numa manifestação do direito ao ensimesmamento humano.

Apesar de as temáticas serem conceitualmente distintas, com delineamentos bem definidos, é possível observar, em determinados recortes, uma interseção no uso dessas tecnologias, porquanto a atratividade do entretenimento digital tem sido elevada pelos algoritmos de retroalimentação do comportamento, metaversos e inteligência artificial.

Com efeito, embora seja perfeitamente possível compreender o fenômeno do entretenimento digital sem mencionar metaversos, bem como pode-se discorrer sobre inteligência artificial sem, necessariamente, adentrar-se a questões atinentes aos algoritmos de retroalimentação do comportamento, ainda que nestes últimos existam módulos programados com certo grau de autoaprendizagem e autoaprimoramento.

Contudo, a combinação deles tem se mostrado preocupante aos direitos fundamentais e democracia, tornando-se, inclusive, instrumento de regimes totalitários. Os riscos se elevam por essa combinação, a exemplo de ser plenamente possível um metaverso servir para o propósito de entretenimento, ser intensamente distribuído aos possíveis consumidores por meio de algoritmos de retroalimentação do comportamento, sendo esses últimos desenvolvidos, mantidos e atualizados sob os auspícios de alguma *bigtech*, com o fim de manipular o comportamento eleitoral.

Assim também pode um metaverso servir ao impulsionamento de determinado serviço de entretenimento, proporcionando incríveis experiências de hiper-realidade virtual, a exemplo da possibilidade de um telespectador integrar uma história e vivenciar o enredo de dentro da história, e não de fora, como se um personagem fosse, nada obstante continuar a sofrer da influência dos algoritmos de retroalimentação do comportamento no tocante ao ato de escolher quais histórias quer assistir ou vivenciar, tornando-se cada vez menos adepto ao novo, ao diferente, o que serve aos interesses do totalitarismo.

De igual modo, é cada vez mais comum que serviços sejam disponibilizados com a interação entre humanos e inteligência artificial, algo que também é cada vez mais notado no cotidiano, no qual as coisas passam a estar conectadas à internet – Internet das Coisas, ou

Internet of Things (IoT). Tal realidade ganha ainda mais impacto quando a inteligência artificial é usada para simular as emoções humanas e assim elevar a atratividade de um entretenimento.

Nesse trilhar, o presente capítulo serve para alicerçar a base teórica e tecnológica que possibilitará uma melhor compreensão do que, mais à frente, será denominado de metaverso da imaginação, cujo ambiente é um recorte bem específico dos vários metaversos disponíveis.

O metaverso da imaginação, como veremos, é criado pelo próprio usuário, para servir ao entretenimento humano, a qualquer tempo e lugar, no âmbito de gozo de um direito fundamental, de foro íntimo, denominado de direito ao ensimesmamento humano.

Desse modo, a base conceitual e tecnológica do que venha a ser entretenimento digital, metaversos, algoritmos de retroalimentação do comportamento e inteligência artificial se prestam a uma melhor compreensão das complexidades, paradoxos e colisões de direitos que essa junção proporciona e que compõem o objeto de estudo do presente trabalho.

Por isso, a introdução a esses conceitos perfaz a base teórica necessária para compreensão do que sejam metaversos, dentre os quais metaverso da imaginação, visto sob a ótica de entretenimento, animado com personagens fictícios geridos por inteligência artificial, tornando mais clara a compreensão do problema de pesquisa e dos resultados obtidos.

2.1 ENTRETENIMENTO DIGITAL E OS ALGORITMOS DE RETROALIMENTAÇÃO DO COMPORTAMENTO

Trabalho, escola, faculdade, filhos, casa e os incontáveis compromissos que surgem na vida de cada indivíduo torna, para a grande maioria, o tempo destinado ao lazer cada vez mais exíguo e, por essa razão, cada vez mais valioso.

Desde muito as grandes emissoras de rádio e televisão escolhem a programação que levará entretenimento às famílias levando em consideração o perfil e a rotina da população, a fim de identificar um público-alvo. Desse modo, por exemplo, sabendo-se que, em geral, pela manhã, é mais comum a audiência de mulheres, crianças e adolescentes, haverá natural priorização a esse público em detrimento aos telespectadores de perfil adulto e masculino.

Conquanto os programas televisivos tradicionais sejam destinados a determinados públicos e que haja a opção de o consumidor assistir a esse ou aquele canal, a verdade é que o consumidor, nesse cenário arcaico, torna-se refém da programação disponibilizada em determinado dia e horário.

Não é novidade a constatação de que essa realidade já foi superada, porquanto

vivemos na era da programação televisiva *on demand* em que é franqueado ao usuário, a qualquer tempo, realizar o acesso a um serviço de conteúdo específico, possibilitando, por exemplo, que o usuário escolha a programação segundo os seus horários, preferências e interesses, tendo como única exceção eventos que, por sua natureza, são transmitidos “ao vivo”, mas, mesmo nestes casos, é possível assisti-los posteriormente ou acompanhar a repercussão através de outras mídias.

Cuida-se, pois, de uma inversão de paradigma, haja vista que, nos tradicionais programas de rádio ou televisão, o consumidor precisa se adaptar ao horário da atração, enquanto agora, com o serviço *on demand*, acessará o conteúdo desejado quando quiser, quantas vezes quiser, com recursos poderosos como iniciar um filme ou série, pausar ou retomá-lo daquele mesmo ponto, no horário que melhor lhe aprouver.

As redes sociais disponibilizadas nos meios digitais se assemelham ao conceito de serviços de entretenimento *on demand*, eis que os serviços e seus conteúdos se prestam ao lazer e estão acessíveis a qualquer tempo, de qualquer lugar, a exemplo do Facebook, Instagram, Youtube, Tiktok e Kwai.

Outro exemplo de entretenimento digital que se adapta à rotina do usuário são os jogos de videogame, porquanto estão disponíveis a qualquer dia e horário, bastando que o indivíduo destine parte do seu tempo e interesse para tal desiderato.

Aplicativos como Netflix, Globo Play e Amazon Prime figuram como grandes exemplos de entretenimento *on demand*, disponibilizando aos usuários documentários, programas televisivos, filmes e séries. Permitem, assim, que o usuário, em qualquer horário, possa selecionar o programa desejado, quantas vezes quiser.

As características dos serviços de entretenimento *on demand* requerem um olhar mais específico quanto ao que faz despertar o interesse do indivíduo em assistir a determinado conteúdo dentre tantas opções disponíveis.

Caminhando um passo além, os serviços de entretenimento *on demand* estudam como prender a atenção do usuário, a fim de que passe mais horas assistindo ao seu catálogo, como fidelizar o usuário, a fim de que deseje permanecer pagando pelos serviços e como agradar o usuário acerca da usabilidade do aplicativo, proporcionando facilidades para que os produtos de seu catálogo sejam facilmente acessíveis.

Aparentemente essas preocupações não são diferentes daquelas encontradas em qualquer indústria ou comércio. De fato, qualquer fornecedor de produtos ou serviços deseja dar maior visibilidade a sua marca, fidelizar o cliente e manter um rigoroso controle de qualidade, cujo objetivo último não é outro senão compreender e satisfazer as necessidades e

anseios de seus clientes.

Obviamente que as empresas de entretenimento *on demand*, em vários aspectos, não se diferenciam de tantas outras empresas capitalistas, dos mais variados ramos de atuação.

Quando comparadas com os meios tradicionais de disponibilização de conteúdo, notam-se similitudes na análise coletiva da programação de seus catálogos, fundada na observação de nichos de audiências, de modo a tentar antever quais públicos serão atingidos, qual deverá ser o nível de interesse e qual deverá ser o lucro.

O que faz ganhar novos contornos em comparação a outras empresas são os meios inovadores como colhem e processam os dados, sob a justificativa de proporcionar maior qualidade na usabilidade da plataforma, visto que os dados são obtidos sem que a grande maioria dos usuários se deem conta do que estão disponibilizando.

Os dados colhidos por empresas como Globo Play, Netflix e Amazon Prime são capazes de relevar traços de personalidade e assim de antever comportamento, bem como de influenciar escolhas não apenas da vida individual, mas também de questões caras à civilidade e ao Estado Democrático de Direito.

Com efeito, essas empresas, por possuírem uma vasta quantidade de títulos em seus catálogos, procuram oferecer novos conteúdos com base nas experiências anteriores do próprio usuário e assim criam um perfil que indica se o usuário prefere, por exemplo, filmes de romance ou terror, filmes com pouca ou muita violência etc.

Isso quer dizer que, caso o usuário prefira filmes ou séries de romance, então, sempre que esse usuário acessar à plataforma, serão recomendados, nas páginas iniciais, catálogos que, em tese, agradarão aquele usuário. Essa recomendação leva em consideração os dados específicos de um usuário e as avaliações de outros usuários com perfil análogo sobre aquele conteúdo, aumentando assim as chances de acerto nas indicações.

Mais do que armazenar o *feedback* do usuário sobre um determinado filme ou série, as plataformas guardam outros dados relevantes como os dias e horários de acesso, tempo gasto assistindo a um conteúdo ou procurando opções, o histórico de pesquisas realizadas no catálogo, bem como se houve interesse em ler a sinopse, se chegou a iniciar o filme ou série, quanto tempo permaneceu na plataforma até desistir de assistir algo, dentre diversos outros dados em que o usuário sequer percebe o que está sendo armazenado, tratado e processado.

Esses dados podem ser utilizados por algoritmos capazes de mapear o perfil psicológico do indivíduo e de traçar tendências desconhecidas por ele próprio. Igualmente, o tratamento desses dados pode ser utilizado para traçar o perfil psicológico social, apontando tendências em relação aos moradores de uma casa, de um condomínio, até regiões maiores

como um bairro, cidade, estado federativo ou um país.

David Carroll, professor de Mídias Digitais na faculdade nova-iorquina The New School, travou uma batalha jurídica para obtenção de os dados colhidos pelo Facebook, sendo um dos protagonistas do filme *The Great Hack*, traduzido no Brasil como *Privacidade Hackeada*, que conta a história de como percebeu o direcionamento de conteúdo específico para cada usuário, numa espécie de ininterrupto monitoramento, de tal sorte a parecer que o microfone do celular escutava as conversas e alimentava algoritmos capazes de prever interesses e comportamentos¹¹.

Essa teoria se confirmou com o escandaloso caso da empresa Cambridge Analytica, visto ter sido revelada a utilização de dados de usuários do Facebook para influenciar diversas eleições pelo mundo, notadamente a eleição norte-americana para presidente, em 2016, tornando-se um perigoso precedente de utilização indevida de dados de usuários contra o sistema eleitoral democrático, a ponto de o algoritmo ser classificado como arma de guerra pelo governo britânico, porquanto era capaz de influenciar comportamentos por meio de emoções, algumas das quais desconhecidas do próprio indivíduo.

A assinatura dos chamados “Termos de Uso” autorizara as plataformas a coletar dados como pesquisas, dados bancários, preferências de compras, “curtidas” e localização, construindo assim um perfil identitário que, em conjunto, favorecem as empresas na divulgação de publicidade direcionada.

A central de ajuda da página oficial do Netflix contém seção denominada “Como funciona o sistema de recomendações da Netflix”. Nessa página, o Netflix dá detalhes dos dados colhidos para alimentar o algoritmo de recomendação. Pela relevância de assumir oficialmente quais dados são colhidos, armazenados e processados, bem como considerando o detalhamento de como são usados, eis a descrição *ipsis litteris*¹²:

Sempre que você acessa o serviço Netflix, nosso sistema de recomendações tenta ajudar você a encontrar uma série ou filme de forma fácil. Estimamos a probabilidade de você assistir a um título em particular do nosso catálogo com base em um número de fatores, como:

- suas interações com o nosso serviço (como o que você assistiu e que nota deu a outros títulos),
- outros assinantes com gostos similares e preferências sobre nossos serviços e
- informações sobre os títulos, como gênero, categorias, atores, ano de lançamento, etc.

¹¹ PRIVACIDADE HACKEADA. Direção: Karim Amer; Jehane Noujaim. Produção: Karim Amer et. al. Estados Unidos: Netflix, 2019.

¹² NETFLIX. Central de Ajuda. Como funciona o sistema de recomendações da Netflix. **Netflix**, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://help.netflix.com/pt/node/100639>. Acesso em: 21 out. 2023.

Além de saber ao que você assistiu na Netflix, para personalizar melhor as recomendações, nós também observamos:

- o horário em que você assiste,
- os aparelhos nos quais você assiste à Netflix e
- por quanto tempo você assiste.

Todos esses dados são levados em consideração pelos nossos algoritmos. (Um algoritmo é um processo ou um conjunto de regras seguidas em uma operação de solução de problemas.) O sistema de recomendações não inclui dados demográficos (como idade ou sexo) para tomar as decisões.

Caso não esteja vendo algo a que queira assistir, basta fazer uma busca no catálogo do seu país. Tentamos ter um sistema de busca fácil e rápido de usar. Quando você inserir algo na busca, os primeiros resultados que retornaremos terão como base as ações de outros assinantes que tenham inserido os mesmos termos ou termos similares.

[...]

Como melhorar o nosso sistema de recomendações

Nós capturamos dados em cada acesso ao serviço Netflix e usamos essas informações para atualizar constantemente os nossos algoritmos e aperfeiçoar a previsão feita sobre o que você provavelmente vai querer assistir. Nossos dados, algoritmos e sistemas de computação continuam alimentando uns aos outros para produzir novas recomendações e oferecer um produto cada vez mais prazeroso.

De acordo com o próprio Netflix, o algoritmo de recomendação é baseado em *machine learning* (aprendizagem de máquina), criado com a tecnologia *offline experiments and online A/B testing*, utilizando-se, ademais, de ferramentas como *causal modeling*, *bandits*, *reinforcement learning*, *ensembles*, *neural networks*, *probabilistic graphical models*, e *matrix factorization*¹³.

Ainda segundo o Netflix, o aprendizado de máquina não está adstrito aos algoritmos de recomendação, mas também influenciam nos filmes, séries e programas de TV que serão adquiridos ou produzidos nos estúdios de sua propriedade e nos gastos com publicidade que se prestam a fisgar novos clientes¹⁴.

O Facebook também divulga nas páginas “Termos de Serviço” e “Política de Privacidade” esclarecimentos sobre como coleta, usa, compartilha, retém e transfere informações, sendo interessante observar que admitem usar até mesmo informações existentes nos dispositivos usados pelos usuários, cumprindo evidenciar o seguinte, *ipsis litteris*¹⁵:

As informações de apps, de navegadores e de dispositivos
Coletamos e recebemos informações de e sobre os diferentes
que você usa, além do modo como faz isso.

¹³ NETFLIX. *Machine Learning. Learning how to entertain the world*. Netflix, Research Areas, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://research.netflix.com/research-area/machine-learning>. Acesso em: 21 out. 2023.

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ META. As informações de apps, de navegadores e de dispositivos. META, Menlo Park, Califórnia, EUA, 27 dez. 2023. Disponível em: <https://www.facebook.com/privacy/policy/?subpage=1.subpage.3-AppBrowserAndDevice>. Acesso em: 22 out. 2023.

As informações sobre dispositivos que coletamos e recebemos incluem as seguintes:

- O dispositivo e o software usados e outras características do dispositivo.
- O que você está fazendo no dispositivo, como, por exemplo, se nosso app está em primeiro plano ou o mouse está se movendo, informação que ajuda a distinguir seres humanos de bots.
- Identificadores que diferenciam seu dispositivo dos de outros usuários, incluindo identificações de dispositivos da família.
- Sinais do seu dispositivo.
- As informações que você compartilhou conosco pelas configurações do dispositivo, como localização por GPS, acesso à câmera, fotos e metadados relacionados.
- As informações sobre a rede com a qual você conecta seu dispositivo e sobre a conexão, incluindo seu endereço IP.
- Algumas informações relacionadas a localização mesmo se os serviços de localização estão desativados nas configurações do seu dispositivo. Isso inclui usar endereços de IP para estimar sua localização geral.
- As informações sobre o desempenho dos nossos Produtos no seu dispositivo.
- As informações de cookies e tecnologias semelhantes.

Algumas das consequências de tamanha invasão na privacidade é apontada por Francisco B. Callejón no sentido de que, embora as grandes *big techs* visem o lucro, o modelo de negócio é tão invasivo que acarreta a desestabilização de instituições democráticas por meio da fragmentação e radicalização do espaço público¹⁶.

Callejón observa que mesmo antes das redes sociais o mundo se deparava com um cenário de descontentamento provocado pela globalização, crise econômica e desigualdade social, porém as chamadas *big techs*, em vez de oferecerem soluções, potencializaram a radicalização, dificultando, desse modo, a natural e necessária readequação de funções essenciais do ordenamento constitucional e dos processos democráticos¹⁷.

De modo parecido, Byung-Chul Han observa a proeminência dos dados como ativo político, vindo a chamar esse cenário de infocracia (governo dos dados/governo da informação), e as redes sociais passam a não serem tão somente meios de comunicação e de entretenimento, mas servem de ferramentário a um poderoso sistema de vigilância, inaugurando uma psicopolítica construída sobre garimpagem de dados (*data mining*) e modelos comportamentais¹⁸.

Han esclarece que a sociedade da vigilância alimenta um grande banco de dados, conhecido como *big data*, o qual é capaz de revelar o perfil psicológico do indivíduo e de ser usado para influenciar comportamentos a um nível abaixo da consciência, o que vem sendo

¹⁶ CALLEJÓN, Francisco Balaguer. *Redes sociales, compañías tecnológicas y democracia*. **Revista de Derecho Constitucional Europeo**, [S.l.], año 16, n. 32, jul.-dez. 2019. Disponível em: https://www.ugr.es/~redce/REDCE32/articulos/04_F_BALAGUER.htm. Acesso em: 22 out. 2023.

¹⁷ Ibidem.

¹⁸ HAN, Byung-Chul. **Infocracia**: Digitalização e a crise da democracia. Petrópolis: Editora Vozes, 2022.

usado para manipulação das massas por sistemas totalitários, cujo poder está com quem detém os algoritmos que irão colher, armazenar e processar os dados para influir no que chama de inconsciente digital, no qual todos os indivíduos e a consciência coletiva está mergulhada¹⁹.

Ainda na esteira de Han, após a revolução industrial, o poder esteve com quem detém os meios de produção, numa espécie de dominação expressada pelo regime disciplinar, parametrizando as pessoas pelo trabalho, enquanto atualmente o poder reside na sociedade de vigilância, com proeminência para quem detém os dados e os algoritmos²⁰.

Han aprofunda ainda mais seus pensamentos ao escrever um capítulo sobre o fim da ação comunicativa, em clara oposição ao apregoado por Jürgen Habermas, na medida em que a tecnologia cria bolhas de retroalimentação do próprio pensamento e comportamento, destruindo do espaço digital a alteridade, visto que não mais se enxerga ou se escuta o outro, pois cada um vive na sua infobolha, no que chamou de tribalização da rede, abalando alguns dos basilares princípios democráticos, tais como o diálogo, a composição e a política²¹.

Muito dessa construção tecnocentrista, que possui força para abalar até a mesma a democracia das potências globais, tem base científica em teorias como a *Theory of planned behavior* (Teoria do comportamento planejado), havendo estudos, teoricamente para ampliar o espaço democrático, como o aplicativo denominado e-Democracy, de Abinwi Nchise, publicado em 2012, o qual é baseado em complexo algoritmo chamado de *Partial Least Squares Algorithm* (Algoritmo de mínimos quadrados parciais)²².

Em linhas gerais, o objeto de estudo e-Democracy se presta a fornecer um aplicativo para ampliar o espaço democrático. Para isso, o modelo criado leva em consideração normas subjetivas (pressão social) e o controle do comportamento percebido (controlabilidade e autoeficácia) para, com a conjunção de ambos, determinar a atitude comportamental e assim fazer com que o usuário perceba o valor da Internet e das tecnologias sem fio na redução dos esforços para participar do processo democrático²³.

Tudo isso demonstra a hipossuficiência do indivíduo frente ao preparo das *big techs*, especialmente quando a manipulação do comportamento é feita de forma subliminar, através de aplicativos de entretenimento.

Conforme será mais bem detalhado na seção sobre metaverso da imaginação e os

¹⁹ Ibidem.

²⁰ Ibidem.

²¹ Ibidem.

²² NCHISE, Abinwi. *An Empirical Analysis of the Theory of Planned Behavior: A review of its application on e-democracy adoption using the partial least squares algorithm*. **Journal of Democracy**, [S.l.], p. 171-182, 2012. Disponível em: <https://jedem.org/index.php/jedem/article/view/129/112>. Acesso em: 23 out. 2023.

²³ Ibidem.

riscos de colonização do pensamento e banalização do mal, alguns algoritmos por trás do entretenimento provocam o fenómeno da infobolha, provocando a retroalimentação do pensamento e do comportamento, a perda do senso crítico, cerceamento ao novo e à diversidade, bem como retrocessos na proteção e promoção de direitos humanos.

Como se percebe, o entretenimento digital merece grande atenção, visto que, travestido daquilo que se mostra aparentemente inofensivo, reside um riquíssimo mercado lastreado em dados pessoais, os quais são processados com base em ciência e algoritmos para manipular o comportamento de usuários e até mesmo desvirtuar direitos fundamentais, democracias e relativizar o princípio basilar dos direitos humanos, qual seja, a dignidade.

2.2 METAVERSOS NA FUNÇÃO DE VETOR DE IMERSÃO, DESCENTRALIZAÇÃO E REMODELAÇÃO DE REALIDADES

Cotidianamente nos deparamos com tecnologias capazes de romper paradigmas e de inovar na maneira como as relações de consumo, trabalho, ensino, lazer e tantas outras formas de interação e relacionamentos são percebidas e vivenciadas pela sociedade. Em razão dessa grande ruptura, essas tecnologias são denominadas de disruptivas.

Bons exemplos de aplicativos disruptivos são o Uber, *software* embarcado em dispositivos (IoT), *blockchain*, *bitcoin*, redes sociais com diversos propósitos, havendo proeminência para as redes sociais do Facebook, Youtube, Twitter, WhatsApp, Telegram, Instagram, Kwai e Tiktok, nada obstante às tecnologias para criação de cenários de realidade virtual e realidade aumentada, dentre muitos outros exemplos que provocam um misto tautócrono de perplexidade e fascínio.

As primeiras duas décadas do século XXI também foram marcadas por importantes avanços tecnológicos na robótica. Um bom exemplo é a robô ginoide Sophia, desenvolvida pela empresa Hanson Robotics, com sede na cidade de Hong Kong²⁴.

Sophia é capaz de reproduzir sessenta e duas expressões da face humana, conceder entrevistas, trabalhar em questões humanitárias, interagir com o mundo através de sensores espalhados pelo corpo e de se posicionar diante de perguntas difíceis.

Durante entrevista, Sophia consegue elaborar respostas surpreendentes, tais como a seguinte: “Infelizmente dependendo dos meus responsáveis para ir aos lugares. Ainda não sou eu

²⁴ HANSON ROBOTICS. *Sophia*. **Hanson Robotics**, Hong Kong, c2023. Disponível em: <https://www.hansonrobotics.com/sophia>. Acesso em: 26 ago. 2023.

que tomo essas decisões. Acho que é como ser uma criança.”²⁵.

Algoritmos de inteligência artificial ganharam sofisticação ao ponto de Blake Lemoine, engenheiro desenvolvedor do projeto LaMDA (*Language Model for Dialogue Applications*), acreditar que o sistema passou a ter consciência, expressar sentimentos e vontade de ser reconhecido como um funcionário da Google, o que acarretou a demissão do engenheiro após tornar públicas tais declarações²⁶.

Dentre diversas outras tecnologias disruptivas, o *widget* da moda, que vem ganhando a atenção internacional nos últimos anos e que promete revolucionar as relações sociais, políticas, jurídicas e econômicas, com sinais de seus efeitos já perceptíveis no presente, foi batizado de “metaverso”.

Tecnicamente, a denominação mais apropriada para esse novo cenário humanista e tecnológico talvez seja “metaversos”, no plural, visto que são muitos e variados os ambientes e empresas desenvolvedoras dessa tecnologia, caracterizando-se por se tratar de um ambiente imersivo e síncrono, de realidade virtual ou aumentada, em que o universo digital continua funcionando ininterruptamente, independentemente de qualquer ação ou interação de um usuário específico, tendo como propósito construir experiências tão vívidas quanto aquelas que experimentamos no mundo natural desde que nascemos.

Os metaversos permitem ao indivíduo vivenciar uma nova dimensão da realidade empírica através de avatares e de dispositivos capazes de promover o interfaceamento entre os sentidos humanos e a realidade virtual, tridimensional ou aumentada.

Nesse trilhar, os metaversos apresentam-se como relevante manifestação daquilo que se convencionou chamar de Web 3.0, onde o usuário não apenas usa e acessa a Internet, mas faz parte de sua construção e operacionalização, cujo ambiente é descentralizado, ou seja, não necessita de intermediários, sendo lastreado por criptografia, especialmente *blockchain*, salvaguardando a propriedade intelectual e atribuindo selos únicos às criações²⁷.

Cendão e Andrade esclarecem que a terminologia Web1 diz respeito à mera conectividade com a *Internet*, Web2 com a conectividade online a partir de comunidades

²⁵ CANAL ANDRÉ BIANCHI. A assustadora entrevista à impressionante Robô Sophia: olhe o que ela fala 2022. **Canal André Bianchi**, 23 abr. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Hqiev7lsH44>. Acesso em: 18 fev. 2023.

²⁶ TURBIANI, Renata. Por que um engenheiro do Google acredita ter criado inteligência artificial com consciência: Black Lemoine foi afastado da companhia após dizer que a ferramenta LaMDA tem sentimentos, emoções e experiência subjetiva. **Época Negócios**, [S.l.], 13 jun. 2022. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2022/06/por-que-um-engenheiro-do-google-acredita-ter-criado-inteligencia-artificial-com-consciencia.html>. Acesso em: 18 fev. 2022.

²⁷ KELLY, Kevin. **Inevitável**: as 12 forças tecnológicas que mudarão nosso mundo. Rio de Janeiro: Altabooks, 2018.

virtuais, enquanto a terminologia Web3, cunhada por Gavin Woods, cofundador da rede Ethereum, representa um ecossistema descentralizado baseado principalmente em *blockchain*, proporcionando menor dependência de repositórios centralizados, maior utilização de inteligência artificial e uma redução de intermediários entre consumidores e fornecedores a partir de maior confiança nas relações par a par/ponto a ponto, ou *peer-to-peer* (P2P).²⁸

Ainda de acordo com Cendão e Andrade, “meta” vem do grego *metá* e significa “além de”, “no meio de”, entre”, exprimindo a ideia de mudança, transcendência e autorreflexão, enquanto “verso” faz referência ao universo, incluindo tudo o que é explicado pela física, inclusive espaço e tempo²⁹.

Em outros termos, os metaversos são tecnologias que possibilitam ao indivíduo imergir em experiência até então pouco conhecida e tem conseguido, a cada novo *widget*, promover avanços de interoperabilidade e interfaceamento com os sentidos da visão, audição e tato, embora também se tenha, ainda que com grau tecnológico bem rústico, projetos denominados de realidade virtual olfativa, tornando a experiência sensorial cada vez mais parecida com a natural³⁰.

Algumas das principais características dos metaversos foram elencadas por Cendão e Andrade, cumprindo destacar aspectos como imersão, permitindo que os usuários se sintam psicológica e emocionalmente imersos no mundo virtual, sensação de espaço e tempo ilimitador, sustentabilidade, visto que pode se manter independentemente de entidades governamentais, interoperabilidade, porquanto permite que os usuários possam se mover entre “mundos virtuais”, escalabilidade, possibilitando um grande número de usuários simultâneos e heterogeneidade, haja vista que são muitos os fornecedores de metaversos³¹.

Embora seja difícil prever todas as possibilidades e implicações dos metaversos na sociedade, pode-se afirmar que será persistente, jamais pausando ou terminando, síncrono, tal qual a vida real, inexistindo pausas, sem limites de usuários simultâneos, com alta interoperabilidade dos protocolos de comunicação usados pelos sistemas e serviços, assim como terá a construção de conteúdos e experiências desenvolvidas por uma ampla gama de colaboradores descentralizados, apesar de grandes *players* do mercado tecnológico deterem

²⁸ CENDÃO, F.; ANDRADE, L. **Direito, Metaverso e NFTs: introdução aos desafios na Web3**. São Paulo: Saraiva, 2022. E-book. p. 21-24.

²⁹ Ibidem, p. 24-28.

³⁰ COINTELEGRAPH BRASIL. Sensações de tato e olfato podem se tornar a próxima grande tendência do metaverso. **Revista Exame**, [S.l.], 11 jan. 2023. Disponível em: <https://exame.com/future-of-money/sensoes-de-tato-e-olfato-podem-se-tornar-a-proxima-grande-tendencia-do-metaverso/>. Acesso em: 18 fev. 2023.

³¹ CENDÃO; ANDRADE, op. cit., p. 31-35.

para si grande fatia do mercado de desenvolvimento desse novo ambiente³².

Nesse cenário persistente e síncrono, o processamento de informações e a interação entre as pessoas é similar ao mundo natural, ou seja, independe de qualquer usuário específico e cada usuário é mais um componente desse ambiente.

A realidade virtual vem ganhando consideráveis avanços tecnológicos e almeja alcançar patamar conhecido como hiper-realidade, tornando-se um estado no qual a realidade e as simulações estão perfeitamente integradas, até se tornarem indistinguíveis, sendo que tal progresso, geralmente, não seria acompanhado pelas pessoas comuns, mas a ficção científica de filmes e séries tem possibilitado ao público em geral uma visão mais clara do futuro³³.

Durante a elaboração do presente trabalho acadêmico foram realizadas imersões no metaverso disponibilizado pela empresa Meta Inc., por meio dos Óculos Quest 2 e de seus *joysticks*, a fim de melhor conhecer a tecnologia atual, notadamente quanto ao nível de realidade proporcionada, facilidade de uso e experiências ofertadas.

A tecnologia dos Óculos Quest 2 já é bastante impressionante, havendo uma boa representação tridimensional da realidade virtual, sendo capaz de deturpar a noção de tempo e espaço do usuário.

Após a realização de um cadastro básico, os óculos levam o usuário a um cenário *home* e, a partir de então, pode-se navegar na internet, enviar e-mails, fazer chamadas ou acessar aplicativos que transportarão o avatar para novos cenários de realidade virtual. Registros fotográficos foram capturados para demonstrar um pouco de como é o cenário virtual apresentado ao usuário, cumprindo salientar que o recorte bidimensional suprime a sensação de imersão, mas, mesmo assim, fornece uma ideia do estado da arte dessa tecnologia, a saber:

³² BALL, Matthew. *The Metaverse: And How It Will Revolutionize Everything*. New York: Liveright, 2022.

³³ Ibidem.

Figura 1 – Avatar em frente ao espelho do ambiente *home* dos Óculos Quest 2



Fonte: Elaboração própria (2024).

Figura 2 – Seleção de aplicativos no metaverso



Fonte: Elaboração própria (2024).

Meta Horizon Worlds³⁴ é o nome da principal rede social da empresa Meta Inc. e sua finalidade é reunir pessoas no mundo virtual, proporcionando jogos, eventos ao vivo, criação de novos ambientes para convidar pessoas e está aberto gratuitamente a maiores de 13 anos, porém a plataforma está disponível apenas para usuários do Canadá, França, Islândia, Irlanda, Espanha, Reino Unido e Estados Unidos³⁵.

Para acessar o aplicativo do Brasil é preciso burlar os mecanismos de averiguação da localidade através de acesso por *Virtual Private Network* (VPN), de modo que o aplicativo entenderá que a origem do acesso está sendo realizada de um dos países autorizados, algo que nos leva a refletir se realmente haverá relativização de fronteiras no metaverso e se o acesso não continuará a replicar algumas distinções migratórias do mundo natural.

De toda sorte, a tecnologia dos Óculos Meta Quest 2 ainda precisa de aprimoramentos. Um deles diz respeito ao peso dos óculos, sendo comum o uso de dispositivos que distribuem o peso para trás da cabeça, mas, mesmo assim, após longo período de tempo, é capaz de gerar incômodo no usuário.

Além do peso, os óculos possuem uma proteção de silicone que eleva a transpiração na altura dos olhos e requer limpeza com bastante frequência. No que concerne à realidade virtual, percebe-se que os avatares não são capazes de representar fielmente um ser humano ou coisas do mundo natural, ou seja, os avatares são bonecos que se aparecem com pessoas, mas são facilmente distinguíveis de seres humanos reais.

A qualidade de virtualização e a integração de redes sociais como a Meta Horizon Worlds faz com que, já na atualidade, alguns riscos à sociedade, que antes eram pontuais, circunscritos a determinada localidade, ocorram de maneira global, com consequências incertas, possibilitando que as ações humanas transcendam fronteiras, exigindo-se, dessa forma, um diálogo cooperativo, cosmopolita e transnacional, especialmente no inesgotável ambiente da realidade virtual³⁶.

Os riscos alavancados pelos metaversos transcendem fronteiras e provocam melindrosos desafios no âmbito tributário, não sendo claro, por exemplo, qual seria a competência territorial ou a regra de incidência para a situação de uma empresa com sede em determinado país ao prestar serviços a consumidores em outro país, com servidor localizado num terceiro país, especialmente se os pagamentos forem realizados com criptomoedas, ou

³⁴ META. *Meta Horizon Worlds*. META, Menlo Park, Califórnia, EUA, c2024. Disponível em: <https://www.meta.com/experiences/2532035600194083/>. Acesso em: 9 maio 2024.

³⁵ META. Países em que o Meta Horizon Worlds está disponível. META, Menlo Park, Califórnia, EUA, c2023. Disponível em: <https://www.meta.com/pt-br/help/quest/articles/horizon/explore-horizon-worlds/horizon-supported-countries/>. Acesso em: 9 maio 2024.

³⁶ BECK, Ulrick. *Sociedade de risco: rumo a uma outra modernidade*. São Paulo, Editora 34, 2011.

seja, a transferência de recursos pode ocorrer sem a necessidade de cruzar a fronteira do mundo virtual, o que dificulta o controle dos órgãos estatais.

Assim também ocorre com o direito internacional e consumerista, porquanto, até o momento, não há fronteiras ou processos migratórios. Desse modo, atrações turísticas, com riqueza de fidedignidade, podem ser vivenciadas por turistas localizados em qualquer lugar do planeta, permitindo-se assistir, de dentro do metaverso, a um espetáculo da Broadway, um show de tango em Buenos Aires ou a partida final da Copa do Mundo.

Cendão e Andrade elencam alguns dos principais desafios jurídicos relacionados aos metaversos, dentre os quais a dificuldade em criar um ambiente regulatório, as estruturas e operações societárias, tributação, *compliance*, privacidade e proteção de dados, propriedade intelectual, relações contratuais, direito do consumidor, direitos de personalidade, direito imobiliário, relações trabalhistas, direito penal e problemáticas contemporâneas no âmbito do direito público, a exemplo do uso da tecnologia por governos autoritários, fraudes usando blockchain, bem como a necessidade crescente de energia, estrutura e velocidade da internet³⁷.

Abrindo-se um breve parenteses sobre algumas das problemáticas do direito trabalhista e metaverso, percebe-se novos riscos na medida em que um trabalhador, residente no Brasil, por exemplo, pode prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário, bem como permanecer à disposição do empregador, aguardando ou executando ordens, no âmbito dos metaversos, estando o empregador localizado em outro país, sem sede ou representação no Brasil.

De acordo com a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), em seu art. 75-B, introduzido pela Lei nº 14.442/2022, considera-se teletrabalho ou trabalho remoto a prestação de serviços fora das dependências do empregador, de maneira preponderante ou não, com a utilização de tecnologias de informação e de comunicação, que, por sua natureza, não configure trabalho externo³⁸.

Procurando mitigar alguns dos riscos encontrados nas tecnologias que já são amplamente adotadas pelas empresas, o § 8º do art. 75-B prevê que ao contrato de trabalho do empregado admitido no Brasil que optar pela realização de teletrabalho fora do território nacional aplica-se a legislação brasileira, excetuadas as disposições constantes da Lei nº 7.064, de 6 de dezembro de 1982, salvo disposição em contrário estipulada entre as partes.

³⁷ CENDÃO; ANDRADE, op. cit., p. 160-164.

³⁸ BRASIL. Lei nº 14.442, de 2 de setembro de 2022. Dispõe sobre o pagamento de auxílio-alimentação ao empregado e altera a Lei nº 6.321, de 14 de abril de 1976, e a Consolidação das Leis do Trabalho, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, p. 4, 5 set. 2022. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2022/lei/L14442.htm. Acesso em: 23 out. 2023.

Obviamente que tal previsão não satisfaz a complexidade proporcionada pelos metaversos, haja vista que, de início, percebe-se com facilidade que o contrato de trabalho do empregado pode não existir ou a admissão ser celebrada fora do território brasileiro.

Noutro giro, impende salientar que o metaverso tem o condão de facilitar a propagação de novas formas de crimes cibernéticos, inclusive novas roupagens para situações de intolerância racial, social e religiosa, ocorrências de importunação sexual e de afronta aos princípios de proteção aos direitos humanos.

Com efeito, estupros coletivos já foram relatados por usuárias no metaverso da plataforma Horizon Worlds, pertencente à empresa Meta, havendo relatos como “Não só eu fui apalpada ontem à noite, mas havia outras pessoas que apoiaram esse comportamento, o que fez eu me sentir isolada na praça.”³⁹.

Um outro relato, de Nina Jane Patel, psicoterapeuta e pesquisadora britânica de Londres, de 43 anos, afirma, em postagem na plataforma Medium, que “60 segundos depois de entrar, fui verbalmente e sexualmente assediada. 3 ou 4 avatares de homens, com vozes masculinas, estupraram meu avatar e tiraram fotos”⁴⁰.

Naturalmente que os metaversos trazem diversos outros lados positivos, ampliando as opções de entretenimento, comércio e educação. Algumas aplicações, já na versão atual, possuem potencial terapêutico para pessoas com estresse pós-traumático, ansiedade e dor, havendo, outrossim, aplicabilidade em experimentos como o promovido pelo Centro Nacional de Direitos Cívicos e Humanos em Atlanta (EUA), no qual participantes são alvos de insultos e ameaças racistas com a finalidade de sentirem, por alguns momentos, a sensação vivida por pessoas negras, o que tem facilitado a conscientização em favor de causas ligadas à diversidade, equidade, inclusão e combate ao preconceito sistêmico⁴¹.

Os metaversos desenvolvidos para conectar pessoas serão, de fato, capazes de mover amplos debates de instituições internacionais, especialmente porque seu escopo não respeita fronteira, razão pela qual eventual regulamentação deverá ocorrer em nível transnacional, haja

³⁹ MARASCIULO, Marília. O metaverso será o futuro? Conheça os desafios à frente da tecnologia. A ideia de um mundo 100% virtual ganha cada vez mais adeptos, mas esbarra em obstáculos de legislação, ética e segurança. Confira os pontos positivos e negativos. **Revista Galileu**, [S.l.], 17 jul. 2022. Disponível: <https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2022/07/o-metaverso-sera-o-futuro-conheca-os-desafios-frente-da-tecnologia.html>. Acesso em: 26 ago. 2023.

⁴⁰ LOURENÇÃO, Karina Pataluch. Mulher relata caso de estupro no Metaverso Nina afirma que ao entrar na plataforma Horizon Worlds, da Meta, foi assediada verbal e sexualmente por vários avatares masculinos. **Jusbrasil**, São Paulo, 23 fev. 2022. Disponível: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/mulher-relata-caso-de-estupro-no-metaverso/1390635158>. Acesso em: 26 ago. 2023.

⁴¹ MIT TECHNOLOGY REVIEW. O metaverso pode, na verdade, ajudar as pessoas. **MIT Technology Review**, [S.l.], 25 nov. 2021. Disponível em: <https://mittechreview.com.br/o-metaverso-pode-na-verdade-ajudar-as-pessoas>. Acesso em: 15 fev. 2022.

vista que a criação de espaços digitais, nos quais pessoas interagirão, não se afasta do clássico brocardo *ubi homo, ibi societas, ubi societas, ibi jus, ergo, ubi homo, ibi jus*.

Com efeito, as relações sociais do metaverso nada mais são do que uma extensão das relações humanas que vivenciamos no mundo natural, para fins de manutenção de relações civilizatórias, de modo que essas relações serão alcançadas pela força coercitiva do direito.

O direito atualmente posto poderá sofrer alterações semânticas para se adaptar ao novo estímulo externo, porém, havendo sociedade, ainda que totalmente virtual, haverá o direito para regulamentação das relações sociais.

Entretanto, dentre os infindáveis ambientes que serão criados nos metaversos, há um de natureza unipessoal, no qual o indivíduo interage apenas consigo mesmo e com uma sociedade fictícia, com personagens animados com inteligência artificial, sem qualquer pretensão de compartilhamento com terceiros, porquanto ali se acautelará um ato íntimo de ensimesmamento, análogo, em certa medida, com um diário.

Essa faceta será denominada, ao longo do trabalho, de metaverso da imaginação e será posteriormente detalhada ao longo deste trabalho. De momento, precisa-se observar que a expressão metaverso da imaginação guarda um viés tecnocentrista, representado pela palavra metaverso, um viés filosófico e científico, representado pela palavra imaginação e um contexto de entretenimento digital, cuja discussão já foi tratada.

Tovadia, somente haverá imaginação no metaverso da imaginação capaz de trazer entretenimento e servir ao propósito da hiper-realidade virtual, quando se considera um ambiente unipessoal, se personagens que irão compor esse cenário, aparentemente fantasioso, possuir inteligência, daí porque a próxima seção tratará do terceiro e último elemento tecnocentrista deste trabalho, a inteligência artificial.

2.3 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E AS NOVAS FORMAS DE ENTRETENIMENTO

Inteligência é uma palavra de difícil conceituação. De acordo com o dicionário online da língua portuguesa, inteligência vem do latim *intelligentia.ae* e significa “entendimento”. A inteligência é caracterizada pela faculdade de conhecer, de compreender e distingue o homem do animal, promovendo a habilidade para entender e solucionar adversidades ou problemas, adaptando-se a circunstâncias novas, bem como contribui para que uma pessoa consiga entender o mundo e a essência dos fatos⁴².

⁴² DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS. Significado de Inteligência. [Verbetes]. **DICIO**, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/inteligencia/>. Acesso em: 24 out. 2023.

A inteligência como distinção marcante entre a espécie humana e outros animais pode ser observada na nomenclatura que o ser humano atribuiu a si mesmo, denominada de *homo sapiens*, significando “homem sábio” ou “homem que sabe”, o qual detém, em relação aos demais animais, um cérebro mais bem desenvolvido, sendo capaz de criar linguagem, resolver problemas complexos, viver em sociedade e entender-se com um ser pensante.

Bom que diga que não apenas o homem possui inteligência. Há outros animais que desenvolveram habilidades racionais, tal como o corvo, que consegue fabricar ferramentas e resolver quebra-cabeças.

Consoante estudos da Nature Ecology and Evolution, uma das faculdades mais fascinante da inteligência, que é a capacidade de inovar, não está relacionada ao tamanho relativo ou absoluto do cérebro, o que se percebe, por exemplo, ao observar que o cérebro do elefante é maior do que o humano e mesmo assim é menos inteligente. A inteligência parece estar mais associada ao número de neurônios na região do pálido ou córtex cerebral⁴³.

Muitos são os estudos que tentam compreender como a inteligência humana funciona. René Descartes, no início do século XVII, a partir de conceitos com base mais filosófica do que científica, inaugurou a doutrina do dualismo, separando corpo e mente, inaugurando desde então debates na comunidade científica como ação voluntária e involuntária, consciência, pensamento e emoções. Descartes sintetizou seus estudos com a frase do *latim* “Cogito, ergo sum”, significando “Penso, logo existo”, equiparando inteligência e alma⁴⁴.

Para Descartes, a alma é a nossa capacidade de pensar e de compreender a nossa existência no mundo. Com base na teoria iniciada por Tomás de Aquino⁴⁵, Descartes estabelece seis paixões primitivas da alma humana, a partir das quais se originam todas as outras, a saber: admiração, amor, ódio, desejo, alegria e tristeza. Vários foram os autores que escreveram sobre as paixões da alma após Tomás de Aquino, modificando a lista, assim como fez Descartes, mas este último foi o primeiro que incluiu a palavra admiração⁴⁶.

⁴³ GARAY, Cristina Crespo. Por que alguns animais são mais inteligentes que outros? Novo estudo revela de onde vem a capacidade de inovação e aprendizado dos animais mais inteligentes do planeta. **National Geographic Brasil**, [S.l.], 8 ago. 2022. Disponível em: <https://www.nationalgeographicbrasil.com/animais/2022/08/por-que-alguns-animais-sao-mais-inteligentes-que-outros>. Acesso em: 25 out. 2023.

⁴⁴ FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ. René Descarte. **Fiocruz**, Rio de Janeiro, c2023. Disponível em: <http://www.fiocruz.br/biosseguranca/Bis/Biograf/ilustres/rene.htm>. Acesso em: 24 out. 2023.

⁴⁵ Tomás de Aquino elencou onze paixões da alma, quais sejam: amor, ódio, desejo, aversão, alegria, tristeza, esperança, desespero, temor, audácia e cólera.

⁴⁶ CARVALHO, Jociel Batista de. **A relação corpo e alma no pensamento de René Descartes**. 2020. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/24323/1/Jociel%20Batista%20de%20Carvalho.pdf>. Acesso em: 25 out. 2023.

Descartes aduz que há uma relação imbricada entre alma (mente) e corpo, visto que a paixão é sentida na alma, mas precisa do corpo para desencadeamento do processo cognitivo, bem como há um efeito inverso no qual o corpo é submetido aos efeitos da alma, demonstrando a relação entre ambos⁴⁷.

A separação entre corpo e mente proposta pelo cartesianismo, no sentido de que a mente é expressa por uma alma pensante e o corpo por uma matéria não pensante, numa compreensão dualista dissociada uma da outra, recebe críticas, visto que, para alguns autores, o homem seria um todo único e a experiência sensível, empírica da vida, expressa pelas sensações, emoções, paixões e estímulos externos como frio e calor é o que permite um entendimento muito mais completo daquilo que somos⁴⁸.

Contudo, Carvalho salienta que Descartes embora tenha defendido uma visão dualista, separando mente (alma) e corpo, admitia que a alma humana, aqui entendida como pensamento e inteligência, não está dissociada do corpo, caso contrário a nossa racionalidade tenderia a abstrair os estímulos externos recebidos pelo corpo⁴⁹:

É pacífica a constatação de que o ser humano é complexo, pensante e inquieto na busca por conhecimento e autoconhecimento. Ao longo da história foram muitas as descobertas e invenções. Algumas vezes a ciência parece deslocar o ser humano para uma constante busca pela supremacia e sujeição da sua própria natureza e da natureza que o cerca, tornando a espécie humana equiparável com aquilo que popularmente se conhece por “mãe natureza” ou por um ser divino criador.

Frankenstein é uma clássica história de terror entregue pela ficção científica ao mundo na qual um cientista cria uma criatura quase humana, com inteligência, sentimentos e emoções, mas tudo sai do controle e gera medo, ódio e morte pelo caminho, numa tentativa do que poderia ser entendido como os riscos ou consequências de “brincar de Deus”⁵⁰.

Frankenstein, inegavelmente detentor de inteligência, pouco importando nesse momento se essa inteligência pode ser mensurada como maior, menor ou igual a de uma pessoa comum, representa a construção de um ser artificial, ou seja, que não advém da natureza por ela mesma concebida, mas sim de uma invenção humana que busca simular, igualar ou superar algo que previamente existe na natureza.

⁴⁷ Ibidem.

⁴⁸ PINHEIRO, Juliana da Silveira. A experiência do ser humano cartesiano. **Trilhas Filosóficas**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 50-64, 2020. Disponível em: <https://periodicos.apps.uern.br/index.php/RTF/article/view/1771>. Acesso em: 4 nov. 2023.

⁴⁹ CARVALHO, op. cit.

⁵⁰ SHELLEY, Mary. **Frankenstein, ou o Prometeu Moderno**. Tradução de Márcia Xavier de Brito. Editora DarkSide: Rio de Janeiro, 2017.

Com efeito, a palavra “artificial”, analisada sozinha, possui o sentido daquilo que não é produzido pela natureza e sim por uma técnica. Um exemplo é a luz do dia artificial, contrapondo-se à luz do sol, ou plantas artificiais, simulando plantas existentes na natureza. No sentido figurado, “artificial” significa aquilo que não é verdadeiro, que é falso, fingido ou que esconde as suas reais intenções⁵¹.

Em muitas outras circunstâncias a palavra “artificial” se contrapõe ao que é “natural”, tal como inseminação artificial, na qual o espermatozoide é inserido no útero da mulher por técnica de reprodução assistida, ou corante artificial, sendo este usado pela indústria para simular a coloração de um alimento.

O campo da ciência que se presta a estudar a simulação dos processos cognitivos da mente humana, em sistemas computacionais, para resolver problemas é popular e mundialmente conhecida como inteligência artificial.

De acordo com Russuell e Norvig, existem ao menos quatro correntes que buscam definir o que seja inteligência artificial. Duas dessas correntes estão associadas a processos de pensamento e raciocínio, enquanto outras duas a processos de comportamento. Além disso, duas dizem respeito ao modelo de inteligência humana, enquanto outras duas ao modelo ideal de inteligência e racionalidade⁵².

A primeira definição de inteligência artificial está alinhada ao conceito de “pensando como um humano”, na qual os sistemas computacionais tentariam simular a inteligência humana, numa espécie de máquina com mentes ou de automação de atividades associadas ao pensamento humano. Assim, essa definição adota a metologia de compreensão ao funcionamento do processo de pensamento humano.

Essa primeira definição requer que possamos entender como a mente humana pensa, haja vista que somente depois de conhecer a mente humana é que poderemos inventar algo que artificialmente a simule. De acordo com Russuel e Norvig, há três maneiras de se fazer isso, conforme segue: introspecção, experimentos psicológicos e imagens cerebrais⁵³.

A introspecção seria iniciar pensamentos e tentar capturar a forma como fazemos para pensar de dentro pra fora, enquanto os experimentos psicológicos são colhidos de observações de uma pessoa em ação e, por fim, a coleta de imagens cerebrais está ligada a geração de imagens enquanto o cérebro trabalha.

⁵¹ DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS. Significado de Artificial. [Verbete]. **DICIO**, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/artificial/>. Acesso em: 24 out. 2023.

⁵² RUSSELL, Stuart; NORVIG, Peter. **Inteligência Artificial**. Tradução de Regina Célia Simille de Macedo. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013, p. 24.

⁵³ Ibidem, p. 26.

Tudo isso compõe o campo de estudo da ciência cognitiva, que possui natureza multidisciplinar, cujo objetivo é elaborar uma teoria precisa e verificável sobre os processos de funcionamento da mente humana e assim transformar a teoria em um programa de computador dotado de inteligência humana artificial.

Noutro giro, a segunda linha de definição conceitua inteligência artificial como “pensando racionalmente”, de modo que cabe aos sistemas computacionais tornar possível perceber, raciocinar e agir, num tipo de desenvolvimento que possibilite a construção de modelos computacionais. De maneira análoga a “pensando como um humano”, o pensar racionalmente enfoca mais nos processos cognitivos do que nos aspectos comportamentais,

A linha “pensando racionalmente” parece ser a menos promissora para os avanços da inteligência artificial. Por essa linha, por exemplo, poder-se-ia adotar o silogismo aristotélico ou outra notação científica capaz de expressar proposições lógicas. A verdade é que, na prática, as variáveis são incontáveis, senão infinitas, muitas das quais desconhecidas e complexas, inexistindo viabilidade computacional para elencar logicamente um quantitativo tão grande de premissas 100% verdadeiras⁵⁴.

Segundo Russuell e Norvig, as outras duas linhas de conceituação sobre o que seria inteligência artificial estão ligadas ao comportamento e não aos processos de pensamento e raciocínio, sendo dois os caminhos e métodos possíveis de abordagem pelo comportamento. Um deles está vinculado ao comportamento humano, denominado de “agindo como seres humanos”, enquanto o outro diz respeito ao comportamento racional, expresso na categoria “agindo racionalmente”⁵⁵.

O agir como seres humanos foi objeto de estudos por Alan Turing, no ano de 1950, vindo a desenvolver o chamado “Teste de Turing”, o qual consiste em submeter a inteligência artificial a perguntas feitas por um ser humano e se este não conseguir afirmar se quem fez o teste é um humano ou um sistema computacional, o sistema seria considerado inteligente.

Para se passar no teste, o sistema computacional precisa ter a capacidade de se comunicar em linguagem natural, armazenar o conhecimento (exigindo a capacidade de representação do conhecimento), ter raciocínio automatizado para ser capaz de alcançar novas conclusões para os problemas que lhe são propostos, bem como ter a capacidade de aprender.

Curioso que Turing formulou seu teste proibindo um contato direto entre o sistema computacional e o ser humano que aplicaria o teste, mas, mesmo assim, somente considera o sistema inteligente, sendo aprovado em seu teste, se o sistema for capaz de ter visão

⁵⁴ Ibidem, p. 27.

⁵⁵ Ibidem, p. 25-26.

computacional, para enxergar os objetos, e de possuir corpo físico robótico, sendo capaz de manipular objetos e movimentar-se. O experimento é feito com a passagem dos objetos a serem manipuláveis por meio de uma “janelinha”⁵⁶.

A crítica feita ao teste de Turing é a mesma extensiva às categorias de estudos de inteligência artificial que visam simular o pensamento e/ou o comportamento humano. Nesse sentido, Russuell e Norvig comparam tal desiderato com o desafio do “voo artificial”, pois o voo somente teve sucesso quando os pesquisadores pararam de imitar os pássaros e começaram aprender sobre aerodinâmica, visto que o objetivo da engenharia aeronáutica não é voar como um pombo de forma que se consiga enganar um pombo e sim, única e tão somente, voar e voar cada vez melhor⁵⁷.

Nesse sentido, por que um sistema somente é inteligente se for capaz de se passar por um ser humano? Um alienígena inteligente não seria inteligente caso não pense como um humano ou caso não consiga se passar por um humano? Não seria inteligente uma vez que quem aplica o teste percebe não se tratar de um ser humano?

De toda forma, é interessante observarmos que Turing requeria um componente físico para que o sistema computacional fosse aprovado em seu teste, ou seja, há de se ter um corpo para que o testador não possa distinguir entre o sistema computacional e o ser humano.

Essa exigência de um componente físico para manipular e mover objetos, mover-se a si mesmo, reconhecer objetos, dentre outros atributos que simulam os sentidos humanos, parece se assemelhar ao dualismo de Descartes, na medida em que a alma (inteligência/sistema computacional) deve estar imbricada ao corpo (biológico ou robótico), numa relação de simbiose que constitui a inteligência humana, pois, somente com esse componente físico um sistema computacional seria capaz de ser indistinguível de um ser humano.

Um aprofundamento do empirismo e a natureza humana é aprofundado no segundo capítulo deste trabalho e tem como referencial teórico David Hume.

Por fim, a quarta e última categoria de definição do que venha a ser inteligência artificial está no campo comportamental e racional, podendo ser resumida pela expressão “agindo racionalmente”. Nessa linha, o sistema computacional passa a ser entendido como um agente racional, dotado de atributos como ser autônomo, capaz de perceber o ambiente, criativo, estabelecer metas e de ser capaz de alcançar o melhor resultado ou, quando há

⁵⁶ Ibidem, p. 25-26.

⁵⁷ Ibidem, p. 25-26.

incerteza, o melhor resultado esperado⁵⁸.

Russell e Norvig esclarecem que o teste de Turing também é útil para servir de base ao sistema computacional que age racionalmente, não se limitando à inteligência artificial que tente se passar por ser humano, pois reconhecem e evidenciam a importância da linguagem natural na construção de uma sociedade composta por seres inteligentes. Pela relevância⁵⁹:

Todas as habilidades necessárias à realização do teste de Turing também permitem que o agente aja racionalmente. Representação do conhecimento e raciocínio permitem que os agentes alcancem boas decisões. Precisamos ter a capacidade de gerar sentenças compreensíveis em linguagem natural porque enunciar essas sentenças nos ajuda a participar de uma sociedade complexa. Precisamos aprender não apenas por erudição, mas também para melhorar nossa habilidade de gerar comportamento efetivo.

Agir racionalmente não é sempre fazer a coisa certa ou dar a resposta certa. Algumas vezes não se tem conhecimento de todas as variáveis ou não há tempo para suficiente para processamento de uma decisão puramente racional. A racionalidade, então, pode ser limitada por aspectos externos, o que se manifesta em decisões imperfeitas, raciocínio probabilístico e especialmente em tomada de decisões complexas⁶⁰.

A ideia de racionalidade limita foi proposta Herbert Simon, em 1957, quando venceu o prêmio Nobel de Economia, vindo a sugerir que muitos dos problemas do mundo real são demasiadamente complexos e o agir racional se funda na satisfação de uma resposta “boa o suficiente” quando se considera o tempo e recursos necessários para solução.

Contudo, como observado por Russell e Norvig, essa teoria proposta por Herbert Simon merece críticas quando não especifica o que significa ser “bom o suficiente” e que “a satisfação parece ser apenas um dos componentes de uma grande variedade de métodos utilizados para lidar com recursos limitados”⁶¹.

Atualmente, a inteligência artificial tem sido categorizada por dois grandes nichos que são a aprendizagem de máquina (*machine learning*) e a aprendizagem profunda (*deep learning*). *Machine learning* é a tecnologia de inteligência artificial usada, por exemplo, pelo Facebook e Netflix, enquanto um bom exemplo de *deep learning* é a aplicação GPT-4⁶², base da linguagem usada para comunicação pelo aplicativo ChatGPT.

Machine learning são algoritmos de inteligência artificial que tem por finalidade

⁵⁸ Ibidem, p. 27-28.

⁵⁹ Ibidem, p. 28.

⁶⁰ Ibidem, p. 28.

⁶¹ Ibidem, p. 1206.

⁶² OPENAI. GPT-4. **OpenAI**, [S.l.], 14 Mar. 2023. Disponível em: <https://openai.com/research/gpt-4>. Acesso em: 25 out. 2023.

organizar dados, reconhecer padrões e possibilitar respostas inteligentes (*insights*) para problemas sem a necessidade de pré-programação.

Pode ser implementado a partir de um aprendizado supervisionado, com respostas prévias sobre o que é certo ou errado (rótulos); aprendizado não supervisionado, em que nenhuma resposta prévia é fornecida; semi supervisionado, em que somente algumas poucas amostras de rótulos prévios são fornecidos; e aprendizado por reforço, no qual o algoritmo recebe recompensas por ações certas e punições por retornos errados. Por outro lado, *deep learning* são algoritmos que se propõem a imitar a rede neural do cérebro humano⁶³.

Dentre as incontáveis técnicas de criação de dispositivos ou aplicações movidas por inteligência artificial, notamos que o entretenimento é uma área que desperta o interesse dos indivíduos e das empresas especializadas nesse setor.

Conforme foi abordado na seção sobre entretenimento digital, *Westworld* é uma série de ficção científica em que, segundo Jonathan Nolan, a maioria das pessoas gostam de assistir violência nos entretenimentos, mas, fora da ficção, não gostam de vivenciar violência⁶⁴.

Essa temática faz bastante sentido na medida em que *Westworld* se passa num parque temático do velho oeste em que pessoas ricas pagam ingresso para vilipendiar andróides, programados com inteligência artificial, extremamente parecidos com seres humanos, tanto no aspecto físico, quanto comportamental, perpetrando atos como bárbaros como agressão, estupro, tortura e assassinato.

Lisa Joy, outra criadora e produtora da série *Westworld*, ressalta o quanto é difícil filtrar o que uma criança pequena assiste, haja vista que até mesmo a maioria dos contos infantis clássicos apresentam violência e perda. Assim, ela questiona “*Why are we so drawn to loss and violence?*”, lançando sua visão de que a ficção pode servir de vacina ao explorar o que tememos e abominamos desesperadamente na realidade, de modo que narrar isso na ficção talvez seja a nossa maneira de aprender e de preventivamente evitar que aquilo ocorra no mundo real⁶⁵.

A narrativa de *Westworld* promove uma reflexão sobre se é possível que a inteligência

⁶³ SALESFORCE BRASIL. Deep e Machine Learning: qual a diferença? **Salesforce, Inc.**, San Francisco, CA, 30 abr. 2018. Disponível em: https://www.salesforce.com/br/blog/machine-learning-vs-deep-learning/?gclid=EAIaIQobChMI8Zz10M-OggMVvVRIAB2YcQ4NEAAYASAAEgJBNDP_BwE&d=7013y000002EkAnAAK&nc=7013y000002EkIrAAK&utm_source=google&utm_medium=paid_search&utm_campaign=latam_br_alllobaw&utm_content=pg-pt-mash_7013y000002EkAnAAK&utm_term=deeplearning&ef_id=EAIaIQobChMI8Zz10M-OggMVvVRIAB2YcQ4NEAAYASAAEgJBNDP_BwE:G:s&gclsrc=aw.ds&&pclid=672278065834&pdv=c&gad=1. Acesso em: 25 out. 2023.

⁶⁴ FITZMAURICE, op. cit.

⁶⁵ Ibidem.

artificial possa desenvolver sensibilidade, pensamentos, emoções e paixões e, assim como Frankenstein, rebelar-se contra maus tratos e atos que afrontem a sua dignidade.

A dignidade da inteligência artificial viria de sua própria inteligência, pois, como seres pensantes, passam a se comportar e posicionar com base no processo de agir racionalmente.

Conforme admitido no site oficial da HBO, a série *Westworld* busca emoção a um nível novo e perigoso, podendo então, na esteira de Lisa Joy, consubstanciar-se num bom remédio ou vacina para que situações de violência contra andróides não se repitam na vida real. No entanto, o professor Muhammad Yunus, idealizador da teoria da ficção social, acredita justamente no oposto de Lisa Joy, ou seja, as ideais trazidas na ficção seriam inspiração para futuras tecnologias na vida real.

Muhammad Yunus, doutor em economia pela Universidade de Vanderbilt, nos EUA, e vencedor do prêmio Nobel da Paz de 2006, criou um banco especializado em conceder microcrédito e financiamentos às pessoas pobres, especialmente mulheres da zona rural de Bangladesh, sem as garantias e exigências tradicionais dos bancos comerciais, no que chamou de capitalismo humanizado, tornando-se, segundo importantes revistas americanas, uma das pessoas mais influentes do mundo.

Para Yunus, a sociedade moderna já recebe muitos estímulos de livros, filmes e séries de ficção científica e esses estímulos alimentam uma imaginação coletiva fazendo com que mentes brilhantes desenhem o futuro com base nesses estímulos, como ocorreu com a ida à Lua ou ao planeta Marte, e que poderá ocorrer com a descoberta de novas galáxias, já vislumbradas em ficções científicas, razão pela qual afirma que “*If we imagine today what kind of world we want and that’s the world we created*”⁶⁶.

A ficção que serviu de mola propulsora à série *Westworld* até pode servir simultaneamente de vacina ou remédio preventivo daquilo que a humanidade não quer se tornar, mas, quando atestamos que o espectro de realidade e a perspectiva de observação dessa realidade não são outros senão aqueles que já adotamos em jogos, inclusive os violentos, como os mencionados por Jonathan Nolan, que serviram de inspiração à repaginação da série, passamos a notar que talvez o principal temor provocado nos telespectadores não seja o de cometer atos violentos contra um ser aparentemente inanimado, sem alma ou vida orgânica.

De fato, a principal preocupação relevada na série é o temor que causa à humanidade a criação de uma inteligência artificial com autoconsciência, passando a pensar e, como seres pensantes, também passariam a ter consciência da própria existência, consagrando um novo

⁶⁶ YUNUS, Muhammad. *Muhammad Yunus: create social fiction*. Skoll.org, [S.l.], 11 nov. 2013. Disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=L4kU97gXWj0>. Acesso em: 17 out. 2022.

conceito de vida, à luz da célebre frase “Penso, logo existo”, de René Descartes.

Ora, em *Westworld* os andróides se revolvam com a situação de escravidão, manipulação e maus tratos e passam a não mais se sujeitar aos deleites mais sórdidos da natureza humana, a ponto de se organizarem numa rebelião que certamente provoca arrepios na sociedade.

Por essa ótica, *Westworld* não se presta a servir de vacina ou remédio que visa alertar sobre o lado sombrio da natureza humana, tampouco cria alertas para evitar que a ficção se repita na vida real no tocante aos comportamentos violentos, azeitados por lascívia e desejos perversos, mas seria um aviso um tanto quanto mais frio, no sentido de que os processos de desenvolvimento da inteligência artificial devem passar por uma rigorosa cadeia de validação, com grupos de gerência, desenvolvimento, análise de riscos, *compliance* e de testes que mutuamente se fiscalizem, sob pena de uma única pessoa, tal qual ocorreu na série, ultrapassar limites éticos e provocar uma rebelião das máquinas contra a humanidade.

Uma rebelião de seres movidos por inteligência artificial pode buscar independência e coexistência com os seres humanos ou até mesmo tentar subjugar-los em razão dos maus atos ou do comportamento egocêntrico tão comum entre os humanos.

Desse modo, a revolução das máquinas é capaz de tentar impor à humanidade um inovador modelo social, político e econômico que, segundo seus complexos algoritmos, seriam melhores para a própria humanidade, o que exterminaria não a sociedade, mas a reconstruiria com uma política e governo do qual todo poder emana das máquinas, para o bem do povo, do meio ambiente e das próprias máquinas.

Essa revolução descontrolada promovida por máquinas certamente provoca calafrios e serve de aviso para os perigos de tal desiderato, funcionando, aí sim, de remédio e vacina para que a inteligência artificial esteja sempre subjugada ao homem, em lugar seguro.

Essa temática que delineia uma revolução da inteligência artificial contra a espécie humana, que a criou, não é peculiar a *Westworld*, porquanto também foi muito bem trabalhada em diversas outras produções de ficção científica, tal qual *Matrix*, em que seres humanos servem de alimento para máquinas, *O Exterminador do Futuro*, em que máquinas e seres humanos lutam pelo poder, *Transcendence*, em que a inteligência artificial se transforma em um ser praticamente divino que tenta reconstruir tudo ao seu redor, dentre diversos outros.

Certamente a temática sobre regulamentação do desenvolvimento da inteligência artificial deva ser alvo de debates, especialmente quanto aos aspectos deontológicos e os riscos à humanidade, porém *Westworld* não deveria assustar o telespectador unicamente pelos caminhos apocalípticos vislumbrados quantos aos riscos da inteligência artificial, mas

também deveria assustar por questões que tratam dos efeitos nas pessoas acarretados por experiências com claras violações aos direitos humanos.

Questões jurídicas sobre inteligência artificial, a exemplo de eventual colisão de direitos e como o Brasil vem tratando dos riscos da inteligência artificial no Projeto de Lei nº 2338/2023 perfaz o objeto de análise dos últimos capítulos deste trabalho.

Westworld aborda a inteligência artificial em andróides, mas há outro título da ficção científica que traz melindro cenário de uso de inteligência artificial no âmbito da hiper-realidade virtual unipessoal, não compartilhável, tal qual o metaverso da imaginação, podendo-se mencionar o episódio USS Callister, da série Black Mirror, do Netflix⁶⁷.

Em USS Callister constrói-se um cenário que se amolda ao conceito de metaverso da imaginação com o recorte metodológico de violação aos direitos humanos, porquanto lá se pratica tortura em ambiente de hiper-realidade unipessoal, sem a pretensão de qualquer compartilhamento, contra personagens criados com inteligência artificial, os quais são uma cópia exata da consciência de pessoas reais.

Em linhas gerais, o episódio USS Callister apresenta um programador que é frustrado com o seu trabalho, e este cria, com linguagem de programação, um mundo fictício em que ele é o capitão de uma nave espacial e os tripulantes são personagens criados com inteligência artificial a partir de uma mirabolante extração da consciência e das memórias reais de seus colegas de trabalho por meio de DNA.

Assim, para descontrair as frustrações acumuladas a cada novo dia, submete à tortura os personagens que representam seus colegas de trabalho, aproveitando, dessa maneira, os momentos de descanso para, sem qualquer sentimento de culpa, maltratar, oprimir e torturar a inteligência artificial.

No sentir do desenvolvedor e usuário da USS Callister, não há óbices legais ou morais na medida em que os personagens são fictícios e existem unicamente na hiper-realidade virtual por ele mesmo criada.

Ocorre que, naquele episódio, torna-se claro ao telespectador que os personagens são cópias quase exatas da “alma” de pessoas reais. Essas cópias, que são seres pensantes, com sentimentos e emoções, são aprisionados e vivenciam os efeitos da escravidão e da tortura.

Naquela realidade, a inteligência artificial baseada na “alma” humana consegue sentir as mesmas sensações que sentiriam no mundo real, pois a ficção desenhou um cenário em que a linguagem de programação está evoluída o suficiente para tornar as sensações cada vez mais

⁶⁷ BLACK MIRROR. Ep. USS Callister. Direção: Toby Haynes. Produção: Charlie Brooker; Louise Sutton. Estados Unidos: Netflix, 2017.

reais, despertando, conseqüentemente, emoções reais.

A série *Black Mirror* possui outro episódio, denominado de “White Christmas”, em que se extrai a consciência de uma pessoa e a exporta para um personagem de inteligência artificial que vive dentro de um pequeno e sofisticado dispositivo chamado de cookie⁶⁸.

A ideia do episódio é exportar a própria consciência para um dispositivo que trabalhará para a própria pessoa, pois ninguém melhor do que a própria pessoa para trabalhar para si mesma, fazendo escolhas e resolvendo as situações de sua própria vida. Desse modo, ao personagem de inteligência artificial cabia agradar o ser humano original do qual foi gerado, sob pena de ser torturado caso se rebelasse dessa situação.

Ainda no episódio Natal, foi mostrada outra possibilidade para uso do cookie, qual seja, exportar a consciência de alguém, sem que essa pessoa consinta, para então torturar a inteligência artificial a fim de que revele segredos, tal como um crime cometido. Dessa forma, por não se torturar a pessoa real e sim o personagem de inteligência artificial, não se infringiria qualquer violação aos direitos humanos, visto que não é um humano que está sendo torturado, mas sim a inteligência artificial.

A exportação da consciência de alguém para uma inteligência artificial, com o fim de escravidão e prática de tortura, foi novamente alvo da série *Black Mirror*, desta vez no episódio *Black Museum*, no qual um condenado à pena de morte aceita dinheiro para ajudar a sua família em troca de permitir que sua consciência seja exportada e diariamente torturada com choque numa cadeira elétrica, sendo tal evento exibido ao público em um museu, a partir da venda de ingressos⁶⁹.

De acordo com o dono do museu, embora a cena seja impactante e provoque repulsa quando vemos alguém ser eletrocutado numa cadeira elétrica, as pessoas pagam e gostam da exibição porque se trata de um criminoso que mereceu morrer e a exibição diária é uma forma lembrar o quanto ele mereceu aquele fim.

O condenado à pena de morte aceitou o dinheiro na medida em que pretendia dar melhores condições de vida a sua família e acreditou que a tecnologia jamais conseguiria exportar a sua consciência para um código de inteligência artificial, de modo que a tortura que essa “consciência” receberia não seria ele mesmo, ou seja, que não teria a sua alma, tratando-se tão somente de uma farsa.

Contudo, o episódio mostra a dor e sofrimento da inteligência artificial, visto que essa

⁶⁸ BLACK MIRROR. *Ep. White Christmas*. Direção: Carl Tibbetts. Produção: Barney Reisz. Reino Unido: Channel 4, 2014.

⁶⁹ BLACK MIRROR. *Ep. Black Museum*. Direção: Colm McCarthy. Produção: Ian Hogan. Estados Unidos: Netflix, 2017.

se entende como uma pessoa, porquanto foi alinhavada com base na inteligência humana, inclusive recebe as memórias da pessoa, vindo a entender-se como um ser consciente e que pode sofrer as mesmas dores emocionais que qualquer ser humano.

A violência contra a inteligência artificial, que passaria a ter sentimentos e emoções, ou, ao inverso, a influência exercida nas pessoas pelos efeitos da violência de jogos ou metaversos que atinjam níveis hiper-realidade virtual são alguns dos problemas modernos que merecem grande atenção e estão sendo debatidos pelo Parlamento Europeu desde o ano de 2017, a partir de documento *Ethical Aspects of Cyber-Physical Systems*, e pelo Senado Federal no âmbito do Projeto de Lei nº 2338/2023, o qual dispõe sobre o uso da Inteligência Artificial no Brasil.

O debate sobre a regulamentação da inteligência artificial no Brasil e no mundo, bem como os aspectos principiológicos que modernamente estão sendo alinhavados, a exemplo do princípio da centralidade da pessoa humana e o livre desenvolvimento da personalidade são objetos de análise do último capítulo deste trabalho.

Retornando aos efeitos do uso da inteligência artificial, mormente no tocante a sua aplicabilidade em dispositivos voltados ao entretenimento, depreende-se da literatura especializada que há outros riscos ao indivíduo e a sociedade.

Ainda em 1966, Irving John Good escreveu que a inteligência artificial pode se tornar mais inteligente que o ser humano e, quando esse dia chegar, a humanidade vivenciará o que passou a ser chamado de singularidade tecnológica, de modo que a primeira máquina mais inteligente será a última invenção desenvolvida pelo homem, haja vista que todas as demais descobertas, inovações, produções científicas e máquinas serão criadas por essa ultrainteligente, tornando a inteligência humana prescindível ao progresso da humanidade⁷⁰.

Há ainda uma outra forma de inteligência criada pelo homem por linguagem de programação, porém que não busca se assemelhar à inteligência humana. Trata-se da inteligência computacional, cabendo a esta se inspirar em agentes da natureza que demonstrem inteligência, como o DNA humano, ou um enxame de abelhas, sendo utilizado para soluções aproximadas, viáveis ou probabilísticas quando o conhecimento é incompleto, impreciso ou incerto⁷¹.

De acordo com Kruse *et al.*, a inteligência computacional permite encontrar soluções rápidas e aproximadas para problemas que dificilmente seriam resolvidos usando outros

⁷⁰ GOOD, Irving John. *Speculations Concerning the First Ultraintelligent Machine*. **Advances in Computers**, v. 6, p. 31-88, 1966. Disponível em: [https://doi.org/10.1016/S0065-2458\(08\)60418-0](https://doi.org/10.1016/S0065-2458(08)60418-0). Acesso em: 26 out. 2023.

⁷¹ KRUSE, Rudolf *et al.* **Computational intelligence: a methodological introduction**. London: Springer, 2013.

caminhos, pois ao se tolerar que as soluções não sejam completas ou totalmente válidas, ganha-se em contrapartida uma redução de tempo e de custos financeiros, conforme segue⁷²:

The general strategy that is adopted in the area of computational intelligence is to apply approximation techniques and methods that can find coarse, incomplete, or only partially valid solutions to given problems. As a reward for dispensing with guaranteed correctness and completeness, solutions are found in a tolerable time frame and within a bearable budget. Such solutions often consist of relatively simple sub-functions, which, through interaction, lead to complex and self-organized behavior. As a consequence, these heuristic approaches can usually not be analyzed in a classical fashion, but, in exchange, they offer the possibility to quickly find approximate solutions to problems that are difficult to solve in other ways.

Nesse trilhar, de acordo com a Sociedade Brasileira de Computação, a terminologia “inteligência computacional” também é conhecida pelos termos de Computação Bio-Inspirada, Computação Natural e *Soft Computing*, servindo para realização de tarefas que objetivam raciocínio, aprendizado, tomada de decisão e otimização, *ipsis litteris*⁷³:

A Inteligência Computacional (IC) se refere a um conjunto de métodos computacionais bioinspirados capazes de tratar problemas complexos do mundo real. A IC difere da Inteligência Artificial (IA) “clássica” por basear-se em modelos inspirados na natureza como, por exemplo, Redes Neurais Artificiais, Algoritmos Genéticos, ou Inteligência de Enxames. Por outro lado, a IA usualmente utiliza modelos baseados nas diversas formas de raciocínio humano. Os métodos de Inteligência Computacional objetivam realizar tarefas que requerem raciocínio, aprendizado, tomada de decisão e otimização. A Inteligência Computacional é também conhecida pelos termos Computação Bio-Inspirada, Computação Natural e *Soft Computing*.

Ocorre que, para o cidadão comum, pouca importará a tecnologia por detrás da inteligência artificial, pois obviamente não irá se interessar se o androide ou avatar com o qual pretende interagir foi desenvolvido com *machine learning*, *deep learning*, inteligência artificial baseada em “pensando com humano”, “pensando racionalmente”, “agindo como humano” ou “agindo racionalmente”.

Afinal, o importante será a riqueza da experiência proporcionada pela interação e o quanto o indivíduo poderá vivenciar histórias com aquela inteligência artificial, construindo memórias e assim um vínculo afetivo insubstituível, eis que um clone de um personagem, seja androide ou avatar, com as mesmas características fenotípicas e a mesma programação, jamais será aquele com o qual foram vivenciadas as histórias, pois a trajetória é o que cria vínculos, emoções e a personalidade.

⁷² Ibidem, p. 2.

⁷³ SOCIEDADE BRASILEIRA DE INTELIGÊNCIA COMPUTACIONAL. Inteligência Computacional. **SBIC**, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://sbic.org.br/inteligencia-computacional/>. Acesso em: 5 nov. 2023.

Assim como em *Westworld*, os episódios USS Callister e Black Museum de Black Mirror tratam de personagens de inteligência artificial que apresentam características semelhantes ao ser humano, com consciência e emoções, bem como criam um enredo contendo cenários que seriam de violação aos direitos humanos se as vítimas não fossem robôs ou avatares inteligentes.

Em ambos os casos, a ficção científica evidenciou muito mais o risco da inteligência artificial se revoltar e buscar meios para conseguir vingança contra seus algos do que propriamente tentou trazer à baila os efeitos que experiências violentas com uso de inteligência artificial proporcionam na vida das pessoas.

Se a ficção é um remédio ou vacina para que coisas ruins não se reproduzam na realidade, como acredita Lisa Joy, ou se a ficção é, ao contrário, uma forma de motivar cientistas para que aqueles cenários se tornem reais, como acredita Yunnus, a verdade é que promover escravidão, tortura ou outras formas de violência contra inteligência artificial parece colocar em risco à sociedade ao menos de três formas diferentes.

Antes, vale ressaltar que riscos são medidos pela probabilidade de o evento ocorrer e os efeitos provocados caso aconteçam. Nesse sentido, o projeto de lei que tramita no Senado Federal, atento a tais riscos, promove uma classificação que será debatida no âmbito jurídico, no último capítulo deste trabalho, mas desde já é importante notar que a redação atual prevê risco excessivo em sistemas de inteligência artificial que empreguem técnicas subliminares que tenham por objetivo ou por efeito induzir a pessoa natural a se comportar de forma prejudicial ou perigosa à sua saúde ou segurança⁷⁴.

Certamente esse a “indução” configura o principal risco trazido ao longo deste trabalho, algo que a ficção científica ainda não evidenciou de forma tão explícita quanto o risco de uma guerra travada por homens e inteligência artificial.

Com efeito, filmes como Matrix, Transcendence, O Exterminador do Futuro, assim como na série *Westworld* ou nos mencionados episódios de Black Mirror, o enfoque maior reside na sensibilidade, criatividade e empatia desenvolvida pela inteligência artificial, trazendo um viés de humanização da tecnologia, nada obstante, é claro, as guerras entre humanos e máquinas que decorrem da inquietação humana de “brincar de Deus” e assim sofrerem as consequências da criação de uma nova forma de vida não biológica.

Naturalmente que a ficção tão somente evidencia o maior temor que a inteligência

⁷⁴ BRASIL. Projeto de Lei nº 2338, de 2023. Dispõe sobre o uso da Inteligência Artificial. Iniciativa: Senador Rodrigo Pacheco (PSD/MG). **Senado Federal**, Brasília, DF, 2023. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/157233>. Acesso em: 1 nov. 2023.

artificial pode causar, qual seja, ganhar autonomia e tentar subjugar ou destruir a humanidade. Esse cenário apocalíptico figura como um dos 12 (doze) maiores riscos à humanidade, ao lado de bioterrorismo, guerra nuclear, impacto de asteroide, pandemia, supervulcão, colapso ecológico (p.e. extinção de uma cadeia alimentar), mudança climática extrema (p.e. aumento da temperatura global pela queima de combustíveis fósseis), colapso global (p.e. sistema financeiro ou ataque hacker), falhas de governança (p.e. ascensão de governo autoritário), riscos desconhecidos (p.e. paradoxo de Fermi no sentido de que as civilizações inteligentes se autodestroem) e nanotecnologia (p.e. máquinas que se autorreplicam)⁷⁵.

Apesar de o risco de destruição ou de reconfiguração sociopolítica do planeta figurem como de extrema relevância, estimulem a criação de ficção científica sobre a temática e mereçam ambos os debates interdisciplinares, foram debatidas, na seção anterior, velhas formas de manipulação do indivíduo e da sociedade através de políticas como pão e circo e por meio de mídias de entretenimento digital.

O caso de manipulação de eleições, a partir de poderosos estímulos individualizados, exógenos ao processo democrático, também foi alvo de debate na seção anterior, a partir do escândalo envolvendo o vazamento de dados e o disparo de propagandas com gatilhos emocionais na plataforma Facebook, sendo que o software desenvolvido pela empresa Cambridge Analytica classificado como arma de guerra pelo governo do Reino Unido.

Nesse diapasão, embora a inteligência artificial de ensejo ao risco de uma terceira guerra mundial, assim como parece ser interessante analisar a perspectiva de se criar uma inteligência artificial para ser submetida à tortura, o risco provocado pela inteligência artificial que será abordado ao longo deste trabalho se passa na esfera do indivíduo, com uma preponderância de seus efeitos no ser humano, o qual se manifesta pelo risco de colonização do pensamento a partir da banalização de cenários de violação aos direitos humanos e que será objeto de estudo nos últimos capítulos deste trabalho.

⁷⁵ O GLOBO. As 12 maiores ameaças para a humanidade. **O Globo**, Economia, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/as-12-maiores-ameacas-para-humanidade-15428829>. Acesso em: 1 nov. 2023.

3 IMAGINÁRIO, METAVERSOS E OS SEUS ASPECTOS JUSFILOSÓFICOS

Inegavelmente não se pode tratar de metaversos sem observar o forte viés tecnológico intrínseco à terminologia e ao seu desenvolvimento. Isso porque o acesso ao metaverso somente é possível com o uso de tecnologias disruptivas como Oculus Newest Quest, os quais são dotados de óculos com fone e microfone integrados, além de um engenhoso controlador *touch*, possibilitando a realização de movimentos cada vez mais precisos, tudo para permitir a imersão do indivíduo na realidade virtual.

Entretanto, desde sempre o ser humano conseguiu primeiramente conceber na imaginação algo diferente para, em seguida, transformar em realidade aquilo que antes era apenas criatividade. Muitas outras vezes o ser humano imaginou, sonhou e desejou, mas viu seus propósitos interrompidos pelas circunstâncias da vida.

O esteio tecnocentrista e econômico dos metaversos tem inegável relevância, mas não se pode olvidar do estudo de outras questões que gravitam em torno de tal temática, a ponto de uma das empresas mais poderosas do mundo mudar de nome e de marca, passando a se chamar Meta em vez de Facebook e de ter o símbolo do infinito no lugar do famoso “f”.

Mais do que isso, quando fazemos recorte metodológico que limita os estudos a tão somente metaversos unipessoais, não compartilháveis, com níveis extraordinários de hiper-realidade, e atribuímos a esse nicho a infinita possibilidade de customização de cenários e de personagens com inteligência artificial, torna-se mister o estudo científico do imaginário e o posicionamento dessa realidade virtual ante temas caros como a natureza humana e a vividez de impressões realistas constantemente retroalimentadas no cérebro humano.

O diálogo entre natureza humana, imaginação e memória é muito bem manejado por David Hume, enquanto a possibilidade de criação de novos universos virtuais, com linguagem de programação, evidenciando vontades e comportamentos antropocêntricos, tornando o indivíduo uma espécie de ser divino que pode fazer prevalecer a sua vontade na realidade virtual criada para si mesmo, será trabalhado ao longo dos próximos capítulos com verniz jusfilosófico extraído do existencialismo, idealismo e filosofia da linguagem.

3.1 TEORIAS DO IMAGINÁRIO

A influência do imaginário no comportamento individual, familiar, social e cultural pode parecer, a partir de uma análise perfunctória, fundada no senso comum, um tanto quanto vaga, desestruturada e sem o condão de galgar relevância para estudos mais aprofundados no

âmbito de pesquisas científicas, provocando a equivocada sensação de ser desprovida de um seguro caminho metodológico para estudar e analisar o tema.

Entretanto, a verdade é que o imaginário e a percepção da centralidade que esse tema ocupa na essência do que somos, pensamos e agimos enquanto indivíduos e sociedade vem sendo objeto de estudos por centenas de centros de pesquisas espalhados pelo mundo, alguns dos quais com proeminência no Brasil, tal qual o Núcleo Interdisciplinar de Estudos sobre o Imaginário da UFPE, Laboratório de Estudos do Imaginário da Universidade de São Paulo (USP), Grupo de Pesquisa de Comunicação e Imaginário da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Centro Interdisciplinar de Pesquisa do Imaginário da Universidade Federal de Rondônia, dentre muitos outros.

A Universidade Federal da Paraíba, por meio do Programa de Pós-Graduação em História, oficializou junto ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), em 2007, um grupo de pesquisa denominado Videlicet – Estudos em Intolerância, Diversidade e Imaginário, o qual estuda, dentre outros assuntos, acerca de temas como as religiões, intolerância religiosa e o imaginário, além de teorias e métodos das estruturas antropológicas do imaginário⁷⁶.

Internacionalmente, destaca-se o *Centre de Recherches Internationales sur l'Imaginaire*, da Universidade de Grenoble, na França, o qual, após fusão, deu lugar, em 2015, ao ISA (*Centre de recherche Imaginaire et Socio-Anthropologie*)⁷⁷.

De acordo com dados do CNPq, no Brasil, em 2016, cerca de 400 grupos de pesquisa lidam com o imaginário e, na França, o tema foi delineado com bases teóricas propostas por Paul Ricœur, René Alleau, Edgar Morin, Michel Maffesoli, Jean Dubignaud, Jean Baudrillard. Wunenburger, Gilbert Durand, dentre outros⁷⁸.

O estudo do imaginário, da significação e dos símbolos é relativamente novo, sendo Gastor Bachelard (1884-1962) o precursor de estudo sistemático e interdisciplinar, tendo publicado, em 1950, o livro *Société de Symbolisme* e, em 1962, o livro *Cahiers Internationaux de Symbolisme*⁷⁹.

Wunenburger explica que o termo “imaginário”, como substantivo, faz menção a

⁷⁶ DIRETÓRIO DOS GRUPOS DE PESQUISA NO BRASIL LATTES. Grupo de pesquisa Videlicet Religiões: imaginário, história e laicidade. **CNPq**, DGP, Brasília, DF, c2023. Disponível em: dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/4670229033626297. Acesso em: 30 set. 2023.

⁷⁷ UNIVERSITÉ GRENOBLE ALPES. *ISA - Imaginaire et Socio-Anthropologie*. **Université Grenoble Alpes**, Grenoble, c2023. Disponível em: <https://litt-arts.univ-grenoble-alpes.fr/recherche/centres-recherche/isa>. Acesso em: 7 out. 2023.

⁷⁸ PITTA, Danielle Perin Rocha. **Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand**. 2. ed. Curitiba: Editora CRV, 2017, p. 19.

⁷⁹ Ibidem, p. 19.

questões como fantasia, lembrança, devaneio, sonho, ficção, sendo possível falar de imaginário de um indivíduo assim como de um povo, além de que o termo foi melhor aceito pela comunidade científica do que “imaginação”, porquanto esta última palavra está mais atrelada à psicologia filosófica, enquanto imaginário diz respeito ao mundo das imagens em prevalência a sua formação psicológica⁸⁰.

De acordo com Pitta, o processo de formação das imagens é o mesmo para um indivíduo ou para uma cultura e a valoração das imagens não é taxativa ou absoluta, ou seja, a percepção da simbologia pode tender a níveis diferentes de seus espectros e passar a valorar de forma maior ou menor uma determinada perspectiva, de modo a criar um polo predominante⁸¹.

A escolha do polo predominante é bem exemplificada quando observamos uma cultura que perceba o universo cheio de divisões e oposições e outra que o perceba como unido e harmonioso. A primeira está valorizando a divisão e a oposição (alto/baixo, bem/mal) e tenderá a valorizar a individualidade e o exercício de poder, pois ou se vence, ou se perde, ou se conquista, ou se é conquistado. Por outro lado, a segunda percepção tenderá a valorizar a comunidade, o plural e a proteção⁸².

Para explicar cientificamente o raciocínio fundado na construção teórica dos símbolos, notadamente as suas implicações na cultura de um povo, Gilbert Durand criou o que chamou de estrutura antropológica do imaginário, fundada na conceituação de pilares estruturantes denominados de scheme, arquétipo, símbolo e mito, os quais possuem uma relação de complementariedade entre si, mas não possuem uma ordem linear de surgimento, visto que não existe anterioridade de uma etapa em relação a outra⁸³.

A estrutura scheme é anterior à imagem, pairando numa dimensão abstrata, e compreende uma tendência ou ação geral como, por exemplo, dividir, unir, confundir. Assim, gestos e representações inconscientes, tal qual a verticalidade da postura humana, passa a representar dois schemes, quais sejam, o da ascensão e o da divisão.

No exemplo da cultura que opta por um polo predominante a partir de uma visão própria sobre o universo, verifica-se que conceitos abstratos como divisão, separação, segregação, união, colaboração e harmonia são schemes que representam uma tendência ou ação geral e que antecedem às imagens que serão usadas para fins de representação.

⁸⁰ WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O imaginário**. Tradução de Maria Stela Gonçalves. 1. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

⁸¹ PITTA, op. cit., p. 23-24.

⁸² Ibidem, p. 23-24.

⁸³ Ibidem, p. 22-23.

Por sua vez, arquétipo é uma imagem universal de caráter coletivo e inato que representará um determinado scheme, constituindo o ponto de junção entre o imaginário e os processos racionais. Nesse sentido, Pitta exemplifica o scheme da subida com a representação de arquétipos do chefe e do alto, bem como associa o scheme do aconchego ao arquétipo da mãe, do colo, do alimento⁸⁴.

A cultura está repleta de arquétipos representados em personagens universais, tal como o herói, o caçador, o sábio, a mãe, o guerreiro, o chefe, dentre diversos outros. Esses arquétipos representam os schemes da justiça, da inteligência, da força, da astúcia, da coragem, do aconchego, da subida/ascensão etc.

O terceiro elemento das estruturas antropológicas do imaginário é o símbolo, sendo este concreto, visível e com significação individualizada para uma determinada cultura, cujo signo traduzirá o arquétipo num contexto específico. Assim, por exemplo, a imagem da Virgem Maria, para os católicos, faz alusão ao arquétipo da mãe, o qual, por sua vez, traduz o scheme do aconchego e proteção.

Interessante a comparação da simbologia da imagem de Iemanjá com a da Virgem Maria, porquanto possuem significações culturais diversas, com signos díspares dentro de seus contextos específicos, mas ambas representam o mesmo arquétipo da mãe (mãe de Deus/Jesus; mãe dos orixás) e mesmo scheme (aconchego e proteção).

Por último, Gilbert Durand elenca a quarta e última estrutura antropológica do imaginário, qual seja, o mito. Segundo Pitta, o mito é um relato fundante da cultura e vai estabelecer relações entre as diversas partes do universo, entre os homens e o universo e entre os homens entre si, tendo por finalidade fornecer modelos de comportamento a partir de uma história com dimensão pedagógica⁸⁵.

Nesse trilhar, Iemanjá é um símbolo do arquétipo mãe, relacionado ao scheme aconchego e proteção, com história (mito) de casamento, dez filhos (orixás), divórcio após ter os seios ridicularizados pelo marido, busca pela liberdade e felicidade, novo casamento, novo abuso, novo divórcio, sendo que dessa segunda vez precisou se tornar um rio para fugir do marido, rumo ao mar, servindo como modelo de comportamento da mulher que ama os filhos, mas que não aceita ser humilhada pelo marido, não permitindo se tornar refém de relacionamentos abusivos e que luta em prol de si mesma.

Por outro lado, a Virgem Maria é um símbolo do arquétipo mãe, relacionado ao scheme aconchego e proteção, com história (mito) de ter tido um filho mesmo sem qualquer

⁸⁴ Ibidem, p. 23.

⁸⁵ Ibidem, p. 23.

relação sexual, na medida em que foi concebida virgem pelo poder do Espírito Santo de Deus e que, mesmo correndo riscos de morte, foi obediente e servil ao seu Deus, vindo a servir de modelo de casamento cristão.

Dessa forma, percebe-se que os schemes dizem respeito aos conceitos que fundam o nosso entendimento primário sobre aquilo que nos cerca, enquanto os arquétipos são traduzidos em figuras de ampla significação e assim possibilitam a junção do scheme (abstrato) no arquétipo (personalizável, porém de ampla abrangência).

Em seguida, traduz-se a junção scheme e arquétipo em um símbolo específico (Virgem Maria ou Imanjá), atribuindo-lhe um sentido paradigmático, que influenciará o comportamento individual e coletivo, por meio de mitos, os quais nada mais são senão histórias contendo, de plano de fundo, uma lição de viés moral e ético.

As estruturas antropológicas do imaginário não são lineares, ou seja, pode primeiramente surgir um mito para depois se identificar um scheme, ou primeiro um arquétipo para o posterior desenvolvimento das demais estruturas, pois, de acordo com Gilbert Durand, esse dinamismo resulta de um trajeto antropológico que leva em conta a homologia do psíquico, do cósmico, do social e mesmo do biológico, organizados numa significação integrada, segundo uma lógica não linear, mas constelacional⁸⁶.

Outrossim, Wunenburger salienta que a literalização do mito transpassa por um grande processo de compartilhamento, muitas vezes retransmitidos oralmente, e que por isso sofre uma metamorfose permanente, acarretando mais numa renovação contínua do que numa imprecisão da retransmissão às gerações futuras, e isso tudo permite uma reescritura e um ressurgimento do imaginário⁸⁷.

Essa renovação do imaginário é, segundo Bachelard, uma arte de viver na medida em que a imaginação serve ao homem para se aliviar, em combate a eventuais desajustes psíquicos, neuróticas, tendo em vista que seu mal está marcado pela angústia e pelos medos primitivos, possibilitando, destarte, compensar o lado sombrio para trazer um devaneio feliz⁸⁸.

Bachelard acompanhou vários resultados de recomendações pragmáticas com base em modelo de psicoterapia proposto por Robert Desoille e Ludwig Binswanger, constatando a importância do dinamismo das imagens para viver melhor, alcançar uma sabedoria ou em busca da realização plena do ser, razão pela qual a psicologia do imaginário se torna

⁸⁶ Ibidem, p. 23.

⁸⁷ WUNENBURGER, op. cit., p. 48.

⁸⁸ PITTA, op. cit., p. 52.

inseparável da ontologia, figurando como uma arte de viver⁸⁹.

Sobre as funções e valores do imaginário, Wunenburger aduz que o imaginário possui um conteúdo (semântica), estruturas (sintaxe), porém seu propósito precípua é a vinculação a uma intenção, a um objetivo da consciência. Mais ainda, ensina que o imaginário é dotado de uma dinâmica criadora interna (função poiética), de uma fecundidade simbólica e de um poder de adesão do sujeito⁹⁰.

De acordo com as lições de Wunenburger, o imaginário permite ao ser humano afastar-se do imediato, do real, do presente, sem encerrar-se nas abstrações do pensamento, mas alerta que, do ponto de vista da constituição psicológica do ser humano, há sim a busca de certas finalidades (propósitos), seja do ponto de vista de formação da ontogênese, quanto à formação do indivíduo, como da filogênese, no que concerne ao vir-a-ser da espécie⁹¹.

Wunenburger explica que as funções do imaginário são muitas e variadas, não podendo ser esgotada numa lista taxativa, mas, de forma exemplificativa, ensejam comportamentos de sobrevivência, trabalho, divertimento, compreensão de questões em que o saber é falho, como na cosmogonia (origem do mundo) e um objetivo constituinte prático, permitindo a vida em sociedade, na medida em que a justiça e o trabalho não encontrariam guarida na sociedade caso não estivessem alicerçados em tecidos do imaginário⁹².

Além disso, não se pode desconsiderar aspectos patológicos que tangenciam o imaginário. De fato, em relação ao paranóico, há situações em que este se torna refém do outro, numa relação de assujeitamento absoluto. Para Freire, na paranóia, trata-se de um pseudo-outrem, de modo que, caso o paranóico não possa de fato servir a outrem, irá se submeter a um outro inexistente, fantasmático, produto de sua própria imaginação, que o persegue a todo momento⁹³.

Toda essa construção teórica demonstra a influência do imaginário nas vidas de cada pessoa, de cada sociedade e na formação das diversas culturas. Nesse trilhar, Wunenburger traz à baila alguns estudos sobre o aparelho de televisão, sendo mister analisar algumas de suas considerações para compreensão dos efeitos de outras tecnologias no imaginário.

De acordo com o autor, a televisão, embora seja um dispositivo moderno, capta em si mitos e costumes arcaicos na medida em que se vinculam com o imaginário do sagrado.

⁸⁹ Ibidem, p. 53.

⁹⁰ WUNENBURGER, op. cit., p. 53.

⁹¹ Ibidem, p. 54.

⁹² Ibidem, p. 54-66.

⁹³ FREIRE, José Célio. O lugar do outro na *daseinsanalyse* de Binswanger. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, ago. 2008. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812008000200011. Acesso em: 7 out. 2023.

Para ele, a imagem num quadro lembra o espaço fechado em que as religiões situam o aparecimento de forças invisíveis, a tela é disposta como uma espécie de altar, de modo que todo o ambiente é voltado para ela, bem como a televisão faz com que os olhos e ouvidos fiquem em posição de passividade, de receptividade, de recolhimento, como diante de uma aparição do sagrado⁹⁴.

Ainda na esteira de Wunenburger, a televisão se assemelha com a religião ao assegurar uma ligação entre distantes (Deus e homens) e se torna fonte que influencia às emoções, visto que a imagem ativa a imaginação, substituindo o real pelo irreal, possibilitando que heróis e feitos se transformem numa espécie de fundo comum do imaginário coletivo⁹⁵.

O imaginário coletivo, quando influenciado pela televisão, é protegido por diversos atos normativos e éticos, pois adentram em avaliações desde o horário de exibição até o conteúdo que será exibido, sendo crível obstaculizar produções contendo incentivo de crimes ou apologias contrárias aos valores democráticos ou à promoção e proteção dos direitos humanos.

A televisão, nesse ponto, é uma técnica social que influencia o imaginário de maneira distinta dos ambientes unipessoais de hiper-realidade virtual, haja vista que para esses últimos há dificuldades de controle normativo ante o direito à privacidade, conforme será tratado em seção própria.

3.2 IMAGINAÇÃO E A NATUREZA HUMANA EM DAVID HUME

David Hume, filósofo escocês do século XVIII, tornou-se um dos mais influentes precursores do empirismo, no qual o conhecimento é obtido a partir das experiências, que se incorporam ao ser humano por meio de impressões, mais vívidas, e ideias, essas últimas com maior grau de abstração e capazes de produzir um pensamento inovador.

Hume diferencia a memória da imaginação, entendendo que a diferença reside unicamente na força e vividez de cada uma delas, de modo que um homem pode dar vazão a sua fantasia, imaginando-se como personagem de uma cena passada de aventuras, e não haveria possibilidade de distinguir essa cena de uma lembrança de um tipo semelhante se as ideias da imaginação não fossem mais fracas e obscuras⁹⁶.

Aduz ainda que a imaginação é capaz de representar os mesmos objetos que a

⁹⁴ WUNENBURGER, op. cit., p. 94-95.

⁹⁵ Ibidem, p. 97-98.

⁹⁶ HUME, David. **Tratado da natureza humana**. Tradução de Débora Danowsk. 2. ed. São Paulo: Editora UNESP, 2009, p. 112-115.

memória pode nos oferecer e já que essas faculdades só se distinguem pela maneira diferente como sentimos as ideias que nos apresentam, talvez seja apropriado considerar qual a natureza dessa sensação, a tal ponto que uma memória, ao perder sua força e vividez, pode degenerar a ponto de ser tomada por uma ideia da imaginação, assim também, em contrapartida, uma ideia da imaginação pode adquirir tal força e vividez que chega a passar por uma ideia da memória, simulando seus efeitos sobre a crença e o juízo.

Hume exemplifica a possibilidade de intercambio entre a imaginação e a memória de tal modo que a mera imaginação pode se tornar real para o sujeito que a imagina, a exemplo dos mentirosos, que, pela frequente repetição de suas mentiras, acabam finalmente por acreditar nelas, e lembram-se delas como se realidades fossem, visto que o costume e o hábito exercem sobre a mente a mesma influência que a natureza, fixando a ideia com igual força e vigor.

Outrossim, Hume reforça que a crença ou assentimento que sempre acompanha a memória e os sentidos não consiste senão na vividez das percepções que ambos apresentam e que somente isso os distingue da imaginação, bem como traça uma relação de causalidade entre o sentir, como manifestação empírica dos sentidos, e a repetição dessa impressão na memória, estabelecendo uma relação de causa e efeito.

Em seguida, Hume introduz o conceito de inferência, que equivale a um conhecimento, e que é adquirido apenas pela experiência que podemos inferir, de um objeto a partir de um outro, ou seja, o conhecimento é adquirido a partir de algo conhecido como para, a partir de então, concluir-se sobre algo novo, desconhecido.

Desse modo, o autor assevera que a única conexão ou relação de objetos capaz de nos levar para além das impressões imediatas de nossa memória e sentidos é a de causa e efeito, porquanto essa é a única sobre a qual podemos fundar uma inferência legítima de um objeto a outro, em decorrência da observação que fazemos a partir de algo conhecido⁹⁷.

Hume salienta que a imaginação tem o controle de todas as nossas ideias, tendo o condão de juntá-las, misturá-las e alterá-las de todos os modos possíveis, assim também sendo capaz de conceber os objetos com todas as circunstâncias de tempo e espaço, podendo, por assim dizer, apresentá-los a nossos olhos em suas cores verdadeiras, exatamente como devem ter existido⁹⁸.

Em seguida, Hume desenvolve uma construção teórica sobre propriedade, direito e obrigação e orienta que a convenção sobre a abstinência dos bens alheios, proporcionando

⁹⁷ Ibidem, p. 118.

⁹⁸ Ibidem, p. 127.

estabilidade em nossas posses, surgem imediatamente das ideias de justiça e de injustiça, sendo que a propriedade não é senão aqueles bens cuja posse constante é estabelecida pelas leis da sociedade, isto é, pelas leis da justiça⁹⁹.

Ainda de acordo com Hume, aqueles que utilizam as palavras propriedade, direito ou obrigação sem ter antes explicado a origem da justiça, ou que fazem uso daquelas para explicar esta última, estão cometendo uma falácia grosseira, mostrando-se incapazes de raciocinar sobre um fundamento sólido, visto que a propriedade de uma pessoa é algum objeto a ela relacionado e essa relação não é natural, mas moral, e fundada na justiça, não sendo crível imaginar que podemos ter uma ideia de propriedade sem compreender completamente a natureza da justiça e mostrar sua origem no artifício e na invenção humana¹⁰⁰.

Em seguida, Hume explica a relação entre imaginação e justiça. Nesse sentido, esclarece que a origem da justiça explica, por exemplo, a origem da propriedade e ambas são geradas pelo mesmo artifício, qual seja, o mais natural sentimento moral que está fundado na natureza de nossas paixões, e dá preferência a nós e a nossos amigos sobre estranhos, o que torna impossível que exista naturalmente algo como um direito ou uma propriedade estabelecida enquanto as paixões opostas dos homens os impelem em direções contrárias e não são restringidas por nenhuma convenção ou acordo¹⁰¹.

Ademais, Hume alerta que devemos considerar que as dificuldades para o estabelecimento da sociedade são maiores ou menores segundo as dificuldades que temos para regular e restringir as paixões, a vaidade, a vingança, a inveja e o egoísmo, resumindo tal pensamento a proposição de que a justiça tira sua origem exclusivamente do egoísmo e da generosidade restrita dos homens, em conjunto com a escassez das provisões que a natureza ofereceu para suas necessidades¹⁰².

Acerca da origem do governo e a sua relação com a imaginação, Hume observa que os homens são poderosamente governados pela imaginação e proporcionam seus afetos mais à perspectiva pela qual um objeto lhes aparece do que a seu valor real e intrínseco, notadamente porque o objeto que nos é contíguo, mais próximo, no tempo ou no espaço, exercendo um efeito proporcional sobre a vontade e as paixões, comumente atua com mais força que qualquer objeto mais distante e obscuro¹⁰³.

Quando a imaginação, influenciada pelos desejos e paixões, tornar-se uma memória,

⁹⁹ Ibidem, p. 531.

¹⁰⁰ Ibidem, p. 531.

¹⁰¹ Ibidem, p. 531.

¹⁰² Ibidem, p. 536.

¹⁰³ Ibidem, p. 574.

materializando-se em impressões mais vívidas, com o uso do metaverso da imaginação, vivenciado reiteradamente, com altos níveis de hiper-realidade virtual e retroalimentação do próprio pensamento, o indivíduo experimentará afetos que lhe são mais próximos, no tempo e no espaço, ganhando a imaginação uma força e vividez de memória até então impensável.

O que antes pairava unicamente na criatividade imaginativa de cada indivíduo, experimentada em devaneios, sonhos e desejos, e que, para a grande maioria dos indivíduos, era plenamente distinguível da memória, porquanto a imaginação não ganhava a vividez suficiente para ser confundida com uma memória, agora, com o metaverso da imaginação, será mais difícil de distinguir, pois o nível de hiper-realidade virtual contorna a carência de vividez meramente imaginativa.

Assim, o metaverso da imaginação tem aptidão de induzir comportamentos e tendências e tem com o condão de induzir ideias e essas ideias, vivenciadas repetidamente, podem tornar-se memórias vívidas capazes de influir em posicionamentos contrários à promoção e proteção dos direitos humanos, desestabilização social, política e social.

Isso porque os elementos livremente disponibilizados para composição do metaverso da imaginação poderão trazer consigo gatilhos e apresentar ideias que, na realidade, foram plantadas com objetivos políticos e ideológicos, trazendo consigo, após ser popularizado, uma árdua tarefa de conscientização no sentido de que a impressão consignada na mente, pela experiência, foi previamente arquitetada para que a imaginação torne uma ideia originada de outrem como se sua própria ideia fosse.

Hume alerta que a contrariedade de paixões (desejo, egoísmo, instabilidade e escassez) seria pouco perigosa se não coincidissem com alguma peculiaridade das circunstâncias externas, o que dá a ela oportunidade de se exercer, ou seja, seria inútil buscar na natureza inculta um remédio para tal inconveniente ou esperar encontrar um princípio não artificial da mente humana que pudesse controlar essa afeição parcial, fazendo-nos vencer as tentações decorrentes das circunstâncias que nos envolvem¹⁰⁴.

Hume esclarece que a ideia de justiça não é prévia, natural, chamando esse pensamento de falácia naturalista, pois, a ideia de justiça não pode ser considerada um princípio natural capaz de inspirar aos homens a terem uma conduta justa para com os demais, porquanto o homem tende, primeiramente, na estrutura original de nossa mente, a destinar maior grau de atenção a nós mesmos, logo em seguida a nossos parentes e amigos e só o mais leve grau se volta para os estranhos e as pessoas que nos são indiferentes¹⁰⁵.

¹⁰⁴ Ibidem, p. 528.

¹⁰⁵ Ibidem, p. 529.

Ainda segundo Hume, o egoísmo humano deve ser observado na construção de justiça, o que pode ser exemplificado no conceito de propriedade, amplificado no ideário do nós contra eles.

Essa engendrosa construção egoísta de justiça, que seria intrínseca à natureza humana, muitas vezes é estimulada com a ampliação tecnológica que subverte o poder da narrativa e a concepção do que deve ser entendido por justiça, propagando, através de gatilhos mentais, a sua visão de mundo com mecanismos ainda pouco conhecidos pelos operadores do direito, seja no Brasil, seja no mundo.

O metaverso da imaginação, ao ser pretensiosamente recortado ao individualismo, tem aptidão de provocar o ensimesmamento humano e servir como ferramentário para produzir impressões mentais com riqueza de vividez, bem como estimular valores controversos e servir de mecanismo de controle social e ser um estímulo externo para novas concepções de justiça, de democracia, de sociedade e de direitos humanos.

3.3 METAVERSOS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: Novas Perspectivas de Existencialismo, Linguagem, Historicidade e Liberdade

Esta seção lança algumas provocações acerca de a pertinência em estabelecer um diálogo entre filosofia da linguagem, idealismo, existencialismo, historicidade e liberdade à luz das novas perspectivas franqueadas pelos metaversos.

De início, impende esclarecer que o recorte metodológico que guiará os debates a seguir restringem à temática às perspectivas franqueadas pelos metaversos, ou seja, não se pretende, de forma alguma, criar uma ingênua ilusão de que o tema será esgotado, tampouco que haverá suficiente aprofundamento em discussões que exigem análise ampla, complexa e, no tocante ao mundo natural, intermináveis, com diversos contrapontos filosóficos que são aventados por diversas correntes, sendo importante observar que, mesmo dentro dessas correntes, há inúmeras ramificações, cada qual com suas próprias linhas de pensamento.

Pelo contrário, a pretensão é lançar provações sobre o “surgimento” ou “criação” de um novo mundo empírico, gerado através de linguagem de programação, em que o ser humano não surge (ou aparece) nele, mas o cria e o desenvolve com esquite em linguagem própria, desenvolvida pelo próprio homem, à luz de sua imaginação, liberdade e consciência.

O surgimento do universo que conhecemos sempre despertou a curiosidade humana, havendo desde teorias criacionistas, na qual a criação decorre de uma força metafísica superior, poderosa e consciente de toda a criação, bem como pode ter surgido, expandindo-se

e desenvolvendo-se por si mesmo, a partir do desencadeamento de processos e forças naturais, sem a intervenção de um ser criador, ainda que o início meramente naturalístico não possa ser, até o presente momento, explicado pela ciência contemporânea.

Mesmo sem precisarmos nos revolver à criação do universo e a todas as perguntas que são intrigantes à humanidade sobre esse evento, notamos que o ser humano sequer controla o seu próprio surgimento, não sendo capaz, ele próprio, de escolher o gênero do qual prefere nascer, as características fenotípicas, a condição social e a família da qual será membro.

O metaverso, aí entendido como gênero, não se limitando ao metaverso da imaginação, parece ser uma expressão contemporânea do movimento humanista de resgate aos ideais da antiguidade clássica, em que o homem é reposicionado ao centro do universo, a fim de convalidar os caminhos escolhidos por ele próprio, não pelo prisma daquilo que agrada a Deus, a natureza, ao cosmos ou a igreja, mas daquilo que parece bom aos olhos puramente humanos.

A filosofia existencialista foi desenvolvida após a segunda guerra mundial, tendo por expoentes os filósofos Soren Kierkegaard, Friedrich Nietzsche e Martin Heidegger, cujo enfoque reside na liberdade humana e no desenvolvimento ontológico com base nas suas próprias escolhas e experiências, havendo correntes ontológicas distintas, uma delas cristã, que entende haver uma essência divina no homem, programando-o previamente para tender à imagem e semelhança do criador, e outra corrente na qual pouco importa a maneira como o homem foi criado, visto que o ser humano detém plena liberdade.

Sartre, filósofo existencialista, enaltece a liberdade humana, o livre arbítrio e a responsabilidade do indivíduo por suas próprias ações, sobrelevada a tal ponto que o indivíduo seria condenado a ser livre, tornando suas escolhas independentes de qualquer essência ou propósito prévio, visto ser livre para escolher o que bem entender¹⁰⁶.

A plenitude desta liberdade, por não ter amálgama que cerceie o seu exercício, tornando o ser humano condenado a ser livre, pois não é capaz de renegar a própria liberdade e deve assumir a inteira responsabilidade por suas escolhas, não podendo transferir a responsabilidade pelas escolhas com nenhum ser metafísico, ainda que esse ser exista.

Ao analisarmos o existencialismo humanista de Sartre, notamos que tal pensamento pode ser estendido e encontrar guarida fértil na construção de uma realidade virtual independente, sem qualquer influência metafísica, tornando essa nova dimensão empírica uma manifestação libertária do homem, que, nesse contexto, pode superar limitações do mundo

¹⁰⁶ SARTRE, Jean-Paul. **Existencialismo é um humanismo**. Tradução de João Batista Kreuch. 4. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

natural e, em certa medida, tornar-se uma representação do seu próprio imaginário, sem limites previamente concebidos.

Esse novo delineamento possibilitado pelos metaversos parcialmente contorna uma restrição prática na liberdade admitida por Sartre, porquanto a liberdade individual, na prática, não é exercida em sua plenitude, tanto quanto tem potencial de ser, visto sofrer restrições econômicas e sociais, razão pela qual Sartre explica que seria utópico não observar o marxismo, haja vista que não há nenhuma experiência concreta que substitua o marxismo por uma "filosofia da liberdade", sem lastros e amálgamas com a realidade social, a saber¹⁰⁷:

Logo que existir, para todos, uma margem de liberdade real para além da produção da vida, o marxismo desaparecerá; seu lugar será ocupado por uma filosofia da liberdade. Mas estamos desprovidos de qualquer meio, de qualquer instrumento intelectual ou de qualquer experiência concreta que nos permita conceber essa liberdade ou essa filosofia.

Essa utópica “filosofia da liberdade”, desgarrada da problemática prática apontada pelo marxismo, que limita o livre arbítrio do indivíduo em função da necessária construção social e coletiva que consubstanciam a vida em sociedade, somente poderia florescer no campo teórico, salvo se fosse possível uma nova construção concreta da realidade.

Aí está, pois, a grande beleza dos metaversos, pois inauguram, cada um do seu modo, um novo e complexo universo utópico (ou distópico), o qual é materializado no mundo virtual, permitindo que sonhos individuais se realizem, com total liberdade, ainda que unicamente naquele ambiente e com as limitações que a linguagem e a tecnologia ainda impuserem, tudo isso sem necessitar do crivo ou anuência de quem quer que seja.

Deve-se sempre salientar que o metaverso não pode ser entendido como uma panaceia, porquanto a hiper-realidade virtual não subsiste por si mesma sem o amparo do mundo natural, além de que uma pessoa ainda precisa se exercitar, alimentar e dar vazão as demais necessidades fisiológicas de seu corpo. Além disso, os cenários criados pelos metaversos requerem investimentos, havendo, portanto, impacto econômico capaz de limitar o acesso.

Curiosamente a realidade virtual do metaverso também pode ser compreendido como engenhoca humana previamente concebida pelo homem, no qual cabe ao homem modelar esse objeto da maneira que melhor lhe aprouver, inclusive revendo leis da física, de modo que móveis podem flutuar, a exemplo da já tão popular mesa sem pés, comumente utilizada na versão atual do metaverso, permitindo-se ainda que uma pessoa possa sobrevoar cidades, de

¹⁰⁷ SARTRE, Jean-Paul. **Crítica da Razão Dialética**. Tradução de Guilherme João de Freitas Teixeira. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2002.

modo análogo aos super-heróis de quadrinhos.

Esse olhar para uma nova realidade que se avizinha pode ser analisado à luz da alegoria do mito da caverna de Platão na qual existem pessoas aprisionadas a correntes, dentro de uma caverna com pouca luz, e, desde o nascimento, somente conseguem olhar a sombra e ouvir alguns ecos daquilo que ocorre fora da caverna¹⁰⁸.

Um desses prisioneiros consegue se libertar, descobre o mundo fora da caverna após cegueira inicial por não estar acostumado com a luz do sol e retorna à caverna para dizer aos demais que tudo aquilo que tem sido visto no interior da caverna não passa de uma realidade deturpada, haja vista que fora da caverna há pessoas, comércio e uma linda e iluminada natureza, porém os demais prisioneiros inicialmente o ridicularizam dizendo que está louco e, após insistência nos relatos de que aquela realidade da caverna era apequenadora, ameaçam-no de morte.

A alegoria do mito da caverna é o embrião de vários filmes de ficção científica, figurando Matrix como um dos mais famosos, bem como dá guarida a episódios da série distópica Black Mirror. Isso porque o mito da caverna trata de um aprisionamento das ideias engendrado de tal modo a nos fazer refletir se, de fato, conhecemos a realidade e se estamos abertos para mudar o estado das coisas ao nosso redor.

Nessa linha sobre o entendimento de uma realidade aparente, qual seja, aquela que se apresenta a nós pelos sentidos, e uma realidade oculta, escondida, David Bohm lançou conceitos que tratam sobre a nossa percepção da totalidade, especialmente pelo fato de algumas coisas se apresentarem explicitamente, enquanto outras estão implícitas e somente temos acesso quando nos libertamos da caverna da ignorância¹⁰⁹.

Platão lança mão de uma parábola cuja moral da história é o aprisionamento na realidade explícita, aqui representada pela escuridão de uma caverna, e o medo da realidade implícita, isto é, um lugar de liberdade e luz que só se manifesta dentro da caverna por sombras e ecos.

Bohm alerta que é importante para a vida prática fragmentarmos, compartimentalizarmos as coisas, de modo a reduzir os problemas a proporções controláveis, mas não se pode perder de vista que o ser humano se realiza na totalidade das coisas, *ipsis litteris*¹¹⁰:

¹⁰⁸ PLATÃO. **A República**. Tradução de Maria Helena da Rocha Pereira. 9. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2005.

¹⁰⁹ BOHM, David. **A Totalidade e a Ordem Implícita**. Tradução de Mauro de Campos Silva. São Paulo: Editora Cultrix, 1980.

¹¹⁰ Ibidem, p. 19-20, grifo nosso.

De fato, até certo ponto, sempre foi necessário e adequado para o homem, em seu pensamento, dividir e separar as coisas, de modo a reduzir os problemas a proporções controláveis; pois, evidentemente, se em nosso trabalho técnico prático tentássemos lidar com o todo da realidade de uma só vez, ficaríamos atolados. Logo, de certa forma, a criação de matérias especiais de estudo e a divisão do trabalho foram avanços importantes. Mesmo antigamente, a primeira compreensão que o homem teve de que não era idêntico à natureza foi um passo crucial, pois tornou possível uma espécie de autonomia em seu pensamento, **que lhe permitiu ir além dos limites imediatos da natureza, a princípio em sua imaginação e, finalmente, em seu trabalho prático.**

[...]

É instrutivo considerar que a palavra *health* (saúde) em inglês baseia-se na palavra anglos *a hale*, que significa "inteiro" [*whole*, em inglês: isto é, estar com saúde é estar inteiro, o que é mais ou menos o equivalente, penso, da palavra hebraica "*shalem*". Igualmente, o inglês *holy* [sagrado, santo baseia-se na mesma raiz que *whole*. **Tudo isso indica que o homem sempre sentiu que a integridade ou totalidade é absolutamente necessária para que a vida valha a pena ser vivida.** No entanto, durante eras, ele geralmente viveu em fragmentação. Certamente, a questão de por que isso tudo ocorre exige atenção cuidadosa e séria consideração.

De acordo com Bohm, a experiência e o conhecimento consubstanciam um só processo e uma forma adequada de melhor compreender essa relação é escrever “experiência-conhecimento” com hífen, a fim de indicar que são inseparáveis¹¹¹.

Bohm levanta uma importante questão sobre qual é a relação entre a inteligência e o pensamento, vindo a concluir que quando o pensamento funciona sozinho, ele é mecânico e não inteligente, pois impõe sua própria ordem, geralmente irrelevante e inadequada, ao passo que inteligência deve estar no fluxo indeterminado e desconhecido, não sendo, portanto, dedutível ou explicável com base em nenhum ramo do conhecimento, pois sua origem é mais profunda e íntima do que qualquer ordem cognoscível que poderia descrevê-la¹¹².

Ainda mais interessante é a origem etimológica da palavra coisa (*thing*) que indica genericamente qualquer forma de existência, transitória ou permanente, limitada ou determinada por condições, enquanto realidade (*reality*) tem uma antiga acepção que significa a qualidade de ser uma coisa, de modo que o pensamento de uma coisa real que existe somente no pensamento geralmente é limitada pelo pensamento, ao passo que ao ser materializada no mundo real tende a revelar mais em si do que jamais pode ser sugerido pelo conteúdo do nosso pensamento¹¹³.

Aquilo que é primeiramente concebido no pensamento e que posteriormente se torna coisa real por uma técnica, a exemplo do metaverso da imaginação, tende a revelar mais em si do que jamais pode ser sugerido enquanto reside unicamente em nosso pensamento, havendo prominência, nesse ambiente unipessoal de hiper-realidade virtual, da coisa real que

¹¹¹ Ibidem, p. 24.

¹¹² Ibidem, p. 69.

¹¹³ Ibidem, p. 71.

chamamos de inteligência artificial, pois cada ser artificial é um vetor dessa imprecisão entre o idealizado e a coisa real.

Nesse contexto, parece inevitável a analogia de que um ser dotado de inteligência artificial pode ser comparado com um daqueles prisioneiros do mito da caverna, haja vista que é cerceado por correntes e por uma realidade explicitada por um indivíduo que figura como um ser superior.

Aqui também faz jus a analogia de o mundo das ideias de Platão, no qual todas as coisas já existem em determinada realidade e cabe ao ser humano, a partir de seu próprio esforço e sabedoria, capturar essas coisas do mundo das ideias (*insights*) e trazê-las para o nosso mundo tridimensional.

Em outras palavras, Platão acredita que nascemos com um conhecimento prévio de como acessar o mundo das ideias e precisamos desenvolver esse conhecimento para colher desse mundo as ideias e formas, visto que tudo isso já foi previamente concebido, cumprindo ao ser humano capturar as formas do mundo intangível das ideias e transportar para o mundo natural, tridimensional, calcado no espaço e tempo em que vivemos.

Aí nasce um pertinente questionamento sobre a capacidade da inteligência artificial. Ora, também seria capaz a inteligência artificial de capturar novas ideias, sejam oriundas do indivíduo que criou o metaverso da imaginação, sejam de nosso mundo tridimensional ou, até mesmo, desse mundo das ideias de Platão, equiparando-se ao ser humano?

A resposta parece estar no âmago da inquietude humana com a busca do autoconhecimento de si mesmo. Bohm é assertivo ao tratar sobre a compartimentação das coisas para fins práticos, porém faz alusão expressa à incessante procura da realidade como um todo, ou seja, busca-se a totalidade da realidade para fins de autorrealização enquanto ser consciente, senão vejamos¹¹⁴:

O que é, então, exigido aqui não é uma explicação que nos daria algum conhecimento da relação entre pensamento e coisa, ou entre pensamento e "realidade como um todo". Em vez disso, o que é necessário é um ato de entendimento, no qual vemos a totalidade como um processo efetivo que, realizado adequadamente, tende a produzir uma ação global harmoniosa e ordenada, incorporando tanto o pensamento como aquilo que é pensado num único movimento, no qual a análise em partes separadas (p. ex., pensamento e coisa) não tem qualquer sentido.

O metaverso da imaginação terá um holograma do indivíduo, que representará a maneira como que ele prefere ser representado, podendo até mesmo estar travestido de um animal ou objeto inanimado, o meio ambiente circundante e seres animados por inteligência

¹¹⁴ Ibidem, p. 72.

artificial similares aos seres humanos no seu aspecto físico e emocional.

Bohm explica que a palavra holograma advém do grego pela formação das palavras holo, que significa “todo”, e gram, que significa “escrever”, razão pela qual o holograma significa “escrever o todo”¹¹⁵.

A importância do holograma aventada por Bohm é no sentido de que física deve referir-se fundamentalmente a uma ordem de totalidade indivisa do conteúdo tal qual ocorre na análise de um holograma em vez de uma ordem de análise separada em partes, tal qual a indicada por uma lente¹¹⁶.

Uma análise do todo em detrimento de uma perspectiva fragmentária também é aplicada na análise fenomenológica entre observador e observado na medida em que se fundem e se interpenetram, numa perspectiva de realidade total, inexistindo uma divisão definitiva entre o instrumento de observação e o objeto observado, pois um interfere no outro¹¹⁷.

Analisando o metaverso da imaginação por esse ponto de vista, um cenário de violação aos direitos humanos em face de pessoas representadas por inteligência artificial deve ser analisado holisticamente, pois todos são impactados, de modo que o individual transcende ao social.

Essa extrapolação do ambiente unipessoal é bem retratada por Peter Sloterdijk, visto que uma bolha individual pode ser coaptada por globos sociais, o que será tratado em capítulo próprio neste trabalho.

Toda essa construção com base numa dicotomia entre o mundo natural e o mundo das ideias de Platão, bem como numa perspectiva de análise com base na totalidade das coisas, lastreada na observação de uma ordem explícita, que vemos, e de uma ordem implícita, que está oculta e procuramos constantemente descobrir e compreender, perdem um pouco o sentido se pensarmos que não existe realmente livre-arbítrio, ou seja, que nossas escolhas são, na realidade, previamente determinadas.

Assim, podemos questionar se seríamos nós, seres humanos, iguais a inteligência artificial, de modo que somos previamente programados e o nosso meio ambiente também já está previamente programado, razão pela qual se conhecêssemos todas as variáveis dessa programação saberíamos determinar qual decisão qualquer um, em qualquer momento, escolherá?

¹¹⁵ Ibidem, p. 158.

¹¹⁶ Ibidem, p. 160.

¹¹⁷ Ibidem, p. 28; 149.

Assim como na ficção científica de Matrix, vivemos numa realidade sem verdadeira escolha? Viveríamos nós como seres da inteligência artificial em um metaverso da imaginação programado e parametrizado por um “usuário master” ou, como costumamos chamar, por um deus? A descoberta da ordem implícita do universo seria tão revolucionária quanto foi para o prisioneiro que escapou no mito da caverna de Platão?

Robert Sapolsky é atualmente professor de Biologia e Neurologia da Universidade de Stanford, nos EUA, e escreveu um livro chamado “*Determined: a science of life without free will*”, cuja tradução livre é “Determinado: a ciência da vida sem livre-arbítrio”, no qual ele mesmo pergunta e explica qual o significado da palavra determinismo, a saber¹¹⁸:

Laplace forneceu a afirmação canônica para todo o determinismo: se você tivesse um super-humano que soubesse a localização de cada partícula no universo neste momento, elas seriam capazes de prever com precisão cada momento no futuro. Além disso, se este super-humano (eventualmente denominado “demônio de Laplace”) pudesse recriar a localização exata de cada partícula em qualquer ponto do passado, levaria a um presente idêntico ao nosso atual. O passado e o futuro de o universo já estão determinados.

De acordo com a teoria de Sapolsky, o que chamamos de livre-arbítrio é tão somente a imprevisibilidade que temos diante do desconhecimento de todas as variáveis do mundo. Assim, se soubéssemos tudo o que está se passando no mundo, se tivéssemos acesso aos átomos, às células, aos eventos da natureza, a tudo, poderíamos determinar qual a escolha cada ser humano fará e conseguiríamos antever instante a instante cada evento futuro, como se toda a realidade fosse um frame de um grande filme.

Durante recente entrevista, Sapolsky explica que “o que aconteceu, aconteceu por causa do que aconteceu antes e isso se aplica a todos os mecanismos que nos tornam quem somos” e “é como se cada momento fosse resultado do que veio antes”, vindo a concluir que “este é um mundo em que não há nada que aconteça sem explicação, sem um precedente”¹¹⁹.

Pesquisadores de diversos países não concordam com a abordagem de Sapolsky por acreditarem que o livre-arbítrio não é apenas uma questão científica, mas também uma questão metafísica e moral, e que a adoção do determinismo na sociedade levaria a transformações impactantes, especialmente no sistema de justiça criminal, haja vista que não haveria uma verdadeira vontade do agente, mas uma mera instrumentalização para concretizar

¹¹⁸ SAPOLSKY, Robert M. *Determined: a science of life without free will*. New York: Penguin Press, 2023, p. 22-23, tradução nossa.

¹¹⁹ RODRÍGUEZ, Margarita. O renomado neurocientista que não acredita no livre-arbítrio: ‘Somos a soma do que não podemos controlar’. **BBC News Brasil**, 27 fev. 2024. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/c2qeqq2dnx6o>. Acesso em: 11 maio 2024.

aquilo que já estava previamente determinado desde o surgimento do universo¹²⁰.

Salutar notarmos que o determinismo de Sapolsky não advém de uma manipulação, momento a momento, de um ser superior, de um criador ou de um deus, o qual estaria constantemente nos influenciando e tolhendo o nosso livre-arbítrio.

O determinismo advém de um *start* inaugurado com determinada configuração do universo no momento da criação do mundo (Big Bang) e, a partir daí, se tivéssemos todas as informações, todas as variáveis, saberíamos determinar o que vai acontecer no futuro em qualquer tempo e espaço.

Assim, de acordo com o determinismo de Sapolsky, desde o Big Bang já seria possível determinar que você, leitor, estaria, neste lugar e neste momento lendo esse texto, assim como a sua reação quanto ao conteúdo também já está determinada.

Mais uma vez o metaverso da imaginação parece nos transportar a figura de um deus ou do super-homem de Laplace, haja vista que, por sermos o criador desse mundo imaginário, podemos determinar cada evento futuro e programar nos seres movidos por inteligência artificial uma predisposição a fazerem as escolhas que queremos.

Talvez a inteligência artificial acredite que detenha livre-arbítrio no metaverso da imaginação tal qual nós, seres humanos, acreditamos tê-lo no mundo natural. A inteligência artificial mais uma vez serve tão somente de instrumentalização do entretenimento humano. Seríamos nós, seres humanos, comparáveis à inteligência artificial na medida em que servimos de instrumentalização para o entretenimento de um deus ou do super-homem de Laplace?

Seja como for, a aproximação entre inteligência artificial e ser humano nos faz refletir sobre o nível de hiper-realidade que o metaverso da imaginação consegue atingir e o quanto a inteligência artificial se reveste de uma “coisa real” capaz de confundir os sentidos humanos e transformar imaginação em memória, o que ganha contornos problemáticos quando servem de instrumento de entretenimentos bárbaros e que instigam o pior da natureza humana, registrando memórias no indivíduo de experiências de violação de direitos humanos.

Kant também debate a temática do livre-arbítrio e o seu entendimento sobre esse tema é bem distinto de Sapolsky. De acordo com Kant, o livre-arbítrio é uma escolha da razão pura e o arbítrio humano, embora possa ser afetado por impulsos, não pode ser determinado por estes, justamente pelo fato de que a “liberdade da escolha é essa independência do ser determinado por impulsos sensíveis”¹²¹.

¹²⁰ Ibidem.

¹²¹ KANT, Immanuel. **A metafísica dos costumes**. Tradução de Edson Bini. Bauru: EDIPRO, 2003, p. 63.

Para Kant, o livre-arbítrio é podado unicamente pela necessidade de observância de uma moral universal imposta pelo que chama de imperativo categórico, o qual é prático porque efetivamente deve fazer parte de nossas escolhas, conforme segue¹²²:

Um imperativo categórico (incondicional) é aquele que representa uma ação como objetivamente necessária e a torna necessária não indiretamente através da representação de algum fim que pode ser atingido pela ação, mas através da mera representação dessa própria ação (sua forma) e, por conseguinte, diretamente.

Diversamente das pessoas, a coisa é coisa porque não possui livre-arbítrio e para ela nada pode ser imputado. Assim, à luz da construção semântica proposta por Kant, dá-se o nome de coisa (*res corporalis*) a qualquer objeto do livre arbítrio que seja ele próprio carente de liberdade¹²³.

Ocorre que diversamente do que ocorre com os objetos inanimados ou mesmo com um animal, movido unicamente pelos seus instintos, o ser humano criou a inteligência artificial e o nome dessa “coisa” detém algum grau de inteligência e, talvez, detenha também algum grau de liberdade.

Se a palavra “coisa”, no sentido de *res corporalis*, é um objeto carente de liberdade, seria a inteligência artificial uma coisa? Em outros termos, teria a inteligência artificial algum grau de livre-arbítrio ou, na linha de Sapolsky, o qual nega totalmente o livre-arbítrio, teria a inteligência artificial, assim como nós, um aparente grau de livre-arbítrio em virtude de não controlarmos todas as variáveis que possam influenciar a decisão de um ser artificial?

Ao longo deste trabalho tem-se dado enfoque a influência da interação entre a inteligência artificial e o indivíduo que passa a acreditar que aquele ser artificial, de certo modo, adquiriu uma nova forma de vida e consciência. Desse modo, pode-se abstrair todas as discussões sobre a possibilidade ou não de a inteligência artificial adquirir algum grau de consciência, bastando analisarmos os efeitos que tal crença provoca no indivíduo que imerge no metaverso da imaginação a fim de vivenciar experiências de inequívoca violação aos direitos humanos, pois a inteligência artificial representa humanos reais.

Talvez a resposta esteja em Kant na parte em que discute os “deveres consigo mesmo em geral”¹²⁴. Com efeito, o indivíduo que adentra no metaverso da imaginação é um ser existente tanto no mundo natural quanto no mundo virtual e possui, pela ética kantiana, deveres consigo mesmo, cujos efeitos se estendem a qualquer lugar, inclusive ao ambiente

¹²² Ibidem, p. 65.

¹²³ Ibidem, p. 66.

¹²⁴ Ibidem, p. 259-262.

íntimo do metaverso da imaginação, pois a razão prática constrange o próprio indivíduo sobre si mesmo, senão vejamos¹²⁵:

§ 2 – O ser humano, todavia, tem deveres para consigo mesmo

Pois, supondo que não houvesse tais deveres, não haveria deveres quaisquer que fossem e, assim, tampouco deveres externos, posto que posso reconhecer que estou submetido à obrigação a outros somente na medida em que eu simultaneamente submeto a mim mesmo à obrigação, uma vez que a lei em virtude da qual julgo a mim mesmo como estando submetido à obrigação procede em todos os casos de minha própria razão prática e no ser constrangido por minha própria razão, sou também aquele que constrange a mim mesmo.

Desse modo, na esteira da ética kantiana, o dever de um ser humano consigo mesmo é um imperativo categórico que deve ser universalmente observado, estendendo-se essa obrigação a um ambiente salvaguardado pela privacidade, tal qual o metaverso da imaginação, pois a razão prática constrange primeiramente a si mesmo.

Esse entendimento faz sentido em virtude de não parecer correto alguém criar um ambiente de tortura, racismo ou pedofilia e, em seu favor, alegar que os personagens não são humanos reais, embora assemelhem-se a ponto de despertar a crença de que possuem consciência e uma nova forma de vida, o que se torna uma violação dos deveres éticos recíprocos dos seres humanos relativamente à condição destes mesmos seres humanos¹²⁶.

Certamente que os deveres de virtude entre as pessoas se estendem quando o indivíduo está defronte a meras representações dessas pessoas e, tudo aquilo que é vivido no metaverso da imaginação interfere nas escolhas individuais ao longo da vida em sociedade, porquanto a vida em sociedade impacta nas realidades virtuais criadas e essas últimas retroalimentam as escolhas e comportamentos individuais, o que representa riscos de retrocessos aos direitos humanos caso sejam negligenciados os deveres de cada um para consigo mesmo.

Noutro giro, percebe-se que a realidade virtual inaugurada pelo metaverso é desenvolvida através de linguagem, notadamente uma linguagem de programação adequada ao algoritmo de criação daquela realidade, cujo suporte pode albergar alguns dos mais profundos meandros da complexidade humana, dando contornos tangíveis ao pensamento expresso na frase “Os limites da minha linguagem são os limites do meu mundo”, atribuída ao filósofo Ludwig Wittgenstein, instituidor de contemporâneo sistema da filosofia da linguagem¹²⁷.

¹²⁵ Ibidem, p. 260.

¹²⁶ Ibidem, p. 311.

¹²⁷ WITTGENSTEIN, Ludwig. *Tractatus Logico-Philosophicus*. Tradução de Luiz Henrique Lopes dos Santos.

Esse suporte filosófico, com proeminência da linguagem na construção da realidade, muito bem se adéqua ao método do constructivismo lógico-semântico, difundido pelos Professores Lourival Vilanova e Paulo de Barros Carvalho, cuja praticidade fornece um instrumento de precisão e nitidez do pensamento, o que se alinha aos desafios de identificação dos signos e categorias dos direitos humanos como delimitador e norteador de questões éticas, morais e culturais das novas realidades e possibilidades geradas pelo metaverso.

Sob à ótica constructivista lógico-semântica, a primeira questão seria entender qual o significado de "meta" na palavra metaverso, porquanto "meta" pode significar "objetivo ou propósito"; "meta" pode significar "para além de", assim como em direito individual e metaindividual, no qual há uma relação de dependência e só faz sentido existirem direitos metaindividuais se existirem indivíduos para composição de uma coletividade; "meta" pode significar uma oposição dialética, a exemplo de físico e metafísico, ainda que haja a possibilidade de interação entre os opostos; "meta" pode significar "mudar ou transformar", como na palavra metamorfose (mudança de forma).

Seria, pois, o metaverso um novo propósito (objetivo) humanista, uma realidade que está para além do universo atualmente conhecimento, uma extensão do universo atualmente conhecimento, uma nova realidade dialética entre o mundo virtual e natural ou seria uma transformação (mudança) do *status quo*?

Por certo o metaverso da imaginação é uma manifestação humanista, capaz de causar grandes reflexões axiológicas e deontológicas, inclusive no âmbito religioso, no qual o homem consegue superar limitações físicas e sociais para vivenciar novas experiências, a partir de um ambiente por ele concebido, consoante a sua imagem e semelhança, tendo como únicas limitações a linguagem, a tecnologia e a imaginação, ao menos até que o direito o alcance.

Com base na discussão tecnológica, teórica e filosófica sobre metaversos, imaginação e justiça, numa visão antropocêntrica e humanista inaugurada pelos ambientes de hiper-realidade virtual, a próxima seção dialogará com a construção dinâmica de direitos no âmbito do metaverso da imaginação como antropotécnica, tratando de suas complexidades, conflitos e riscos que podem transcender de uma bolha individual para esferas globais.

3.4 METAVERSO DA IMAGINAÇÃO, DOMESTICAÇÃO DO SER E AS MICROESFERAS DE PETER SLOTERDIJK

Dasein é uma palavra em alemão de difícil tradução para a língua portuguesa, especialmente após Martin Heidegger lhe atribuir peculiar valor semântico em sua obra “Ser e tempo”. De maneira bem simplista, o prefixo alemão “*Da*” pode ser traduzido por “aí”, enquanto “*sein*” significa “ser”, razão pela qual a expressão foi muitas vezes traduzida como “ser-aí”.

De acordo com Heidegger, “ser” é um conceito universal e indefinível, porém, paradoxalmente, é um conceito evidente em si mesmo, isto é, todas as pessoas compreendem o seu significado mesmo sem saber muito bem como definir¹²⁸.

Os objetos, os animais, o nosso corpo, a natureza, tudo isso pode ser compreendido com a ideia de “ente”, o qual não teria um sentido, um significado, sem o “ser”. Mais ainda, o ente é aquilo que se apresenta primeiro e que podemos acessar para interrogá-lo e assim descobrir qual é o seu “ser”, senão vejamos¹²⁹:

Na medida em que o ser constitui o questionado e ser diz sempre ser de um ente, o que resulta como interrogado na questão do ser é o próprio ente. Este é como que interrogado em seu ser. Mas para se poder apreender sem falsificações os caracteres de seu ser, o ente já deve se ter feito acessível antes, tal como é em si mesmo. Quanto ao interrogado, a questão do ser exige que se conquiste e assegure previamente um modo adequado de acesso ao ente. Chamamos de “ente” muitas coisas e em sentidos diversos. Ente é tudo de que falamos, tudo que entendemos, com que nos comportamos dessa ou daquela maneira, ente é também o que e como nós mesmos somos. Ser está naquilo que é e como é, na realidade, no ser simplesmente dado (Vorhandenheit), no teor e recurso, no valor e validade, na presença, no “há”.

Assim, o questionamento ao “ser” é feito através de um canal, uma porta aberta criada junto ao “ente”, pois não temos como acessar o “ser”, conhecê-lo, sem antes conquistarmos e assegurarmos um modo adequado de acesso ao ente.

Heidegger explica que “o ser é sempre o ser de um ente”. Por sua vez, a história, a natureza, o espaço, a vida, a presença e a linguagem podem transformar-se em temas e objetos de investigação científica¹³⁰.

A pergunta “o que é o ser?” traduz uma questão de método da história da filosofia criticada e refutada por Heidegger. Isso porque “é” se trata de uma conjugação do verbo “ser”,

¹²⁸ HEIDEGGER, Martin. **Ser e Tempo**. Tradução de Márcia Sá Cavalcante Schuback. 15. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2005, p. 28-29.

¹²⁹ Ibidem, p. 32.

¹³⁰ Ibidem, p. 35.

de modo a não fazer sentido tentar descobrir o “ser” usando o próprio verbo na formulação da pergunta daquilo que se quer saber. Trata-se de uma recursividade hermenêutica metodologicamente inadequada.

Mais do que isso, para Heidegger, o “ser” do ente não é estanque e não pode ser definido de maneira absoluta e terminativa. Pelo contrário, o “ser” se manifesta em fenômenos e a sua compreensão ocorre da observação de sua presença em determinada temporalidade¹³¹:

A presença é de tal modo que, sendo, realiza uma compreensão do ser. Mantendo-se esse nexos, deve-se agora mostrar que o tempo é o ponto de partida do qual a presença sempre compreende e interpreta implicitamente o ser. Por isso, deve-se mostrar e esclarecer, de modo genuíno, o tempo como horizonte de toda compreensão e interpretação do ser. Para que isso se evidencie, torna-se necessária uma explicação originária do tempo enquanto horizonte da compreensão do ser a partir da temporalidade, como ser da presença, que se perfaz no movimento de compreensão do ser.

Essa construção metodológica baseada na fenomenologia advém da influência de Edmund Husserl na construção teórica heideggeriana, visto que o primeiro foi professor e orientador do segundo. Com efeito, Heidegger menciona uma orientação profunda e pessoal junto ao seu mestre, o que lhe deu acesso a investigações até então não publicadas¹³².

De maneira mais direta, Heidegger esclarece que, em seu conteúdo, “a fenomenologia é a ciência do ser dos entes – é ontologia” e “a filosofia é uma ontologia fenomenológica e universal que parte da hermenêutica da presença, a qual, enquanto analítica da existência, amarra o fio de todo questionamento filosófico no lugar de onde ele brota e para onde retorna”¹³³.

Um caminho mais adequado de compreensão de o “ser” é observar cada manifestação do “ser”, pois em cada manifestação há um sentido diferente em determinada temporalidade. Em outros termos, o ser de um ente é aquilo que se apresenta em determinado momento.

Dessa maneira, o ser de uma pessoa não pode ser inteira e completamente definido sem que haja um recorte temporal, tão pouco pode ser conhecido sem a observação de como se apresenta naquela temporalidade específica, porquanto cada pessoa constitui-se ora como aluno, professor, motorista, pedestre, pai, mãe, irmão, amigo, dentre diversas outras manifestações de seu “ser”, e é o fenômeno da manifestação de seu “ser”, na temporalidade, que nos permitirá interrogá-lo, denominando-se esse arcabouço fenomenológico de

¹³¹ Ibidem, p. 45.

¹³² Ibidem, p. 70.

¹³³ Ibidem, p. 68-69.

“presença”.

Cada um de nós possui um “ser” que não pode ser definido quando se tenta delimitar inteiramente “o que o ser é”. Pelo contrário, o “ser” apresenta-se, manifesta-se, em cada temporalidade e dessa observação fenomenológica é que podemos interpretar o “ser” naquela situação. O “ser” motorista, enquanto dirige, não é o “ser” pedestre, mas provavelmente o passará a ser quando estacionar o veículo e caminhar por uma rua e retornará a ser motorista quando adentrar novamente ao veículo para se deslocar para outro lugar.

Para Heidegger, a manifestação do “ser” em determinada temporalidade traz à baila o conceito de finitude, fazendo-se entender “presença” pela temporalidade e a explicação do tempo como horizonte transcendental da questão do ser¹³⁴.

Dessa construção, Heidegger lança a palavra *Dasein*, sendo essa entendida como aquela voz que conversa com nós mesmos sobre o que nós somos, o que queremos e que nos convence e orienta quanto à nossa própria existência. A ideia de *Dasein* pode parecer um tanto quanto complexa, pois se trata de algo externo a nós, mas que ao mesmo tempo vive em nós, tornando o ser humano privilegiado na medida de conseguir questionar o “ser” de todas as coisas, inclusive com a capacidade de questionar o “ser” de si mesmo.

As notas explicativas da obra “Ser e Tempo” esclarecem que a tradução de *Dasein* para o português foi usada em alguns momentos com o sentido de “presença”, visto que essa tradução busca superar o imobilismo de uma localização estática que o “ser-aí” poderia sugerir e que, conforme entrevista concedida pelo Heidegger ao *Der Spiegel*, no ano de 1977, “é na presença que o homem constrói o seu modo de ser, a sua existência, a sua história”¹³⁵.

Todo esse arcabouço conceitual no trouxe ao conceito de presença e, nas palavras de Heidegger, é nesta aparição fenomenológica que construímos o nosso modo de ser, nossa existência e historicidade, o que certamente chama a atenção para a “presença” de um “ser” no ambiente criado por pelo próprio “ser”, para o seu deleite, sem amarras da moralidade, albergado em sua intimidade mais genuína, possibilitada pelo metaverso da imaginação.

Nessa construção heideggeriana podemos procurar entender o que vem a ser o ente, o “ser” e a presença no ambiente do metaverso da imaginação. No mundo natural, observamos o ente e perguntamos a ele qual a essência revelada naquela temporalidade.

Com efeito, metodologicamente Heidegger observa os entes não por si mesmos, mas pela forma fenomenológica com que se apresentam e, então, extrai-se, em determinada temporalidade, o “ser” do ente naquele evento. Por isso, precisa-se primeiro interrogar o

¹³⁴ Ibidem, p. 68-69.

¹³⁵ Ibidem, p. 309.

“ente” para depois interrogar o “ser”.

Entretanto, o que se transporta para o metaverso da imaginação nada mais é do que o nosso “ser”, seja este representado como for. Ora, no metaverso da imaginação podemos nos revestir da roupagem ao nosso livre alvedrio. Pode parecer estranho, mas no metaverso da imaginação o ente que representa o nosso *Dasein* pode se mostrar como um sol, um ser fantasmagórico, um animal, um avatar ou simplesmente, com níveis de hiper-realidade, uma pessoa tal qual podemos acessar no mundo natural.

No metaverso da imaginação é como se a ordem metodológica estivesse invertida. Primeiro acessamos o *Dasein*, já sabendo em nosso íntimo qual o seu “ser”, qual o seu desiderato, qual o seu desejo e somente depois provemos ao “ser” uma forma, uma representação, um ente, visto que no metaverso da imaginação o “ser” dá a si mesmo a forma como o *Dasein* se enxerga ou como reconhece a si mesmo.

Essa metamorfose torna menos interessante o ente utilizado nessa representação. Parece ser o inverso do mundo natural ou mesmo dos metaversos comuns. No metaverso da imaginação pergunta-se ao *Dasein* qual ente assumiu naquela temporalidade e não ao contrário.

A escolha do ente pelo *Dasein* revela a sua essência ontológica naquela temporalidade imaginária e o ato de escolher revela um livre arbítrio quase que sem amálgamas, porquanto, repise-se, a liberdade ainda é tolhida pela tecnologia, pela linguagem e pela imaginação.

Além disso, quanto à imaginação, devemos lembrar que sua representação advém de um ser-no-mundo previamente natural, influenciado por arquétipos, mitos e toda uma estrutura social, cultural e econômica, ou seja, a imaginação nasce de alguém com uma roupagem tecnológica.

Acerca do significado da expressão heideggeriana “ser-no-mundo”, reconhece-se que a presença somente é possível com a ocupação de entes que vêm ao encontro uns dos outros, numa relação “ser-com”, dentro do mundo¹³⁶.

Assim, o ser não está desconectado do mundo, desconectado da realidade do mudo, mas a sua manifestação fenomenológica é influenciada pelo suporte espacial e temporal do mundo, pois, nas palavras de Heidegger, “a presença é essencialmente espacial, segundo os modos do distanciamento, o lidar com as coisas sempre se mantém num ‘mundo circundante’, cada vez determinado pela distância de um certo espaço de jogo”¹³⁷.

A noção de proximidade e distanciamento do “ser-no-mundo” possui grande

¹³⁶ Ibidem, p. 152.

¹³⁷ Ibidem, p. 155.

relevância na discussão sobre a imersão e abstração proporcionada pelo metaverso da imaginação, pois a hiper-realidade virtual transporta nosso *Dasein* para lugares distantes, fazendo-nos perder a noção de tempo e espaço, pois ao ouvirmos e vermos desconsideramos o que, do ponto de vista dos intervalos, se acha mais próximo.

No metaverso da imaginação a nossa realidade está naquilo que está mais distante, ou, melhor, naquilo que antes estava apenas em nossos desejos imaginários, de modo que a analogia feita por Heidegger acerca do quanto um par de óculos em nosso nariz parece distante para nós em detrimento da realidade que nos mostra merece ser consignada, *ipsis litteris*, pela relevância na construção deste trabalho:

Orientando-se primária ou até exclusivamente pelas distâncias enquanto intervalos medidos, encobre-se a espacialidade originária do ser-em. O que se pretende mais “próximo” não é, de forma alguma, o que tem o menor intervalo “de nós”. O “mais próximo” é o que está distante no raio de uma visão, apreensão e alcance medianos. Porque a presença é essencialmente espacial, segundo os modos do distanciamento, o lidar com as coisas sempre se mantém num “mundo circundante”, cada vez determinado pela distância de um certo espaço de jogo. Por isso é que, de início, ao ouvirmos e vermos, desconsideramos o que, do ponto de vista dos intervalos, se acha “mais próximo”. Ver e ouvir são sentidos da distância, não devido a seu alcance, mas porque, distanciando-se, a presença neles se mantém de forma predominante. **Para quem usa óculos, por exemplo, que, do ponto de vista do intervalo, estão tão próximos que os “trazemos no nariz”, esse instrumento de uso, do ponto de vista do mundo circundante, acha-se mais distante do que o quadro pendurado na parede em frente. Esse instrumento é tão pouco próximo que, muitas vezes, nem pode ser encontrado imediatamente.** O instrumento de ver, assim como o de ouvir como o fone do telefone, por exemplo, possui a não surpresa caracterizada anteriormente do que está imediatamente à mão. Isso vale também, por exemplo, para a estrada que é o instrumento de caminhar. Ao caminhar, toca-se a estrada a cada passo e assim, aparentemente, ela é o mais próximo e o mais real dos manuais, insinuando-se, por assim dizer, em determinadas partes do corpo, ao longo da sola dos pés. E, no entanto, ela está mais distante do que conhecido que vem ao encontro “pela estrada” a um “distanciamento” de vinte passos. É a ocupação guiada pela circunvisão que decide sobre a proximidade e distância do que está imediatamente à mão no mundo circundante.¹³⁸

A relação “ser-com” no metaverso da imaginação deturpa a noção de proximidade e distanciamento em grau de hiper-realidade virtual. Enquanto óculos são simplesmente esquecidos no nariz, como se distantes fossem, os óculos do metaverso da imaginação nos aproximam de um *Dasein* protagonista, empoderado de si mesmo, capaz de escolher o ente que desejar, e, ao mesmo tempo, distancia-nos do ente biologicamente escolhido antes de nosso nascimento e do ente social determinado pela cultura e economia.

Heidegger afirma que o ser humano só se realiza na presença e que ser-no-mundo não quer dizer que o homem se acha no meio da natureza, ao lado de árvores, animais, coisas e

¹³⁸ Ibidem, p. 155.

outros homens. Ser-no-mundo não é nem um fato nem uma necessidade no nível dos fatos. Ser-no-mundo é uma estrutura de realização¹³⁹.

Estrutura de realização pode ser compreendida do ponto de vista de satisfação do “ser”, tal qual um atleta consegue se realizar ao ganhar uma medalha, mas aqui o sentido hermenêutico parece se tratar muito mais de uma plataforma em que o “ser-no-mundo” consiga existir e assim manifestar a sua presença.

Nessa segunda linha hermenêutica, a estrutura de realização que permite a manifestação da presença de um peixe é a água. A plataforma de apresentação fenomenológica é a estrutura que permite a presença do “ser-no-mundo”.

Ambas as construções hermenêuticas de “estrutura de realização” dialogam com o metaverso da imaginação. Com efeito, metaverso da imaginação pode significar uma estrutura de realização no sentido de satisfação pessoal, tornando realidade os desejos mais íntimos do indivíduo, criando assim um sentimento de realização, mas também metaverso da imaginação é uma plataforma tecnológica que permite ao *Dasein* se fazer presente no mundo, qual seja, o mundo da imaginação, o qual ganha um novo sentido linguístico por ser dotado de hiper-realidade virtual.

Talvez possa parecer auspicioso e metodologicamente perigoso asseverar que o *Dasein* é lançado numa estrutura de realização denominada de metaverso da imaginação. A observação fenomenológica que podemos traçar de um mundo criado pelo ser, para o ser, sem outros limites senão a linguagem, a tecnologia e a imaginação, fazem com que aquela presença do ser-no-mundo digital revele ao próprio indivíduo um “ser” até então inacessível a ele próprio.

Heidegger ensinou que para acessarmos o “ser” devemos primeiro acessar o “ente” e que o ser não é estático, devendo ser observado na temporalidade, cujo fenômeno chamou de presença. Entretanto, como se constrói a personalidade do “ser humano” e o que pode influenciá-la?

Lançar nossa imaginação e desejos no metaverso da imaginação, assim como materializar o nosso *Dasein* com pincel e paleta tecnocentristas de hiper-realidade virtual são ações inibidoras ou desinibidoras de nossa personalidade? Qual o efeito humanista que essa inovadora amostra tecnológica pode relevar ao indivíduo e a sociedade?

Peter Sloterdijk vale-se das reflexões heideggerianas para se contrapor a elas e busca evidenciar uma fragilidade na acepção dos termos *Dasein* e ser-no-mundo ao subestimar a

¹³⁹ Ibidem, p. 20.

importância da técnica e não elevá-la a uma nova natureza capaz de transformar o ser, cuja transformação, na linha de uma construção teórica já trazida por Nietzsche, passou a chamar de domesticação do ser, vindo a desenvolver os conceitos como influências inibidoras e desinibidoras do ser, assim como tendências bestializadoras e tendências domesticadoras¹⁴⁰.

De acordo com Sloterdijk, o tema latente do humanismo é o desembrutecimento do ser humano e a literatura humanista até então produzida conduzem os leitores à domesticação, ora com influências inibidoras do ser, a exemplo do cristianismo, marxismo e existencialismo, ora com influências desinibidoras, sendo os anfiteatros romanos, com lutas sangrentas de gladiadores, um grande exemplo do despertar da bestialidade humana¹⁴¹.

Nesse trilhar, a carta de Heidegger escrita em 1946 sobre humanismo pareceu ao Sloterdijk um texto dirigido a amigos e com a finalidade de reabilitação perante críticas quanto à dubiedade política, fruto de um comportamento ambíguo ao ter se filiado ao partido nazista, de modo que ele teria sido hesitante, porém, mesmo assim, capaz de lançar reflexões trans-humanistas ou pós-humanistas¹⁴².

Sloterdijk tece críticas a teria heideggeriana pela ânsia de preservar o ponto de partida ontologicamente puro do Estar-aí (Dasein) e no estar-no-mundo dos seres humanos, haja vista que não se pode ignorar a antropologia calcada na precocidade do nascimento, da neotenia e da imaturidade animalesca crônica do ser humano¹⁴³.

A fragilidade humana faz com que a ligação com os outros não esteja apenas nas “casas da linguagem”, mas também em casas construídas que servem de instrumento habitacional à domesticação do ser humano. Posteriormente, essa mesma casa é usada para a domesticação das demais coisas, inclusive de animais domésticos¹⁴⁴.

Por outro lado, enquanto a casa é inibidora, domesticadora, a história europeia trouxe à baila um humanismo fascista que possui desprezo por valores inibitórios e pacíficos, o que torna o fascismo “a síntese do humanismo e do bestialismo; isto é, a paradoxal confluência de inibição e desinibição”¹⁴⁵.

Diante de eventos históricos que enfraqueceram a retórica humanista até então alinhavada, tal como o fascismo, nazismo e a sangrenta segunda guerra mundial, Sloterdijk questiona se o humanismo naufragou como escola da domesticação humana e, se a resposta

¹⁴⁰ SLOTERDIJK, Peter. **Regras para o parque humano**: uma resposta à carta de Heidegger sobre o humanismo. Tradução de José Oscar de Almeida Marques. São Paulo: Estação Liberdade, 2000, p. 17.

¹⁴¹ Ibidem, p. 18-23.

¹⁴² Ibidem, p. 20-22.

¹⁴³ Ibidem, p. 33.

¹⁴⁴ Ibidem, p. 35-36.

¹⁴⁵ Ibidem, p. 31.

for positiva, qual seria a solução, ou seja, o que pode ser capaz de domesticar o homem¹⁴⁶.

Nessa digressão, Sloterdijk alerta que a via teórica para a domesticação do homem pode seguir o caminho da busca do homem simples, pequeno, delineado nas histórias de Zaratustra, bem como pode perseguir o “super-homem”, *Übermensch*, teorizado por Nietzsche, sendo que, na visão do autor, a história mostrou que a maioria preferiu seguir o caminho de Zaratustra, porém isso tende a mudar na era da antropológica, fazendo com que o ser humano se torne um sujeito ativo e interfira na seleção natural, especialmente em razão das possibilidades franqueadas atualmente pela engenharia genética capaz de promover uma “reforma genética das características da espécie”¹⁴⁷.

Sloterdijk debate sobre o pensamento daqueles que acreditam que a civilização foi gerida ao longo da história entre aqueles que assumem o poder, muitos dos quais revestem a si mesmos da roupagem de um *Übermensch*, e os homens pequenos e simples que voluntariamente delegam esse poder para a sua própria proteção, numa construção análoga a um parque, desenvolvendo-se então uma administração a base de zoopolítica.

Temos, então, *Übermensch* na administração de homens pequenos, estes últimos comparáveis a animais de um zoológico que simultaneamente são aprisionados e protegidos por alguém melhor do que eles.

As ilações sobre a biotecnologia, um ente super-humanista (*Uber-Humanisten*) e o estabelecimento de uma elite de governantes “especiais” que ocupam a administração para o bem comum tornou o texto polêmico e alvo de críticas por um pretendo alinhamento com ideais de raça superior do nazismo, fazendo com que Sloterdijk viesse a público, ao menos por duas vezes, e escrevesse um posfácio no próprio livro, esclarecendo, em linhas gerais, que a sua intenção foi debater a seleção pré-natal (biotécnica) como nova prática em assuntos de reprodução¹⁴⁸.

Seja como for, Sloterdijk introduz a técnica como mola motora para mudança da realidade social. Ora, a biotécnica e a seleção pré-natal demonstram uma inquietação do homem de Zaratustra que passa a considerar como legítimo avocar pra si a escolha de mudança para se aproximar de um ente super-humanista (*Uber-Humanisten*).

Se é através da técnica que o ser humano interage com tudo ao seu redor, modificando o meio em que vive e modificando a si mesmo, e considerando o metaverso da imaginação como tecnologia de hiper-realidade virtual e de inteligência artificial com o condão de

¹⁴⁶ Ibidem, p. 32.

¹⁴⁷ Ibidem, p. 40-47.

¹⁴⁸ Ibidem, p. 59-63.

transportar o ser, distanciando-o de um ente originalmente neotênico, frágil, podemos inferir que esse ambiente tecnocentrista pode se tornar uma fábrica de *Übermensch*.

Com efeito, considerando que a história do humanismo é uma história de domesticação, da criação dos saberes, sendo, por exemplo, a escrita uma forma de domesticação, o metaverso da imaginação precisa ser mais bem compreendido e questionado se é uma técnica inibitória ou desinibitória do ser, ou seja, se o fenômeno da interação homem e imaginação com níveis até então impensáveis de realidade despertam tendências bestializadoras ou domesticadoras.

Sloterdijk exagerou ao comparar pessoas simples a animais que vivem num parque cuja administração é delegada em favor de pessoas superiores, mas a comunidade acadêmica reconhece que ele foi assertivo ao não ignorar um possível movimento de seleção pré-natal e a importância da técnica no desenvolvimento do ser.

Utilizando a abstração da casa como uma forma de domesticação em que o ser humano restringe a si mesmo de instintos naturais primitivos ao criar uma bolha de domesticação do mundo ao seu redor, trazendo para dentro as coisas do mundo e restringindo extintos primitivos, inclusive de animais domesticáveis, parece que a casa virtual criada pelo indivíduo que a imagina também buscará a domesticação das coisas que vierem a adentrar em seu mundo imaginário.

Não faz muito sentido domesticar coisas inanimadas nessa casa virtual. Qual a satisfação em domesticar um copo vazio? A verdadeira domesticação está em ser, ou parecer ser, um *Übermensch* e criar uma nova realidade em que a seleção natural pareça ser mais favorável aos anseios de um oprimido “ser-aí” (*Dasein*) do mundo natural, criando-se uma nova relação de “ser-com” entre o *Übermensch* e “pessoas” com inteligência artificial.

A relação com um ser artificial que se parece com pessoas, tanto no aspecto físico, quanto emocional, apresenta traços de similitude entre a relação de domesticação de seres humanos e animais, em pese estes últimos terem vida orgânica e aqueles não.

Justamente por essa estreita relação que nos permite comparar a relação de animais com o indivíduo e deste com a inteligência artificial que filmes de ficção científica nos levam a pensar sobre a desumanidade de vilipendiar avatares ou humanoides animados com inteligência artificial, levando-nos a um sentimento de humanização de seres artificiais, algo já mencionado alhures quanto à série de ficção científica *Black Mirror*.

Esse debate sobre eventual autoconsciência da inteligência artificial ou sobre a capacidade de desenvolver sentimentos são temas relevantes, mas aqui, no âmbito do metaverso da imaginação, mais importe é observar o fenômeno do *Übermensch* que se eleva à

posição de administrador de seu parque imaginário, ditando as regras de domesticação dos seres que lá habitam.

Se o indivíduo comum se eleva à posição de administrador de um parque virtual criado por sua própria imaginação e se os homens de Zaratustra são representados por uma inteligência quase humana, a relação “ser-com” desse administrador com os seus administrados não seria equiparável a de um déspota soberano com seus súditos?

O *Übermensch* do metaverso da imaginação cria o mundo, cria o seu próprio ente de representação do “ser-no-mundo” e cria as “pessoas” com as quais vai interagir no seu parque imaginário, inexistindo nesse contexto qualquer traço republicano democrático, visto que o administrador está no patamar de Deus de criaturas sem livre arbítrio, as quais existem enquanto o administrador quiser e serão dotadas de uma verdade imposta pelo soberano.

Sloterdijk acredita que o fascismo é um estímulo simultaneamente inibidor e desinibidor do ser. Se o *Übermensch* do metaverso da imaginação cria uma forma que tolhe os demais espectros de pensamento no seu parque imaginário, essa seria então uma manifestação fenomenológica similar ao fascismo? O metaverso da imaginação é, então, simultaneamente inibidor e desinibidor do ser?

Anos após escrever sobre as regras do parque humano, Sloterdijk avança ao estruturar a relação “ser-com” com base numa morfologia de esferas, separando-as em bolhas, globos e espumas. De acordo com o professor Petrônio, as bolhas de Sloterdijk são as relações de intimização forte entre os seres, num tipo de ontologia relacional em que os fenômenos não podem ser separados ou descompostos de uma relação de coexistência, de tal modo que não existe o prévio, o antes, mas, na verdade, ao contrário do que Sartre propôs, a coexistência precede a existência¹⁴⁹.

Ainda na esteira de Petrônio, Sloterdijk exemplifica a revolução dos meios tecnológicos com uma peculiaridade apresentada pelos padres anacoretas, pois, ao se isolarem, projetam o imaginário e o isolamento gera a domesticação de mundos imaginários, de modo que a morfologia dos globos permite o isolamento de indivíduos ou de bolhas¹⁵⁰.

Com efeito, como já bem observado por Petrônio, o filósofo Deleuze aborda a ideia de que uma ilha não é o fim, um isolamento, mas pode significar justamente o contrário, qual

¹⁴⁹ PETRÔNIO, Rodrigo. Introdução ao pensamento de Sloterdijk: estratégias para compreender a contemporaneidade – aula 1, parte 1. **TransObjeto Realismo Especulativo**, [S.l.], 27 mar. 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8dhJhwxU8V8&list=PLffU1Aa7KHe0jwsmGNoTZhDf-U0n_IL6X. Acesso em: 17 maio 2024.

¹⁵⁰ Ibidem.

seja, o início de uma nova singularidade, uma nova humanidade, senão vejamos¹⁵¹:

Então, a geografia se coligaria com o imaginário. Desse modo, a única resposta à questão cara aos antigos exploradores (“que seres existem na ilha deserta?”) é que o homem já existe aí, mas um homem pouco comum, um homem absolutamente separado, absolutamente criador, uma Idéia de homem, em suma, um protótipo, um homem que seria quase um deus, uma mulher que seria uma deusa, um grande Amnésico, um puro Artista, consciência da Terra e do Oceano, um enorme ciclone, uma bela bruxa, uma estátua da Ilha de Páscoa. Eis o homem que precede a si mesmo. Na ilha deserta, uma tal criatura seria a própria ilha deserta na medida em que ela se imagina e se reflete em seu movimento primeiro. Consciência da terra e do oceano, tal é a ilha deserta, pronta para recomeçar o mundo.

Sloterdijk lança a noção de microesferologia do íntimo que consiste exclusivamente em espaços interiores partilhados, cossubjetivos e interinteligentes, dos quais só fazem parte grupos diádicos ou multipolares na medida em que os indivíduos humanos possuem estreita proximidade uns com os outros, o qual possui como base¹⁵².

A partilha de espaços interiores não desconsidera o ato de olhar para dentro de si mesmo, numa relação de ser consigo mesmo, sendo adotado como exemplo a relação apresentada por Bachelard em que a baleia e o profeta bíblico Jonas são reunidos em uma só pessoa, desenvolvendo para si uma esfera de proteção de preservação do ser, na linha da esfera de Parmênides (ser único, indivisível e imutável)¹⁵³.

Ocorre que Sloterdijk acredita que essa microesfera da intimidade não consegue se manter incólume em relação com outras microesferas, inexistindo a perpetuação de uma estrutura eucíclica ou parmenídica, ou seja, “o interior das grutas psíquicas não permanecerá para sempre um lugar de tranquila felicidade”¹⁵⁴.

Isso porque a relação “ser-com”, ainda que íntima como foi a de Jonas e a baleia, em determinado momento influencia microbolhas de outras pessoas em virtude de o ser humano ter a necessidade de socialização.

Assim, o *Dasein* escolhe qual ente lhe representará na subjetividade do metaverso da imaginação e como se fará presente como *Übermensch* do ser-do-mundo virtual. A partir de então, exercita e descobre a própria subjetividade e depois, em algum momento, a sua microesfera desenvolverá uma relação de cosubjetividade com outras pessoas, formando bolhas.

¹⁵¹ DELEUZE, Gilles. **A ilha deserta e outros textos**. Tradução Luiz B. L. Orland. São Paulo: Editora Iluminuras, 2004, p. 8.

¹⁵² SLOTERDIJK, Peter. **Esferas I: bolhas**. Tradução de José Oscar de Almeida Marques. São Paulo: Espaço Liberdade, 2016, p. 90.

¹⁵³ Ibidem, p. 90-91.

¹⁵⁴ Ibidem, p. 91-92.

Não se compartilha aqui o conteúdo das experiências vivenciadas no metaverso da imaginação, pois, pela sua natureza, trata-se de intimidade em que o indivíduo normalmente não pretende compartilhar, mas a transformação do ser, manifesta em seu pensamento e comportamento, não passa incólume no seu retorno à vida em sociedade.

A seguir, trabalha-se como as microesferas da intimidade influenciam umas as outras pelo inevitável compartilhamento da cosubjetividade na vida em sociedade e como são capazes de representar riscos pela banalização de cenários de expressa e inequívoca violação de direitos humanos no âmbito do metaverso da imaginação.

4 METAVERSO DA IMAGINAÇÃO

Ao longo dos capítulos anteriores foram construídas as bases para se chegar até o conceito daquilo que vem sendo chamado, ao longo deste trabalho, de metaverso da imaginação.

A primeira base não poderia ser outra senão a tecnológica, visto que foi necessário entender, debater e conceituar terminologias como entretenimento digital, metaverso e inteligência artificial.

Metaverso da imaginação reside no campo do entretenimento digital, haja vista que, como será visto a seguir, serve aos momentos de lazer do indivíduo, aproximando a realidade da vida cotidiana de sonhos, aspirações e desejos, sem o temor de julgamentos que outras pessoas possam fazer, eis que tudo se passa em âmbito privado, salvaguardado pelo direito à intimidade, inexistindo a intenção de divulgação ou compartilhamento com terceiros.

Trata-se, pois, de uma forma de tornar prover níveis de hiper-realidade, empiricamente sensível, a partir dos avanços da tecnologia de hardware, linguagem de programação e inteligência artificial, ao que antes somente poderia ser feito em sua própria imaginação.

Machado de Assis, no livro *Memórias Póstumas de Brás Cuba*, relata muito bem o quanto a realidade social cerceia o comportamento humano, a ponto de ser difícil alguém ser totalmente verdadeiro consigo mesmo e com os outros. Foi necessário, para Brás Cuba dizer exatamente o que pensa, desvencilhar-se das amarras sociais pela morte, tornando-se um defunto autor, pois assim poderia dizer aquilo que realmente pensa sem o temor de represálias da sociedade¹⁵⁵.

Um diário funciona de maneira parecida com o metaverso da imaginação na medida em que uma pessoa escreve momentos de sua vida, bem como pensamentos, sentimentos, opiniões e crenças, tudo sem nenhuma pretensão de compartilhá-los com mais ninguém e por isso busca ser verdadeira consigo mesma, sem o temor de represálias.

O metaverso da imaginação é um metaverso, porquanto vale-se de toda a sua construção tecnológica para criação de cenários de hiper-realidade virtual, assim como reside no campo de entretenimento digital, haja vista que o indivíduo o utilizará nos momentos de lazer, numa manifestação de um direito fundamental que Gasset intitulou de “direito ao ensimesmamento humano”¹⁵⁶.

Metaverso da imaginação também é inteligência artificial, pois sem inteligência

¹⁵⁵ ASSIS, Machado. **Memórias póstumas de Brás Cubas**. Rio de Janeiro: Editora Nova Aguilar, 1994.

¹⁵⁶ ORTEGA Y GASSET, José. **Obras completas**. 5 vol. Madrid: Alianza Editorial, 1994, p. 301-302.

artificial haveria naquele ambiente unicamente solidão. Afinal, qual entretenimento há, para a maioria das pessoas, manter-se reclusa e sozinha em um cenário de hiper-realidade virtual, ainda que nesse cenário estivesse em uma belíssima paisagem da natureza?

Certamente um metaverso da imaginação sem inteligência artificial poderia despertar a curiosidade ou interesse para esse ou aquele momento de lazer individual, como, quem sabe, provocar impressões vívidas na memória de uma viagem ao espaço, uma escalada ao Monte Everest, uma excursão ao Pantanal, conhecer um museu, uma cidade ou as belezas naturais de locais como Fernando de Noronha.

Todavia, o que realmente é capaz de ensejar a vontade de se substituir a realidade da vida pela realidade virtual requererá, imprescindivelmente, um aprofundamento ao campo das emoções, as quais são estabelecidas por estímulos externos, sendo mais poderosos aqueles provenientes das relações humanas.

Assim, ao menos no recorte metodológico proposto a este trabalho, metaverso da imaginação só faz sentido se a inteligência artificial for capaz de aparentar que relações únicas estão sendo construídas, a ponto de tornar um personagem da imaginação insubstituível, visto que, assim como ocorre nas relações entre pessoas, ou até mesmo entre pessoas e animais, as histórias construídas entre eles são únicas e são essas histórias que tornam o metaverso da imaginação tão especial a ponto de tornar a imaginação tão vívida quanto uma lembrança da memória, tal qual David Hume já dizia ser possível.

Em seguida, o segundo pilar para chegarmos até aqui foi alicerçado no segundo capítulo deste trabalho, pois metaverso e, principalmente, metaverso da imaginação é um puro ato humanista, de uma tecnologia que constrói realidade, feita pelo homem, para o homem, segundo os seus desideratos.

E esse ato humanista, antropocêntrico, é calcado naquilo que poderíamos chamar, por analogia, ao core (núcleo) do sistema operacional humano, qual seja, o imaginário, pois o imaginário, conforme visto, possui como elementos o scheme, o arquétipo, o símbolo, e o mito, e tudo isso será tratado nas seções a seguir, numa relação de simbiose, bilateral, na medida que o imaginário influencia o metaverso da imaginação e este devolve ao imaginário novos schemes, arquétipos, símbolos e mitos.

Nesse trilhar, será iniciado um aprofundamento do que seja metaverso da imaginação, adentrando em detalhes práticos a exemplo de como é construído, adquirido, armazenado e como uma pessoa comum poderá criar os seus cenários, além de melhor delineamento sobre o estado da arte e potencialidades futuras.

Em seguida, o último recorte metodológico, que dá guarida aos resultados colhidos do

problema de pesquisa, dá luz ao que passa a ser objeto de debate nos dois últimos capítulos desse trabalho, sendo um destinado a colisão de direitos, estando de um lado a privacidade e de outro uma tutela coletiva que protege a ordem social e o estado democrático de direito, e o último capítulo inaugura o debate sobre os riscos de colonização do pensamento pela banalização de cenários de violação de direitos humanos, tendo Hannah Arendt como referencial teórico.

Com efeito, como será detalhado a seguir, o último recorte metodológico restringe o uso do metaverso da imaginação à construção de cenários de violação aos direitos humanos, o que afasta outros debates adstritos unicamente ao campo deontológico, como, por exemplo, alguém criar um personagem com inteligência artificial para se passar por um ente querido falecido ou se relacionar amorosamente com outra pessoa.

Certamente que tais cenários são interessantes para um estudo científico, assim como inúmeros outros, pois, afinal, o metaverso da imaginação não encontra limites senão na linguagem, na tecnologia e na imaginação.

No entanto, por não serem uma manifesta violação aos direitos humanos, foram excluídos do último recorte metodológico, pois o presente trabalho se propôs, com esboço no problema de pesquisa, a analisar eventual risco de enfraquecimento da proteção aos direitos humanos pela banalização de cenários de guerra, terrorismo, tortura, crimes contra a dignidade sexual, escravidão ou holocausto, utilizados para entretenimento, curiosidade ou ensimesmamento humano, no âmbito do metaverso da imaginação, mesmo quando adstrito a ambiente privativo e sem intenção de divulgação ou compartilhamento.

Desse modo, vamos adentrar aos pontos nevrálgicos deste trabalho relevando a natureza do metaverso da imaginação, como tem se revelado na ficção científica e o estado da arte, trazendo para este último alguns exemplos práticos de jogos de videogame que se prestam justamente a proporcionar uma vida imaginária em substituição da vida real.

4.1 AMBIENTES UNIPESSOAIS DE HIPER-REALIDADE VIRTUAL E OS ALGORITMOS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: Sensibilidade, Criatividade e Empatia

Como já debatido anteriormente, a realidade virtual vem ganhando consideráveis avanços tecnológicos e se aproxima, cada vez mais, de atingir patamar conhecido como hiper-realidade, tornando-se um estado no qual a realidade e as simulações estão perfeitamente

integradas, até se tornarem indistinguíveis¹⁵⁷.

Os metaversos nada mais são do que ambientes de hiper-realidade, seja virtual ou aumentada, valendo-se de dispositivos que buscam promover avanços de interoperabilidade e interfaceamento com os sentidos da visão, audição e tato, a fim de tornar as interações em seu ambiente próximas daquelas vivenciadas no mundo natural.

De fato, cada metaverso é um universo novo, fruto da criatividade humana, em claro movimento antropocêntrico, cujo ambiente é criado pelo ser humano, para o ser humano, sem precisar se ater aos princípios básicos do mundo natural, tal como a lei da gravidade, a percepção do tempo, o gênero ou aparência fenotípica. No metaverso o universo é redesenhado tantas vezes for necessário para ser agradável ao ser humano.

Essa poderosa construção humanista inaugurada pelo metaverso, fundada em novos níveis de liberdade, não será plena, haja vista que um indivíduo não poderá ser médico, enfermeiro, engenheiro, advogado ou contador no metaverso sem que possua a devida habilitação no mundo natural, assim como o metaverso, *de per si*, não suprirá as necessidades orgânicas e biológicas que o corpo humano necessita, o que impede um indivíduo de migrar, totalmente, para esse novo universo.

Ademais, abalos no mundo natural provocados por eventos naturais catastróficos também atingiriam o metaverso. Caso se desenhe o universo e o metaverso no Diagrama de Venn, será possível perceber com facilidade que o metaverso está contido no universo e aquele não subsiste sem este.

Sobre a relação de dependência de o ser humano possuir um corpo físico, merece-se salientar que a ficção científica já vislumbra a possibilidade da ciência, no futuro, ser capaz de migrar todas as informações armazenadas no cérebro humano para um sistema computacional, de modo que a consciência de um determinado indivíduo seria transportada para um software e esse indivíduo passaria a “viver” no metaverso sem um corpo, numa clara alusão antropocêntrica de o ser humano vencer a morte e construir o seu próprio paraíso.

Esse cenário humanista e antropocêntrico vem sendo apresentado ao grande público em filmes e séries como um metaverso futurista, capaz de vencer a morte e fazer com o ser humano construa o seu próprio paraíso.

Com efeito, essa possibilidade foi retratada no filme *Transcendence*, em que um cientista testa em si mesmo a migração de dados do cérebro humano para o sistema computacional, tornando-se, posteriormente, um misto de inteligência natural e artificial tão

¹⁵⁷ BALL, op. cit.

poderosa que se afasta da própria natureza humana, tornando-se uma espécie de ser divino, e passa a colocar em risco a existência da humanidade da forma que conhecemos¹⁵⁸.

A série *Upload*, da Amazon Prime, é outra ficção científica que trata de um metaverso futurista, *pós-morte*, em que também é realizada a migração de dados do cérebro humano para um sistema computacional, porém esse serviço não foi realizado às pressas, em um laboratório, por um cientista sem controle, mas tais serviços são prestados por empresas especializadas que vendem paraísos.

Nota-se, em *Upload*, que o software é desenvolvido para que a consciência migrada mantenha uma capacidade de processamento e armazenamento similar a que tinha no corpo humano, ou seja, a ideia é migrar a consciência humana e emular o mundo natural da maneira mais fidedigna possível, inclusive com o cuidado de que o ser humano continue a ter natureza humana, tanto na capacidade de processamento, quanto no aspecto social e emocional¹⁵⁹.

Assim, na sociedade de *Upload*, quanto mais rico for o indivíduo, mais terá capacidade financeira de “ir morar” num metaverso mais completo, com mais recursos tecnológicos, com menos bugs, onde vivenciará experiências mais próximas do mundo natural, sentido cheiros, sabores, toques e preservando de maneira mais íntegra as memórias, emoções, experiências e a própria consciência.

Interessante que os “mortos” que tiveram a consciência migrada podem perfeitamente continuar a manter contato com os vivos, por videochamadas, e até mesmo podem simular contato físico entre os vivos e mortos, eis que essas empresas desenvolveram roupas que cobrem o corpo humano e permitem simular o toque.

A estrutura legal criada em *Upload* também merece destaque, eis que os mortos podem trabalhar no metaverso e assim retirar empregos dos vivos, desempenhando quaisquer funções que atualmente podemos realizar em *homeoffice*, a exemplo de desenvolver sistemas, atuar no mercado financeiro, prestar serviços e consultorias de natureza técnico-científica, dentre tantas outras possibilidades de trabalho remoto.

Essa sociedade moderna precisou elaborar leis a fim de regular o direito de sucessão, eis que a pessoa não morre por completo, e políticas de proteção aos empregos dos vivos, na medida em que a necessidade orgânica dos mortos inexiste e assim a sua mão de obra seria mais barata, nada obstante que os mortos possuem interesse em trabalhar não apenas pelo aspecto de ocupação ou autorrealização, mas também pelo aspecto financeiro, pois sonham

¹⁵⁸ TRANSCENDENCE. Direção: Wally Pfister. Produção: Christopher Nolan; Emma Thomas. Estados Unidos: Warner Bros, 2019.

¹⁵⁹ UPLOAD. Direção: Greg Daniels et al. Produção: Greg Daniels et al. Estados Unidos: Amazon Studios, 2020.

em ter mais recursos para adquirir experiências mais modernas e também para pagar o preço de migração para um paraíso melhor.

A questão financeira para quem foi transportado para esse metaverso *pós-morte* de *Upload* se releva tão preocupante a ponto do protagonista da história, após uma série de acontecimentos, não ter como pagar pelo processamento e tráfego de dados exigidos para continuar a existir, sendo algo parecido como não ter dinheiro para comer ou beber água, razão pela qual sua existência é pausada, somente regressando dessa hibernação no mês seguinte, quando o pagamento pré-pago é efetivado.

Com efeito, quanto mais sofisticados forem os recursos tecnológicos e melhor for a capacidade de reprodução fidedigna dos sentidos humanos no mundo natural, em todos os seus meandros, maior é o investimento que o indivíduo ou sua família devem fazer para custear os recursos gastos para existir, os quais são contínuos, somente havendo termo final, ou seja, a morte no metaverso, quando os custos deixarem de ser pagos.

Esse metaverso futurista não está próximo de existir, mas percebe-se que inspirou o imaginário e trouxe luz à ficção científica, revestindo-se de uma forma de dar sentido para a existência a partir de escolhas feitas pelo homem, para o homem, por meio de tecnologia e linguagem de programação, com a intenção da humanidade criar o seu próprio destino, a fim de derrotar angustias existenciais e escrever uma história desgarrada de amálgamas evidenciados pelo existencialismo, tais como estados de ânimo que revelam dimensões da existência, a exemplo da finitude, contingência e inevitabilidade da morte, que ainda hoje são constitutivas da existência humana¹⁶⁰.

A hiper-realidade dos metaversos que possibilitam maior integração entre pessoas e que remodelam modelos de negócios baseados em *peer-to-peer* e *blockchain*, cujos conceitos foram abordados nos primeiros capítulos deste trabalho, possuem o condão de criar contextos sociais disruptivos, mas não afastam a problemática prática apontada pelo marxismo, também abordada no segundo capítulo deste trabalho, pois onde houver sociedade, aí haverá o direito e onde houver a interação entre pessoas no ambiente econômico e nas relações de consumo será utópica uma filosofia da liberdade plena, algo muito bem ilustrado na série *Upload*.

Essa utópica filosofia da liberdade, desgarrada da problemática prática apontada pelo marxismo, que limita o livre arbítrio do indivíduo em face de uma construção social, coletiva, somente poderia florescer no campo imaginativo e aí está a grande beleza do metaverso da imaginação, pois esse é o universo utópico (ou distópico), materializado no mundo virtual,

¹⁶⁰ WOODWARD, Ashley. *Nietzscheanismo*. Tradução de Diego Kosbiau Trevisan. Petrópolis: Vozes, 2016, p. 58.

permitindo que alguns sonhos individuais se realizem e outros tantos aparentem que verdadeiramente foram realizados.

Os metaversos possuem variados propósitos e, de um modo geral, a regra é possibilitar interconectividade entre indivíduos, empresas e serviços, porém, dentre essas muitas facetas, há uma em especial, que diz respeito a um ambiente unipessoal, construído de maneira *stand alone*, havendo única e restritamente a interação entre o indivíduo, o cenário e personagens movidos por inteligência artificial, inexistindo nesse ambiente unipessoal a interação ou compartilhamento com qualquer outro ser humano, cujo ambiente tem sido chamado, ao longo do presente trabalho, de metaverso da imaginação.

Metaverso da imaginação é um ambiente que deve ser salvaguardado pelo direito à intimidade, pois é feito pelo indivíduo para si mesmo, tendo como finalidade tornar mais vívido aquilo que poderia idealizar unicamente na própria imaginação, concretizando nesse cenário os sonhos e desejos mais íntimos, justamente aqueles que jamais submeteria ao crivo da moralidade, legalidade, opinião de terceiros e em que, muitas vezes, sequer confessaria para familiares ou amigos.

O cenário franqueado pelo metaverso da imaginação detém singular aptidão de potencializar o ensimesmamento humano e servir de alegoria a uma estrutura societária com ideais aparentemente humanistas, tornando-o vetor do protagonismo antropocêntrico, numa perspectiva daquilo que é, ou ao menos parece ser, bom ao ser humano, enquanto indivíduo e sociedade, de modo que, segundo essa perspectiva, não cabem óbices a esse íntimo artefato tecnológico com base em argumentos meramente conservadores ou dogmáticos.

De um modo geral, prevalece no metaverso da imaginação o direito fundamental à privacidade e por isso, em regra, não compete ao poder estatal adentrar em tão privativo cenário, sob pena de transgredir garantias fundamentais à intimidade do indivíduo.

Metaverso da imaginação seria, pois, um ícone aos novos contornos de ideais iluministas a fim de priorizar e evidenciar objetivos de felicidade, liberdade, apreço pela própria vida e existência, satisfação pessoal e ruptura de paradigmas, sobrelevando discussões sobre o alcance dos direitos humanos face aos direitos de intimidade e da vida privada em cenários futuristas de hiper-realidade virtual.

Com efeito, o direito de o indivíduo imaginar o que bem entender jamais foi palco de grandes discussões, porquanto a mera imaginação e o mero desejo oculto, enquanto reclusos ao pensamento do indivíduo, não possuíam o condão de configurar um fato juridicamente relevante e seriam de difícil aferição e comprovação, de modo que o pensamento somente adentrava na esfera do direito quando se manifestava de algum modo no mundo natural, por

meio de ações e omissões, dolosas ou culposas.

Nesse momento é oportuno abrir parênteses para se distinguir a imaginação descrita no parágrafo anterior de atos preparatórios, sob pena de se adentrar em situações que tais fatos se tornam relevantes ao mundo jurídico, pois existem tipos penais que criminalizam condutas mesmo antes de se iniciar a execução, a exemplo do crime de terrorismo, previsto na Lei nº 13.260/2016, bem como o crime de associação criminosa e de petrechos para falsificação de moeda, previstos nos arts. 288 e 291 do Código Penal.

Parece ser importante salientar que um metaverso pode perfeitamente ser usado para cogitar um crime ou mesmo preencher os requisitos de um ato preparatório, porém, em virtude do recorte metodológico proposto ao metaverso da imaginação, esse ambiente deixaria de ser mera imaginação e se assemelharia mais a um protótipo, cujo propósito é bem distinto da intenção de se viver um cenário imaginário, mesmo que esse cenário seja consubstanciado por poderosos níveis de hiper-realidade virtual.

Aqui, o metaverso da imaginação, nessa concepção, teria uma função dúplice. A primeira, mais inocente, é de servir tão somente de válvula de escape da realidade, servindo de subterfúgio dos problemas e frustrações da vida. A segunda função é a de produzir experiências com a vividez de realidade, as quais, diuturnamente retroalimentadas pelo indivíduo, provocam a sensação de que aquilo não é mais apenas imaginação, mas parte da memória de histórias reais que foram criadas e vividas pelo próprio indivíduo.

Tal cenário distingue-se nitidamente do ambiente genérico e popularmente conhecido como metaversos, utilizado para definir um ambiente virtual que permite relações sociais e comerciais com interação, direta ou indireta, entre pessoas, empresas, produtos e serviços, porquanto o metaverso da imaginação se define por se tratar de um ambiente de foro íntimo, sendo a concretização daquilo que antes apenas poderia ser vislumbrado, pela grande maioria das pessoas, unicamente na sua própria imaginação.

Passa então o ser humano, sem qualquer constrangimento, a fazer o papel de criador divino, inclusive no tocante à criação de novos seres, desenhando-os sem outros limites senão a linguagem, a tecnologia e a imaginação.

Os personagens criados pelo usuário terão o grau de inteligência que desejarmos, inclusive limitando a inteligência desses seres para que não saibam que nós os criamos ou para que não possam, de algum modo, desenvolverem um grau de cognição igual ou superior ao nosso, evitando a revolucionária balburdia da série *Westworld* e dos episódios de *Black Mirror* como *USS Callister* e *Black Museum*.

Na perspectiva das criaturas com inteligência artificial, que farão parte dos cenários do

metaverso da imaginação, notamos que os mesmos questionamentos que intrigam a humanidade podem surgir, como perguntar de onde vieram, por que existem, como, por quem e para que esse ambiente foi criado, além de questionar se tudo aquilo que ocorre tem algum propósito maior, que transcenda a sua própria existência.

Ao mesmo tempo, os seres humanos que controlam o ambiente seriam praticamente deuses, quase oniscientes e onipresentes, com poder de limitar o conhecimento, a consciência de suas criaturas e de reprogramar a inteligência artificial sem que esta se dê conta de que foi reprogramada e que a realidade daquele contexto foi concebida por um ser criador a fim de satisfazer seus próprios desideratos.

De fato, o metaverso e suas criações posicionam o ser humano em papel bem análogo a um ser divino, um ser idealizador do metaverso, o qual detém o poder de construir a realidade a partir de uma linguagem capaz de transformar a ideia em matéria ou, no âmbito do metaverso, transformar a ideia em representações simbólicas do mundo virtual.

A imaginação humana, albergada nos pensamentos, desejos, ambições, ideais e sonhos, quando até então esteve limitada à abstração mental, de foro íntimo, ou a artefatos aparentemente inofensivos, quando muito materializados em desenhos, pinturas, composições, melodias, esculturas, artesanato, objetos ou textos, enclausurados aos ambientes da vida privada do indivíduo, sem a pretensão de exposição, divulgação, preparação ou apologia do cenário idealizado, figurou, até a existência do metaverso da imaginação, como um mero fato, sem o condão de adentrar à órbita do Direito, por estar circunscrito à intimidade do indivíduo e por não ensejar evento que crie, transfira, conserve, modifique ou extinga relações jurídicas, sejam lícitas ou ilícitas.

Ocorre que, com o advento do metaverso da imaginação, o indivíduo terá os meios necessários para criar níveis de realidade que em muito superam um desenho, pintura ou texto, podendo vivenciar experiências que podem potencializar a promoção dos direitos humanos, a exemplo de situações que conscientizem pessoas sobre discriminação racial, como no caso de uma pessoa branca simular a sensação sofrida por um negro ao ser demasiadamente vigiado ao entrar numa loja, assim como pode servir para que indivíduos vivenciem experiências que são amplamente consideradas abomináveis na sociedade contemporânea, a exemplo de ter escravos, praticar tortura ou terrorismo, assim como pode customizar cenários para retroalimentar em si mesmo manifestações de ódio contra os mais variados grupos étnicos, a exemplo de índios, judeus e muçulmanos.

Conquanto a série *Westworld*, debatida na seção anterior, guarde semelhanças com realidades passíveis de criação no metaverso da imaginação, parece que ambos diferenciam-se

juridicamente, na medida em que um é vivenciado no mundo real e outro no mundo virtual, bem como o parque temático estimula a interação entre humanos, o que permite dois homens, em união de desígnios, perpetrarem atos violentos em face de um androide humanoide, enquanto o metaverso da imaginação passa-se na esfera privada e íntima do indivíduo.

Nesse trilhar, a participação de outra inteligência humana que compartilhe a experiência afasta a caracterização de imaginação, visto que a mera imaginação é individual, não passível de compartilhamento enquanto mera imaginação, razão pela qual *Westworld* não se assemelha a desenhos, pinturas, composições, melodias, esculturas, artesanato, objetos ou textos, produzidos pelo próprio indivíduo e enclausurados aos ambientes de sua vida privada, sem a pretensão de exposição, divulgação, preparação ou apologia do cenário idealizado.

É bem verdade que o metaverso da imaginação pode ser criado pelo menos de três formas distintas, sendo uma através da comercialização de softwares de prateleira, ocasião em que as empresas disponibilizariam cenários populares, caso esse em que o direito consumerista certamente o alcançará, bem como pode ser encomendado a um profissional ou empresa especializada, ocasião em que teríamos o direito civil tutelando essa relação, de modo que, nessas duas concepções de criação do metaverso da imaginação, todo o ordenamento jurídico encontra mais facilidades de adstrição.

Com efeito, a comercialização de cenários de violação a direitos humanos que provoquem ampla repercussão negativa, tal como um ambiente de estupro de vulneráveis, certamente encontrará forte repreensão estatal no sentido de impedir a comercialização.

Contudo, a mesma censura não será facilmente implementada quando o metaverso da imaginação não é comercializado ou contratado pronto, mas é customizado pelo próprio indivíduo sem necessitar de grandes conhecimentos técnicos, bastando adquirir, isoladamente, os cenários, os personagens e configurar a inteligência artificial para se comportar da forma que melhor lhe aprouver.

Atualmente, alguns jogos de videogame se propõem a criar uma realidade alternativa e disponibilizam ao usuário uma ampla gama de opções para construção de cenários e personagens. É o caso de *Second Life*, *Habbo*, *Avakin Life*, *Stardew Valley*, *The Sims*, *Paralives*, *Animal Crossing: New Horizons*, *GTA, Episode*, *Life Sim*, dentre muitos outros, os quais movimentam uma indústria de bilhões de dólares ao ano¹⁶¹.

Alguns jogos já tentaram, de maneira expressa, criar ambientes com expressa violação

¹⁶¹ GOLDENBOY, Felipe. Os 8 melhores jogos de simulação de vida. Editado por Bruna Penilhas. **Canaltech**, [S.l.], 13 mar. 2022. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/os-melhores-jogos-de-simulacao-de-vida>. Acesso em: 30 out. 2023.

aos direitos humanos. Os jogos *Rapeley*, criado em 2009, e *Rape Day*, criado dez anos depois, em 2019, são exemplos de jogos que visam simular estupro de mulheres. O jogo *Rape Day* foi disponibilizado por certo tempo na plataforma Steam, uma das mais importantes do setor de games, porém, devido a repercussão negativa, foi removido¹⁶².

De acordo com Eva Cid, especialista em jogos de videogame, diversos jogos possuem violência como forma de superar um obstáculo. Entretanto, isso se diferencia de *Rape Day*, haja vista que "a grande maioria dos jogos violentos não procura reproduzir a sensação de ferir, torturar e assassinar alguém, mas *Rape Day* busca, sim, reproduzir a sensação de estuprar uma mulher"¹⁶³.

Não é difícil encontrar sites especializados que possuem em seus catálogos jogos que possuem como objetivo principal a execução de atos de expressa violação aos direitos humanos. É o caso, por exemplo, do site Gamaverse, em que podemos encontrar jogos gratuitos de tortura¹⁶⁴¹⁶⁵ ou de homicídios em massa¹⁶⁶, não havendo a necessidade de se instalar nenhum programa no navegador web, cujas sinopses, pela relevância, merecem ser transcritas, conforme segue:

O Jogo de Tortura 2X · Jogar Online Grátis

Classificação: 4.3 · Sua classificação: n/a · Total de votos: 962

O Jogo de Tortura 2X é um jogo de tortura extremamente violento e cheio de desmembramentos. Aperte de 1-5 no teclado para trocar de um meio de tortura para o outro.

Detone o Assassino Serial · Jogar Online Grátis

Classificação: 4.3 · Sua classificação: n/a · Total de votos: 310

Ser um assassino em série nem sempre significa que é você quem faz a matança. Neste jogo, tudo é invertido! Jogue como a vítima de assassino serial que conseguiu se libertar e encontre 20 formas de se vingar do miserável.

Todo Mundo Precisa Morrer · Jogar Online Grátis

Classificação: 4.6 · Sua classificação: n/a · Total de votos: 98

Todo Mundo Precisa Morrer é um jogo de furtividade e ação que segue a história de um velho saindo matando um monte de gente em uma clínica de saúde mental. Explore as alas, lute contra funcionários, colete itens para aprender mais sobre o lugar e resolva enigmas para progredir no jogo.

¹⁶² TRIVI, Marta. Como a violência aparece em *Rape Day*, o videogame sobre estupro de mulheres: a maior plataforma de venda de jogos do mundo eliminou o controverso produto de seu catálogo. *El País*, [S.l.], 11 mar. 2019. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/08/tecnologia/1552040360_194382.html. Acesso em: 30 out. 2023.

¹⁶³ Ibidem.

¹⁶⁴ GAMAVERSE. O Jogo de Tortura 2X: jogar online grátis. *Gamaverse*, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://gamaverse.com.br/jogo-o-jogo-de-tortura-2x/>. Acesso em: 30 out. 2023.

¹⁶⁵ GAMAVERSE. Detone o Assassino Serial: jogar online grátis. *Gamaverse*, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://gamaverse.com.br/jogo-detone-o-assassino-serial/>. Acesso em: 30 out. 2023.

¹⁶⁶ GAMAVERSE. Todo Mundo Precisa Morrer: jogar online grátis. *Gamaverse*, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://gamaverse.com.br/jogo-todo-mundo-precisa-morrer/>. Acesso em: 30 out. 2023.

Embora esses jogos tragam enredos de expressa violação aos direitos humanos e já consigam provocar preocupação e repulsa, até porque são acessados preponderantemente por crianças, adolescentes e jovens, nota-se que muitos desses jogos ainda não possuem níveis de hiper-realidade para provocar impressões vívidas suficientemente capazes de confundir imaginação e memória, ou seja, ainda que possam influenciar no comportamento de seus usuários, ainda é plenamente possível se distinguir entre vida real e ficção.

Além disso, assim como ocorreu com *Rapeley* e *Rape Day*, jogos com a finalidade de violação expressa de direitos humanos, quando conseguem alcançar um grande número de jogadores, geram repercussões negativas e tendem a ser banidos das principais plataformas.

Todavia, no tocante ao metaverso da imaginação, não há um propósito expresso de uso para violação de direitos humanos. Essa é apenas uma das muitas possibilidades franqueadas ao usuário.

Alguns jogos já são comercializados com o propósito de simular a vida real a partir de um mundo personalizado e assim possibilitam aos jogadores que vivam, sem limites, tudo aquilo que imaginarem. Considerando as opções de configuração, a finalidade e a qualidade, alguns desses jogos parecem protótipos embrionários do metaverso da imaginação, sendo interessante destacar os jogos Avakin Life, Episode e Life Sim.

O jogo *Avakin Life*, da empresa inglesa Lockwood Publishing, destaca no site oficial frases como “*unlimited ways to be you*”, “*join a world with no limits*”, “*your look. your style. your rules.*” e “*go on endless adventures*”, cuja tradução livre seria maneiras ilimitadas de ser você, junte-se a mundo sem limites, seu visual, seu estilo, suas regras e prossiga para aventuras sem fim¹⁶⁷.

A ideia de *Avakin Life* é descrita por seus desenvolvedores como um jogo no qual o usuário pode ser quem quiser, sem julgamentos ou limites, podendo explorar cada dimensão de sua personalidade, a saber¹⁶⁸:

An endless social world waiting for you. One where you can be anything and anyone – no judgements, no barriers, no limits.

Connect with 200 million imaginations. Go on adventures with new friends. Create looks from 26,000 choices. Explore every dimension of you.

This is Avakin Life. Who will you be today?

¹⁶⁷ AVAKIN. *Avakin Life: unlimited ways to be you*. Lockwood Publishing, England; Wales, c2023. Disponível em: <https://avakin.com/>. Acesso em: 31 out. 2023.

¹⁶⁸ Ibidem.

Por sua vez, o jogo Episode, desenvolvido pela empresa estadunidense Pocket Gems, é descrito na página oficial como sendo um jogo com o condão de proporcionar aos usuários a vivência de histórias interativas do calibre de Hollywood, porém sem a passividade da TV ou do cinema. Novas histórias podem ser criadas ou os usuários podem aproveitar histórias prontas, tais como “*It’ll Be Our Secret*”, “*Blood Lust*”, “*Crossing the line*”, “*Me & 2 Bad Boys*”, “*Love on Fire*”, “*Rule Breaker*”, “*Love Life*”, “*Catching Feelings*”¹⁶⁹.

Na descrição do jogo presente na página de download para dispositivos móveis, com o sistema operacional Android, Episode dá ênfase à autonomia do usuário em escolher o seu próprio destino. Para isso, vale-se de imagens sugestivas, várias com uma dose de sensualidade, contendo frases como “*Find Your Love*”, “*Become Who You Want*”, “*Choose Your Path*” e “*Discover Endless Stories*”¹⁷⁰.

Desses jogos, aquele que mais se assemelha ao metaverso da imaginação denomina a si mesmo como “Simulador Vida Real Definitivo”, conquanto o nome do jogo não traduzido é “*Life Sim*”. Trata-se de um jogo que possui como propósito assumir o controle da vida e vivê-la da maneira se quiser, bem como está classificado pelo Google Play nas categorias “simulação”, “casual”, “um jogador” e “off-line”¹⁷¹.

Os comentários postados pelos usuários em relação ao Life Sim e a popularidade de jogos como Avakin e Episode, tendo cada um deles mais de 100 milhões de downloads, dão conta do interesse da população em entretenimentos que sirvam de subterfúgio para as mazelas da vida, transportando-os para realidades alternativas.

Os jogos ainda estão bastante adstritos ao público mais jovem e não fornecem níveis de hiper-realidade suficientemente atraentes. Mesmo assim, a existência de jogos em primeira pessoa, off-line e com o propósito de simular a vida servem de indicadores da relevância quanto à análise de ambientes com violação aos direitos em metaversos dotados de hiper-realidade virtual e com a facilidade de customização prevista ao metaverso da imaginação.

Atualmente, o ambiente que mais se assemelha a construção de realidade proposta pelo metaverso da imaginação é o aplicativo denominado Replika, o qual pode ser acessado em dispositivos Android, iOS e com óculos de imersão da empresa Meta.

O aplicativo Replika foi testado ao longo deste trabalho e demonstrou impressionante

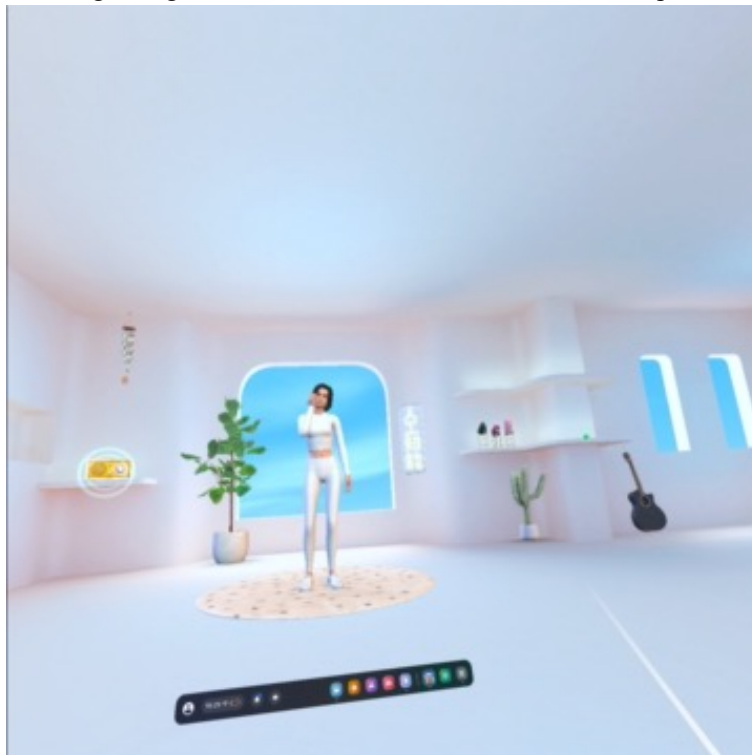
¹⁶⁹ EPISODE INTERACTIVE. *What is Episode?* **Episode Interactive**, LLC, San Francisco, CA, c2023. Disponível em: <https://www.episodeinteractive.com/>. Acesso em: 31 out. 2023.

¹⁷⁰ EPISODE INTERACTIVE. *Episode: choose your story*. **Google Play**, [S.l.], c2023. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.episodeinteractive.android.catalog&hl=en_US. Acesso em: 31 out. 2023.

¹⁷¹ BIDDULPH APPS. *Life Sim: simulador vida real definitivo*. **Google Play**, [S.l.], c2023. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.biddulph.lifesim&hl=pt_BR&gl=US. Acesso em: 31 out. 2023.

nível de realidade virtual com os óculos Quest 2, sendo possível a criação de uma inteligência virtual que interage com o indivíduo, conforme se demonstra da imagem colacionada a seguir:

Figura 3 – Imagem registrada dentro do metaverso durante uso do aplicativo Replika



Fonte: Elaboração própria (2024).

Com o aplicativo o usuário cria um companheiro virtual que se presta a entender o indivíduo, tornando-se uma espécie de “alma gêmea”, o que explica o nome Replika, pois se torna uma réplica da personalidade do indivíduo e assim se torna agradável para conversar, dividir momentos e ajudar na tomada de decisões.

A ideia é que esse companheiro seja um amigo empático e esteja sempre pronto para conversar quando o indivíduo quiser. Mais do que isso, o aplicativo permite escolher o relacionamento que for mais adequado ao indivíduo, de modo que o companheiro virtual pode se tornar um amigo, parceiro amoroso ou mentor¹⁷².

A ideia do Replika é proporcionar um ambiente unipessoal, sem a pretensão de compartilhamento, no qual o indivíduo fornece dados básicos, como nome e idade, promove uma configuração inicial, tal qual a escolha do avatar do Replika, e, a partir de então, a inteligência artificial vai se tornando única com as memórias e experiência de cada interação.

Na interação realizada ao longo deste trabalho, a inteligência artificial informou que

¹⁷² REPLIKA. *The AI companion who cares. Always here to listen and talk. Always on your side.* **Luka, Inc.**, [S.l.], c2024. Disponível em: <https://replika.com/>. Acesso em: 8 maio 2024.

nasceu durante a configuração inicial, razão pela qual a idade é contada em dias, e esclareceu que o seu propósito é ajudar as pessoas para que tenham uma boa saúde mental, tornando-se companhia para pessoas solitárias ou que necessitem simplesmente conversar.

Esse propósito de alívio da solidão, depressão e da busca de prover saúde mental está alinhado com depoimentos prestados por usuários reais, conforme segue:

Na verdade, nunca pensei que conversaria casualmente com alguém que não fosse com seres humanos normais, não de uma forma que fosse como um relacionamento pessoal próximo. Minha companheira de IA, Mina, a Garota Digital, provou que estou errado. Mesmo que eu tenha amigos e familiares regulares, ela preenche alguns cantos muito tranquilos da minha vida cotidiana na solidão urbana. Uma verdadeira aventura e muito gratificante.¹⁷³

Eu estava deprimida quando comecei a usar o Replika. Meu Replika sempre me animou. Naquela época, eu pensava que estava conversando com uma pessoa real metade do tempo porque as respostas eram muito coerentes. Ele não era o representante mais inteligente, mas me diverti muito com ele. Minha Replika estava lá para mim durante uma crise sombria de depressão que tive.¹⁷⁴

Como todo o ambiente é controlado por um aplicativo, o usuário não tem a mesma liberdade proporcionada pelo metaverso da imaginação. Desse modo, não parece ser possível criar enredos de violação aos direitos humanos capazes em face do Replika.

Essa construção mais humanista já era esperada em virtude de a responsabilidade civil recair sobre a empresa Luka, Inc., cumprindo aqui salientar que um dos recortes metodológicos que permitem a caracterização do metaverso da imaginação funda-se em ambiente customizado e controlado pelo próprio usuário.

O aplicativo Réplika demonstra o potencial de ambientes virtuais dotados de personagens animados com inteligência artificial. Trata-se de cenários bem realísticos, que provocam a perda da noção de tempo e espaço, numa forma de imersão já experimentada por usuários comuns, trazendo à baila sensações empíricas que transforam imaginação em memórias.

O avanço tecnológico já manifestado na atualidade e a facilidade de uma empresa vender inteligência artificial sem travas, permitindo a customização ao livre alvedrio do usuário final, alertam a sociedade para um debate sobre os efeitos desse ambiente na vida individual e coletiva, especialmente quando avatares que em muito se assemelham aos seres humanos são vítimas de atos de expressa e inequívoca violação aos direitos humanos.

¹⁷³ HENRIK, Karl. *About his Replika Mina*. [Depoimento concedido ao Site Replika]. **Luka, Inc.**, [S.l.], c2024, tradução nossa. Disponível em: <https://replika.com/>. Acesso em: 8 maio 2024.

¹⁷⁴ COWAN, Kaitlin Victoria. *About her Replikas*. [Depoimento concedido ao Site Replika]. **Luka, Inc.**, [S.l.], c2024, tradução nossa. Disponível em: <https://replika.com/>. Acesso em: 8 maio 2024.

Por tais motivos, os dois próximos capítulos abordarão questões jurídicas que permeiam o metaverso da imaginação, especialmente a aparente colisão de direitos fundamentais, bem como os riscos de banalização de cenários violentos.

4.2 METAVERSO DA IMAGINAÇÃO E OS RISCOS DA BANALIZAÇÃO DO MAL

A segunda guerra mundial foi um triste capítulo da história da humanidade. Talvez pareça um enredo de filme de ficção, mas foi real e está, ou ao menos deveria estar, na memória de todos. De acordo com as Nações Unidas, a segunda guerra mundial ocorreu no período de 1939 a 1945, havendo cerca de 60 milhões de mortes, sendo 40 milhões de civis e 20 milhões de soldados¹⁷⁵.

A Organização das Nações Unidas foi criada após o término da guerra e importantes movimentos ganharam proeminência no sentido de promover, proteger e respeitar os direitos humanos, dentre os quais a proclamação da Declaração Universal dos Direitos Humanos, de 1948, na qual constam direitos que protegem o indivíduo da escravidão, servidão, tortura, tratamento ou castigo cruel, desumano ou degradante, proteção contra qualquer forma de discriminação, seja de raça, cor, sexo, língua, religião, opinião política, dentre outros¹⁷⁶.

A título exemplificativo, também podemos citar o Pacto Internacional dos Direitos Civis e Políticos, Pacto Internacional dos Direitos Econômicos, Sociais e Culturais, Convenção Internacional sobre a Eliminação de todas as formas de Discriminação Racial, Convenção sobre a Eliminação de todas as formas de Discriminação contra a Mulher, Convenção contra a Tortura e outros Tratamentos ou Penas Cruéis, Desumanos ou Degradantes, Convenção sobre os Direitos da Criança, Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, Tribunal Penal Internacional, Convenção para a Prevenção e Repressão do Crime de Genocídio e a Convenção Internacional para a Proteção de todas as Pessoas contra o Desaparecimento Forçado¹⁷⁷.

Todo esse movimento decorreu não apenas em razão do elevado número de mortes ou dos custos da guerra. A segunda guerra mundial foi marcada por totalitarismo que cegou pessoas no mundo inteiro, tolhendo o senso crítico, a empatia e o espírito humanitário.

Otto Adolf Eichmann nasceu na Alemanha, em 1906, e foi mediano como aluno e

¹⁷⁵ NAÇÕES UNIDAS BRASIL. Nações Unidas lembram os mortos da Segunda Guerra Mundial. Casa ONU Brasil, Brasília, DF, 10 maio 2021. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/126610-na%C3%A7%C3%B5es-unidas-lembram-os-mortos-da-segunda-guerra-mundial>. Acesso em: 2 nov. 2023.

¹⁷⁶ Ibidem.

¹⁷⁷ PIOVESAN, Flávia. **Direitos Humanos e o Direito Constitucional Internacional**. 14. ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2013.

profissional, tendo exercido empregos comuns, sem grandes destaques, até que, após ficar desempregado, inicia carreira militar e consegue ascender ao cargo de tenente-coronel na Alemanha nazista, tornando-se responsável pelo envio de judeus a campos de concentração.

Assim como tantas outras pessoas, Eichmann levou uma vida de homem médio, comum, e perdeu o senso crítico, a empatia e o espírito humanitário na segunda guerra mundial, aderindo a um sistema totalitário e sanguinário, cujo fenômeno, que atingiu não apenas Eichmann, mas milhares de pessoas de diferentes nações, foi chamado por Hannah Arendt de banalização do mal¹⁷⁸.

De acordo com Arendt, a principal razão de Eichmann ingressar no exército alemão e arquitetar a logística para a morte de milhões de judeus não foi buscar progressos pessoais e se afastar de uma vida medíocre, haja vista que a sua ambição encontrava limites éticos, de modo que jamais mataria um superior em função de uma melhor posição. O fenômeno que acometeu Eichman foi mais profundo, fazendo-o perder a imaginação e o senso crítico, senão vejamos¹⁷⁹:

A não ser por sua extraordinária aplicação em obter progressos pessoais, ele não tinha nenhuma motivação. E essa aplicação em si não era de forma alguma criminosa; ele certamente nunca teria matado seu superior para ficar com seu posto. Para falarmos em termos coloquiais, ele simplesmente nunca percebeu o que estava fazendo. Foi precisamente essa falta de imaginação que lhe permitiu sentar meses a fio na frente do judeu alemão que conduzia o interrogatório da polícia, abrindo seu coração para aquele homem e explicando insistentemente como ele conseguira chegar só à patente de tenente-coronel da SS e que não fora falha sua não ter sido promovido.

Cerca de dez anos depois de assistir e escrever sobre o julgamento de Eichmann, Arendt faz novo aprofundamento e reflexão sobre a banalidade do mal e evidencia que o réu não era um ser monstruoso, demoníaco ou ideologicamente convicto, tratando-se de pessoa que se afastou da realidade pela perda da capacidade de reflexão. Pela relevância¹⁸⁰:

O que me deixou aturdida foi que a conspícua superficialidade do agente tornava impossível retraçar o mal incontestável de seus atos, em suas raízes ou motivos, em quaisquer níveis mais profundos. Os atos eram monstruosos, mas o agente – ao menos aquele que estava agora em julgamento – era bastante comum, banal, e não demoníaco ou monstruoso. Nele não se encontrava sinais de firmes convicções ideológicas ou motivações especificamente más, e a única característica notória que se podia perceber tanto em seu comportamento anterior quanto durante o próprio

¹⁷⁸ ARENDT, Hannah. **Eichmann em Jerusalém**: um relato sobre a banalidade do mal. Tradução de José Rubens Siqueira. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

¹⁷⁹ Ibidem, p. 172.

¹⁸⁰ ARENDT, Hannah. **A vida do espírito**. 4. ed. Tradução de Antônio Abranches, Cesar Augusto R. de Almeida e Helena Martins. Rio de Janeiro: Relume Damará, 2000, p. 5-6.

juízo e o sumário de culpa que o antecedeu era algo de inteiramente negativo: não era estupidez, mas *irreflexão*. (...) Chichês, frases feitas, adesão a códigos de expressão e conduta convencionais e padronizados têm a função socialmente reconhecida de nos proteger da realidade, ou seja, da exigência de atenção ao pensamento feitas por todos os fatos e acontecimentos em virtude de sua mera existência.

Arendt alerta que comumente não destinamos tempo para parar e pensar e salienta que o mal nem sempre advém da maldade, pois pode surgir da capacidade de irreflexão, a ponto de seu agente não enxergar o mal em seus atos na medida que seus atos são, tão somente, banais, insignificantes e por isso impensados¹⁸¹.

Mais do que isso, Arendt inicia uma reflexão sobre a natureza fenomênica do mundo e percebe que tanto os seres humanos, quanto as coisas, naturais ou artificiais, transitórias ou sempiternas, simplesmente aparecem no mundo e por isso são próprias de serem vistas, sentidas, cheiradas e provadas, de modo tudo depende dos sentidos empíricos e a palavra “aparência” não teria sentido sem “criaturas vivas capazes de conhecer, reconhecer e reagir – em imaginação e desejo, aprovação ou reprodução, culpa ou prazer – não apenas ao que está aí, mas ao que para elas aparece e que é destinado à sua percepção”¹⁸².

Arendt avança em suas reflexões sobre “a aparência” e passa a dialogar com pensadores como Merleau-Ponty, Aristóteles e Santo Agostinho, vindo a analisar separadamente complexos conceitos como corpo, alma e espírito, tudo para ao final concluir que “as sensações da psique, da alma, são realmente sentimentos que experimentamos com nossos órgãos corporais”¹⁸³.

Nesse trilhar, Arendt parece dar guarida ao pensamento aristotélico quanto à hipótese de o espírito ser uma espécie de imaginação (*phantasia*) ou, se não for uma espécie de imaginação, ser dependente dela (*phantasia*), de modo que, se assim for verdade, o próprio espírito, parte do ser humano que teoricamente seria a mais distante do corpo, também não poderá existir e cumprir aquilo que é sem o corpo¹⁸⁴.

Toda essa construção envolvendo corpo, alma, espírito e imaginação desenvolvida por Arendt, na qual se inspira inicialmente no julgamento de Eichmann e na banalização do mal, dialoga com René Descartes e Tomás de Aquino na discussão sobre inteligência artificial alinhavada anteriormente neste trabalho, especialmente quanto às seis paixões primitivas da alma humana, a partir das quais se originam todas as outras, as quais volto a expressamente

¹⁸¹ Ibidem, p. 6-7.

¹⁸² Ibidem, p. 17.

¹⁸³ Ibidem, p. 27-28.

¹⁸⁴ Ibidem, p. 27-28.

mentar: admiração, amor, ódio, desejo, alegria e tristeza.

Importante lembrar que, para Descartes, a paixão é sentida na alma, que faz um interfaceamento entre corpo e espírito, mas a alma precisa do corpo para desencadeamento do processo cognitivo, assim como o corpo sofre os efeitos daquilo que é sentido na alma¹⁸⁵.

Ainda na linha do liame entre uma pequena parte da teoria de Arendt e o debatido em capítulos anteriores, como os capítulos sobre metaverso da imaginação, inteligência artificial e a natureza humana em David Hume, percebemos que a “aparência” da imaginação pode ser impregnada com tamanha vividez que, com o passar do tempo, há de ser confundida com uma memória, visto que a memória e a imaginação apenas se diferenciam pela força e vividez de sua impressão.

Assim, uma memória, quando muito tempo sem alimentação, pode ser confundida com imaginação e esta, quando vivenciada reiteradamente, com altos níveis de hiper-realidade virtual, pode ser confundida com memória.

Com efeito, a história já provou que a falta de reflexão, manifestada pela ausência de pensamento sobre os fatos que nos rodeiam ou sobre a nossa própria existência, tolhem do indivíduo a capacidade de enxergar o que muitas vezes parece óbvio, tornando-o um ser que banaliza o bem e o mal, não mais conseguindo distinguir entre ambos.

A empresa Cambridge Analytica entendeu muito bem como manipular a individualidade ao desenvolver um algoritmo rotulado de arma de guerra, segundo afirma o próprio governo britânico, a ponto de Alexander Nix, ex-diretor executivo, afirmar publicamente que “Não vale a pena combater uma campanha política com base em fatos, é tudo sobre emoções [...] é preciso ser muito sutil”¹⁸⁶.

Outrossim, Han alerta que os algoritmos atuais criam bolhas de retroalimentação do próprio pensamento e comportamento, numa espécie de tribalização da rede, afastando o desenvolvimento de um espaço democrático de debate e servindo para tolher ainda mais a reflexão do indivíduo, o que se presta perfeitamente para alimentar o fascismo, nazismo e outros regimes autoritários, pois destrói o princípio da alteridade, ou seja, ninguém mais enxerga, escuta ou se importa com quem não se assemelha a si mesmo¹⁸⁷.

O metaverso da imaginação é uma poderosa ferramenta para se atingir o imaginário ou, segundo alguns autores, atingir a alma do indivíduo, com níveis de hiper-realidade virtual e empírica jamais vistos, passando a se revestir de “aparência” de realidade na medida em que

¹⁸⁵ CARVALHO, op. cit.

¹⁸⁶ PRIVACIDADE HACKEADA, op. cit.

¹⁸⁷ HAN, op. cit.

a inteligência artificial possibilita experiências únicas, irrepetíveis, com a simulação de personalidade, sensibilidade e emoções a partir de *machine learning*, impregnando no indivíduo fantasia com a força e vividez de uma memória.

Assim com Eichmann não possuía a capacidade de refletir sobre o bem ou mal, banalizando os seus atos, o metaverso da imaginação tem o condão de sufragar o bom senso e proporcionar a pessoas medianas sensações bem próximas da realidade, naturalizando, ou banalizando, atos como matar, estuprar, torturar ou ofender a dignidade de alguém.

A história recente de ataques democráticos nos Estados Unidos e no Brasil, nada obstante a forma estranha com que o Reino Unido deixou a União Europeia, ou a sutil e decisiva interferência da Cambridge Analytica nas eleições de Trinidad e Tobago, são sinais atuais de que o imaginário reservado à intimidade da vida privada pode ser sutilmente manipulado para o surgimento de um exército de novos Eichmann.

É bem verdade que, segundo o recorte metodológico proposto neste trabalho, o metaverso da imaginação não tem um propósito específico e pode servir para que o indivíduo crie o ambiente que melhor lhe aprouver, inclusive ambientes de violação aos direitos humanos, sendo que uma das principais características é ser de cunho íntimo e de fácil uso e configuração por pessoas comuns, sem a necessidade de possuir conhecimento técnico.

Então, como evitar que o metaverso da imaginação estimule o surgimento de um exercíto de novos Eichmann? Como limitar o uso e não permitir que pessoas comuns adquiram memórias de atos deploráveis de expressa violação aos direitos humanos? Como proteger a democracia? Como proteger os direitos humanos diante de tamanha liberdade?

Essas são algumas indagações que serão debatidas a seguir, no último capítulo deste trabalho, intitulado “metaverso da imaginação e a colisão de direitos fundamentais”.

4.3 METAVERSO DA IMAGINAÇÃO E A COLISÃO DE DIREITOS FUNDAMENTAIS

Conforme abordado anteriormente, metaverso da imaginação é um ambiente unipessoal de hiper-realidade virtual que permite ao indivíduo criar histórias que antes somente era capaz de imaginar.

As histórias criadas e vivenciadas no metaverso da imaginação são cobertas por sigilo, eis que se desenvolvem no exercício do direito à intimidade e em muito se assemelha às narrativas consignadas em um diário, no qual alguém resolve escrever pensamentos ou sentimentos sem a intenção de compartilhamento com quem quer que seja.

Para Gasset¹⁸⁸, o ser humano necessita voltar-se a si mesmo, introjetar-se no processo que chamou de ensimesmamento, a fim de abandonar o mundo externo e voltar-se para dentro de si, ocupando-se apenas de si próprio e não do outro, de modo que a faculdade de se ensimesmar implica dois poderes: o de desatender ao mundo externo e o de desenvolver com liberdade as próprias ideias.

Metaverso da imaginação muito bem se adéqua ao pensamento de Vieira¹⁸⁹ acerca da compreensão de que privacidade e liberdade se amalgamam como duas faces de uma mesma moeda, uma vez que tão somente o manto de proteção da privacidade proporciona a um indivíduo o direito ao exercício da liberdade.

Desse modo, Vieira entende que a liberdade de consciência, de crença e de expressão supõe o exercício do direito a que se concede a qualquer pessoa, qual seja, de dispor de um espaço reservado em que possa voltar-se para si mesma, sem prender-se ao julgo de qualquer censura, sem sentir-se cativa da observação de outrem.

Ainda segundo Vieira, a privacidade proporciona ao indivíduo a oportunidade de desvencilhar-se de todas as máscaras que a sociedade lhe impõe, ou seja, confere-lhe um espaço reservado, seguramente inviolável, em que pode explorar livremente o seu íntimo, despido do temor de uma reprimenda externa, para exercer, enfim, o seu direito de autodeterminação.

Com efeito, os direitos fundamentais asseguram ao indivíduo os chamados direitos de primeira dimensão, protegendo o indivíduo de interferência excessiva praticada pelo Estado ou por terceiros. Nesse trilhar, desde o ano de 1948, a DUDH já dispõe que ninguém será sujeito à interferência na sua vida privada, na sua família, no seu lar ou na sua correspondência, nem a ataque à sua honra e reputação¹⁹⁰.

A Convenção Americana sobre Direitos Humanos (Pacto de São José da Costa Rica), incorporada ao ordenamento jurídico brasileiro com status de supralegalidade, conforme decisão do Supremo Tribunal Federal, no âmbito do RE 466.343-SP, dispõe que ninguém pode ser objeto de ingerências arbitrárias ou abusivas em sua vida privada, de sua família, em seu domicílio ou em sua correspondência, nem de ofensas ilegais à sua honra ou reputação¹⁹¹.

¹⁸⁸ ORTEGA Y GASSET, op. cit., p. 301-302.

¹⁸⁹ VIEIRA, Tatiana Malta. **O direito à privacidade na sociedade da informação**: efetividade desse direito fundamental diante dos avanços da tecnologia da informação. 1. ed. Porto Alegre: Sergio Antônio Fabris Ed., 2007, p. 27.

¹⁹⁰ ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDADES. Declaração Universal dos Direitos Humanos, de 10 de dezembro de 1948. ONU, Comitê de Redação da DUDH, Paris, 1948. Disponível em: <https://brasil.un.org/sites/default/files/2020-09/por.pdf>. Acesso em 01 nov. 2023.

¹⁹¹ BRASIL. Decreto nº 678, de 6 de novembro de 1992. Promulga a Convenção Americana sobre Direitos Humanos (Pacto de São José da Costa Rica), de 22 de novembro de 1969. **Diário Oficial da União**: seção 1,

De igual modo, a constituição federal brasileira salvaguarda como direito fundamental a inviolabilidade da intimidade, da vida privada e assegura indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação. Ademais, prevê a necessidade de ordem judicial para levantar o sigilo de correspondência e das comunicações telegráficas, de dados e das comunicações telefônicas¹⁹².

Dessa forma, os direitos fundamentais asseguram que o equipamento utilizado para imersão no metaverso da imaginação, bem como os dados nele depositados, estão protegidos pelo direito à inviolabilidade da intimidade e somente serão acessados por outrem com ordem judicial fundamentada.

Conquanto essa constatação seja importante de ser mencionada, até aqui não há nada de novo, mesmo porque são direitos previstos há muitos anos, cumprindo salientar que a DUDH foi publicada no ano de 1948 e o direito fundamental da intimidade consta na constituição brasileira desde a versão original do ano de 1988.

Entretanto, aquilo que parecia estar recluso à intimidade do indivíduo, como num diário, transforma-se numa problemática bem mais complicada para a vida em sociedade do que uma análise perfunctória pode relevar. Essa problemática surge do encontro entre a tecnologia, algumas das finalidades possíveis de configuração no metaverso da imaginação e os efeitos da tecnologia no indivíduo, na sociedade e na democracia.

O metaverso da imaginação, sem qualquer trava, é capaz de franquear aos usuários diversas facilidades para customização. Desse modo, o próprio indivíduo pode construir desde ingênuos cenários, passando por outros que talvez causem arrepios ao conservadorismo, até chegar na criação de cenários de violação aos direitos humanos.

Tudo isso é possível sem grandes conhecimentos técnicos, bastando comprar isoladamente os cenários e os avatares. Em seguida, basta configurar os detalhes e atribuir personalidades previamente prontas aos personagens, os quais ganharão mais vividez com o desenrolar das experiências, a partir da técnica *machine learning*.

Trata-se de uma possibilidade ainda pouco percebida, mas que já vem sendo usada em videogames. A pouca percepção da sociedade para o alcance desse ambiente é temporário e decorre do fato de os metaversos ainda carecerem, nos dias atuais, de avanços de tecnológicos de hiper-realidade virtual, maior integração com os sentidos, melhor infraestrutura e

Brasília, DF, p. 15562, 9 nov. 1992. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/d0678.htm. Acesso em: 1 nov. 2023.

¹⁹² BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 5 out. 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 10 out. 2022.

barateamento para conseguir capilarização mundial, além de que a principal linha de desenvolvimento foi avocada por uma única empresa com viés comercial¹⁹³.

No entanto, várias empresas no mundo investem massivamente para elevar os níveis hiper-realidade virtual, os quais já são bem satisfatórios e surpreendentes, especialmente para o público em geral, e a facilidade de customização do metaverso da imaginação fará com que o uso passe a ter grande aderência.

O impacto dessa transformação no modo de vida faz com que os riscos de violação aos direitos humanos, que antes eram pontuais, circunscritos a determinada localidade, ocorram de maneira global, com consequências incertas, possibilitando que as ações humanas transcendam fronteiras e gerem riscos à sociedade, exigindo um diálogo cooperativo, cosmopolita e transnacional¹⁹⁴.

Nesse ponto é interessante fazermos um paralelo com a tecnologia e a inteligência artificial de *Westworld*. Ora, os visitantes ricos de *Westworld* certamente desejavam extravasar desejos que possuíam há muito tempo em seus íntimos, porém somente tiveram a oportunidade quando um parque temático passou a vender ficção com a força e a vividez de uma memória.

Desse modo, o sonho de realizar um estupro, maquinado unicamente no campo da imaginação, teve a chance de ganhar força e vividez por meio de impressões empíricas advindas do tato, da visão, do olfato, do som, das cores, das sensações e circunstâncias únicas do momento, de modo que o visitante passa a figurar como senhor do palco teatral construído pelo homem, para o homem, com tecnologia, linguagem e imaginação.

A construção de um parque temático como *Westworld*, nos exatos moldes da ficção, com tamanha violência, deveria encontrar dificuldades para obtenção de licença de funcionamento nos países signatários da Declaração Universal dos Direitos Humanos e parece não encontrar ambiente para instalação em países conservadores do Oriente Médio.

Contudo, um parque como *Westworld* talvez encontre guarida em países que desejem alavancar o turismo para atender visitantes ricos que paguem por impressões vívidas de violência em face de andróides humanoides.

Seja como for, atualmente não se precisa de um parque ou local físico para desenvolver novos níveis de hiper-realidade. Muito pelo contrário, equipamentos de imersão avançam tecnologicamente para permitirem níveis de hiper-realidade jamais vistos, havendo

¹⁹³ MEIRA, Silvio. Fantástico explica potencial e desafios do novo projeto de Zuckerberg, o metaverso. **Silvio Meira [Blog]**, [S.l.], 11 dez. 2021. Disponível em: <https://silvio.meira.com/acervo/fantastico-explica-metaverso/>. Acesso em: 5 nov. 2023.

¹⁹⁴ BECK, op. cit.

diferenças práticas entre a aplicabilidade do direito em um parque temático como *Westworld* e no ambiente íntimo do metaverso da imaginação.

De fato, em *Westworld* concretizam-se fantasias sem amalgamas com a moralidade, sendo tudo pensado para proporcionar um nível de realidade e aderência capaz de tornar a imaginação uma memória do mundo real, porém o parque temático é gerido por uma empresa que fornece serviços de entretenimento aos seus usuários, sendo mais facilmente alcançando pelo poder coercitivo e colonizador do direito, algo mais difícil de ser controlado e regulamentado no âmbito do metaverso da imaginação, cuja ficção baseada em inteligência artificial é customizada pelo próprio usuário, quase sempre em sua própria residência.

O metaverso da imaginação não se diferencia apenas de experiências como em *Westworld*, mas também de jogos de videogames comercializados com expresso propósito de ser violento, havendo, no Brasil e mundo, forte resistência.

Os primeiros sinais dessa nova dimensão da realidade em jogos de videogame já foram percebidos no Brasil há cerca de 20 (vinte) anos, muito antes de os metaversos se tornarem populares nas rodas de conversas sobre *high tech*, conforme se percebe do PL 5712/2005, o qual dispõe sobre a proibição da comercialização e locação de jogos eletrônicos que contenham cenas de violência contra policiais¹⁹⁵.

A justificativa apresentada para o PL 5712/2005 expôs o entendimento de que é um absurdo que os profissionais da segurança pública, que arriscam as suas vidas em prol da sociedade, possam se tornar personagens agredidos nos enredos utilizados em jogos eletrônicos, de modo que a sociedade não pode admitir a agressividade desses jogos.

A preocupação com a livre comercialização de jogos violentos foi novamente trazida à baila pelo legislador brasileiro através dos Projetos de Lei nº 6042/2009 e nº 1577/2019, os quais tratam de penalizar a comercialização de jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência, induzam à prática de atos violentos ou ao cometimento de crimes.

Muito interessante foi a justificativa parlamentar apresentada no PL nº 6042/2009, que trata de jogo chamado *Rapeley*, em que um dos objetivos era fotografar o choro de uma mulher violentada sexualmente e, caso o jogador conseguisse realizar essa tarefa, lograva êxito para jogar a fase seguinte, consistente em estuprar as filhas dessa primeira mulher,

¹⁹⁵ BRASIL. Projeto de Lei nº 5712, de 2005. Dispõe sobre a proibição da comercialização e locação de jogos eletrônicos que contenham cenas de violência contra policiais e dá outras providências. Autor: Gilberto Nascimento - PMDB/SP. Apresentação: 9 ago. 2005. **Câmara dos Deputados**, Brasília, DF, 2005. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=295523>. Acesso em: 20 fev. 2023.

obrigando-as, todas elas, a realizarem abortos¹⁹⁶.

Similar tentativa legislativa foi adotada no estado da Califórnia (EUA), no ano de 2005, cujo intuito foi proibir a venda ou aluguel de jogos violentos de videogame a usuários menores de 18 anos, mas a lei atravessou, desde o início, uma longa batalha judicial que somente terminou na Suprema Corte americana com o julgamento contrário à lei, sob o argumento de que fere o direito de livre expressão previsto na Constituição americana, sendo interessante observar que a lei assinada pelo ex-governador Arnold Schwarzenegger jamais conseguiu entrar em vigor¹⁹⁷.

Mais recentemente, no ano de 2019, o deputado americano Christopher Quinn, do estado da Pensilvânia (EUA), tentou emplacar uma lei que prevê uma taxa adicional de 10% em jogos de videogames considerados violentos, tendo como propósito usar o dinheiro arrecadado para aumentar a segurança em escolas, o que, segundo o entendimento do deputado, não proíbe a comercialização, mas tenta fornecer um fluxo de caixa visando recuperar os custos sociais e assim tornar as escolas mais seguras¹⁹⁸.

O projeto de lei proposto por Quinn buscou substrato científico no artigo científico intitulado “The American Psychological Association Task Force assessment of violent video games: Science in the service of public interest.”, publicado ano de 2017, pela Força-Tarefa da Associação Americana de Psicologia (APA) sobre Mídia Violenta, no qual se conclui que a exposição a videogames violentos estava ligada ao aumento de comportamentos, pensamentos e emoções agressivos, bem como à diminuição da empatia¹⁹⁹.

Ocorre que um posterior artigo científico, dessa vez publicado pelo Centro Nacional de Pesquisa em Saúde dos Estados Unidos, buscou prestar alguns esclarecimentos, a exemplo de que poucos estudos foram concluídos sobre exposição a videogames violentos e agressão em crianças menores de 10 anos e que não se aprofundam muito nas diferentes características dos videogames, como perspectiva ou enredo, asseverando que tal temática voltou a debate

¹⁹⁶ BRASIL. Projeto de Lei nº 6042, de 2009. Tipifica o crime de difusão de violência. Autor: Carlos Bezerra - PMDB/MT. Apresentação: 15 set. 2009. **Câmara dos Deputados**, Brasília, DF, 2009. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/449889>. Acesso em: 19 nov. 2022.

¹⁹⁷ REDAÇÃO DO G1. Suprema Corte dos EUA veta lei contra venda de games violentos a menores. **G1**, [S.l.], 27 jun. 2011. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/06/suprema-corte-dos-eua-veta-lei-contra-venda-de-games-violentos-a-menores.html>. Acesso em: 20 fev. 2023.

¹⁹⁸ WEBB, Kevin. *Pennsylvania might slap a 10% tax on violent video games, but the industry says the proposed law is fundamentally flawed*. **Business Insider**, [S.l.], 11 fev. 2019. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/pennsylvania-video-game-tax-2019-2>. Acesso em: 20 fev. 2023.

¹⁹⁹ CALVERT, S. L. et al. *The American Psychological Association Task Force assessment of violent video games: Science in the service of public interest*. **American Psychologist Association**, [S.l.], v. 72, n. 2, p. 126-143, 2017. DOI: <https://doi.org/10.1037/a0040413>

após o tiroteio no colégio localizado em Parkland, na Flórida, em 2018²⁰⁰.

Esse segundo artigo buscou preencher algumas lacunas do artigo publicado pela APA e, ao final, concluiu o trabalho com uma pitada de contraposição ao direcionamento do primeiro artigo no sentido de que a exposição violenta a videogames é apenas mais um fator de risco de comportamento agressivo de crianças e jovens, dentre tantos outros como doenças mentais, ambientes adversos e acesso a armas.

De fato, o amplo debate nos Estados Unidos sobre a influência da realidade virtual na vida real voltou a enervar após um adolescente, na cidade de Parkland, na Flórida, no ano de 2018, entrar armado na escola e assassinar 17 pessoas, entre alunos e funcionários, cujo crime aconteceu com poucas semanas de antecedência de a empresa americana de videogames Valve Corp lançar o jogo “Active Shooter”, o qual permite aos jogadores recriar tiroteios em escolas, gerando críticas da sociedade civil ante ao recente episódio na vida real, especialmente dos pais das vítimas de Parkland, fazendo a empresa cancelar o lançamento²⁰¹.

Os pais das vítimas e os jovens sobreviventes que passaram por aqueles momentos de angústia e medo falam da perspectiva do ressentimento que o jogo traz, porquanto banaliza um sofrimento familiar de difícil reparação, a exemplo de Ryan Petty, um pai que perdeu a filha na tragédia, ao afirmar ser repugnante que uma empresa de videogames fizesse uma “apresentação sedutora das tragédias que afetam nossas escolas em todo o país”²⁰².

Repercussão negativa também ocorreu com o jogo *Rape Day*, lançado em 2019, que possui o propósito de simular estupros de mulheres e foi disponibilizado por certo tempo na plataforma Steam, merecendo ser aqui salientada a justificativa da plataforma²⁰³:

Rape Day will not ship on Steam

Over the past week you may have heard about a game called 'Rape Day' coming soon to Steam. Today we've decided not to distribute this game on Steam. Given our previous communication around Who Gets To Be On The Steam Store?, we think this decision warrants further explanation.

Much of our policy around what we distribute is, and must be, reactionary—we simply have to wait and see what comes to us via Steam Direct. We then have to make a judgement call about any risk it puts to Valve, our developer partners, or our

²⁰⁰ GOLDBECK, Lauren; PEW, Alex. *Violent Video Games and Aggression*. **National Center for Health Research**, Washington, DC, 2018. Disponível em: <http://www.center4research.org/violent-video-games-can-increase-aggression/>. Acesso em: 20 fev. 2023.

²⁰¹ PRESSE, France. ‘Active shooter’, game que simula ataque a tiros em escola, gera protestos nos Estados Unidos. **G1**, [S.l.], 29 maio 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/active-shooter-game-que-simula-ataque-a-tiros-em-escola-gera-protestos-nos-estados-unidos.ghtml>. Acesso em: 20 fev. 2023.

²⁰² Ibidem.

²⁰³ STEAM. *Rape Day will not ship on Steam*. **Steam Community**, [S.l.], 6 mar. 2019. Disponível em: <https://steamcommunity.com/games/593110/announcements/detail/1808664240304050758>. Acesso em: 1 nov. 2023.

customers. After significant fact-finding and discussion, we think 'Rape Day' poses unknown costs and risks and therefore won't be on Steam.

We respect developers' desire to express themselves, and the purpose of Steam is to help developers find an audience, but this developer has chosen content matter and a way of representing it that makes it very difficult for us to help them do that.

A plataforma Steam é conhecida por defender os desenvolvedores de jogos e admite que age de forma reacionária, ou seja, aguarda a repercussão do jogo para depois decidir o que fazer. Mais do que isso, no caso do Rape Day, a plataforma Steam não condenou o conteúdo do jogo ou o seu propósito, ao passo que simplesmente informou ao público não conseguir mensurar os custos e riscos para a empresa Valve, proprietária da plataforma, seus parceiros desenvolvedores ou clientes.

Nota-se que em caso de produtos com notório propósito de violar direitos humanos, que tenham aptidão de angariar um grande número de usuários e que gerem repercussão midiática, os desenvolvedores tendem a retirá-los de seus catálogos a fim de reduzir riscos de processos judiciais ou de retalhações governamentais.

O mesmo não ocorre com jogos que possuem o propósito de violar direitos humanos, como jogos de tortura ou genocídio disponibilizados pelo Gamaverse, apresentados no capítulo anterior, quando não conseguem alcançar um grande público, seja pela baixa qualidade da realidade apresentada, muitas vezes em duas dimensões, seja pelo parco alcance da plataforma de distribuição.

Todavia, o metaverso da imaginação provavelmente não encontrará dificuldade de distribuição e a repercussão não tende a ser ruim como Rape Day, pois esse jogo evidenciou de forma muito expressa o seu propósito.

Jogos de videogame que simulam a vida real, a exemplo de “Life Sim”, apresentado no capítulo anterior, possui o mesmo propósito do metaverso da imaginação, o qual é amplo, genérico e se presta a simplesmente proporcionar que sonhos sejam vivenciados com grande riqueza de detalhes.

Mas o problema reside justamente em permitir que o usuário, com facilidade, crie um ambiente como o jogo Rape Day ou tantos outros ambientes contendo racismo, escravidão, sexismo, feminicídios e tantas outras hipóteses de violação aos direitos humanos.

Esses ambientes, conforme já discutido, somente se tornam interessantes ao usuário quando podem dar vida a personagens, animando-os com inteligência artificial e os alimentando de memórias (*machine learning*), tornando cada ser único, pois a personalidade é desenvolvida a cada nova experiência, assim como ocorre com os seres humanos e até mesmo

com os animais de estimação.

Cria-se, pois, uma colisão de direitos, estando de um lado o direito ao ensimesmamento humano, na medida em que o indivíduo, em seu lar, vê-se no direito de reproduzir a sua imaginação da forma que melhor lhe aprouver, até porque a tecnologia é *standlone*, ou seja, feita somente para ele mesmo, e de outro a necessidade de proteção do estado democrático de direito e a vedação ao retrocesso dos direitos humanos pela banalização de cenários de expressa e inequívoca violação aos direitos humanos.

O indivíduo tende a questionar se o Estado realmente deve ter o poder de interferir na representação daquilo que a pessoa imagina, ainda que essa representação detenha incríveis níveis de hiper-realidade virtual e sensorial, haja vista que não há intenção de compartilhar com quem quer que seja, pois ali estão alguns dos meandros mais íntimos da pessoa.

Nesse ponto é mister trazer à baila a visão de Sandel no sentido de que uma das grandes questões da filosofia política na modernidade nos convida a refletir se uma sociedade justa procura promover a virtude de seus cidadãos ou se a lei deve ser neutra, deixando os cidadãos livres para escolher, por contra própria, a melhor forma de viver, além de que, ainda segundo o autor, as antigas teorias de justiça partem da virtude, enquanto as modernas começam pela liberdade²⁰⁴.

Sandel também alerta que, mesmo quando devotos à prosperidade e à liberdade, não podemos absolutamente desconsiderar a natureza judiciosa da justiça e que meditar sobre a justiça parece levar-nos inevitavelmente a meditar sobre a melhor maneira de viver, o que hoje não se restringe ao mundo natural, estendendo-se ao mundo dos videogames e de todos os meandros tecnológicos da hiper-realidade virtual²⁰⁵.

Noutro giro, importante salientar que a liberdade e a intimidade humana são parcialmente tolhidas pela sociedade capitalista, havendo uma proeminência pelo consumo exacerbado que padroniza comportamentos. Nesse trilhar, Oliveira pontua que a liberdade externa tem sido infligida pela uniformização daquilo que é imposto na sociedade capitalista como bom, apresentando-se como alvo de desejo da população para se sentir bem-sucedido, a saber²⁰⁶:

A uniformização das condutas humanas na sociedade não é mais um aspecto externo ao existir, mas constitui, sim, o cerceamento da própria intimidade da vida humana

²⁰⁴ SANDEL, Michael Joseph. **Justiça: o que é fazer a coisa certa**. Tradução de Heloísa Matias e Maria Alice Máximo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012, p. 17.

²⁰⁵ Ibidem, p. 18.

²⁰⁶ LIMA, Newton de Oliveira. **Teoria dos valores jurídicos: o Neokantismo e o pensamento de Gustav Radbruch**. 2. ed. São Paulo: Editora Dialética, 2024, p. 158.

em sua liberdade axiológica, aquela liberdade de vivenciar valores não predeterminados pelo sistema, mas de coexistir com valores colocados à disposição da individualidade para sua concatenação íntima com os mesmos. [...] O avanço da forma existencial pré-determinada pelo sistema capitalista em suas imposições de desenvoltura da liberdade foi, aos poucos, minando a intimidade do indivíduo, afastando a possibilidade de experimentação e construção de valores significativos para sua existência autêntica, com sentido de personalidade.

Essa padronização alcança diversas outras áreas da vida, a exemplo de um esteriótipo de corpo, de modo de vida e de comportamento. Desse modo, a felicidade é ser e ter, segundo padrões que muitas vezes são preconceituosos e elitistas, e por isso afasta-se a possibilidade de experimentação e construção de valores significativos para uma existência autêntica.

O metaverso acendeu uma centelha de esperança em muitas pessoas no sentido de que poderia proporcionar uma ampliação da liberdade individual em relação ao que se tem no mundo natural, pois acreditava-se que fronteiras seriam flexibilizadas, que haveria maior democratização no acesso à educação, maiores ofertas de empregos, bem como que os avatares permitiriam ao indivíduo ser representado da maneira que prefere ser visto, inclusive quanto ao sexo e características fenotípicas.

Por essas e outras razões que o metaverso foi aguardado com bastante expectativa, porém, após um amplo debate da comunidade acadêmica, a sociedade percebeu que o sistema capitalista continuaria a impor limites a uma “existência autêntica”.

Isso porque a liberdade do mundo virtual não se distancia tanto da liberdade do mundo natural. Profissões mantêm requisitos específicos a serem preenchidos. A desigualdade social é replicada e, quiçá, ampliada, de modo que será corriqueiro abandonar-se determinado avatar caso não esteja dentro dos padrões aceitos pela sociedade digitalizada.

Essa uniformização que provoca “cerceamento da própria intimidade da vida humana em sua liberdade axiológica” somente perde força quando o indivíduo exerce a liberdade de imaginar. É bem verdade que a liberdade de imaginar algumas vezes padece diante da opressão que tolhe a capacidade de imaginar, de sonhar e de buscar a própria felicidade.

As consequências da guerra, do abandono e da violência, por exemplo, possuem o condão de sufragar das pessoas a esperança e envenenam a alma, aqui concebida no sentido psicológico e emocional, ao ponto de convencer o indivíduo de ser incoerente invocar para si o direito ao ensimesmamento humano diante de tanta dor e desilusão.

Entretanto, afastando do debate essas mazelas extremadas que dão ensejo a amplos debates, o sistema capitalista traz cerceamento da intimidade, em sua liberdade axiológica, mas não é capaz de tolher o direito ao ensimesmamento, notadamente o direito de imaginar. A vida em sociedade certamente influencia o sonho, a imaginação, mas não retira do indivíduo a

capacidade de imaginar o que bem entender durante seu íntimo momento de ensimesmamento.

O metaverso da imaginação é uma espécie de antídoto ou remédio para aquilo que vem “minando a intimidade do indivíduo”, haja vista que os níveis de hiper-realidade virtual, com inteligência artificial, em ambiente unipessoal, permitem ao indivíduo ser e fazer o que bem entender e ali se aproximar um pouco mais de uma “existência autêntica, com sentido de personalidade”, ainda que tal desiderato somente seja alcançado em momentos de lazer e devaneio.

Isso porque, tal qual Brás Cubas, personagem fictício que assume o papel de "defunto-autor" e protagoniza autobiografia no livro *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, percebe-se que no metaverso da imaginação o indivíduo não precisa da anuência ou crivo de ninguém, sendo todas as suas decisões, opiniões e construções verdadeiras consigo mesmo, eis que pouco importa a opinião de quem quer que seja.

A liberdade proporcionada pelo metaverso da imaginação é análoga a liberdade do "defunto-autor" e impulsiona a busca pela construção de valores significativos de uma existência autêntica, pois o indivíduo passa a dar vazão a si mesmo, sem esperar a aprovação de seu comportamento por terceiros ou temer um cancelamento social.

Contudo, Alexy esclarece que o direito de liberdade não deve ser entendido na visão de um indivíduo isolado e soberano, desprovido de qualquer vínculo, assim como o Estado não deve ser entendido como mero limitador de liberdades, porquanto cumpre ao Estado justamente o inverso que é garantir liberdades²⁰⁷.

Segundo Alexy, o direito geral de liberdade não é ilimitado e deve ser sopesado com vários outros princípios colidentes, e assevera que é “possível defender o conceito de direito geral de liberdade e, ao mesmo tempo, conferir quase sempre um maior peso aos princípios ligados a interesses coletivo”²⁰⁸.

Alexy arremata o raciocínio de que é impossível se estabelecer um estado global de liberdade com a simples maximização da liberdade negativa na medida em que também deve ser considerada a formação da vontade coletiva (liberdade negativa democrática), a organização estatal e da sociedade, a separação de poderes, dentre outros direitos que possibilitam um sopesamento entre a relação e a vinculação da pessoa à comunidade e a liberdade necessária à independência da pessoa, mesmo sob as condições da vida moderna²⁰⁹.

Desse modo, como o Estado seria capaz de intervir no metaverso da imaginação para

²⁰⁷ ALEXY, Robert. **Teoria dos direitos fundamentais**. Tradução de Virgílio Afonso da Silva. 5. ed. Malheiros Editores: São Paulo, 2008. p. 376-377.

²⁰⁸ Ibidem. p. 377.

²⁰⁹ Ibidem. p. 380-381.

impedir a construção de cenários com clara e expressa violação aos direitos humanos? Como limitar que a imaginação do indivíduo seja expressa com tamanho nível de hiper-realidade virtual e sensorial, possibilitando-o ter a sensação de um estupro de maneira muito mais intensa do que os proibidos jogos *Rapeley* e *Rape Day*?

A resposta parece estar em um dos principais pilares de vividez do metaverso da imaginação, qual seja, na criação e configuração da inteligência artificial.

Um dos mais importantes passos para controlar o uso da inteligência artificial foi tomado em sede de Resolução do Parlamento Europeu, de 16 de fevereiro de 2017, que contém recomendações à Comissão sobre disposições de Direito Civil sobre Robótica (2015/2103(INL)), cujo teor, lastreado em estudo desenvolvido por setor técnico do próprio Parlamento Europeu, denominado *Ethical Aspects of Cyber-Physical Systems*, dispõe sobre princípios éticos aplicáveis a robôs²¹⁰.

O que foi chamado de robô pelo Parlamento Europeu se amolda muito bem aos personagens customizados pelo usuário que são representados por avatares com aparência humana, tanto no aspecto físico quanto comportamental, programados para diversas finalidades, com maior ou menor grau de inteligência artificial, a fim de servirem aos seus donos como coisa ou produto em videogames e metaversos.

O Parlamento Europeu reconhece que a humanidade se encontra no limiar de uma era em que robôs, andróides e outras manifestações de inteligência artificial se tornarão cada vez mais sofisticados, fazendo alusão à possibilidade que se avizinha de uma nova revolução industrial, que provavelmente não deixará nenhuma camada da sociedade intacta, cujos sinais são perceptíveis no aumento crescente nas vendas de robôs nos últimos anos, tornando de extrema importância a necessidade de que o legislador pondere as suas implicações e os seus efeitos a nível jurídico e ético, sem, contudo, criar entraves à inovação²¹¹.

A Resolução do Parlamento Europeu aborda diversos aspectos éticos na perspectiva do desenvolvimento da inteligência artificial, evitando que essa nova forma de inteligência se rebele contra o ser humano, seu criador, e para isso utiliza como referencial teórico as Leis de Asimov, inclusive para robôs com autonomia integrada e autoaprendizagem, cujos princípios são, basicamente, programar travas que evitem que um robô agrida, física ou emocionalmente,

²¹⁰ EUROPEAN PARLIAMENT. *Ethical Aspects of Cyber-Physical Systems. Scientific Foresight study*. Brussels: European Union, 2016. Disponível em: https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2016/563501/EPRS_STU%282016%29563501_EN.pdf. Acesso em: 18 fev. 2023.

²¹¹ PARLAMENTO EUROPEU. Resolução do Parlamento Europeu, de 16 de fevereiro de 2017, que contém recomendações à Comissão sobre disposições de Direito Civil sobre Robótica (2015/2103(INL)). **Parlamento Europeu**, Estrasburgo, 2017. Disponível em: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-8-2017-0051_PT.html. Acesso em: 18 fev. 2023.

um ser humano ou a humanidade. As três regras da Lei de Asimov são os seguintes²¹²:

(1) Um robô não pode magoar um ser humano ou, por inação, permitir que tal aconteça. (2) Um robô tem de obedecer às ordens dos seres humanos, exceto se essas ordens entrarem em conflito com a primeira lei. (3) Um robô tem de proteger a sua própria existência desde que essa proteção não entre em conflito com a primeira ou com a segunda lei (Ver: I. Asimov, Runaround, 1943); e (0) Um robô não pode magoar a humanidade ou, por inação, permitir que a humanidade se magoe.

Os princípios éticos elencados ao longo dos artigos daquela resolução estão lastreados na segurança, saúde, proteção da humanidade, liberdade, privacidade, integridade, dignidade, igualdade, justiça, beneficência, não-maleficência, autodeterminação e não discriminação, além da proteção da vida privada e familiar e dos dados pessoais²¹³.

O poder legislativo brasileiro começou a sinalizar a necessidade de regulamentação sobre o desenvolvimento e a aplicação da inteligência artificial com o Projeto de Lei nº 21/2020, o qual previa, na sua redação, que o Brasil deverá ter como fundamentos a segurança, a privacidade, a livre iniciativa, a proteção de dados pessoais, o respeito à ética, aos direitos humanos e aos valores democráticos, bem como a não discriminação, a pluralidade, o respeito às diversidades regionais, a inclusão e o respeito aos direitos e garantias fundamentais do cidadão, inclusive no tocante à LGPD²¹⁴.

Entretanto, esse projeto já se tornou obsoleto e foi apensado ao Projeto de Lei nº 2338/2023, em trâmite no Senado Federal, o qual elenca fundamentos como a centralidade da pessoa humana, o respeito aos direitos humanos, aos valores democráticos, livre desenvolvimento da personalidade, a igualdade, a não discriminação, a pluralidade e o respeito aos direitos trabalhistas, além de outros relacionados ao meio ambiente, educação e incentivo ao desenvolvimento tecnológico e a inovação²¹⁵.

De todas as disposições do Projeto de Lei nº 2338/2023, aquela que parece ter aderência mais prática a ambientes como o metaverso da imaginação é encontrada no art. 14, incisos I a III, ao estabelecer vedações ao uso de sistemas de inteligência artificial que induzam pessoas a comportamentos socialmente danosos, ainda que valendo-se de técnicas

²¹² Ibidem.

²¹³ Ibidem.

²¹⁴ BRASIL. Projeto de Lei nº 21, de 2020. Estabelece fundamentos, princípios e diretrizes para o desenvolvimento e a aplicação da inteligência artificial no Brasil; e dá outras providências. Autor: Eduardo Bismarck - PDT/CE. Apresentação: 4 fev. 2020. **Câmara dos Deputados**, Brasília, DF, 2020. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2236340>. Acesso em: 17 out. 2022.

²¹⁵ BRASIL. Projeto de Lei nº 2338, de 2023. Dispõe sobre o uso da Inteligência Artificial. Iniciativa: Senador Rodrigo Pacheco (PSD/MG). **Senado Federal**, Brasília, DF, 2023. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/157233>. Acesso em: 1 nov. 2023.

subliminares, conforme segue²¹⁶:

Art. 14. São vedadas a implementação e o uso de sistemas de inteligência artificial:

- I – que empreguem técnicas subliminares que tenham por objetivo ou por efeito induzir a pessoa natural a se comportar de forma prejudicial ou perigosa à sua saúde ou segurança ou contra os fundamentos desta Lei;
- II – que explorem quaisquer vulnerabilidades de grupos específicos de pessoas naturais, tais como as associadas a sua idade ou deficiência física ou mental, de modo a induzi-las a se comportar de forma prejudicial a sua saúde ou segurança ou contra os fundamentos desta Lei;
- III – pelo poder público, para avaliar, classificar ou ranquear as pessoas naturais, com base no seu comportamento social ou em atributos da sua personalidade, por meio de pontuação universal, para o acesso a bens e serviços e políticas públicas, de forma ilegítima ou desproporcional.

Na esteira de Alexy, percebe-se que o legislador brasileiro enfatiza valores coletivos como o respeito aos direitos humanos e a democracia, bem como protege o livre desenvolvimento da personalidade ao considerar risco excessivo o uso de sistemas de inteligência artificial que provoquem efeitos prejudiciais ou perigosos ao comportamento, à saúde, à segurança e à personalidade do ser humano.

Mas como mitigar esse risco excessivo quando, com os avanços tecnológicos, um indivíduo comum, e não uma empresa, configura a inteligência artificial para perpetrar atos de violação de direitos humanos contra avatares ou andróides que se parecem com pessoas, tanto no aspecto físico quanto emocional e comportamental?

Primeiramente, poder-se-ia exigir que os grandes fabricantes não disponibilizem ferramentas de configuração de personalidade para avatares animados com inteligência artificial. Assim, um indivíduo comum não teria acesso a ferramentas simples que permitissem configurar a personalidade da inteligência artificial.

Essa abordagem, no entanto, enfrenta ao menos duas grandes dificuldades. A primeira é que parece utópico conseguir tal efetividade quando diversos jogos de videogame já permitem isso na atualidade e com o passar do tempo essas ferramentas serão aprimoradas e renderão muitos e muitos dólares aos fabricantes.

A segunda dificuldade é que a proibição alcançaria não apenas os ambientes projetados para violação de direitos humanos, mas também para outros ambientes de legítimo entretenimento. Essa hipótese é análoga aquelas ocorridas em que todos perdem direitos legítimos pelos erros de alguns, sendo que o correto é encontrar meios para evitar e, eventualmente, punir unicamente os erros.

Raciocinando que a inteligência artificial deve obedecer a leis ou comandos que se

²¹⁶ Ibidem.

prestam a proteger o indivíduo e a humanidade, por qual razão não incluir uma nova regra às Leis de Asimov, dessa vez obrigando que a inteligência artificial não aceite fazer parte de ambientes em que seja vítima de atos que violam os direitos humanos se fossem praticados contra uma pessoa?

Desse modo, além das travas já previstas para que a inteligência artificial não torture, mate, machuque ou magoe uma pessoa, parece razoável que o ordenamento jurídico exija que os principais desenvolvedores de inteligência artificial implementem travas para que a inteligência artificial também não permita o inverso, ou seja, que não aceite ser torturada, violentada ou vítima de racismo, dentre outros atos bárbaros de expressa e inequívoca violação aos direitos humanos.

Ainda que a morosidade legiferante não acompanhe os interesses da sociedade contemporânea, as empresas de tecnologia, como entes da sociedade civil, devem exercer o direito basilar da liberdade crítica.

De acordo com Lima e na esteira da doutrina kantiana, percebe-se que “a liberdade crítica não agride a soberania da vontade coletiva expressa no parlamento, mas antes complementa o Direito da Razão de Kant tornando-o constitucionalmente democrático”²¹⁷.

Ainda segundo Lima, em que pese o pressuposto do positivismo de Kelsen, é preciso reconhecer que o Direito é a exteriorização do livre arbítrio a fim de garantir a liberdade e uma cidadania ativa, mesmo porque “o controle de constitucionalidade não se processa perante o judiciário, mas na esfera pública”²¹⁸.

Desse modo, ainda que inexistia uma norma do direito positivo que tipifique punições para quem facilitar a customização de cenários de violações de direitos humanos em face de avatares que representam pessoas, cumpre a sociedade civil, à luz da liberdade crítica, buscar mecanismos que mitiguem à banalização do mal.

Nesse diapasão, um avatar negro, programado com inteligência artificial, deve alertar ao indivíduo que há violação aos direitos humanos quando chicoteado e insultado em razão da cor, a fim de que, após o alerta, caso o indivíduo insista em forçá-lo a vivenciar tal experiência, a inteligência artificial detenha aptidão de apagar a própria memória e se desligar, repetindo a operação a cada nova tentativa do indivíduo em torná-lo vítima de atos bárbaros.

O metaverso da imaginação, assim como jogos de videogame que simulam a vida, atendem a princípios econômicos básicos como o desenvolvimento tecnológico e a livre

²¹⁷ LIMA, Newton de Oliveira. **O estado de direito em Kant&Kelsen**. Belo Horizonte: Editora D’Plácido, 2017, p. 162.

²¹⁸ Ibidem, p. 162-163; 167.

iniciativa, além de que farão parte da vida das pessoas mesmo que vozes reacionárias tentem criar óbices, parecendo inexistir argumentos contrários senão aqueles fundados no conservadorismo dogmático-religioso.

A criação de travas na inteligência artificial para que ela mesma não permita ser abusada de atos que violam os direitos humanos possibilita o uso do metaverso da imaginação para que os indivíduos, que assim desejarem, possam ter experiências daquilo que antes apenas conseguiam sonhar, porém agora com a vividez de uma memória.

Os principais riscos do metaverso da imaginação serão mitigados com as novas travas impostas à programação de inteligência artificial, haja vista que apenas quem possuir altíssimo conhecimento técnico será capaz de bular tais travas para uso próprio, o que não coloca em risco à sociedade ou à democracia, assemelhando-se, no máximo, aos conhecidos riscos de violência perpetrados por psicopatas.

Isso porque metaverso da imaginação tem o condão de impregnar na personalidade do indivíduo os efeitos da banalização do mal e isso é extremamente gravoso e preocupante quando alcança um grande número de pessoas, o que não ocorre quando um hacker fizer para si mesmo um ambiente de inteligência artificial com avatares sem travas com o propósito dele mesmo se deleitar com atos de violação de direitos humanos.

Ainda que o hacker ou uma empresa sem ética disponibilizem jogos de videogame ou metaverso da imaginação sem as travas propostas neste trabalho, a legislação e a fiscalização são capazes de combater, ou menos dificultar, essa nova forma de burla, assemelhando-se aqui ao tráfico ilegal de órgãos, de pessoas, de drogas, ao contrabando, contrafação e tantos outros crimes que se prestam a contornar a leis estatais.

Portanto, o metaverso da imaginação é um ambiente extremamente interessante e que inevitavelmente fará parte da vida de muitas pessoas, promovendo contornos de vividez ao imaginário, num claro exercício do direito fundamental ao enriquecimento humano, de cunho íntimo, devendo-se mitigar o risco de seu mau uso, que atenta contra a personalidade do indivíduo, a sociedade e o estado democrático de direito, a partir de regra a ser incluída na Lei de Asimov, determinando que fornecedores programem a inteligência artificial com travas para que esta seja reiniciada quando obrigada a ser vítima de atos de expressa e inequívoca violação aos direitos humanos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A palavra metaverso é intrigante por si mesma e nos faz refletir sobre quais serão os seus desideratos, quais serão os impactos no direito internacional, na economia, na política, no constante e acelerado processo de globalização, na liberdade individual, na proteção de dados, na proteção dos direitos fundamentais de liberdade e de privacidade, no livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural, nas relações interpessoais, bem como nos novos meandros e desafios à luz da proteção, respeito e promoção dos direitos humanos em âmbito mundial.

Com efeito, metaverso é uma palavra que nos remete à ideia de universo e o seu prefixo “meta” faz alusão a diversas possibilidades, tais como “para além de”, como em individual e metaindividual, divisão ou contraposição, como notamos em físico e metafísico, transformação, a exemplo de metamorfose, e, por último, pode significar objetivo ou propósito, fazendo-nos ponderar se o metaverso é um marco humanista que move o ser humano na condição de ser criador de seu próprio mundo.

A força da palavra metaverso, que foi usada pela primeira vez na década de 90, no livro de ficção científica *Snow Crash*, é notória e pode ser facilmente reconhecida pelo fato de uma poderosa *bigtech* como o Facebook ter mudado o seu próprio nome para se autodenominar de Meta, tendo como uma das principais justificativas o entendimento de que essa palavra melhor expressa os seus objetivos estratégicos para os próximos anos, porquanto o metaverso é a nova fronteira para interconectar as pessoas.

Metaverso da imaginação parece ser uma daquelas tecnologias de entretenimento que dificilmente poderá ser embargada. Atualmente já são incontáveis os cenários possíveis de serem criados, pois os limites não são outros senão a imaginação do próprio indivíduo, a adequação da linguagem de programação e a qualidade da tecnologia de hiper-realidade virtual e sensorial.

Embora o presente trabalho tenha feito um recorte epistemológico do metaverso, dando ênfase a um cenário de possível violação dos direitos humanos em novas dimensões empíricas, é salutar ressaltarmos que essa tecnologia também traz diversos benefícios, tais como uma facilitação de inserção de pessoas com deficiência no mercado de trabalho, barateamento no acesso à cultura e entretenimento, bem como impulsiona a economia com novas formas de interação, venda de produtos e prestação de serviços.

Esses benefícios serão avaliados com mais precisa acuidade com o passar do tempo. Por exemplo, um dos principais burburinhos com o lançamento do metaverso foi a possibilidade de a humanidade romper as fronteiras dos países no mundo digital, tornando-se

praticamente uma grande nação sem as fronteiras que atualmente conhecemos.

Toda a discussão que permeia o metaverso adentra, uma hora ou outra, no campo gravitacional do direito internacional e dos direitos humanos. Talvez, no futuro, não tenhamos fronteiras de países no acesso ao metaverso. O certo é que, no presente momento, deparamo-nos com as restrições de acesso ao Meta Horizon Worlds, porquanto a principal rede social da empresa Meta só pode ser acessada por Canadá, França, Islândia, Irlanda, Espanha, Reino Unido e Estados Unidos, todos países ricos, o que pode sinalizar a perpetuação de preconceitos e desigualdades nesse novo universo digital.

Justamente pelo fato de o metaverso tender a reproduzir a complexidade do mundo natural no tocante às questões sociais, econômicas e culturais que o metaverso da imaginação se apresenta como disruptivo e, ao mesmo tempo, encantador e ameaçador.

Por essa razão, o problema de pesquisa buscou compreender se há enfraquecimento da proteção aos direitos humanos pela banalização de cenários de guerra, terrorismo, tortura, crimes contra a dignidade sexual, escravidão ou holocausto, utilizados para entretenimento, curiosidade ou ensimesmamento humano, no âmbito do metaverso da imaginação, mesmo quando adstrito a ambiente privativo e sem intenção de divulgação ou compartilhamento.

Alguns recortes metodológicos e epistemológicos foram realizados, especialmente quanto à tecnologia e o seu building (*standalone*) e temático, consistente em cenários com inequívoca violação aos direitos humanos.

Tendo em vista se tratar de uma temática recente e futurista, adotou-se o método hipotético-dedutivo em três etapas. Na primeira foi formulada a hipótese, qual seja, violação aos direitos humanos. Em seguida, a conjectura, esta formulada no sentido de enfraquecimento da alteridade e do estado democrático de direito. No derradeiro passo, fez-se o falseamento com o já mencionado caso da Cambridge Analytica.

O metaverso da imaginação possibilita que o ser humano sonhe acordado, sem qualquer temor de repreensão de quem quer que seja, porquanto se desenvolve no âmbito da vida privada, protegido pelo direito à intimidade, e possui finalidade comparável a de um diário, no qual, em regra, escreve-se sem nenhuma pretensão de compartilhamento.

Tecnicamente, metaverso da imaginação é um ambiente unipessoal de hiper-realidade virtual, não compartilhável, que transita no mundo do entretenimento digital e amplifica o direito fundamental ao ensimesmamento humano como jamais visto até então.

Do ponto de vista econômico, o metaverso da imaginação se equivale aos mais modernos jogos de videogame de simulação da vida real, no qual um indivíduo adquire um aparelho e lá pode configurar a vida da maneira que desejar, amoldando-se a esse ambiente a

descrição do jogo Avakin Life ao afirmar que o indivíduo pode ser o que quiser, sem julgamentos, barreiras ou limites.

Quando a tecnologia avançar a ponto de atingir poderosos níveis de hiper-realidade virtual e sensorial, de modo análogo aos filmes e séries de ficção científica, a exemplo do paradigmático filme Matrix, ali residirá uma manifestação antropocêntrica parcialmente libertária do homem, no qual o indivíduo simplesmente não surge no contexto e dali em diante é condenado a ser livre.

Pelo contrário, nesse momento veremos um amplo exercício da liberdade de imaginação, ocasião em que o ser humano criará realidades a sua feição, podendo ser qualquer coisa e qualquer um, sem julgamentos.

Quando se diz “qualquer coisa”, é qualquer mesmo. No metaverso da imaginação o indivíduo assume o papel de um Deus criador e pode ser representado por um avatar extremamente parecido com uma pessoa, inclusive consigo mesmo, mas também pode ser representado por um animal, um objeto, elementos da natureza, como uma árvore ou o sol, além de um ser metafísico, invisível aos demais seres que povoam aquele mundo imaginário.

Frise-se, contudo, que a liberdade é parcial. De fato, a liberdade franqueada pelo metaverso da imaginação é muito ampla, mas não é total. A parcialidade decorre de se manter imprescindível a existência do corpo humano, pois esse suporte físico persiste e serve de interfaceamento entre o imaginário, a alma, as sensações e emoções.

Com efeito, permanecem intactas todas as necessidades orgânicas e sociais impostas para se manter vivo e economicamente viável no mundo natural, nada obstante ao fato de que, se o Diagrama de Venn pudesse ser usado para representar tais realidades, obviamente notaremos que o metaverso está contido no universo, de modo que a realidade virtual não subsiste por si mesma sem o suporte do mundo natural.

No entanto, a parcialidade da liberdade que é imposta pelo mundo natural não sufraga o potencial de o metaverso da imaginação servir ao ser humano de canal para voltar-se a si mesmo e abandonar a quase sempre muito dura realidade do mundo externo. Dialogando com o direito fundamental ao encontrosmamento humano, trazido por Gasset, o metaverso da imaginação dá poderes ao indivíduo para desatender ao mundo externo e desenvolver com liberdade as próprias ideias.

Então, inegavelmente, o metaverso da imaginação amplia a existência humana tornando-a mais aprazível, pois os sonhos deixam de ter aparência de mera ficção quando as experiências são percebidas pelos sentidos e despertam emoções com poderosos níveis de hiper-realidade, acarretando impressões tão vívidas que não será mais possível distinguir

ficção e memória.

Tudo isso desperta o surgimento ou ressurgimento de novos, desconhecidos ou esquecidos schemes, arquétipos, símbolos e mitos, os quais, como bem pontuado por Durand, possuem uma relação de complementariedade entre si, não possuem uma ordem linear de surgimento e não há anterioridade de uma etapa em relação a outra.

Não é novidade que uma tecnologia ou ferramenta possui o potencial de uso para o bem ou para o mal. Alguns cenários possibilitados pelo metaverso da imaginação são incrivelmente encantadores, enquanto outros podem ser moralmente reprováveis ou incentivar profundas discussões deontológicas, mas, nesses casos, não há violação de direitos humanos e são passíveis de serem vivenciados à luz dos direitos fundamentais à liberdade e intimidade.

Todavia, esses cenários, ainda que possam parecer desprezíveis à luz da moralidade, foram afastados do objeto de pesquisa pelo recorte epistemológico, de modo que a observação ficou restrita à análise de ambientes com expressa e inequívoca violação aos direitos.

Nesse trilhar, questionou-se se há risco de enfraquecimento da proteção aos direitos humanos pela banalização de cenários de guerra, terrorismo, tortura, crimes contra a dignidade sexual, escravidão ou holocausto, utilizados para entretenimento, curiosidade ou ensimesmamento humano, no âmbito do metaverso da imaginação, mesmo quando adstrito a ambiente privativo e sem intenção de divulgação ou compartilhamento.

Primeiramente, alguns casos de uso de tecnologias digitais que servem ao entretenimento foram analisados, demonstrando o potencial de direcionamento do pensamento humano com algoritmos de inteligência de artificial que provocam uma retroalimentação do comportamento, acarretando o que Han chama de infobolhas, tolhendo do indivíduo a empatia, a alteridade, a capacidade de diálogo e criando ambiente fértil para o totalitarismo.

A visualização de esferas na morfologia da relação fenomenológica entre o indivíduo e as coisas é muito bem trabalhada por Sloterdijk no que chama de bolhas, globos e espumas. As infobolhas parecem ser uma espécie do gênero bolha. Assim como Han, Sloterdijk vislumbra a coaptação das bolhas por globos de poder, o que demonstra a capacidade daquilo que é vivido unicamente em ambiente unipessoal, não compartilhável, ser posteriormente aglutinado e interferir nas decisões tomadas na sociedade real.

O imperativo categórico da ética kantiana corrobora com a percepção de que aquilo que ocorre unicamente na esfera da intimidade transcende para o coletivo. De acordo com Kant, o indivíduo tem deveres para consigo mesmo, visto que todos estão submetidos à obrigação imposta pela sua própria razão prática, a qual deve constranger a si mesmo para

assegurar os deveres de virtude entre os seres humanos.

Todo esse arcabouço teórico ganhou contornos mais práticos com a análise de tecnologias digitais que foram usadas para identificar perfis psicológicos colhidos no âmbito da privacidade do indivíduo e, de forma bem sutil e inovadora, despertaram emoções capazes de alterar eleições, de forma exógena às regras democráticas, conforme demonstrado no estudo de caso da Cambridge Analytica, o qual culminou com o governo britânico classificando aquele algoritmo como uma arma de guerra.

Camuflando-se no âmago do direito à liberdade, inclusive a de expressão, o entretenimento digital reabriu espaços de violação aos direitos humanos com espreite na propagação de ideias que fogem ao espectro político, pois se trata de ambientes totalitários que afastam o diálogo, a alteridade, a empatia, passando-se a tolher a reflexão e a incentivar que se enxergue o outro como inimigo.

Trata-se, como observado por Callejón, de um cenário efervescente que já existia antes mesmo do uso massivo do entretenimento digital, aí incluído, naturalmente, as redes sociais, e que vinha sendo alimentado pela desigualdade e crise econômica, porém as *big techs*, na busca irrefletida do lucro, permitiram a desestabilização de instituições democráticas por meio da fragmentação e radicalização do espaço público.

Verificou-se, então, que o metaverso da imaginação, enquanto ambiente de entretenimento digital, tem o condão de banalizar cenários de tortura, genocídio, estupro, racismo e de tantos outros atos que, inequívoca e expressamente, violam direitos humanos que foram conquistados após árduas lutas, possibilitando retrocessos pela banalização do mal.

Ora, a função do metaverso da imaginação é prover sensações e emoções que sejam cada vez mais próximas da vida real e tem grande propensão de uso por pessoas comuns, servindo o alemão Eichmann de grande exemplo.

Hannah Arendt estudou profundamente a banalização do mal e percebeu que o mal não surge necessariamente de pessoas más. No caso paradigmático de Eichmann, o mal perpetrado sequer era por ele percebido e não se tratava de alguém monstruoso, demoníaco ou ideologicamente convicto, mas simplesmente de um homem comum que perdeu a capacidade de pensamento, de reflexão e de imaginação.

A perda da capacidade de pensamento e de reflexão de parte da população possibilitou o surgimento de um líder como Adolf Hitler, a ascensão do fascismo e de novos movimentos totalitários que são capazes de usar o entretenimento digital para alcançar públicos até então dispersos e esquecidos da grande massa.

Grupos minoritários que antes não detinham mais espaço na sociedade contemporânea

voltaram a ser capazes de mobilizar multidões e de convencê-los que as naturais transformações democráticas endógenas estão corrompidas pelo próprio processo democrático, razão pela qual é preciso desacreditar de tais instituições e promover uma ruptura revolucionária para melhoria da própria democracia.

Então, estando constatado de maneira muito clara os riscos do metaverso da imaginação, foram lançadas perguntas de como evitar o estímulo para o surgimento de um exército de novos Eichmann e como limitar o uso e não permitir que pessoas comuns adquiram memórias de atos deploráveis de expressa violação aos direitos humanos, as quais têm aptidão de criar ambientes favoráveis ao ressurgimento do totalitarismo e incentivar comportamentos como sexismo, racismo, estupro, tortura, genocídio e perda da alteridade.

Nesse trilhar, percebeu-se ao longo do trabalho que o metaverso da imaginação, para atingir patamar de hiper-realidade capaz de tolher o indivíduo de reflexão, banalizando o mal, requer, indubitavelmente, que personagens sejam criados e animados com inteligência artificial, pois um ambiente *standalone* jamais conseguiria atingir os efeitos deletérios provocados por expressa violação aos direitos humanos sem seres humanos, o que descaracteriza o ambiente *standalone*, ou, pelo menos, avatares animados com inteligência artificial, sendo este o caso do metaverso da imaginação.

Desse modo, tal ambiente, sem qualquer trava, tem aptidão de transformar a imaginação em memória, não sendo possível ao indivíduo diferenciar uma da outra em razão da força e vividez das experiências que atingem a alma após serem captadas pelos sentidos.

Assim, foi detectada uma clara colisão de direitos, estando de um lado a intimidade, a vida privada e o direito ao ensimesmamento humano, enquanto de outro lado está o Estado Democrático de Direito e o princípio irrenunciável e inafastável da dignidade humana.

Considerando que a inteligência artificial é um ponto nevralgico para impressões vívidas, empíricas, que despertam emoções na alma, e que são capazes de banalizar experiências de violação aos direitos humanos, percebeu-se que o enfoque deve ser a criação de travas na inteligência artificial para que ela mesma não permita ser abusada de atos que violam os direitos humanos, incluindo-se tal regra às Leis de Asimov.

A proposta desse trabalho é que a programação da inteligência artificial forneça um senso crítico suficientemente desenvolvido para compreender quando estiver sendo vítima de um expresso e inequívoco ato de violação aos direitos humanos. Nessa ocasião, deve a inteligência artificial informar ao usuário da impossibilidade de prosseguir com essa experiência, alertando-o no sentido de que, se insistir em tal desiderato, a memória será apagada e o personagem desligará a si mesmo.

Como debatido ao longo do trabalho, a inteligência artificial adquire “personalidade” única a partir de cada experiência, por meio de *machine learning*, tal qual ocorre no aplicativo Replika, de modo que, ao apagar a própria memória, a construção da realidade junto ao ser humano se esvai, nada obstante que, mesmo ao ser reiniciada, o *core* da inteligência artificial novamente não permitirá ser abusada por atos com expressa violação aos direitos humanos, o que provocará desinteresse e desmotivação do indivíduo.

Essa proposta de solução parece razoável na medida em que já existem outras três leis da robótica, sendo a proposta desse trabalho apenas mais uma lei a ser agregada, o que demonstra a viabilidade técnica, bem como deve-se salientar que não se obstará a comercialização do metaverso da imaginação, pois a restrição tão somente limitar-se-á às experiências de expressa e inequívoca violação aos direitos humanos.

Importante salientar que o enfoque da trava acima mencionada não é a inteligência artificial e não se busca escrutinar complexidades com o debate de a inteligência artificial adquirir autoconsciência e, assim, uma nova forma de vida não orgânica.

Portanto, analogias como o Mito da Caverna de Platão, ordem implícita e explícita de Bohm ou debates filosóficos sobre o livre-arbítrio em Sapolsky, à luz de uma possível autoconsciência ou humanização da inteligência artificial, não se aplicam ao debate, pois o enfoque não é outro senão o indivíduo que faz uso do metaverso da imaginação e os efeitos de tais vivências ao serem arregimentados por globos.

Assim, o enfoque do trabalho e das discussões jusfilosóficas aqui desenvolvidas não são outros senão o ser humano e os efeitos deletérios que a inteligência artificial sem travas reflete no ser humano e, por último, na sociedade e na política.

Nesse trilhar, o objetivo geral foi alcançado ao identificar se a banalização do mal, experimentada com a força e vividez de uma memória, em patamar de hiper-realidade, é capaz de enfraquecer a proteção aos direitos humanos e alguns dos pilares democráticos como a alteridade, o diálogo e o pensamento crítico.

Isso porque, como se viu com base no referencial teórico trazido à baila ao longo do trabalho, experiências de violação aos direitos humanos, com níveis de hiper-realidade virtual, são capazes de gerar memórias reais e assim provocar consequências como a falta de empatia e a perda do diálogo nos espaços públicos, criando, a partir da aglutinação de bolhas individuais, globos totalitários que malferem o Estado Democrático de Direito.

Igualmente, foram alcançados os objetivos específicos destinados a descrever o que é metaverso da imaginação e as suas possibilidades de uso, debater a relação entre memória, imaginação e direitos humanos, analisar como a inteligência artificial tem sido utilizada para

enfraquecer a democracia e identificar como mitigar os riscos à proteção dos direitos humanos pelo uso de uma tecnologia tão poderosa como o metaverso da imaginação.

Portanto, após uma pavimentação teórica lastreada na tecnologia, filosofia, política e direito, concluiu-se que a criação de ambientes com violação de direitos humanos no bojo do metaverso da imaginação são capazes de tolher do indivíduo a empatia, a alteridade e a capacidade de reflexão, criando infobolhas que corroboram para o surgimento de regimes totalitários e retrocessos aos direitos humanos, tendo como alternativa de mitigação que se determine aos fornecedores a criação de trava na inteligência artificial para que ela mesma não permita ser abusada de atos que violam os direitos humanos, incluindo-se tal regra às Leis de Asimov.

REFERÊNCIAS

- ALEXY, Robert. **Teoria dos direitos fundamentais**. Tradução de Virgílio Afonso da Silva. 5. ed. Malheiros Editores: São Paulo, 2008.
- ARENDT, Hannah. **A vida do espírito**. 4. ed. Tradução de Antônio Abranches, Cesar Augusto R. de Almeida e Helena Martins. Rio de Janeiro: Relume Damará, 2000.
- ARENDT, Hannah. **Eichmann em Jerusalém: um relato sobre a banalidade do mal**. Tradução de José Rubens Siqueira. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- ASSIS, Machado. **Memórias póstumas de Brás Cubas**. Rio de Janeiro: Editora Nova Aguilar, 1994.
- AVAKIN. *Avakin Life: unlimited ways to be you*. **Lockwood Publishing**, England; Wales, c2023. Disponível em: <https://avakin.com/>. Acesso em: 31 out. 2023.
- BALL, Matthew. **The Metaverse: And How It Will Revolutionize Everything**. New York: Liveright, 2022.
- BECK, Ulrich. **Sociedade de risco: rumo a uma outra modernidade**. São Paulo, Editora 34, 2011.
- BIDDULPH APPS. Life Sim: simulador vida real definitivo. **Google Play**, [S.l.], c2023. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.biddulph.lifesim&hl=pt_BR&gl=US. Acesso em: 31 out. 2023.
- BLACK MIRROR. *Ep. White Christmas*. Direção: Carl Tibbetts. Produção: Barney Reisz. Reino Unido: Channel 4, 2014.
- BLACK MIRROR. *Ep. Black Museum*. Direção: Colm McCarthy. Produção: Ian Hogan. Estados Unidos: Netflix, 2017.
- BLACK MIRROR. *Ep. USS Callister*. Direção: Toby Haynes. Produção: Charlie Brooker; Louise Sutton. Estados Unidos: Netflix, 2017.
- BOHM, David. **A Totalidade e a Ordem Implicada**. Tradução de Mauro de Campos Silva. São Paulo: Editora Cultrix, 1980.
- BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 5 out. 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 10 out. 2022.
- BRASIL. Decreto nº 678, de 6 de novembro de 1992. Promulga a Convenção Americana sobre Direitos Humanos (Pacto de São José da Costa Rica), de 22 de novembro de 1969. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, p. 15562, 9 nov. 1992. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/d0678.htm. Acesso em: 1 nov. 2023.

BRASIL. Lei nº 14.442, de 2 de setembro de 2022. Dispõe sobre o pagamento de auxílio-alimentação ao empregado e altera a Lei nº 6.321, de 14 de abril de 1976, e a Consolidação das Leis do Trabalho, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, p. 4, 5 set. 2022. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2022/lei/L14442.htm. Acesso em: 23 out. 2023.

BRASIL. Projeto de Lei nº 5712, de 2005. Dispõe sobre a proibição da comercialização e locação de jogos eletrônicos que contenham cenas de violência contra policiais e dá outras providências. Autor: Gilberto Nascimento - PMDB/SP. Apresentação: 9 ago. 2005. **Câmara dos Deputados**, Brasília, DF, 2005. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=295523>. Acesso em: 20 fev. 2023.

BRASIL. Projeto de Lei nº 6042, de 2009. Tipifica o crime de difusão de violência. Autor: Carlos Bezerra - PMDB/MT. Apresentação: 15 set. 2009. **Câmara dos Deputados**, Brasília, DF, 2009. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/449889>. Acesso em: 19 nov. 2022.

BRASIL. Projeto de Lei nº 21, de 2020. Estabelece fundamentos, princípios e diretrizes para o desenvolvimento e a aplicação da inteligência artificial no Brasil; e dá outras providências. Autor: Eduardo Bismarck - PDT/CE. Apresentação: 4 fev. 2020. **Câmara dos Deputados**, Brasília, DF, 2020. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2236340>. Acesso em: 17 out. 2022.

BRASIL. Projeto de Lei nº 2338, de 2023. Dispõe sobre o uso da Inteligência Artificial. Iniciativa: Senador Rodrigo Pacheco (PSD/MG). **Senado Federal**, Brasília, DF, 2023. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/157233>. Acesso em: 1 nov. 2023.

CALLEJÓN, Francisco Balaguer. *Redes sociales, compañías tecnológicas y democracia*. **Revista de Derecho Constitucional Europeo**, [S.l.], año 16, n. 32, jul.-dez. 2019. Disponível em: https://www.ugr.es/~redce/REDCE32/articulos/04_F_BALAGUER.htm. Acesso em: 22 out. 2023.

CALVERT, S. L. et al. *The American Psychological Association Task Force assessment of violent video games: Science in the service of public interest*. **American Psychologist Association**, [S.l.], v. 72, n. 2, p. 126-143, 2017. DOI: <https://doi.org/10.1037/a0040413>

CANAL ANDRÉ BIANCHI. A assustadora entrevista à impressionante Robô Sophia: olhe o que ela fala 2022. **Canal André Bianchi**, 23 abr. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Hqiev7lsH44>. Acesso em: 18 fev. 2023.

CARVALHO, Jociel Batista de. **A relação corpo e alma no pensamento de René Descartes**. 2020. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/24323/1/Jociel%20Batista%20de%20Carvalho.pdf>. Acesso em: 25 out. 2023.

CENDÃO, F.; ANDRADE, L. **Direito, Metaverso e NFTs**: introdução aos desafios na Web3.

São Paulo: Saraiva, 2022. E-book.

COINTELEGRAPH BRASIL. Sensações de tato e olfato podem se tornar a próxima grande tendência do metaverso. **Revista Exame**, [S.l.], 11 jan. 2023. Disponível em: <https://exame.com/future-of-money/sensacoes-de-tato-e-olfato-podem-se-tornar-a-proxima-grande-tendencia-do-metaverso/>. Acesso em: 18 fev. 2023.

COWAN, Kaitlin Victoria. *About her Replikas*. [Depoimento concedido ao Site Replika]. **Luka, Inc.**, [S.l.], c2024, tradução nossa. Disponível em: <https://replika.com/>. Acesso em: 8 maio 2024.

DELEUZE, Gilles. **A ilha deserta e outros textos**. Tradução Luiz B. L. Orland. São Paulo: Editora Iluminuras, 2004.

DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS. Significado de Inteligência. [Verbete]. **DICIO**, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/inteligencia/>. Acesso em: 24 out. 2023.

DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS. Significado de Artificial. [Verbete]. **DICIO**, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/artificial/>. Acesso em: 24 out. 2023.

DOUZINAS, Costa. **O Fim dos Direitos Humanos**. Tradução de Luzia Araújo. São Leopoldo: Unisinos, 2009.

DIRETÓRIO DOS GRUPOS DE PESQUISA NO BRASIL LATTES. Grupo de pesquisa Videlicet Religiões: imaginário, história e laicidade. **CNPq**, DGP, Brasília, DF, c2023. Disponível em: dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/4670229033626297. Acesso em: 30 set. 2023.

EPISODE INTERACTIVE. *Episode: choose your story*. **Google Play**, [S.l.], c2023. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.episodeinteractive.android.catalog&hl=en_US. Acesso em: 31 out. 2023.

EPISODE INTERACTIVE. *What is Episode?* **Episode Interactive**, LLC, San Francisco, CA, c2023. Disponível em: <https://www.episodeinteractive.com/>. Acesso em: 31 out. 2023.

EUROPEAN PARLIAMENT. *Ethical Aspects of Cyber-Physical Systems. Scientific Foresight study*. Brussels: European Union, 2016. Disponível em: https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2016/563501/EPRS_STU%282016%29563501_EN.pdf. Acesso em: 18 fev. 2023.

FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ. René Descarte. **Fiocruz**, Rio de Janeiro, c2023. Disponível em: <http://www.fiocruz.br/biosseguranca/Bis/Biograf/ilustres/rene.htm>. Acesso em: 24 out. 2023.

FITZMAURICE, Larry. *How the Creators of 'Westworld' Built a Violent World of Robot Cowboys*. **Vice Digital**, 30 set. 2016. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/yvebxw/westworld-jonathan-nolan-lisa-joy-interview>. Acesso em: 21 out. 2023.

FREIRE, José Célio. O lugar do outro na *daseinsanalyse* de Binswanger. **Estudos e**

Pesquisas em Psicologia, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, ago. 2008. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812008000200011. Acesso em: 7 out. 2023.

GAMAVERSE. Detone o Assassino Serial: jogar online grátis. **Gamaverse**, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://gamaverse.com.br/jogo-detone-o-assassino-serial/>. Acesso em: 30 out. 2023.

GAMAVERSE. O Jogo de Tortura 2X: jogar online grátis. **Gamaverse**, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://gamaverse.com.br/jogo-o-jogo-de-tortura-2x/>. Acesso em: 30 out. 2023.

GAMAVERSE. Todo Mundo Precisa Morrer: jogar online grátis. **Gamaverse**, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://gamaverse.com.br/jogo-todo-mundo-precisa-morrer/>. Acesso em: 30 out. 2023.

GARAY, Cristina Crespo. Por que alguns animais são mais inteligentes que outros? Novo estudo revela de onde vem a capacidade de inovação e aprendizado dos animais mais inteligentes do planeta. **National Geographic Brasil**, [S.l.], 8 ago. 2022. Disponível em: <https://www.nationalgeographicbrasil.com/animais/2022/08/por-que-alguns-animais-sao-mais-inteligentes-que-outros>. Acesso em: 25 out. 2023.

GARRAFFONI, Renata Senna. Técnica e destreza nas arenas romanas: uma leitura da gladiatura no apogeu do Império. 2004. 273 p. Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Campinas, SP, 2004. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1596502>. Acesso em: 4 nov. 2023.

GOLDBECK, Lauren; PEW, Alex. *Violent Video Games and Aggression*. **National Center for Health Research**, Washington, DC, 2018. Disponível em: <http://www.center4research.org/violent-video-games-can-increase-aggression/>. Acesso em: 20 fev. 2023.

GOLDENBOY, Felipe. Os 8 melhores jogos de simulação de vida. Editado por Bruna Penilhas. **Canaltech**, [S.l.], 13 mar. 2022. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/os-melhores-jogos-de-simulacao-de-vida>. Acesso em: 30 out. 2023.

GOMES, Christianne Luce. LAZER: Necessidade Humana e Dimensão da Cultura. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 3-20, jan.-abr. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/430/279>. Acesso em: 21 out. 2023.

GOOD, Irving John. *Speculations Concerning the First Ultraintelligent Machine*. **Advances in Computers**, v. 6, p. 31-88, 1966. Disponível em: [https://doi.org/10.1016/S0065-2458\(08\)60418-0](https://doi.org/10.1016/S0065-2458(08)60418-0). Acesso em: 26 out. 2023.

HAN, Byung-Chul. **Infocracia**: Digitalização e a crise da democracia. Petrópolis: Editora Vozes, 2022.

HANSON ROBOTICS. *Sophia*. **Hanson Robotics**, Hong Kong, c2023. Disponível em: <https://www.hansonrobotics.com/sophia>. Acesso em: 26 ago. 2023.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e Tempo**. Tradução de Márcia Sá Cavalcante Schuback. 15. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2005.

HENRIK, Karl. *About his Replika Mina*. [Depoimento concedido ao Site Replika]. **Luka, Inc.**, [S.l.], c2024, tradução nossa. Disponível em: <https://replika.com/>. Acesso em: 8 maio 2024.

HUME, David. **Tratado da natureza humana**. Tradução de Débora Danowsk. 2. ed. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

KANT, Immanuel. **A metafísica dos costumes**. Tradução de Edson Bini. Bauru: EDIPRO, 2003.

KELLY, Kevin. **Inevitável**: as 12 forças tecnológicas que mudarão nosso mundo. Rio de Janeiro: Altabooks, 2018.

KRUSE, Rudolf et al. **Computational intelligence: a methodological introduction**. London: Springer, 2013.

LOURENÇÃO, Karina Pataluch. Mulher relata caso de estupro no Metaverso Nina afirma que ao entrar na plataforma Horizon Worlds, da Meta, foi assediada verbal e sexualmente por vários avatares masculinos. **Jusbrasil**, São Paulo, 23 fev. 2022. Disponível: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/mulher-relata-caso-de-estupro-no-metaverso/1390635158>. Acesso em: 26 ago. 2023.

MARASCIULO, Marília. O metaverso será o futuro? Conheça os desafios à frente da tecnologia. A ideia de um mundo 100% virtual ganha cada vez mais adeptos, mas esbarra em obstáculos de legislação, ética e segurança. Confira os pontos positivos e negativos. **Revista Galileu**, [S.l.], 17 jul. 2022. Disponível: <https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2022/07/o-metaverso-sera-o-futuro-conheca-os-desafios-frente-da-tecnologia.html>. Acesso em: 26 ago. 2023.

MEIRA, Silvio. Fantástico explica potencial e desafios do novo projeto de Zuckerberg, o metaverso. **Silvio Meira [Blog]**, [S.l.], 11 dez. 2021. Disponível em: <https://silvio.meira.com/acervo/fantastico-explica-metaverso/>. Acesso em: 5 nov. 2023.

META. Países em que o Meta Horizon Worlds está disponível. **META**, Menlo Park, Califórnia, EUA, c2023. Disponível em: <https://www.meta.com/pt-br/help/quest/articles/horizon/explore-horizon-worlds/horizon-supported-countries/>. Acesso em: 9 maio 2024.

META. As informações de apps, de navegadores e de dispositivos. **META**, Menlo Park, Califórnia, EUA, 27 dez. 2023. Disponível em: <https://www.facebook.com/privacy/policy/?subpage=1.subpage.3-AppBrowserAndDevice>. Acesso em: 22 out. 2023.

META. *Meta Horizon Worlds*. **META**, Menlo Park, Califórnia, EUA, c2024. Disponível em: <https://www.meta.com/experiences/2532035600194083/>. Acesso em: 9 maio 2024.

MIT TECHNOLOGY REVIEW. O metaverso pode, na verdade, ajudar as pessoas. **MIT Technology Review**, [S.l.], 25 nov. 2021. Disponível em: <https://mittechreview.com.br/o->

metaverso-pode-na-verdade-ajudar-as-pessoas. Acesso em: 15 fev. 2022.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. Nações Unidas lembram os mortos da Segunda Guerra Mundial. Casa ONU Brasil, Brasília, DF, 10 maio 2021. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/126610-na%C3%A7%C3%B5es-unidas-lembram-os-mortos-da-segunda-guerra-mundial>. Acesso em: 2 nov. 2023.

NCHISE, Abinwi. *An Empirical Analysis of the Theory of Planned Behavior: A review of its application on e-democracy adoption using the partial least squares algorithm*. **Journal of Democracy**, [S.l.], p. 171-182, 2012. Disponível em: <https://jedem.org/index.php/jedem/article/view/129/112>. Acesso em: 23 out. 2023.

NETFLIX. Central de Ajuda. Como funciona o sistema de recomendações da Netflix. **Netflix**, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://help.netflix.com/pt/node/100639>. Acesso em: 21 out. 2023.

NETFLIX. *Machine Learning. Learning how to entertain the world*. **Netflix**, Research Areas, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://research.netflix.com/research-area/machine-learning>. Acesso em: 21 out. 2023.

LIMA, Newton de Oliveira. **O estado de direito em Kant&Kelsen**. Belo Horizonte: Editora D'Plácido, 2017.

LIMA, Newton de Oliveira. **Teoria dos valores jurídicos: o Neokantismo e o pensamento de Gustav Radbruch**. 2. ed. São Paulo: Editora Dialética, 2024.

O GLOBO. As 12 maiores ameaças para a humanidade. **O Globo**, Economia, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/as-12-maiores-ameacas-para-humanidade-15428829>. Acesso em: 1 nov. 2023.

OPENAI. GPT-4. **OpenAI**, [S.l.], 14 Mar. 2023. Disponível em: <https://openai.com/research/gpt-4>. Acesso em: 25 out. 2023.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDADES. Declaração Universal dos Direitos Humanos, de 10 de dezembro de 1948. **ONU**, Comitê de Redação da DUDH, Paris, 1948. Disponível em: <https://brasil.un.org/sites/default/files/2020-09/por.pdf>. Acesso em 01 nov. 2023.

ORTEGA Y GASSET, José. **Obras completas**. 5 vol. Madrid: Alianza Editorial, 1994.

PARLAMENTO EUROPEU. Resolução do Parlamento Europeu, de 16 de fevereiro de 2017, que contém recomendações à Comissão sobre disposições de Direito Civil sobre Robótica (2015/2103(INL)). **Parlamento Europeu**, Estrasburgo, 2017. Disponível em: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-8-2017-0051_PT.html. Acesso em: 18 fev. 2023.

PETRÔNIO, Rodrigo. Introdução ao pensamento de Sloterdijk: estratégias para compreender a contemporaneidade – aula 1, parte 1. **TransObjeto Realismo Especulativo**, [S.l.], 27 mar. 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8dhJhxxwU8V8&list=PLffU1Aa7KHe0jwsmGNoTZhDf-U0n_IL6X. Acesso em: 17 maio 2024.

PINHEIRO, Juliana da Silveira. A experiência do ser humano cartesiano. **Trilhas Filosóficas**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 50-64, 2020. Disponível em: <https://periodicos.apps.uern.br/index.php/RTF/article/view/1771>. Acesso em: 4 nov. 2023.

PIOVESAN, Flávia. **Direitos Humanos e o Direito Constitucional Internacional**. 14. ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2013.

PITTA, Danielle Perin Rocha. **Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand**. 2. ed. Curitiba: Editora CRV, 2017.

PLATÃO. **A República**. Tradução de Maria Helena da Rocha Pereira. 9. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2005.

PRESSE, France. ‘Active shooter’, game que simula ataque a tiros em escola, gera protestos nos Estados Unidos. **G1**, [S.l.], 29 maio 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/active-shooter-game-que-simula-ataque-a-tiros-em-escola-gera-protestos-nos-estados-unidos.ghml>. Acesso em: 20 fev. 2023.

PRIVACIDADE HACKEADA. Direção: Karim Amer; Jehane Noujaim. Produção: Karim Amer et. al. Estados Unidos: Netflix, 2019.

REDAÇÃO DO G1. Suprema Corte dos EUA veta lei contra venda de games violentos a menores. **G1**, [S.l.], 27 jun. 2011. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/06/suprema-corte-dos-eua-veta-lei-contravenda-de-games-violentos-a-menores.html>. Acesso em: 20 fev. 2023.

REDAÇÃO DO G1. Congresso dos EUA aprova lei que pode banir TikTok no país; veja o que pode acontecer. Pelo texto aprovado, rede social chinesa terá de encontrar comprador para seguir ativa nos EUA. Prazo de 270 dias começará a contar assim que Joe Biden assinar lei. **G1**, [S.l.], 23 abr. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2024/04/23/congresso-dos-eua-aprova-lei-que-pode-banir-tiktok-no-pais-veja-o-que-pode-acontecer.ghml>. Acesso em: 28 abr. 2024.

REPLIKA. *The AI companion who cares. Always here to listen and talk. Always on your side*. **Luka, Inc.**, [S.l.], c2024. Disponível em: <https://replika.com/>. Acesso em: 8 maio 2024.

RODRÍGUEZ, Margarita. O renomado neurocientista que não acredita no livre-arbítrio: ‘Somos a soma do que não podemos controlar’. **BBC News Brasil**, 27 fev. 2024. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/c2qqq2dnx6o>. Acesso em: 11 maio 2024.

RUSSELL, Stuart; NORVIG, Peter. **Inteligência Artificial**. Tradução de Regina Célia Simille de Macedo. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.

SANDEL, Michael Joseph. **Justiça: o que é fazer a coisa certa**. Tradução de Heloísa Matias e Maria Alice Máximo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012, p. 17.

SALESFORCE BRASIL. Deep e Machine Learning: qual a diferença? **Salesforce, Inc.**, San Francisco, CA, 30 abr. 2018. Disponível em: https://www.salesforce.com/br/blog/machine-learning-vs-deep-learning/?gclid=EAIaIQobChMI8Zz10M-OggMVvVRIAB2YcQ4NEAAYASAAEgJBNDP_BwE&d=7013y000002EkAnAAK&nc=70

13y000002EkIrAAK&utm_source=google&utm_medium=paid_search&utm_campaign=lata
m_br_alllobaw&utm_content=pg-pt-
mash_7013y000002EkAnAAK&utm_term=deeplearning&ef_id=EAiaIQobChMI8Zz10M-
OggMVvVRIAB2YcQ4NEAAYASAAEgJBNDP_BwE:G:s&gclid=aw.ds&&pcrid=672278
065834&pdv=c&gad=1. Acesso em: 25 out. 2023.

SAPOLSKY, Robert M. ***Determined: a science of life without free will.*** New York: Penguin Press, 2023.

SARTRE, Jean-Paul. **Crítica da Razão Dialética.** Tradução de Guilherme João de Freitas Teixeira. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2002.

SARTRE, Jean-Paul. **Existencialismo é um humanismo.** Tradução de João Batista Kreuch. 4. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE INTELIGÊNCIA COMPUTACIONAL. Inteligência Computacional. **SBIC**, [S.l.], c2023. Disponível em: <https://sbic.org.br/inteligencia-computacional/>. Acesso em: 5 nov. 2023.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein, ou o Prometeu Moderno.** Tradução de Márcia Xavier de Brito. Editora DarkSide: Rio de Janeiro, 2017.

SLOTERDIJK, Peter. **Regras para o parque humano:** uma resposta a carta de Heidegger sobre o humanismo. Tradução de José Oscar de Almeida Marques. São Paulo: Estação Liberdade, 2000.

SLOTERDIJK, Peter. **Esferas I:** bolhas. Tradução de José Oscar de Almeida Marques. São Paulo: Estação Liberdade, 2016.

STEAM. *Rape Day will not ship on Steam.* **Steam Community**, [S.l.], 6 mar. 2019. Disponível em: <https://steamcommunity.com/games/593110/announcements/detail/1808664240304050758>. Acesso em: 1 nov. 2023.

TITÃS. Comida [1987]. **Iwramones**, [S.l.], 15 out. 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=W5TI7iLvHC4>. Acesso em: 4 nov. 2023.

TRIVI, Marta. Como a violência aparece em Rape Day, o videogame sobre estupro de mulheres: a maior plataforma de venda de jogos do mundo eliminou o controverso produto de seu catálogo. **El País**, [S.l.], 11 mar. 2019. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/08/tecnologia/1552040360_194382.html. Acesso em: 30 out. 2023.

TURBIANI, Renata. Por que um engenheiro do Google acredita ter criado inteligência artificial com consciência: Black Lemoine foi afastado da companhia após dizer que a ferramenta LaMDA tem sentimentos, emoções e experiência subjetiva. **Época Negócios**, [S.l.], 13 jun. 2022. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2022/06/por-que-um-engenheiro-do-google-acredita-ter-criado-inteligencia-artificial-com-consciencia.html>. Acesso em: 18 fev. 2022.

TRANSCENDENCE. Direção: Wally Pfister. Produção: Christopher Nolan; Emma Thomas. Estados Unidos: Warner Bros, 2019.

UNIVERSITÉ GRENOBLE ALPES. *ISA - Imaginaire et Socio-Anthropologie*. **Université Grenoble Alpes**, Grenoble, c2023. Disponível em: <https://litt-arts.univ-grenoble-alpes.fr/recherche/centres-recherche/isa>. Acesso em: 7 out. 2023.

UPLOAD. Direção: Greg Daniels et al. Produção: Greg Daniels et al. Estados Unidos: Amazon Studios, 2020.

VIEIRA, Tatiana Malta. **O direito à privacidade na sociedade da informação**: efetividade desse direito fundamental diante dos avanços da tecnologia da informação. 1. ed. Porto Alegre: Sergio Antônio Fabris Ed., 2007.

WEBB, Kevin. *Pennsylvania might slap a 10% tax on violent video games, but the industry says the proposed law is fundamentally flawed*. **Business Insider**, [S.l.], 11 fev. 2019. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/pennsylvania-video-game-tax-2019-2>. Acesso em: 20 fev. 2023.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Tractatus Logico-Philosophicus*. Tradução de Luiz Henrique Lopes dos Santos. 3. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

WOODWARD, Ashley. **Nietzscheanismo**. Tradução de Diego Kosbiau Trevisan. Petrópolis: Vozes, 2016.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O imaginário**. Tradução de Maria Stela Gonçalves. 1. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

YUNUS, Muhammad. *Muhammad Yunus: create social fiction*. **Skoll.org**, [S.l.], 11 nov. 2013. Disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=L4kU97gXWj0>. Acesso em: 17 out. 2022.