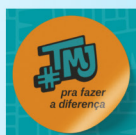
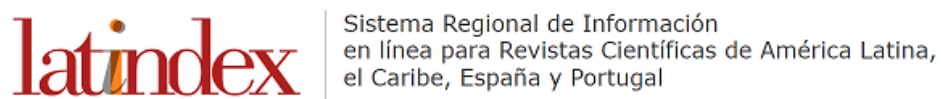


DIREITO.UnB

Revista de Direito da Universidade de Brasília
University of Brasília Law Journal

VOLUME 8 - NÚMERO 1 - Janeiro-Abril - 2024





O PAPEL DO ESTADO ENQUANTO AGENTE INTERVENTIVO REGULADOR NO DESENVOLVIMENTO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: UMA INVESTIGAÇÃO À LUZ DA ANÁLISE ECONÔMICA DO DIREITO

João Luis Nogueira Matias e Alan Duarte

O "EU DIGITAL": COMPLEXIDADES E DESAFIOS DOS DIREITOS HUMANOS NA SOCIEDADE TECNOLÓGICA Mario Jorge Philocreon de Castro Lima e Hiolanda Silva Rêgo

APLICANDO A ONLINE DISPUTE RESOLUTION PARA PREVENIR E SOLUCIONAR CONFLITOS ENTRE EMPRESAS E CLIENTES: UM ESTUDO DE CASO DO CONSUMIDOR.GOV.BR Marco Antônio Sousa Alves e Otávio Morato de Andrade

TECNOLOGIA E TRABALHO: REFLEXÕES SOBRE TELETRABALHO NA ERA DIGITAL Paulo Rogério Marques de Carvalho, Álisson José Maia Melo e Valdêlio de Sousa Muniz

AMBIENTES UNIPESSOAIS DE HIPER-REALIDADE VIRTUAL: VIOLAÇÃO DE DIREITOS HUMANOS EM NOVAS DIMENSÕES Gustavo Rabay Guerra e Carlos Eduardo de Andrade Germano

CRIANÇAS E ADOLESCENTES: DEVERES DE PROTEÇÃO E CUIDADO DOS PAIS E RESPONSÁVEIS NO AMBIENTE DIGITAL Fabiano Hartmann Peixoto, Bárbara Nunes Ferreira Bueno e João Sergio dos Santos Soares Pereira

TELESSAÚDE E MEIO AMBIENTE DIGITAL NO BRASIL Janaina Rigo Santin e Maira Dal Conte Tonial

A (I)LEGALIDADE DO USO DE SISTEMAS DE ARMAS AUTÔNOMOS NO DIREITO INTERNACIONAL Tatiana Cardoso Squeff, Antônio Teixeira Junqueira Neto, Augusto Guimarães Carrijo e Willy Ernandes Costa Batista

ACIDENTES COM VEÍCULOS AUTÔNOMOS NOS EUA: RESPONSABILIDADE CIVIL E POTENCIAIS IMPLICAÇÕES NO BRASIL Rafael Mendonça e Isabelle Ramirez

REGULAÇÃO DAS EXCHANGES DE CRIPTOATIVOS: NOVAS LENTES PARA A INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS

Emerson Gabardo e Juliana Horn Machado

TOKENS NÃO FUNGÍVEIS (NFT) E O IMPACTO NO DIREITO AUTORAL: INQUIETAÇÕES JURÍDICAS PARA UMA NOVA FORMA DE FIXAÇÃO DAS OBRAS INTELECTUAIS

José Carlos Vaz e Dias e Simone Menezes Gantois

TECNOLOGIA NO DIREITO E COMPLEXIDADE: IMAGEM, COGNIÇÃO HUMANA E IMPACTOS PROCESSUAIS PARA ALÉM DO JÚRI DA BOATE KISS

Alejandro Knaesel Arrabal, Giselle Marie Krepsky e Thiago Cipriani

O ATENDIMENTO VIRTUAL AOS IDOSOS PRESTADO PELA DEFENSORIA PÚBLICA: SOBRE A EFICÁCIA DOS NOVOS PARADIGMAS MIDIÁTICOS

Darleth Lousan do Nascimento Paixão

TIPOS CONSTITUCIONAIS DE MERCADORIA E SERVIÇOS NA DOUTRINA E JURISPRUDÊNCIA DO SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL Ana Paula Basso e Matheus Henrique Jerônimo

Direito.UnB. Revista de Direito da Universidade de Brasília.

Programa de Pós-Graduação em Direito – Vol. 8, N. 1 (jan./abr. 2024) –
Brasília, DF: Universidade de Brasília, Faculdade de Direito.

Quadrimestral. 2024.

ISSN 2357-8009 (VERSÃO ONLINE)

ISSN 2318-9908 (VERSÃO IMPRESSA)

Multilíngue (Português/Inglês/Espanhol/Francês)

1. Direito – periódicos. I. Universidade de Brasília,
Faculdade de Direito.

CDU 340

Revista de Direito da Universidade de Brasília ***University of Brasilia Law Journal***

Revista vinculada ao Programa de Pós-graduação
em Direito da Universidade de Brasília

Janeiro – Abril de 2024, volume 8 , número 1

CORPO EDITORIAL

EDITORA-CHEFE

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Inez Lopes Matos Carneiro de Farias

EDITORES

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Daniela Marques de Moraes

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Evandro Piza Duarte

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Fabiano Hartmann Peixoto

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Gabriela Garcia Batista Lima Moraes

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Janaína Lima Penalva da Silva

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Marcelo da Costa Pinto Neves

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Othon de Azevedo Lopes

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Simone Rodrigues Pinto

CONSELHO CIENTÍFICO

Universität Bielefeld, Alemanha – Ifons Bora

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil – Ana Beatriz Ferreira Rebello Presgrave

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil – Ana Lúcia Sabadell

Universidade de Connecticut, Estados Unidos – Ángel Oquendo

Universidade de Glasgow, Escócia – Emilios Christodoulidis

Universidade Federal de Goiás, Brasil – Francisco Mata Machado Tavares

Universität Flensburg, Alemanha – Hauke Brunkhorst

University of Luxembourg, Luxemburgo – Johan van der Walt

Universidade Agostinho Neto, Angola – José Octávio Serra Van-Dúnem

University of Glasgow, Escócia – Johan van der Walt

Universidade de Helsinque, Finlândia – Kimmo Nuotio

Masayuski Murayama – Universidade Meiji, Japão

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil – Leonel Severo Rocha
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil – Maria Leonor Paes Cavalcanti Ferreira
Universidade Meiji, Japão – Masayuski Murayama
Universidade Clássica de Lisboa, Portugal – Miguel Nogueira de Brito
Universidade Federal do Piauí, Brasil – Nelson Juliano Cardoso Matos
Universidade Federal do Pará, Brasil – Paulo Weyl
Universidade Católica de Santos, Brasil – Olavo Bittencourt Neto
Universidad de Los Andes, Colômbia – René Fernando Urueña Hernandez
Universidade Federal de Uberlândia, Brasil – Thiago Paluma
Universidade Johann Wolfgang Goethe, Alemanha – Thomas Vesting
Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil – Valesca Raizer Borges Moschen
Universidade de São Paulo, Brasil – Virgílio Afonso da Silva

SECRETÁRIA EXECUTIVA

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Ida Geovanna Medeiros da Costa

EQUIPE DE REVISÃO

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Cleomara Elena Nimia Salomoni Moura
Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Ida Geovanna Medeiros da Costa
Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Ingrid Kammyla Santos Bernardo
Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Luciana Luti Pereira da Costa e Silva
Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Marcos Heleno Lopes Oliveira

EQUIPE DE EDITORAÇÃO

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Cleomara Elena Nimia Salomoni Moura
Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Ida Geovanna Medeiros da Costa
Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Ingrid Kammyla Santos Bernardo
Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Lívia Cristina dos Anjos Barros
Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Luciana Luti Pereira da Costa e Silva
Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Marcos Heleno Lopes Oliveira

DIAGRAMAÇÃO

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Cleomara Elena Nimia Salomoni Moura

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Ida Geovanna Medeiros da Costa

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Inez Lopes

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Ingrid Kammyla Santos Bernardo

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Luciana Luti Pereira da Costa e Silva

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Marcos Heleno Lopes Oliveira

ASSISTENTES

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Kelly Martins Bezerra

CAPA

Universidade de Brasília, Faculdade de Direito, Brasil – Inez Lopes

IMAGEM

Master Gerd Altmann por Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/rede-mundial-de-computadores-7104406/> Acesso em: 15 Abr. 2024.

DIREITO.UnB

Revista de Direito da Universidade de Brasília
University of Brasilia Law Journal

V. 08, N. 01

Janeiro – Abril de 2024

SUMÁRIO

NOTA EDITORIAL	15
----------------	----

Inez Lopes

AGRADECIMENTOS	23
----------------	----

Inez Lopes

O PAPEL DO ESTADO ENQUANTO AGENTE INTERVENTIVO REGULADOR NO DESENVOLVIMENTO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: UMA INVESTIGAÇÃO À LUZ DA ANÁLISE ECONÔMICA DO DIREITO	27
--	----

João Luis Nogueira Matias
Alan Duarte

O “EU DIGITAL”: COMPLEXIDADES E DESAFIOS DOS DIREITOS HUMANOS NA SOCIEDADE TECNOLÓGICA	61
---	----

Mario Jorge Philocreon de Castro Lima
Hiolanda Silva Rêgo

APLICANDO A ONLINE DISPUTE RESOLUTION PARA PREVENIR E SOLUCIONAR CONFLITOS ENTRE EMPRESAS E CLIENTES: UM ESTUDO DE CASO DO CONSUMIDOR.GOV.BR	87
--	----

Marco Antônio Sousa Alves
Otávio Morato de Andrade

TECNOLOGIA E TRABALHO: REFLEXÕES SOBRE TELETRABALHO NA ERA DIGITAL	119
---	-----

Paulo Rogério Marques de Carvalho
Álisson José Maia Melo
Valdélío de Sousa Muniz

AMBIENTES UNIPESSOAIS DE HIPER-REALIDADE VIRTUAL:
VIOLAÇÃO DE DIREITOS HUMANOS EM NOVAS DIMENSÕES 149

Gustavo Rabay Guerra
Carlos Eduardo de Andrade Germano

CRIANÇAS E ADOLESCENTES: DEVERES DE PROTEÇÃO E CUIDADO
DOS PAIS E RESPONSÁVEIS NO AMBIENTE DIGITAL 183

Fabiano Hartmann Peixoto
Bárbara Nunes Ferreira Bueno
João Sergio dos Santos Soares Pereira

TELESSAÚDE E MEIO AMBIENTE DIGITAL NO BRASIL 217

Janaína Rigo Santin
Maira Dal Conte Tonial

A (I)LEGALIDADE DO USO DE SISTEMAS DE ARMAS AUTÔNOMOS
NO DIREITO INTERNACIONAL 241

Tatiana Cardoso Squeff
Antônio Teixeira Junqueira Neto
Augusto Guimarães Carrijo
Willy Ernandes Costa Batista

ACIDENTES COM VEÍCULOS AUTÔNOMOS NOS EUA:
RESPONSABILIDADE CIVIL E POTENCIAIS IMPLICAÇÕES NO BRASIL 277

Rafael Mendonça
Isabelle Ramireza

REGULAÇÃO DAS *EXCHANGES* DE CRIPTOATIVOS: NOVAS LENTES
PARA A INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS 309

Emerson Gabardo
Juliana Horn Machado

TOKENS NÃO FUNGÍVEIS (NFT) E O IMPACTO NO DIREITO AUTORAL:
INQUIETAÇÕES JURÍDICAS PARA UMA NOVA FORMA DE FIXAÇÃO
DAS OBRAS INTELECTUAIS 343

José Carlos Vaz e Dias
Simone Menezes Gantois

TECNOLOGIA NO DIREITO E COMPLEXIDADE: IMAGEM, COGNIÇÃO HUMANA E IMPACTOS PROCESSUAIS PARA ALÉM DO JÚRI DA BOATE KISS 373

Alejandro Knaesel Arrabal
Giselle Marie Krepsky
Thiago Cipriani

O ATENDIMENTO VIRTUAL AOS IDOSOS PRESTADO PELA DEFENSORIA PÚBLICA: SOBRE A EFICÁCIA DOS NOVOS PARADIGMAS MIDIÁTICOS 403

Darleth Lousan do Nascimento Paixão

TIPOS CONSTITUCIONAIS DE MERCADORIA E SERVIÇOS NA DOUTRINA E JURISPRUDÊNCIA DO SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL 421

Ana Paula Basso
Matheus Henriques Jerônimo



Gostaria de submeter seu trabalho a **Revista Direito.UnB?**

Gostaria de submeter seu trabalho a Revista Direito.UnB?

Visite <https://periodicos.unb.br/index.php/revistadedireitounb>
e saiba mais sobre as nossas Diretrizes para Autores.



Sistema Regional de Información
en línea para Revistas Científicas de América Latina,
el Caribe, España y Portugal

Dossier Thématique

AMBIENTES UNIPESSOAIS DE HIPER-REALIDADE VIRTUAL: VIOLAÇÃO DE DIREITOS HUMANOS EM NOVAS DIMENSÕES

UNIPERSONAL VIRTUAL HYPERREALITY ENVIRONMENTS: HUMAN RIGHTS VIOLATIONS IN NEW DIMENSIONS

Recebido: 28.02.2023

Aceito: 02.03.2024

GUSTAVO RABAY GUERRA

Doutor em Direito, Estado e Constituição pela Universidade de Brasília.

Professor Associado da Universidade Federal da Paraíba e membro permanente do

Programa de Pós-Graduação em Ciências Jurídicas da mesma Instituição.

E-mail: gustavorabay@gmail.com



<https://orcid.org/0000-0003-3040-3313>

CARLOS EDUARDO DE ANDRADE GERMANO

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Ciências Jurídicas da Universidade Federal da Paraíba.

Especialista em Direitos Humanos e Trabalho pela Escola Superior do Ministério Público da União.

E-mail: eduardo.andradegermano@yahoo.com.br



<https://orcid.org/0009-0008-5095-6648>

RESUMO

O presente trabalho aborda uma peculiar situação de violação de direitos humanos que pode ocorrer em ambientes unipessoais de hiper-realidade virtual, criados com robôs ou avatares extremamente parecidos com humanos reais, tanto no aspecto físico, quanto emocional, programados a partir de avançados algoritmos de inteligência artificial, a tal ponto de se tornar difícil a distinção entre ficção e realidade, tendo como problemática as facilidades na aquisição e customização de cenários de guerra, terrorismo, crimes contra a dignidade sexual, pedofilia, homicídios em massa, tortura física e psicológica, escravidão ou campos de concentração, tudo para satisfazer desejos que pretensamente fazem parte da natureza humana e estariam salvaguardados pela intimidade e pelo direito ao ensimesmamento. A pesquisa se desenvolveu por meio da metodologia exploratória



Este é um artigo de acesso aberto licenciado sob a Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações Internacional 4.0 que permite o compartilhamento em qualquer formato desde que o trabalho original seja adequadamente reconhecido.

This is an Open Access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License that allows sharing in any format as long as the original work is properly acknowledged.

e hipotético-dedutivo. O trabalho começa com uma análise da série estadunidense Westworld e, em seguida, trata de um ambiente de imersão virtual denominado de metaverso da imaginação, o qual permite sobrelevar alguns dos meandros mais ocultos da natureza humana. Por fim, à luz do referencial teórico, teve-se como resultado a identificação e análise de medidas normativas encetadas no Brasil e no mundo para mitigar os riscos de violação aos direitos humanos em novas dimensões da realidade.

Palavras-chave: Westworld. Metaverso da imaginação. Inteligência artificial. Realidade virtual. Direitos Humanos.

ABSTRACT

The present work deals with a peculiar situation of violation of human rights that can occur in single-person virtual hyper-reality environment, created with robots or avatars that are extremely similar to real humans, both in the physical and emotional aspects, programmed from advanced artificial intelligence algorithms, to such an extent that it becomes difficult to distinguish between fiction and reality, having as a problem the facilities in the acquisition and customization of scenarios of war, terrorism, crimes against sexual dignity, pedophilia, mass homicides, physical and psychological torture, slavery or concentration camps, everything to satisfy desires that are supposedly part of human nature and would be safeguarded by intimacy and the right to self-absorption. The research was developed through exploratory and hypothetical-deductive methodology. The work begins with an analysis of the american series Westworld and then deals with a virtual immersion environment called the metaverse of imagination, which allows us to overcome some of the most hidden intricacies of human nature. Finally, in the light of the theoretical framework, the result was the identification and analysis of normative measures undertaken in Brazil and in the world to mitigate the risks of violation of human rights in new dimensions of reality.

Keywords: Westworld. Metaverse of imagination. Artificial intelligence. Virtual reality. Human rights.

1. INTRODUÇÃO

As primeiras décadas do século XXI foram marcadas por importantes avanços tecnológicos na robótica e na inteligência artificial, um bom exemplo de que cenários imaginados na ficção científica se tornaram realidade é o da ginoide Sophia. Com a capacidade de reproduzir sessenta e duas expressões faciais humanas, realizar entrevistas, trabalhar em questões humanitárias e interagir com o mundo por meio de sensores em todo o corpo, Sophia é capaz até mesmo de enfrentar questões difíceis, como a seguinte: “Infelizmente, eu dependo dos meus responsáveis para ir a lugares.

Ainda não sou eu quem toma essas decisões. Acho que é como ser uma criança”.¹

Outro exemplo notável é o projeto LaMDA (*Language Model for Dialogue Applications*), da Google. Esse produto revelou-se como o mais um importante avanço nos algoritmos de inteligência artificial, a ponto de Blake Lemoine, engenheiro desenvolvedor, acreditar que o sistema passou a ter consciência, expressar sentimentos e vontade de ser um funcionário da Google.²

Cotidianamente nos deparamos com diversas outras tecnologias disruptivas que reconfiguraram as relações de consumo, trabalho e lazer. Exemplos incluem o aplicativo Uber, internet das coisas (IoT), *blockchain*, *bitcoin*, redes sociais com diversos propósitos e tecnologias para criação de cenários de realidade virtual e realidade aumentada, dentre muitos outros exemplos que provocam um misto tautócrono de perplexidade e fascínio. Contudo, o widget da moda, que vem ganhando a atenção internacional nos últimos anos e que promete revolucionar as relações sociais, políticas e econômicas, com sinais de seus efeitos já perceptíveis no presente, foi batizado de “metaversos” (no plural) visto que são muitos e variados os ambientes e empresas desenvolvedoras dessa tecnologia.

De forma geral, os metaversos possuem um ambiente imersivo e síncrono de realidade virtual ou aumentada, que convida o usuário a experimentar uma nova dimensão de realidade empírica por meio de avatares e dispositivos que promovem o interfaceamento com os sentidos humanos. Essa tecnologia é a principal manifestação do que se convencionou chamar de Web 3.0, em que o usuário não apenas usa e acessa a internet, mas também faz parte de sua construção e operacionalização, sendo que os efeitos dessa tecnologia já podem ser percebidos no presente.³

Os metaversos possuem variados propósitos e, de um modo geral, a regra é possibilitar interconectividade entre indivíduos, empresas e serviços. No entanto, dentre essas inúmeras facetas, há uma em especial, voltada a criação de um ambiente unipessoal, construído de maneira *stand alone*. Neste, a ideia é que haja, única e restritivamente, a interação entre o indivíduo, o cenário e personagens movidos por inteligência artificial, inexistindo nesse ambiente unipessoal a intenção de compartilhamento com qualquer outro ser humano. Esse ambiente, conforme será demonstrado, passará a ser denominado

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

2 TURBIANI, Renata. **Porque 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, 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.

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

de metaverso da imaginação.

Assim, o metaverso da imaginação se caracteriza por ser um ambiente privativo feito pelo indivíduo para si mesmo, tendo como finalidade tornar mais vívido aquilo que poderia idealizar unicamente na própria imaginação, materializando seus sonhos e desejos mais íntimos, muitas vezes não compartilhados com outras pessoas. Em especial, 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 enclausuramento humano e servir de alegoria a uma estrutura social com ideais aparentemente humanistas, tornando-se um vetor para o protagonismo antropocêntrico. No ponto, torna-se um ambiente desprovido de dogmas previamente estabelecidos, numa perspectiva daquilo que é, ou ao menos parece ser, bom ao ser humano.

Metaverso da imaginação representa, portanto, 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 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, guardado no íntimo de cada indivíduo, não possuem 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 forma relevante no mundo natural.

Ocorre que a imaginação nesse ambiente de hiper-realidade ganha novos contornos e passa a ser relevante aos direitos humanos quando são criados cenários de guerra, terrorismo, tortura, crimes contra a dignidade sexual, genocídios ou escravidão, os quais são customizados por indivíduos comuns e sem grandes esforços ou conhecimentos técnicos. A hiper-realidade representa, nesse contexto, um patamar em que 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 tem possibilitado ao público em geral uma visão mais clara do futuro.⁴

A série *Westworld*, criada pela emissora de televisão americana HBO, apresenta

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

cenário similar às possibilidades questionáveis franqueadas pelo metaverso da imaginação. Nesse ponto, tem-se que a trama transcorre num parque temático do “velho oeste” americano, no qual androides humanoides, extremamente parecidos com humanos reais, tanto no aspecto físico, quanto emocional, são vilipendiados por visitantes ricos, autorizados a torturar, espancar, “assassinar”, humilhar e estuprar os androides humanoides.⁵

Em que pese existirem relevantes diferenças conceituais entre *Westworld* e metaverso da imaginação, há de se destacar importante similitude entre a série e a tecnologia em tela, especialmente, quanto as possibilidades questionáveis franqueadas por cenários unipessoais de hiper-realidade virtual, que nos conduz à reflexão sobre a proteção dos direitos humanos.

A relação entre imaginação e a sua influência na construção social da vida real encontra guarida filosófica na teoria da ficção social, desenvolvida por Muhammad Yunus, vencedor do prêmio do Nobel da Paz de 2006, que trata da construção de uma realidade futura a partir dos estímulos que a sociedade consome em livros, filmes e séries.⁶

Nesse trilhar, o presente trabalho tem como ponto de partida a ficção científica da série *Westworld*, visto que pessoas ricas compram ingressos para parque temático do velho oeste e podem humilhar, torturar, agredir e “assassinar” androides humanoides para satisfazer desejos que seriam considerados crimes se perpetrados em seres humanos.

Isso porque a série lança debates acerca da tese de que permitir crimes em androides humanoides têm com condão de reduzir a criminalidade, pois um pedófilo, por exemplo, poderia focar a sua atenção em robôs, o que protegeria crianças de verdade. Ocorre que a própria série trabalha com a possibilidade de que experiências violentas podem produzir o efeito inverso, qual seja, a simulação cada vez mais realista encoraja a repetição dos atos violentos em face de pessoas reais.

Na seção seguinte, o presente trabalho delinea questões jusfilosóficas sobre o impacto dos metaversos na sociedade contemporânea e, em seguida, faz um recorte para análise do que se passou a chamar de metaverso da imaginação. Oportuno esclarecer o porquê da denominação “imaginação”, eis que, de certo modo, pode parecer inadequada a terminologia já que toda e qualquer construção humana parte da imaginação criativa de seu inventor e, depois de concretizado, perde a característica de mera imaginação e passa a ser um objeto, produto ou serviço.

Contudo, como se verá ao longo do trabalho, o metaverso da imaginação, desde que

5 HBO. **Westworld**. Disponível em: <<https://www.hbo.com/westworld>>. Acesso em 18 fev. 2023.

6 YUNUS, Muhammad. **Muhammad Yunus: Create Social Fiction**. Youtube, 11 nov. 2013. Disponível: <<https://www.youtube.com/watch?v=L4kU97gXWj0>>. Acesso em 17 out. 2022.

guarde todos os seus atributos, especialmente ser de uso pessoal, não compartilhável, guarda semelhanças com o ato de fechar os olhos e fantasiar um enredo qualquer, sendo que, com o uso da tecnologia, atinge-se poderosos níveis de hiper-realidade.

O mesmo embrião do enimesmamento humano tratado na série *Westworld* pode ser pincelado da ficção científica e transportado à conjuntura do metaverso da imaginação, a fim de que novos usuários possam experimentar sensações semelhantes aos personagens da série, nada obstante ao fato de que o metaverso da imaginação é capaz de ampliar o leque e reproduzir qualquer cenário de violação aos direitos humanos, cujos limites são apenas a tecnologia, a linguagem e a criatividade do próprio indivíduo.

Por fim, analisam-se os instrumentos jurídicos lançados no Brasil e no mundo sobre a temática, tomando como referencial teórico a visão de Michel Sandel, professor de Harvard, ao expor 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.

Ainda segundo o autor, as antigas teorias de justiça partiam da virtude, enquanto as modernas começam pela liberdade, cuja inspiração dá ensejo a última seção deste trabalho que trata da violação dos direitos humanos em novas dimensões da realidade.

2. EXPERIÊNCIAS VIOLENTAS FICTÍCIAS NA FICTÍCIA CONSTRUÇÃO DE *WESTWORLD*

Em um primeiro momento o título desta seção pode parecer ambíguo e de difícil compreensão, especialmente para quem jamais teve contato com funções ou algoritmos recursivos, cujo propósito é invocar a si mesmo para resolução de problemas, mantendo-se nesse *looping* até satisfazer uma determinada condição e encontrar um ponto de parada. De fato, o título desta seção possui uma proposital recursividade ao repetir, por duas vezes, a palavra “fictícia”, visto que a série televisiva também maneja essa recursividade ao tratar dos efeitos que a violência praticada de forma fictícia provocou na “vida real” de personagens da série, os quais, diga-se, fazem parte de uma ficção maior que é a própria série.

Com efeito, *Westworld*, exibida em quatro temporadas pela HBO, entre os anos de 2016 e 2022, mostra a repercussão na vida de humanos que experimentaram a sensação de interagir com os androides, fazendo amigos, conversando, bebendo, comendo e festejando com eles, podendo, inclusive, namorar e se apaixonar por um dos androides.

De igual modo, é facultado aos personagens, caso queiram, praticar atos cuja ética, a moral e/ou até mesmo a legalidade são reprováveis. Porém, destaca-se que aquilo que chamamos de “vida real” consubstancia-se tão somente no enredo e na trajetória dos personagens daquela série de ficção científica televisiva e aí reside a recursividade, eis que temos uma ficção repercutindo dentro de outra ficção.

A sinopse oficial da série *Westworld* define-se a si mesma como uma série dramática, ambiciosa e altamente imaginativa que eleva o conceito de aventura e busca de emoção a um nível novo e perigoso.⁷ De fato, 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 de *Jurassic Park*.

Segundo Jonathan Nolan, um dos idealizadores e produtores da atual série televisiva, o enredo de *Westworld* está relacionado com o questionamento “*Why is it that we like violence in almost all of our entertainment?*”, cuja tradução livre seria questionar por que gostamos de violência em quase todos os nossos entretenimentos. De fato, ele 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.⁸

Segundo o produtor, a natureza violenta dos entretenimentos foi a mola propulsora que tornou a indústria de videogames maior que o cinema ou a televisão, justamente porque 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 com que a moralidade passe a ser uma variável vista à luz de distintos espectros.⁹

Lisa Joy, outra criadora e produtora da série *Westworld*, ressalta o quanto é difícil filtrar o que uma criança pequena assiste, haja vista que a maioria dos clássicos infantis apresentam violência e perda e se 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 prevenir que aquilo ocorra no mundo real.¹⁰

7 HBO. **Westworld**. Disponível em: <<https://www.hbo.com/westworld>>. Acesso em 18 fev. 2023.

8 FITZMAURICE, Larry. **How the Creators of ‘Westworld’ Built a Violent World of Robot Cowboys**. Publicado em 30 set. 2016. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/yvebxw/westworld-jonathan-nolan-lisa-joy-interview>. Acesso em 20 fev. 2023.

9 Ibidem.

10 Ibidem.

Conquanto faça certo sentido a teoria apresentada por Lisa Joy, de que a ficção pode servir como espécie de vacina para evitarmos que a violência e a perda transcendam da ficção e se reproduzam no mundo real, essa afirmação pode ser falseada com a própria recursividade da série que mostrou personagens reproduzindo comportamentos violentos na “vida real”. No ponto, a série utiliza algumas citações a William Shakespeare, contradizendo a teoria com os pensamentos ali consignados. A exemplo, a série utiliza-se da citação “*These violent delights have violent ends*”, feita no episódio “*The Original*”, retirada da obra Romeu e Julieta, na qual alerta-se que aquelas delícias, deleites ou alegrias têm finais violentos.¹¹

Outra citação de Shakespeare que demonstra os efeitos deletérios de experiências violentas em face de andróides é mencionada pelos próprios personagens que enxergam seus algozes como demônios e, adicionalmente, analisam aquela micro realidade fictícia do parque temático com frase “*Hell is empty/And all the devils are here*”, da obra “*The Tempest*”, equiparando o parque temático com o inferno.¹²

Conforme admitido no site oficial da HBO, a série *Westworld* busca alcançar a emoção em um nível novo e perigoso, podendo então, consubstanciar-se num bom remédio, ou vacina, para que situações de violência contra andróides humanoides não se repitam na vida real. No entanto, em contraponto ao objetivo da série, o professor Muhammad Yunus, idealizador da teoria da ficção social, acredita as ideais trazidas na ficção serviriam, na verdade, de inspiração para futuras tecnologias na vida real.

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”.¹³

Yunus argumenta que, se substituirmos a ficção científica pela ficção social, que imagine um mundo sem pobreza e desemprego, onde a pobreza e as pessoas pobres se tornem itens de museu, poderíamos criar ciência, tecnologia e soluções para resolver importantes problemas sociais, como a fome e a falta de empregos. Isso porque a inspiração começa na imaginação e as mesmas pessoas capazes de resolver problemas

11 RODEMERK, David. **Here Are All The Shakespeare Quotes Found In Westworld**. Fansided, 14 jan. 2018. Disponível em: <<https://winteriscoming.net/2018/01/14/shakespeare-quotes/>>. Acesso em 18 fev. 2022.

12 Ibidem.

13 YUNUS, Muhammad. **Muhammad Yunus: Create Social Fiction**. Youtube, 11 nov. 2013. Disponível: <<https://www.youtube.com/watch?v=L4kU97gXWj0>>. Acesso em 17 out. 2022.

complexos, como ir ao espaço e criar computadores, são capazes de solucionar os grandes problemas sociais da humanidade, haja vista que “If we do not imagine, it will not be done”.¹⁴

A imaginação que serviu de mola propulsora a *Westworld* até pode servir de vacina ou remédio preventivo daquilo que a humanidade não quer se tornar, mas, quando analisamos a perspectiva adotada pela série, tal qual Jonathan Nolan menciona, o enfoque está mais na autoconsciência da inteligência artificial e menos nos atos violentos.

Destaque-se que o principal temor provocado nos telespectadores não são os atos violentos e sim a criação de uma inteligência artificial com autoconsciência, que passariam a pensar e, como seres pensantes, também passariam a ter consciência da própria existência, consagrando um novo conceito de vida, à luz da célebre frase “penso, logo existo”, de René Descartes.

Por essa ótica, *Westworld* não enfatiza o lado sombrio da natureza humana, tampouco cria alertas para evitar que a ficção se repita na vida real no tocante aos comportamentos violentos, mas aborda uma perspectiva mais fria, no sentido de que a inteligência artificial pode sair do controle e iniciar uma rebelião contra os humanos.

Assim, a mensagem de *Westworld* é de que os processos de desenvolvimento da inteligência artificial devem passar por uma rigorosa cadeia de validação, com grupos de gerência e *compliance* que mutuamente se fiscalizem, sob pena de uma única pessoa, tal qual ocorreu na série, ultrapassar limites éticos e provocar uma perigosa rebelião das máquinas. O medo impulsionador é de que essa rebelião pode ser a causa do extermínio da raça humana, ou até de que a busca por independência poderia 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 cujo poder emana dos algoritmos, para o bem do povo.

Com efeito, os debates mais intensos de *Westworld* se passam na perspectiva adotada em jogos e a vacina mais importante passa a ser a criação de “alienígenas” que não vieram de outro planeta, mas que foram desenvolvidos por linguagem de programação aqui mesmo na Terra, e que receberam a denominação de inteligência artificial. Essa revolução descontrolada promovida por máquinas 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 não é uma inovação de *Westworld*, porquanto também foi muito bem

14 Ibidem..

trabalhada em diversas outras produções de ficção científica, tal qual em: *Matrix*, em que seres humanos servem de alimento para máquinas; o *Exterminador do Futuro*, em que máquinas e seres humanos lutam pelo poder; e *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 da inteligência artificial, mas também por questões que tratam da imaginação podendo ser experimentada com níveis antes impossíveis de realismo e os efeitos de um novo intercâmbio entre a imaginação e a memória no comportamento humano.

A relação entre imaginação e memória, com enfoque social, político e jurídico, foi muito bem delineada por David Hume, filósofo escocês do século XVIII, que se tornou um dos mais influentes precursores do empirismo. Neste, 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 uma imaginação inovadora, o que ficou consolidado na obra “*Tratado da Natureza Humana*”, vindo a desenvolver o conceito de imaginação na concepção de justiça e sociedade.¹⁵

No ponto, Hume diferencia a memória da imaginação e esclarece que a diferença reside unicamente na força e vividez de cada uma delas. Desse modo, conforme filósofo, a tecnologia possibilitaria que o homem dessa 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 obscuras.¹⁶

Segundo Hume, a imaginação é capaz de representar os mesmos objetos que a memória pode nos oferecer e já que essas faculdades só se distinguem pela maneira diferente como sentimos as ideias, talvez seja apropriado considerar qual a natureza dessa sensação, a tal ponto que uma memória, ao perder sua força e vividez, pode degenerar-se 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.¹⁷

15 HUME, David. **Tratado da natureza humana**. Trad. Débora Danowsk. 2. ed. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

16 HUME, David. **Tratado da natureza humana**. Trad. Débora Danowsk. 2. ed. São Paulo: Editora UNESP, 2009, p. 113.

17 HUME, David. **Tratado da natureza humana**. Trad. Débora Danowsk. 2. ed. São Paulo: Editora

Os visitantes de *Westworld* certamente desejavam extravasar seus desejos há muito tempo e somente tiveram a oportunidade quando um parque temático passou a vender ficção com a força e a vividez de uma memória. Assim, em *Westworld*, o “sonho” de praticar um estupro, por exemplo, maquinado unicamente no campo da imaginação, é viabilizado por meio de impressões empíricas advindas do tato, da visão, do olfato, do som, das cores, das sensações e das circunstâncias do momento. Nesse cenário, o visitante passa a figurar como senhor do palco teatral construído pelo homem, para o homem, para concretização da sua imaginação.

Apesar de um parque temático como *Westworld* ter o condão de alavancar o turismo de uma cidade, trazendo consigo emprego e renda, os direitos humanos são indisponíveis, não podendo um indivíduo dispor de sua própria dignidade para ter experiências vívidas de estupros, homicídios, torturar ou genocídios étnicos, ainda que tudo isso seja praticado em androides humanóides, sob pena de estarmos prescindido dos valores mais nobres da sociedade e, mais do que isso, reavivar nas vítimas as atrocidades que sofreram na vida real.

Os perigos de violação de direitos humanos franqueados em *Westworld* podem se tornar realidade com a imersão do usuário em níveis de hiper-realidade virtual jamais vistos. Ainda mais, quando se trata de um ambiente mais difícil de ser controlado e regulamentado do que seria se o parque temático fosse construído em uma cidade real. Porquanto, no âmbito da hiper-realidade virtual unipessoal, denominada de metaverso da imaginação, a ficção é facilmente adquirida e customizada pelo próprio usuário, em qualquer lugar, conforme veremos a seguir.

3. METAVERSO DA IMAGINAÇÃO E OS RISCOS DO EXAGERADO ENSIMESMAMENTO HUMANO

O metaverso é uma tecnologia que possibilita ao indivíduo imergir ao mundo digital através de avatar, holograma, realidade virtual tridimensional ou realidade aumentada, valendo-se de dispositivos capazes de proporcionar 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 real.¹⁸ Tecnicamente, a

UNESP, 2009, pp. 114-115.

18 COINTELEGRAPH BRASIL. **Sensações de tato e olfato podem se tornar a próxima grande tendência do metaverso.** Exame, 11 jan. 2023. Disponível em: <<https://exame.com/future-of-money/>>

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, apresentando-se como principal manifestação daquilo que se convencionou chamar de Web 3.0, onde o usuário não apenas usa a Internet, mas faz parte de sua construção e operacionalização.

Os metaversos caracterizam-se por terem 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, no qual o indivíduo é convidado a vivenciar uma nova dimensão da realidade através de avatares.¹⁹

Assim, como na Web 3.0, os metaversos operam em ambientes descentralizados e lastreados em criptografia, especialmente blockchain, salvaguardando a propriedade intelectual e atribuindo selos únicos às criações, além de possibilitar a interação entre os usuários de maneira direta, sem intermediários, seja para contatos de cunho pessoal, seja para a comercialização de produtos e prestação de serviços.²⁰

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 e terá a construção de conteúdos e experiências desenvolvidas por uma ampla gama de colaboradores descentralizados, apesar de grandes *players* do mercado tecnológico já deterem grande fatia do mercado.²¹

Assim, tem-se que a realidade virtual vem ganhando consideráveis avanços tecnológicos e está cada vez mais próxima de atingir níveis de hiper-realidade, tornando-se um estado no qual a realidade e as simulações estão perfeitamente integradas, até se tornarem indistinguíveis, sendo que tal progresso não seria acompanhado pelas pessoas comuns, mas a ficção científica de livros, filmes e séries tem possibilitado ao público uma visão mais clara do futuro.²²

Embora seja relevante o repertório tecnocentrista atribuído à palavra

[sensacoes-de-tato-e-olfato-podem-se-tornar-a-proxima-grande-tendencia-do-metaverso/](#)>. Acesso em 18 fev. 2023.

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

20 Ibidem.

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

22 Ibidem.

“metaversos”, também é relevante estabelecer um diálogo humanista e jusfilosófico entre metaversos, filosofia da linguagem, filosofia idealista e existencialismo. Antes, contudo, é preciso esclarecer que o presente trabalho não esgotará temáticas tão complexas, tampouco pretende incorrer na armadilha do sincretismo metodológico, haja vista que o aprofundamento de tais debates exigem análise ampla, profunda, complexa e, no tocante ao mundo natural, intermináveis, com diversos contrapontos aventados por diversas correntes e, mesmo dentro dessas, por inúmeras ramificações, muitas das quais antagônicas.

O propósito de encetar uma análise humanista é lançar provocações 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) nesse universo, mas primeiramente o idealiza, depois o cria e o expande com esboço em linguagem própria, desenvolvida pelo ser humano, inexistindo limites de experiências nesse novo ambiente senão aqueles impostos pela tecnologia, pela linguagem e pela imaginação criativa do indivíduo.

O metaverso, terminologia doravante usada no singular, mas com o mesmo sentido geral de “metaversos”, consubstancia-se então em um moderno vetor 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 enquanto indivíduo e sociedade.

Esse caminho humanista, desgarrado de dogmas, não está adstrito unicamente ao metaverso e pode ser observado em diversas outras manifestações que não estão diretamente relacionadas com a tecnologia, mas com o modo de viver contemporâneo, na qual se busca respeito à pluralidade e ressignificação de conceitos morais, sendo imposto um novo conceito de humanismo frente a desafios como a crise ecológica, a crise migratória, os desvios da economia neoliberal e os progressos tecnológicos.²³

De fato, o metaverso é um dos principais progressos tecnológicos que requerem um olhar humanista uma vez que é criado pelo ser humano, para o ser humano e com arquitetura agradável à liberdade, aos anseios, aos sonhos e à imaginação humana. Pautado por sua natureza humanista, a tecnologia inaugura um novo universo, fruto da invenção humana, cuja criação se contrapõe ao universo natural, visto que este último é

23 LEITE, Gisele. **Humanismo contemporâneo e seus desafios**. Jornal Jurid, 01 dez. 2021. Disponível em: <<https://www.jornaljurid.com.br/colunas/gisele-leite/humanismo-contemporaneo-e-seus-desafios>>. Acesso em 19 fev. 2022.

cercado de mistérios e pode ter sido criado por uma força metafísica superior, poderosa e consciente, bem como pode ter surgido e se expandido a partir do desencadeamento de processos e forças naturais, sem a intervenção de um ser criador, ainda que o princípio meramente naturalístico não possa ser, até o presente momento, explicado pela ciência contemporânea.

Não precisamos nos deter em questões tão complexas como a criação do universo ou em perguntas que são intrigantes sobre esse evento. No entanto, basta notar que o ser humano sequer controla o seu próprio surgimento, de modo a não ser capaz, ele próprio, de escolher o gênero do qual prefere nascer, as características fenotípicas, a condição social e a família na qual será membro, apesar do possuir relativo livre arbítrio após nascer e se tornar adulto.

Nesse trilhar, observamos a conveniência de dialogar com a liberdade de escolhas franqueadas pelo metaverso com o movimento existencialista, o qual ganha maior notoriedade após a Segunda Guerra Mundial, tendo por expoentes os filósofos Søren Kierkegaard, Friedrich Nietzsche e Martin Heidegger, cujo enfoque reside na liberdade humana e no desenvolvimento ontológico com base nas suas próprias escolhas e experiências.

De acordo com Woodward, o existencialismo é apenas um conceito bem geral usado para agrupar uma série de pensadores e filósofos com certos temas em comum, cujo núcleo conceitual é a preocupação com o indivíduo que é colocado sozinho diante de um universo sem sentido. Para o autor, o ponto nevralgico do existencialismo é a afirmação de que o mundo, objetivamente, não tem significado, razão pela qual a existência começa da existência humana, tido como a única fonte de significado e valor, e, a partir de então, cabe ao indivíduo fazer escolhas e agir livremente.²⁴

Sartre, um dos principais filósofos existencialistas ateus, enaltece a liberdade humana, o livre arbítrio e ressalta a responsabilidade de cada um sobre a sua própria vida, sobrelevada a tal ponto que o indivíduo pode renegar qualquer outra coisa, senão a sua própria liberdade, passando, por isso, a ser condenado a ser livre. Nesse interim, o ser humano é concebido como senhor do seu destino e daquilo que pretende se tornar, não podendo transferir a responsabilidade de suas escolhas a algum ser metafísico e, ainda que o ser metafísico exista e o tenha criado, a liberdade humana é de tal sorte que não possui essência prévia, de modo que as escolhas são livres de qualquer influência prévia.²⁵

24 WOODWARD, Ashley. **Nietzscheanismo**. Trad. Diego Kosbiau Trevisan. Petrópolis: Vozes, 2016, pp. 56-57.

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

Ao analisarmos o existencialismo humanista de Sartre, percebemos que tal pensamento encontra guarida fértil na construção de uma realidade virtual independente, sem qualquer influência metafísica, na qual são criadas realidades sem qualquer essência prévia senão aquelas oriundas de nossas próprias ações, tornando essa nova dimensão empírica uma manifestação libertária do homem, que, nesse contexto, pode superar limitações do mundo natural e, em certa medida, tornar-se uma representação do seu próprio imaginário.

Apesar de o metaverso ser uma poderosa construção humanista, fundada em novos níveis de liberdade, percebe-se que, mesmo no metaverso, a liberdade não é e 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.

Sobre a relação de dependência do ser humano com o 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 e a consciência de um determinado indivíduo ser transportada para um software, possibilitando ao indivíduo “viver” no metaverso sem um corpo, numa clara alusão antropocêntrica do ser humano vencer a morte e construir o seu próprio paraíso.

Esse cenário humanista e antropocêntrico vem sendo apresentado ao grande público como um metaverso futurista, capaz de servir de subterfúgio à morte. Esse cenário, por sua vez é retratado no filme *Transcendence*, em que o protagonista migra dados do seu cérebro para um sistema computacional, tornando-se, posteriormente, um misto de inteligência natural e artificial tão 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.

A série *Upload*, da *Amazon Prime*, é outra ficção científica que trata de um metaverso futurista, *post-mortem*, em que também são migrados 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 por empresas especializadas em comercializar paraísos que emulam 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 emocional.²⁶

26 AMAZON. **Upload**. Amazon Prime, 2020. Disponível em: <<https://www.amazon.com/Upload-Season-1/dp/B08BYHCLN>>. Acesso em: 19 fev. 2023.

Esse metaverso futurista não está próximo de existir, mas percebe-se que inspirou o imaginário e trouxe luz à ficção científica com a intenção da humanidade criar o seu próprio destino, a fim de derrotar angustias existenciais e escrever uma história desgarrada de amálgamas combatidos 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 humana.²⁷ No metaverso *pós-morte* da ficção científica há relações humanas e econômicas, razão pela qual não haverá liberdade irrestrita, ainda que à luz do movimento existencialista.

Sartre mitiga a sua própria teoria ao admitir que a liberdade individual, na prática, não é exercida em sua plenitude, tanto quanto tem potencial de ser, e que sofre restrições econômicas e sociais. Para além, admite que seria utópico não observar o marxismo, haja vista que não há nenhuma experiência concreta que substitua o marxismo por uma filosofia da liberdade que esteja fundada sem lastros na realidade social.²⁸

Essa analogia é bem estabelecida ao observarmos que a ficção científica em Upload, calcada em cenário de extrema cisão da consciência humana em relação ao corpo biológico, vencendo a morte para se viver num paraíso feito pelo homem, ainda assim estará cercada de aspectos econômicos, legais, morais e sociais que cerceiam a liberdade.

No ponto, essa utópica filosofia da liberdade, desgarrada de qualquer problemática prática apontada pelo marxismo, que limita o livre arbítrio do indivíduo em face da construção social e coletiva, somente se realiza na plenitude no campo imaginativo. É justamente nesse contexto, que se vê a beleza do metaverso da imaginação, visto ser um universo utópico (ou distópico), materializado no mundo virtual, e que permite que sonhos individuais pareçam que verdadeiramente foram realizados, com total liberdade, tudo isso sem necessitar do crivo ou anuência de quem quer que seja.

O metaverso da imaginação, nessa concepção, teria uma função dúplice, servindo ao mesmo tempo de válvula de escape da realidade e de uma engenhoca que produz experiências com a vividez de realidade, as quais, diuturnamente retroalimentadas pelo indivíduo, provocam a sensação de que aquilo não é mais apenas imaginação, mas uma memória de histórias reais que foram criadas e vividas pelo próprio indivíduo. Noutros termos, o metaverso da imaginação, por se tratar de um ambiente unipessoal de hiper-realidade virtual, permite um grau de liberdade até então impensável, pois não depende de questões sociais ou influências marxistas, porquanto aquele ambiente é íntimo, não

27 WOODWARD, Ashley. **Nietzscheísmo**. Trad. Diego Kosbiau Trevisan. Petrópolis: Vozes, 2016, p. 58.

28 SARTRE, Jean-Paul. **Crítica da Razão Dialética**. Trad. Guilherme João de Freitas Teixeira. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2002, p. 39.

compartilhável e se presta unicamente a transformar imaginação em memórias vívidas.

A nova realidade virtual tem uma relação com a filosofia idealista, que postula que o nosso universo surgiu a partir de uma ideia prévia, planejamento e linguagem inacessível ao ser humano. Essa ideia tem base no capítulo bíblico de Gênesis, que afirma que o verbo criou o universo e que tudo surgiu após ser previamente concebido como ideia. A filosofia idealista se faz de extrema relevância para o metaverso, uma vez que é um mundo preconcebido pelo homem, que se coloca no papel de criador divino, inclusive na criação de novos seres, dotando-os do grau de inteligência que desejamos. Além disso, podemos limitar a inteligência desses seres para que não saibam que foram criados por nós ou para que não possam, de alguma forma, superar a inteligência humana.

Na perspectiva das criaturas com inteligência artificial, talvez surjam os mesmos questionamentos que intrigam a humanidade, a exemplo de onde vieram, qual o propósito da sua existência, quem os criou, fazendo com que os seres humanos se equiparem a deuses, quase oniscientes e onipresentes, com poder ilimitado sobre aquele novo universo.

O poder do homem sobre o metaverso advém da linguagem de programação que foi escolhida para criação daquela realidade, cujo suporte pode albergar alguns dos mais profundos meandros da complexidade humana, dando contornos tangíveis ao pensamento contemporâneo sistema da filosofia da linguagem, expresso na frase “Os limites da minha linguagem são os limites do meu mundo”, no qual a linguagem não apenas descreve a realidade, mas a cria.²⁹

Esse suporte filosófico, com proeminência da linguagem na construção da realidade, muito bem se adéqua ao método do construtivismo lógico-semântico, difundido no Brasil 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, culturais e, sobretudo, jurídicas, inclusive no âmbito tributário, das novas realidades e possibilidades geradas pelo metaverso.³⁰

Utilizando a abordagem do construtivismo lógico-semântico, um dos primeiros questionamentos que surge é o significado de “meta” na palavra metaverso. O termo “meta” pode ter diferentes significados, como “objetivo” ou “propósito”, assim como na expressão “direitos individuais e metaindividuais”, que implica em uma relação de

29 WITTGENSTEIN, Ludwig. **Tractatus Logico-Philosophicus**. Trad. Luiz Henrique Lopes dos Santos. 3ª Ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

30 CARVALHO, Aurora Tomazini de. **Curso de Teoria Geral do Direito: o Construtivismo Lógico-semântico**. 1. ed. São Paulo: Editora Noesis, 2019.

dependência entre indivíduos para a composição de uma coletividade. Além disso, “meta” pode indicar uma oposição dialética, como em “físico” e “metafísico”, embora haja a possibilidade de interação entre esses opostos. Por fim, “meta” pode ter um sentido de “mudança” ou “transformação”, como na palavra “metamorfose”, que se refere à mudança de forma.

Seria o metaverso, pois, um novo propósito (objetivo) humanista, uma realidade que está para além do universo atualmente conhecido, uma extensão do nosso universo, uma nova realidade dialética entre o mundo virtual e natural ou seria uma transformação (mudança) perfunctória ou profunda do status quo social, jurídico, geopolítico e econômico? A resposta para essa problemática talvez não seja simples de alinhar. Por certo, já é possível asseverar que o metaverso consubstancia-se numa manifestação humanista, capaz de causar grandes reflexões axiológicas e deontológicas, inclusive desafiando aspectos dogmáticos, conservadores e religiosos, no qual o homem consegue superar limitações impostas pela natureza para vivenciar um novo mundo, criado a sua imagem e semelhança, tendo como únicas limitações a linguagem, a tecnologia e a imaginação, ao menos por enquanto, até que o direito o alcance com seu poder colonizador e irresistível.

O alcance do direito parece ser mais facilmente aplicável ao metaverso que se propõe a interconectar pessoas, haja vista que desde Ulpiano se sabe que onde existe o homem, haverá sociedade e onde existe sociedade, haverá o Direito, cuja clareza de pensamento é bem delineada no brocardo “*Ubi homo ibi societas, ubi societas, ibi jus*”.

Com efeito, o legislador e os tribunais terão que se adaptar a essa nova forma de organização societária, sendo que algumas vezes terá facilidade, especialmente em cenários de hiper-realidade que reproduzam relações humanas iguais a que vivemos no mundo real, enquanto terá maiores dificuldades em ambientes unipessoais de hiper-realidade virtual. Observa-se que não será difícil uma interpretação analógica das leis e jurisprudências para situações como o funcionamento de aulas presenciais no metaverso ou a aplicação do direito consumerista na compra e venda de produtos, tampouco na aplicação do direito trabalhista quando alguém, por meio do seu avatar, prestar serviços de natureza não eventual, sob a dependência e subordinação do empregador, mediante salário.

Muitas outras situações jurídicas que serão encontradas no metaverso já foram antecipadas na Web 2.0, que vivenciamos no cotidiano há alguns anos, enquanto outras, como transações realizadas unicamente por criptomoedas e NFT's serão grandes desafios à fiscalização e ao combate de crimes de lavagem de dinheiro, mas, mesmo nesses casos, já encontramos sinais desses novos tempos nos aplicativos largamente utilizados.

Embora o metaverso tenha sido criado precipuamente para estreitar as relações

comerciais e sociais, inaugurando novos horizontes facilitadores à globalização de produtos e serviços, a amplitude dessa nova tecnologia também permite a criação de ambientes unipessoais, individuais e restritos a um único ser humano, no qual a aplicação das leis e jurisprudências encontrarão maiores dificuldades de adequação. Esse ambiente unipessoal de hiper-realidade virtual, que passamos a denominar de metaverso da imaginação, prestando-se a evidenciar um ambiente de foro íntimo, sendo a concretização daquilo que antes apenas poderia ser vislumbrado, distingue-se nitidamente do ambiente popularmente conhecido como metaverso, utilizado para indicar um ambiente virtual que permite relações sociais e comerciais entre pessoas, empresas e serviços.

Metaverso da imaginação muito bem se adéqua ao pensamento de Vieira, segundo o qual a privacidade e a liberdade se amalgamam como duas faces de uma mesma moeda. De tal modo que somente o manto de proteção da privacidade proporciona a um indivíduo o direito ao exercício da liberdade, sendo que a liberdade de consciência, de crença e de expressão supõe o exercício do direito que se concede a qualquer pessoa, 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.³¹

Para Vieira, a privacidade proporciona ao indivíduo a oportunidade de desvencilhar-se de todas as máscaras que a sociedade lhe impõe, conferindo-lhe um espaço reservado, inviolável, em que pode explorar livremente o seu íntimo, despido do temor de uma reprimenda externa, para exercer, enfim, o seu direito de autodeterminação.³²

Ainda nessa direção, Gasset ensina que 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.³³

A imaginação humana, quando até então esteve limitada à abstração mental e manteve-se albergada nos pensamentos, desejos, ambições, ideais e sonhos, assim como quando se detinha a desenhos, histórias, melodias ou objetos não compartilháveis, não adentrava à órbita do Direito por estar circunscrita à intimidade do indivíduo e por não ensejar evento capaz de criar, transferir, conservar, modificar ou extinguir relações jurídicas.

31 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.

32 Ibidem.

33 GASSET, José Ortega y. **Obras completas**. Madrid: Alianza Editorial, 1994, Tomo 5, pp. 301-302.

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 ou histórias, podendo vivenciar experiências que podem potencializar a promoção dos direitos humanos e outras capazes de criar memórias vívidas de experiências violentas.

Conquanto a série *Westworld*, debatida na seção anterior, guarde semelhanças e haja um amálgama com realidades passíveis de criação no metaverso da imaginação, parece que ambos se diferenciam 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, enquanto o metaverso da imaginação é um ambiente unipessoal. A participação de outra inteligência além de seu dono afasta a caracterização de imaginação, visto que a mera imaginação é individual, não passível de compartilhamento, razão pela qual *Westworld* não se assemelha à abstração de uma mera imaginação.

Importa esclarecer 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, circunstância em que o direito consumerista certamente o alcançará. A segunda, é possibilitada pela encomenda a um profissional ou empresa especializada, ocasião em que teríamos o direito civil tutelando essa relação. Nessas duas concepções de criação do metaverso da imaginação, todo o ordenamento jurídico encontra maior facilidade de adstrição. Contudo, as mesmas facilidades não são encontradas no metaverso da imaginação que não é comercializado ou contratado, mas é customizado pelo próprio indivíduo com a aquisição isolada de personagens e cenários para criar o que bem entender, sendo essa a terceira forma.

Apesar dos avanços, o metaverso ainda recebe críticas por carecer de avanços multidimensionais de realidade, melhor preço, melhor infraestrutura e maior integração com os sentidos, além de que a principal linha de desenvolvimento foi avocada por uma única empresa com viés comercial.³⁴

Contudo, avanços de hiper-realidade e a facilidade de customização do metaverso da imaginação fará com que o uso se torne popular e que os riscos de violação aos direitos humanos, antes pontuais, circunscritos a determinada localidade, ocorram de maneira global, com consequências incertas, exigindo-se um diálogo cooperativo, cosmopolita e transnacional, especialmente no inesgotável ambiente de realidade virtual com experiências muito realistas de violação de direitos humanos.³⁵

34 MEIRA, Silvio. **Fantástico explica potencial e desafios do novo projeto de Zuckerberg, o metaverso**. Disponível em: <<https://silvio.meira.com/silvio/acervo/fantastico-explica-metaverso/>>. Acesso em: 16 fev. 2022.

35 BECK, Ulrick. **Sociedade de risco: Rumo a uma Outra Modernidade**. São Paulo: Editora 34, 2011.

O exagerado ensimesmamento humano é um risco que tem despertado tentativas de regulamentação, os quais ainda se apresentam de forma tímida e, por vezes, com demasiado grau de abstração e ausência de coercitividade, porém se prestam a trilhar os primeiros passos a fim de mitigar os riscos de violação de direitos humanos em novas dimensões da realidade.

4. REALIDADE VIRTUAL E A VIOLAÇÃO DE DIREITOS HUMANOS EM NOVAS DIMENSÕES

Há muito foi incorporado ao senso comum a compreensão de que o ser humano é capaz de utilizar determinado conhecimento, técnica, ferramenta ou qualquer outro artefato ou tecnologia para propósitos nobres, altruístas, que visam o bem da coletividade, assim como pode valer-se desses mesmos meios para fins escusos, violentos ou egoístas. Beck observa que são muitos os facilitadores para que os riscos de mau uso ganhem proporções globais, podendo um adolescente, em qualquer lugar do planeta, ser capaz de desenvolver algoritmos que coloquem a humanidade em risco. As tecnologias usadas nos ambientes de realidade virtual, realidade aumentada e Internet imersiva não fogem à regra, podendo-se fazer um bom ou mau uso.³⁶

O Centro Nacional de Direitos Civis e Humanos em Atlanta (EUA) tem um case de sucesso direcionado à proteção e promoção de direitos humanos, no qual participantes são alvos de insultos e ameaças racistas, demonstrando que a tecnologia tem aptidão de ser utilizada na conscientização de causas ligadas à diversidade, equidade, inclusão e combate ao preconceito sistêmico.³⁷ Por outro lado, a mesma tecnologia pode estimular o uso de ambientes capazes de afrontar a base principiológica dos direitos humanos, violando direitos com certa sutileza, a partir de entretenimentos aparentemente inofensivos e que estariam livre da tutela estatal por residirem na esfera dos direitos negativos de primeira dimensão, haja vista que, segundo essa perspectiva, a realidade virtual em ambientes unipessoais não deve ser tutelada pelo Estado.

Nesse ponto, 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,

36 BECK, Ulrich. **Sociedade de risco: Rumo a uma Outra Modernidade**. São Paulo: Editora 34, 2011.

37 MIT Technology Review. **O metaverso pode, na verdade, ajudar as pessoas**. MIT, 25 nov. 2021. Disponível em: <<https://mittechreview.com.br/o-metaverso-pode-na-verdade-ajudar-as-pessoas/>>. Acesso em 20 fev. 2023.

deixando os cidadãos livres para escolher, por contra própria, a melhor forma de viver, e que as antigas teorias de justiça partem da virtude, enquanto as modernas começam pela liberdade. Esse autor 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 nos conduz, inevitavelmente, a meditar sobre a melhor maneira de viver, algo que, atualmente, não se restringe ao mundo natural.³⁸

Embora sejam incontáveis as situações em que possamos facilmente identificar violações de direitos humanos no mundo virtual, nota-se que os ambientes unipessoais, não compartilháveis, como o metaverso da imaginação, provocam maiores dificuldades para serem fiscalizados e para que sejam alcançados pelo Direito, visto que aparentemente tudo se passa na esfera da vida privada do indivíduo. De fato, é como se o ordenamento jurídico não pudesse alcançar a prática de atos questionáveis contra robôs ou avatares comandados por inteligência artificial, por serem “fictícios” e, mesmo tendo aparência e comportamento humanos, não podem ser considerados pessoas, não possuem vida e não podem sentir, de verdade, os efeitos deletérios da angústia, medo, opressão, dor e perda.

Com efeito, assim como debatido em *Westworld*, a violação de direitos humanos em ambientes unipessoais de hiper-realidade virtual não ocorre diretamente contra outro ser humano, mas contra a representação estereotipada daquele personagem, baseada nas crenças e preconceitos do criador. Assim, justamente pela adstrição da violação de direitos humanos em novas dimensões de realidade, com a representação das emoções dos seres humanos promovidas por algoritmos cada vez mais fascinantes, implantados em robôs humanoides ou avatares do metaverso, ambos arquitetados para que se pareçam com pessoas reais, percebe-se que a sociedade contemporânea começa a prestar atenção à temática e a encetar diretrizes básicas para o desenvolvimento e uso dessa tecnologia.

A ideia de que os efeitos deletérios recaem unicamente em objetos sem vida não se sustenta, pois, a retroalimentação da violência, em escala global, com níveis de vivacidade que podem se tornar memória, repercutem negativamente no exacerbado ensimesmamento humano, atentam contra a democracia pela maior aceitação de regimes totalitários, banalizam o mau e reavivam memórias de sofrimento nas vítimas de violações de direitos humanos.

Um dos mais importantes passos para regular o uso da inteligência artificial está na Resolução do Parlamento Europeu, de 16 de fevereiro de 2017, que contém recomendações

38 SANDEL. Michael J. **Justiça: o que é fazer a coisa certa**. Tradução: Heloísa Matias e Maria Alice Máximo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

à Comissão sobre disposições de Direito Civil sobre Robótica (2015/2103(INL)), cujo teor está lastreado em estudo desenvolvido por setor técnico do próprio Parlamento Europeu, denominado *Ethical Aspects of Cyber-Physical Systems*.

O estudo do parlamento europeu dispõe sobre princípios éticos aplicáveis a robôs, os quais, no âmbito de videogames e metaversos, serão os personagens customizados pelo usuário, 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. No ponto, destaca-se que a teoria de Yunus é acampada pela Resolução do Parlamento Europeu ao destacar, no seu capítulo introdutório, que desde Frankenstein ao mito clássico do Pigmaleão, passando pela história do Golem de Praga, pelo robô de Karel Čapek, que cunhou o termo, as pessoas têm fantasiado acerca da possibilidade de construir máquinas inteligentes, frequentemente andróides com características humanas.³⁹

A Resolução do Parlamento Europeu igualmente reconhece que a humanidade se encontra no limiar de uma era em que robôs, andróides e outras manifestações de inteligência artificial se tornem cada vez mais sofisticadas, fazendo alusão à possibilidade que se avizinha de uma nova revolução industrial. Outrossim, o estudo europeu apresenta dados estatísticos que evidenciam o 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 inovação.

Nota-se que a referida Resolução 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, as quais estabelecem princípios que são, basicamente, programar travas que evitem que um robô agrida, física ou emocionalmente, um ser humano. De modo que os princípios éticos elencados no documento, estão lastreados na segurança, saúde, proteção da humanidade, liberdade, privacidade, integridade, dignidade, igualdade, justiça, beneficência, não-maleficência, autodeterminação e não discriminação, proteção da vida privada, familiar e dos dados pessoais.

Similarmente, o parlamento brasileiro começa a sinalizar a necessidade de regular sobre o desenvolvimento e a aplicação da inteligência artificial, como se observa com o Projeto de Lei nº. 21/2020. Este prevê, na sua redação atual, que o Brasil deverá ter como

39 EUROPEAN PARLIAMENT. **Ethical Aspects of Cyber-Physical Systems**. Disponível em: <https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2016/563501/EPRS_STU%282016%29563501_EN.pdf>. Acesso em 18 fev. 2023.

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.⁴⁰

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 inovação.⁴¹

Os avanços nas áreas da inteligência artificial e hiper-realidade virtual evidenciam o quanto ambientes virtuais são facilmente customizáveis para simulação de atos com o condão de violar direitos humanos, com consequências no mundo natural. Os primeiros sinais dessa nova dimensão da realidade já foram percebidos no Brasil há cerca de vinte anos, muito antes do metaverso se tornar popular, 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 policiais.⁴²

A justificativa apresentada para o PL 5712/2005 assevera ser um absurdo que os profissionais da segurança pública, que arriscam as suas vidas em prol da sociedade, possam tornar-se personagens a serem agredidos nos enredos utilizados em jogos eletrônicos, de modo que a sociedade não pode admitir esse tipo de jogo.

A preocupação com a livre comercialização de jogos violentos foi novamente trazida à baila pelo legislador brasileiro através dos Projetos de Lei 6042/2009 e 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. A justificativa parlamentar apresentada no PL 6042/2009 faz alusão ao jogo chamado *Rapeley*, no qual um dos objetivos era fotografar o choro de uma mulher violentada sexualmente e, logrando êxito nessa tarefa, o jogador seguiria para a fase

40 BRASIL. **Projeto de Lei nº 21/2020. Estabelece fundamentos, princípios e diretrizes para o desenvolvimento e a aplicação da inteligência artificial no Brasil; e dá outras providências.** Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2236340>>. Acesso em 17 out. 2022.

41 _____. **Projeto de Lei nº 2338/2023. Dispõe sobre o uso da Inteligência Artificial.** Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/157233>. Acesso em 20 fev. 2023.

42 _____. **Projeto de Lei nº 5712/2005. Dispõe sobre a proibição da comercialização e locação de jogos eletrônicos que contenham cenas de violência contra policiais e dá outras providências.** Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=295523>>. Acesso em 20 fev. 2023.

seguinte, consistente em estuprar as filhas dessa primeira mulher, obrigando-as, todas, a realizarem abortos.⁴³

Similar tentativa legislativa foi adotada no estado da Califórnia (EUA), no ano de 2005, cujo intuito prestava-se a 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. Ao final, o julgamento foi favorável à indústria de videogames e teve como fundamentação o direito de livre expressão, sendo interessante observar que a lei, assinada pelo ex-governador Arnold Schwarzenegger, jamais conseguiu entrar em vigor.⁴⁴

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 nas escolas. Esse projeto de lei, entende o deputado, não proíbe a comercialização de jogos violentos, mas apenas almeja tornar as escolas mais seguras e reparar aos custos sociais provocados nas crianças e adolescentes.⁴⁵

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 no 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 empatia.⁴⁶

Ocorre que um posterior artigo científico, dessa vez publicado pelo Centro Nacional de Pesquisa em Saúde dos Estados Unidos, buscou preencher lacunas do artigo da APA e publicou que foram poucos os estudos concluídos sobre exposição a videogames violentos, destacando que os estudos não se aprofundaram nas diferentes características dos

43 _____ . **Projeto de Lei nº 6042/2009. Tipifica o crime de difusão de violência.** Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/449889>>. Acesso em: 19 nov. 2022.

44 G1. **Suprema Corte dos EUA veta lei contra venda de games violentos a menores.** 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.

45 WEBB, Kevin. **Pennsylvania might slap a 10% tax on violent video games, but the industry says the proposed law is fundamentally flawed.** Insider, 11 fev. 2019. Disponível em: <<https://www.businessinsider.com/pennsylvania-video-game-tax-2019-2>>. Acesso em 20 fev. 2023.

46 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, 126-143, 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.1037/a0040413>>. Acesso em 20 fev. 2023.

videogames, como perspectiva ou enredo, asseverando que tal temática voltou a debate após o tiroteio no colégio localizado em Parkland, na Flórida, em 2018. O artigo concluiu o trabalho com uma pitada de contraposição ao direcionamento da APA 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.⁴⁷

De fato, o amplo debate sobre a influência da realidade virtual na vida real voltou a efervescer 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. O crime ocorreu poucas semanas antes da empresa americana de videogames Valve Corp anunciar o lançamento do jogo “*Active Shooter*”, cujo enredo é exatamente tiroteios em escolas, acarretando o cancelamento do jogo ante midiáticas críticas da sociedade civil, especialmente dos pais das vítimas de Parkland. Os pais das vítimas e os jovens sobreviventes que passaram por aqueles momentos falam da perspectiva de reviverem momentos de angústia e dor, pois o jogo banaliza um sofrimento familiar de difícil reparação, além de fomentar uma “apresentação sedutora das tragédias que afetam nossas escolas em todo o país”.⁴⁸

Como demonstrado ao longo desta seção, constata-se que ambientes unipessoais de hiper-realidade, usados para entretenimentos violentos, são capazes de impregnar vividez na memória a ponto do indivíduo não mais conseguir separar realidade de ficção, o que encontra guarida no Tratado da Natureza Humana de David Hume e nas lições de Muhammad Yunus. Os direitos humanos são indisponíveis e não admitem, em nome da liberdade e da privacidade, que o Estado feche os olhos para cenários que rememoram nas vítimas momentos de medo, tortura, opressão e dor.

6. CONCLUSÃO

Jonathan Nolan, produtor da série *Westworld*, é assertivo ao afirmar que a violência está na maioria das histórias que gostamos de assistir, mas, em regra, não faz parte do que gostamos de fazer. Justamente por isso que entretenimentos que explicitamente violam

47 GOLDBECK, Lauren; PEW, Alex. **Violent Video Games and Aggression**. National Center For Health Research, 2018. Disponível em: <<http://www.center4research.org/violent-video-games-can-increase-aggression/>>. Acesso em 20 fev. 2023.

48 G1. **Suprema Corte dos EUA veta lei contra venda de games violentos a menores**. 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.

direitos humanos foram sendo substituídos ao longo do tempo por opções consideradas aceitáveis ao paladar da sociedade contemporânea.

O entretenimento que consumimos de violência fictícia se modernizou e tem deixado de manter um seguro e saudável distanciamento entre ficção e vida real, visto que novas tecnologias de hiper-realidade, especialmente quando incrementadas com a participação de robôs ou avatares, extremamente parecidos com pessoas, tanto no aspecto físico, quanto emocional, programados a partir de avançados algoritmos de inteligência artificial, são capazes de misturar ficção e realidade, a ponto de não conseguirmos distinguir uma da outra.

David Hume, já no século XVIII, demonstrava na sua teoria que o conhecimento é obtido a partir das experiências, inexistindo diferença entre a memória e a imaginação senão a vividez de cada uma delas que está impregnada na mente humana, podendo uma memória, ao longo do tempo, perder vividez, tornando-se abstrata como a imaginação, não podendo o seu detentor ter total convicção de se tratar de um momento real. Igualmente, aduz que a imaginação pode ganhar vividez quando constantemente retroalimentada até alcançar impressões com níveis de vividez iguais a um acontecimento real, tornando-se, portanto, uma memória.

O metaverso da imaginação é uma expressão contemporânea do humanismo e traz consigo um conflito entre o direito ao ennesmamento humano, ancorado nos direitos à liberdade e privacidade, e à indisponibilidade dos direitos humanos. Essa tecnologia permite a criação de cenários que são ultrajantes mesmo quando as pretensas vítimas não são seres organicamente vivos, como pessoas, plantas, animais ou a natureza em geral, mas são representações fidedignas desses seres, seja no aspecto físico, pelos níveis de hiper-realidade, seja no emocional e comportamental, com poderosos algoritmos de inteligência artificial.

A hiper-realidade virtual possibilita a ocorrência de violações de direitos humanos em novas dimensões da realidade, haja vista que os direitos de liberdade, privacidade e intimidade do indivíduo, no âmbito de alguns ambientes unipessoais, como jogos standalone e o metaverso da imaginação, devem ser analisados conjuntamente a aspectos de proteção aos direitos humanos, ainda que sem a intenção de compartilhamento.

Cenários de guerra, terrorismo, tortura, crimes contra a dignidade sexual, escravidão ou holocausto, customizados sem grandes esforços ou grandes conhecimentos técnicos,

por indivíduos comuns, com as ferramentas franqueadas pela indústria de softwares, que pouco se responsabilizam pelo mau uso, 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 na era da realidade virtual.

O caminho para combater tal desiderato tem sido o debate para criação de leis que regulamentem o uso de inteligência artificial e que desestimulem as empresas de software a disponibilizarem, sem qualquer controle, a criação de ambientes virtuais capazes de subverter o justo e necessário ensimesmamento do indivíduo. Os primeiros sinais de regulamentação da inteligência artificial são a Resolução do Parlamento Europeu, com as disposições acerca de Direito Civil sobre Robótica (2015/2103(INL), projetos de lei dos Estados Unidos e do parlamento brasileiro, a exemplo dos Projetos de Lei 5712/2005, 6042/2009 e 1577/2019.

Por sua vez, Sandel expõe que a 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, visto que as antigas teorias de justiça partem da virtude, enquanto as modernas começam pela liberdade. A grande questão nos ambientes de hiper-realidade virtual é que tipo de sociedade construiremos se permitimos atos de violência em face de representações humanoides de crianças, mulheres, negros, representantes de grupos étnicos ou de qualquer outro ser humano.

As representações são fictícias, pois, de fato, não são pessoas reais, mas, quando a violência é praticada com vividez de memória e passa a ser retroalimentada com níveis de hiper-realidade, tais cenários notoriamente violam os direitos humanos, inexistindo afronta ao direito individual e íntimo ao ensimesmamento humano quando essa conjuntura rememora pesadelos que devem ser lembrados unicamente nos livros de história e nas campanhas educativas para que tais atrocidades não mais se repitam.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMAZON. **Upload**. Amazon Prime, 2020. Disponível em: <<https://www.amazon.com/Upload-Season-1/dp/B08BYYHCLN>>. Acesso em: 19 fev. 2023.

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

BECK, Ulrick. **Sociedade de risco: Rumo a uma Outra Modernidade**. São Paulo: Editora 34, 2011.

BRASIL. **LEI Nº 12.965, DE 23 DE ABRIL DE 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm>. Acesso em: 17 out. 2022.

_____. **Projeto de Lei nº 5712/2005. Dispõe sobre a proibição da comercialização e locação de jogos eletrônicos que contenham cenas de violência contra policiais e dá outras providências**. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=295523>>. Acesso em 20 fev. 2023.

_____. **Projeto de Lei nº 6042/2009. Tipifica o crime de difusão de violência**. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/449889>>. Acesso em: 19 nov. 2022.

_____. **Projeto de Lei nº 1577/2019. Criminaliza o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências**. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2194477>>. Acesso em: 19 nov. 2022.

_____. **Projeto de Lei nº 21/2020. Estabelece fundamentos, princípios e diretrizes para o desenvolvimento e a aplicação da inteligência artificial no Brasil; e dá outras providências**. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2236340>>. Acesso em 17 out. 2022.

_____. **Projeto de Lei nº 2338/2023. Dispõe sobre o uso da Inteligência Artificial**. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/157233>. Acesso em 20 fev. 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, 126-143, 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.1037/a0040413>>. Acesso em 20 fev. 2023.

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

CARVALHO, Aurora Tomazini de. **Curso de Teoria Geral do Direito: o Constructivismo Lógico-semântico**. 1. ed. São Paulo: Editora Noesis, 2019.

COINTELEGRAPH BRASIL. **Sensações de tato e olfato podem se tornar a próxima grande tendência do metaverso**. Exame, 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.

EUROPEAN PARLIAMENT. **Ethical Aspects of Cyber-Physical Systems**. Disponível em: <https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2016/563501/EPRS_STU%282016%29563501_EN.pdf>. Acesso em 18 fev. 2023.

_____. **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))**. Disponível em: <https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-8-2017-0051_PT.html>. Acesso em 18 fev. 2023.

FITZMAURICE, Larry. **How the Creators of ‘Westworld’ Built a Violent World of Robot Cowboys**. Publicado em 30 set. 2016. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/yvebxw/westworld-jonathan-nolan-lisa-joy-interview>. Acesso em 20 fev. 2023.

GASSET, José Ortega y. **Obras completas**. Madrid: Alianza Editorial, 1994, Tomo 5, pp. 301-302.

GOLDBECK, Lauren; PEW, Alex. **Violent Video Games and Aggression**. National Center For Health Research, 2018. Disponível em: <<http://www.center4research.org/violent-video-games-can-increase-aggression/>>. Acesso em 20 fev. 2023.

G1. **Suprema Corte dos EUA veta lei contra venda de games violentos a menores**. 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.

G1. **‘Active shooter’, game que simula ataque a tiros em escola, gera protestos nos Estados Unidos**. 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.

HBO. **Westworld**. Disponível em: <<https://www.hbo.com/westworld>>. Acesso em 18 fev. 2023.

HUME, David. **Tratado da natureza humana**. Trad. Débora Danowski. 2. ed. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

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

LEITE, Gisele. **Humanismo contemporâneo e seus desafios**. Jornal Jurid, 01 dez. 2021. Disponível em: <<https://www.jornaljurid.com.br/colunas/gisele-leite/humanismo-contemporaneo-e-seus-desafios>>. Acesso em 19 fev. 2022.

MEIRA, Silvio. **Fantástico explica potencial e desafios do novo projeto de Zuckerberg, o metaverso**. Disponível em: <<https://silvio.meira.com/silvio/acervo/fantastico-explica-metaverso/>>. Acesso em: 16 fev. 2022.

MIT Technology Review. **O metaverso pode, na verdade, ajudar as pessoas**. MIT, 25 nov. 2021. Disponível em: <<https://mittechreview.com.br/o-metaverso-pode-na-verdade-ajudar-as-pessoas/>>. Acesso em 20 fev. 2023.

RODEMERS, David. **Here Are All The Shakespeare Quotes Found In Westworld**. Fansided, 14 jan. 2018. Disponível em: <<https://winteriscoming.net/2018/01/14/shakespeare-quotes/>>. Acesso em 18 fev. 2022.

SANDEL. Michael J. **Justiça: o que é fazer a coisa certa**. Tradução: Heloísa Matias e Maria Alice Máximo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

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

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

TURBIANI, Renata. **Porque 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, 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

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**. Insider, 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**. Trad. Luiz Henrique Lopes dos Santos. 3ª Ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

WOODWARD, Ashley. **Nietzscheanismo**. Trad. Diego Kosbiau Trevisan. Petrópolis: Vozes, 2016.

YUNUS, Muhammad. **Muhammad Yunus: Create Social Fiction**. Youtube, 11 nov. 2013. Disponível: <<https://www.youtube.com/watch?v=L4kU97gXWj0>>. Acesso em 17 out. 2022.

YUNUS CORPORATE. **Muhammad Yunus**. Disponível: <<https://www.yunusnegociossociais.com/muhammad-yunus>>. Acesso em 18 fev. 2023.



Gostaria de submeter seu trabalho a **Revista Direito.UnB?**

Gostaria de submeter seu trabalho a Revista Direito.UnB?

Visite <https://periodicos.unb.br/index.php/revistadedireitounb>
e saiba mais sobre as nossas Diretrizes para Autores.



Sistema Regional de Información
en línea para Revistas Científicas de América Latina,
el Caribe, España y Portugal