

Artes, Direitos e Cidades

METAVERSO: A PRÓXIMA FASE DO JOGO

METAVVERSE: THE NEXT PHASE OF THE GAME

Emanuelli Kottvitz¹
Georgia Gabriele Braz Domingos²

Resumo

A atual *matrix* reflete a extensão do real para o virtual, num contexto em que os mundos digital e analógico deixam de ser conceitos e realidades distintas e passam a ser um só: a nova *matrix*, sendo o metaverso uma extensão da realidade. Tendo por base a análise do direito a partir do conceito “Jogo” proposto por Alessandro Baricco na obra *The Game* (2019), tem-se que a evolução histórica da revolução tecnológica é dividida em três fases do jogo: Pebolim - Pinball - Space Invaders, refletindo um novo direito e humanidade. As duas primeiras etapas do jogo se classificam no mundo das coisas materiais, conforme se avança, há transformação digital e humanitária. Após a publicação da obra surgiu uma quarta evolução: o metaverso, mudando o conceito de humanidade pela perspectiva de um mundo digital. Essa tecnologia se insere como extensão virtual da realidade analógica, alterando o comportamento humano, acarretando novos antagonismos. De um lado do ponto de inflexão está o direito, de outro, as necessidades sociais demandando uma regulação que acompanhe a velocidade do desenvolvimento tecnológico em detrimento da humanidade. Tal dualidade reflete na problemática desta pesquisa, que busca solucionar a incapacidade do direito em acompanhar as evoluções.

Palavras-Chave: metaverso; jogo; direito; hermenêutica; regulação.

Abstract

The current matrix reflects the real extending into the virtual, merging the digital and analog worlds into the new matrix, with the metaverse as an extension of reality. Alessandro Baricco's "The Game" (2019) proposes a concept of "Game" analyzing law, dividing the technological revolution into Foosball - Pinball - Space Invaders phases, signifying a new legal framework and humanity. The first two phases reside in materiality, progressing into digital and humanitarian transformation. Post-publication, a fourth evolution emerged: the metaverse, altering human behavior and introducing new antagonisms by virtualizing analog reality. This technology, while extending analog reality virtually, poses challenges for law to regulate at the pace of technological advancement, reflecting a dual challenge between law and social needs. This research aims to address the law's struggle to adapt to these evolutions.

Keywords: metaverse; game; law; hermeneutics; regulation.

1. INTRODUÇÃO

O jogo desempenha um papel fundamental na formação da cultura e das civilizações, sendo perceptível na realidade contemporânea, caracterizada pelo salto tecnológico, a promoção de uma modificação no modo de percepção de jogo na sociedade. O mundo virtual passa a ser um reflexo quase perfeito do mundo físico, deixando o analógico e digital de serem

¹ Discente no Programa de Pós-Graduação em Ciências Jurídicas Mestrado em Direito, Inovações e Tecnologia pela Univel (Bolsista Institucional). Advogada. Bacharel em Direito pelo Centro Universitário Univel. E-mail: emanuelikot.adv@gmail.com, currículo *lattes* <http://lattes.cnpq.br/1472293804715151>

² Discente no Programa de Pós-Graduação em Ciências Jurídicas Mestrado em Direito, Inovações e Tecnologia pela Univel (Bolsista Institucional). Advogada. Bacharel em Direito pela Unificadas de Foz do Iguaçu. E-mail: georgiagabriele@gmail.com, currículo *lattes* <http://lattes.cnpq.br/4451107853111971>

Artes, Direitos e Cidades

realidades distintas e passam a ser e a estarem permanentemente conectados em uma nova forma de *matrix*.

É nesse contexto que exsurge o metaverso como uma extensão da realidade, uma extensão do “ser físico” dentro do universo virtual. No entanto, ainda que o termo pareça algo diretamente ligado aos dias atuais, vale mencionar a primeira vez que a nomenclatura foi utilizada, ocorrendo na literatura em 1992, no romance *Snow Crash*, escrito por Neal Stephenson. Na referida obra, o metaverso se tratava de um mundo virtual que possuía aspectos da vida humana analógica, com interações de existência humana em um universo único e integrado, um local onde as pessoas buscavam trabalho e lazer, sendo um planeta virtual muito maior que a Terra.

A realidade ficcional ganha anos depois, em 1999, uma reprodução cinematográfica de perspectivas futurísticas: o lançamento do primeiro longa-metragem da saga *Matrix*. Criada pelos irmãos Wachowski, na produção também era perceptível a interação do homem e máquina em um outro universo. Comparado com o que se tem sobre o metaverso atualmente, a proposta de um “metaverso” nas telas consistiu um conceito avançado, afinal, os danos físicos sofridos pelos avatares na *matrix* também seriam sentidos pelos seres humanos na vida analógica, além de o filme já ter reproduzido a transferência da mente humana para um universo virtual. Naquela realidade, todo conhecimento adquirido na *matrix* – que poderia ocorrer pela simples instalação de um programa em computador – também era aproveitado no mundo analógico.

Apesar da existência de conceitos similares, ainda há uma distância da forma da *matrix* proposta na obra cinematográfica ou no metaverso de *Snow Crash*. Porém, ainda sendo realidades distantes, possivelmente não é uma realidade inalcançável ou utópica. No início do ano de 2024 a empresa *Apple* lançou o produto *Vision Pro*, o qual se trata de um objeto em formato de óculos de realidade virtual aumentada, oferecendo uma interface tridimensional de ferramentas digitais e aplicativos, podendo ser controlada por gestos os olhos, mãos e voz. No lançamento do produto a empresa anunciou que se tratava de um “computador espacial revolucionário”.

Coincidentemente, a proposta da empresa *Apple* com o lançamento dessa ferramenta de realidade aumentada é a mesma do mundo Metaverso de *Snow Crash*: A transformação da vida das pessoas, do jeito de trabalho, colaboração, criação de memórias, lazer, entretenimento e até conexões humanas. Ainda que para muitas pessoas uma realidade hiper conectada seja algo futurista, vale mencionar que num lance de pouco mais de dez anos a sociedade já se tornou

Artes, Direitos e Cidades

permanente disponível no mundo virtual, através da tecnologia trazida e disseminada pelos *smarthphone*, e hoje (2024) já se pensa em tecnologias para manutenção de uma hiper conexão entre os dois mundos.

A narrativa trazida na obra *The Game*, pelo romancista e ensaísta italiano Alessandro Baricco, apresenta a visão do autor sobre a revolução tecnológica, seus motivos e seus efeitos percebidos. Baricco descreveu sobre as revoluções do pensamento, que em sua análise ocorreram em virtude dos conflitos sangrentos que tomaram palco no século XX, o universo digital se tornou uma fuga de ideologias, limites e fronteiras. Utilizando por base o conceito de jogo apresentado pelo italiano, a obra descreve como o universo analógico chegou ao universo amplamente digital vivenciado atualmente, assim o jogo passou por três fases que moldaram a civilização moderna como um todo.

Inicialmente o autor traz o que seria a primeira fase do jogo, o Pebolim, ou futebol de mesa. O jogo ainda era físico e os sons emitidos eram reais, um jogo tateável. Na sequência surgiu o Pinball, nessa fase já existia um distanciamento entre o jogo e jogador, as ações do jogador se davam apenas por dois botões, uma tela separava o jogo do jogador e os sons eram criados pela máquina. Por último, teria surgido o *Space Invaders*, um jogo de fliperama. Foi nessa terceira fase que Baricco apontou ter surgido uma mudança de paradigma, pois, o *Space Invaders* foi o primeiro contato do ser humano com a tecnologia, com uma forma de programação, um teste.

Segundo Baricco, foi essa terceira fase do jogo, por ser totalmente digital, que influenciou a forma como se vive atualmente. O jogo ocorria todo pela interface de uma tela, se jogava sentado manuseando apenas um botão, com olhos fixos tela. Tal posição de jogo se manteve por muitos anos, a forma como a qual se dirige, a posição em que se usa o *smarthphone* e computadores, o modelo de trabalho e lazer, às horas em frente à televisão. A condição de “fase do jogo” está ligada ao comportamento do homem, a uma posição que é utilizada para reservar um hotel até para dizer a alguém que você a ama, conforme colocado por Baricco.

Dessa forma, as duas primeiras etapas do jogo se classificam no mundo das coisas materiais e conforme se avança há a transformação digital e humanitária. Com o advento dessas novas fases, se percebe uma necessidade social e demanda regulatória que acompanhe a velocidade do desenvolvimento, principalmente tangente ao tecnológico.

A dualidade entre desenvolvimento tecnológico e o detrimento à serviço humano reflete na problemática desta pesquisa, que busca analisar a dificuldade do direito em

Artes, Direitos e Cidades

acompanhar as evoluções tecnológicas contemporâneas, sendo proposta a ideia de uma quarta evolução, a próxima fase do jogo: o metaverso.

A pesquisa leva a crer que as disputas relacionadas aos avatares no metaverso podem ser dirimidas aplicando-se a legislação existente, utilizando-se da hermenêutica jurídica. Sendo assim uma possibilidade de acompanhar os avanços da tecnologia com uma interpretação humana do direito e desta nova realidade.

2. O CONCEITO DE JOGO

O marco teórico do presente trabalho para representar o conceito de jogo é o inicialmente proposto por Huizinga, na obra *Homo Ludens*, publicada em 1938. É um ensaio que discute a importância do jogo como elemento da condição humana e critério determinante às áreas da vida em sociedade. Partindo da premissa proposta pela narrativa de Huizinga, se tem o jogo como formador da cultura, estando esse critério cultural presente em diversos elementos socioculturais.

Uma época mais otimista que a atual atreveu-se a chamar nossa espécie pelo nome de *Homo sapiens*. Com o passar do tempo, acabamos por compreender, que, afinal de contas, não somos tão racionais quanto a ingenuidade e o culto da razão do século XVIII nos fizeram supor; a moda dos tempos modernos inclinou-se então a designar nossa espécie como *Homo faber*. Embora *faber* não seja uma definição tão duvidosa quanto a de *sapiens*, ela é, contudo, ainda menos apropriada do que esta, visto poder servir para designar grande número de animais. Mas existe uma terceira função, que se verifica tanto na vida humana como na animal, e é tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos: o jogo. Creio que, depois de *Homo faber* e talvez ao mesmo nível de *Homo sapiens*, a expressão *Homo Ludens* (*homem lúdico*) merece um lugar na nossa nomenclatura.

Uma das características do jogo apresentadas é que ele não é a vida corrente ou real. O jogo se distingue da vida comum, tanto pelo lugar, quanto pela duração que ocupa³. O jogo é limitado, isolado, possui limites de tempo e espaço. O ambiente lúdico dispõe uma fuga temporária das restrições cotidianas, permitindo uma expressão da criatividade. O impacto cultural desse ambiente lúdico é referente à importância do jogo para a construção de rituais, tradições e a formação de estruturas sociais. Conforme proposto por Huizinga, é jogando que se aprende.

³ HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*: tradução João Paulo Monteiro, revisão de tradução Newton Cunha. 9ª Edição. São Paulo: Perspectiva. 2019. p. 11.

Artes, Direitos e Cidades

O desenvolvimento histórico e cultural do jogo se dá por meio de diferentes momentos, seja pelo transcorrer das civilizações ou períodos históricos. Cada ato social e movimento está intrínseco às regras do jogo, pois, o homem lúdico depende do seguimento de diretrizes norteadoras para se desenvolver e para conviver. Huizinga dispõe o jogo não apenas como uma fonte de divertimento, mas principalmente sendo um elemento de significado, necessário e responsável pela contribuição na formação da cultura, dos valores e da ordem social.

Doutro lado, pela análise de Baricco, o salto tecnológico, jogos eletrônicos, *games* e atividades marcadas pela presença da tela, promoveram uma sensível modificação no modo de jogar, alterando a própria concepção do ser social e cultural como homem lúdico. A prática da gamificação no âmbito da sociedade faz com que o jogo seja uma prática habitual e imperceptível. O ato de jogar é constante, sem sequer ser possível de os jogadores se darem conta que estão praticando e seguindo o regramento já estipulado antes mesmo do nascimento.

Desde o uso contínuo de aplicativos até as realidades aumentadas, como o metaverso, se produz diversos efeitos jurídicos, ocorrendo diversas situações a serem observadas através do direito.

A utilização de plataformas virtuais gerou obrigações, deveres e conflitos dentro desse ambiente até pouco tempo atrás irreal, ou somente imaginado. As conexões ocorridas na interface homem e tela estão sendo levados para uma análise pelo direito. Ainda que a dinâmica se mantenha um jogo, que migrou do mundo material/analógico para o mundo virtual/digital, os adereços e importância jurídica ainda desposam sobre o regramento lúdico como formador cultural.

2.1. O metaverso como uma nova fase do jogo

A publicação de *The Game*, de Alessandro Barrico, em 2018, precedeu o reconhecimento generalizado do metaverso que se obteve nos anos seguintes, se diferenciando do conceito de Neal Stephenson e dos irmãos Wachowski.

Maximizado pelas novas tecnologias que obtiveram maior acesso e ascensão social após o período pandêmico, houve uma nova inserção de critérios lúdicos, o jogo não se classifica mais em dois mundos, mas em um só.

Novos espectros vêm mudando as regras do jogo, com a mudança de paradigma que exsurge do avanço da tecnologia, é possível observar uma quarta evolução, uma próxima fase do jogo pela ascensão do metaverso. Essa tecnologia se insere como extensão virtual da

Artes, Direitos e Cidades

realidade analógica, alterando o comportamento humano, acarretando novos antagonismos e consequentemente em uma nova análise interpretativa do direito.

Assim como Barrico apresenta a terceira fase decorrente do lançamento de *Space Invaders* como uma mudança de paradigma, a acessibilidade do metaverso – que se faz por meio de adereços tecnológicos e novas plataformas digitais – também gera nova forma de jogar. Ora, a realidade do mundo material pode ser transcrita na interface virtual e a interface virtual acarreta sensações e experiências no mundo material.

3. A TRANSIÇÃO HUMANA ANALÓGICA PARA UMA REALIDADE DIGITAL

A transição humana para uma realidade cada vez mais imersa no digital foi, por muitos anos, um movimento concebido corriqueiramente apenas na ficção científica. Agora, com avanços da inovação e do advento de outros adereços tecnológicos - como o *Vision Pro* da *Apple* -, começa a tomar forma mais tangível.

A análise da evolução tecnológica por meio das fases do jogo propostas por Alessandro Baricco - *Pebolim, Pinball, e Space Invaders* - permite compreender a transformação da interação humana com a tecnologia, desde a manipulação direta do físico, até uma interação mais abstrata e digital, ou da migração do ambiente analógico para o virtual. Todo o caminho evolucionista ocorrido até o momento, com a interação homem-máquina, leva à quarta fase do jogo: a ascensão do metaverso.

O contexto transcende as barreiras geográficas e, ao menos na ideia de sua criação, ultrapassa os limites do próprio imaginário. O termo metaverso vem do prefixo grego *meta* e da raiz *verso*, que em outras palavras, pela tradução da língua inglesa – original da obra -, pode ser interpretada como “aquilo que vai além” ou “o que transcende” (BALL, 2023).

Combinados, “meta” e “verso” devem significar uma camada unificadora que fica acima e ao redor de todos os “universos” individuais gerados por computador, assim como do mundo real, da mesma forma como o universo contém. (BALL, p. 64)

Neste novo estágio, a integração do digital e do analógico questiona os limites da humanidade e do direito, destacando a necessidade de adaptação jurídica e da sua aplicação às novas realidades virtuais. A concepção do avatar não apenas é observada como uma extensão digital, mas também como um ente de relevância jurídica no âmbito das relações cíveis.

Artes, Direitos e Cidades

A virtualização dos espectros da vida sugere o paradigma onde os conceitos de propriedade e responsabilidade são reimaginados e transcendem as temáticas tradicionais jurídicas. A natureza imersiva e abrangente do metaverso, que combina tecnologias, por exemplo, como realidade aumentada, realidade virtual, internet das coisas e blockchain, cria um ambiente onde a distinção entre atos virtuais e suas consequências no mundo real se torna cada vez mais tênue (QIN, WANG, & HUI, 2022).

Baricco propôs em sua obra que a revolução vista e sentida em conjunto é posterior à revolução mental. Somente é possível uma mudança evidente se primeiro ela existir no imaginário humano. Ocorre que após a transformação vir à tona, ela também depende de ter e/ou ser imaginada e almejada por um número considerável de interessados. Noutras palavras:

O que torna a transformação tecnológica difícil de prever é o fato de que ela é causada não por uma invenção, por uma inovação ou indivíduo, mas em vez disso exige que muitas mudanças atuem em conjunto. Depois de uma nova tecnologia ser criada, a sociedade e os inventores individuais respondem a ela, o que leva a novos comportamentos e produtos. (BALL, p. 47).

O limite transição humana analógica para uma realidade digital está mais intrínseca ao imaginário humano do que na técnica posta em prática e, para se tornar efetivamente parte do jogo, depende da adesão do maior número de pessoas e da harmonia com outros critérios, como questões culturais e sociais, além de estar em consonância jurídica.

4. A FUNÇÃO DO DIREITO NA SOCIEDADE TECNOLÓGICA

O paradigma entre os mundos analógico e virtual desafia a estrutura existente no direito e sociedade, exigindo uma adaptação ágil às inovações tecnológicas. A questão da responsabilidade por atos ilícitos no metaverso, e a representação do avatar como um objeto legal para resolver disputas, reflete a complexidade deste desafio. Sugere-se como solução que as questões legais emergentes no metaverso sejam abordadas dentro do quadro jurídico já existente, mitigando a necessidade de legislação adicional. Porém, cumpre destacar que tal necessidade não deve ser totalmente eliminada, mas simplificada.

O perigo de uma mercantilização exacerbada das interações humanas e da identidade no metaverso reflete às inquietações de Casara⁴ quanto ao predomínio de valores

⁴ O que há de novo na atual quadra histórica, e que sinaliza a superação do Estado Democrático de Direito, não é a violação dos limites ao exercício do poder, mas o desaparecimento de qualquer pretensão de fazer valer estes

Artes, Direitos e Cidades

mercadológicos sobre a Dignidade Humana e os fundamentos democráticos. Ao se legislar para o metaverso, se enfrenta o desafio não apenas de adaptar princípios legais e éticos para o digital, mas também de assegurar que tais princípios resistam à erosão pelos interesses do mercado diante do declínio dos valores democráticos em uma era de pós-democracia.

O mercado tornou-se o eixo orientador de todas as ações, uma vez que foi elevado a núcleo fundamental responsável por preservar a liberdade econômica e política. Os bens, as pessoas, os princípios e as regras passaram a ser valorizadas apenas na condição de mercadorias, isto é, passaram a receber o tratamento conferido às mercadorias a partir de seu valor de uso e de troca. Deu-se a máxima desumanização inerente à lógica do capital, que se fundamenta na competição, no individualismo e na busca do lucro sem limites. (Casara, 2017, p. 39/40).

Doutro lado, na obra de Benoit Frydman “o Fim do Estado do Direito” se tem uma era regulada por normas técnicas. Dispõem-se, na visão Niklas Luhmann, a reorganização dos subsistemas sociais em nível global se traduziria. pelo desaparecimento do Direito em benefício de regulamentações setoriais. (Frydman, 2018).

Em contrapartida, para Teubner e Fischer Lescano, a sociedade global é uma sociedade fragmentada em setores, regulados por instancias e nomas específicas de ordem técnica. (Frydman, 2018). A regulação dessas esferas entra em colisão com um objeto, cabendo ao Direito assumir uma função de tradução e de mediação entre as regulações setoriais, assumindo o papel não mais de criador das normas, mas de coordenador intersetorial.

Porém, nesse cenário argui-se outro contraponto: Colocar o direito em um papel não de legislador, mas apenas de coordenador ou norteador, contribuiria para a organização ou para a desintegração da ordem jurídica?

As leis existentes podem ser interpretadas e adaptadas para abranger as realidades virtuais, contornando a necessidade de criação de nova legislação. Este ajuste não apenas preserva a integridade do direito e sua capacidade de responder às evoluções tecnológicas, mas também reconhece o metaverso como um espaço de extensão da humanidade, onde as ações têm consequências reais e tangíveis.

limites. Isso equivale a dizer que não existe mais uma preocupação democrática, ou melhor, que os valores do Estado Democrático de Direito não produzem mais o efeito de limitar o exercício do poder em concreto. Em uma primeira aproximação, pode-se afirmar que na pós-democracia desaparecem, mais do que a fachada democrática do Estado, os valores democráticos. (Casara, 2017 , P. 21/22).

Artes, Direitos e Cidades

Enquanto se navega por esta nova extensão da realidade, a legislação e a sociedade devem evoluir conjunta e humanamente para garantir que a tecnologia amplie as possibilidades intersociais sem comprometer os direitos e liberdades individuais. O direito e sua linguagem, conforme observado por Noreau (2009), transcendem o âmbito restrito dos profissionais jurídicos, estendendo-se ao universo dos cidadãos comuns. Esses cidadãos, em seu cotidiano, não apenas compreendem e evitam o direito, mas também resistem a ele e o invocam, incorporando-o ao tecido de seu imaginário social. Essa perspectiva destaca a importância de um direito que seja acessível e reivindicável por todos, inclusive no contexto emergente do metaverso.

O desenvolvimento de um quadro legal para o metaverso, portanto, deve ser informado por uma visão de direito que reconhece sua função social e sua capacidade de ser evocado e aplicado por todos os cidadãos, refletindo o entendimento de que o direito é um elemento integral da sociedade, tanto no plano físico quanto no virtual (Noreau, 2009). O desafio está em equilibrar inovação e regulação de modo que o metaverso se torne um espaço de expansão segura e ética da experiência humana.

É certo que a regulação em ambientes virtuais, em especial no metaverso, é uma questão complexa e em evolução que demanda uma análise cuidadosa ao passo que a tecnologia e a sociedade humana aumentam a sua conexão.

De fato, a legislação existente pode ser utilizada ou reescrita de forma a se adaptar a questões oriundas do virtual, pode-se pensar em uma possibilidade de cooperação internacional, uma vez que como narrado por Baricco, os ambientes virtuais não possuem fronteiras reais.

As plataformas virtuais em sua maioria possuem uma autorregulação através de políticas internas e ferramentas de moderação, normas técnicas, não oriundas de um ente legislativo, porém que geram efeitos jurídicos. Ainda que se questione se a dominação jurídica é a dinâmica ideal a ser estabelecida com a tecnologia, se questiona também se a regulação desses ambientes deve ser concedida dessa forma as grandes empresas de tecnologia.

Até o presente momento se parece que a resolução de conflitos em ambientes virtualizados e digitalizados em realidade de metaverso por meio da hermenêutica ainda é a forma mais eficaz e eficiente para a garantia jurisdicional.

A busca de amparo jurídico em direitos já existentes e aplicáveis por meio da interpretação das normas ainda é a garantia mínima de um julgamento consoante à previsão já

Artes, Direitos e Cidades

disposta no direito, sendo observado os princípios e um ônus democrático constitucional, adequando a responsabilidade conforme cada caso.

Mesmo nos casos em que a “interpretação dos direitos que conforma o caso não seja ‘fácil’; que não exista regra clara; ou que, supostamente, estaria a regra a ser aplicada em divergência com uma estrutura político moral prévia, não estaria o julgador livre para decidir segundo os critérios extrajurídicos que achasse mais convenientes para o caso. Estava ele obrigado – por um dever moral – a ‘descobrir’ os direitos que as partes têm. A esse dever moral, Dworkin dá o nome de responsabilidade política”. (STRECK, 2014. p. 24).

As circunstâncias sociais se mantêm conforme as regras do jogo, ainda que em novas fases. A comunidade jurídica, no geral, dispõe de aplicações similares em casos idênticos, seja ocorrido no ambiente virtual ou analógico. Além disso, ainda que haja um direito equiparado, a hermenêutica é quem dará suporte para a ponderação da norma, sendo aplicada a integridade e coerência. Mesmo havendo uma tipificação da conduta em um ambiente virtualizado, é imprescindível a observância, e preferência, dos efeitos do ato virtual e o impacto no mundo das coisas quando for analisado casos gerados dentro de um contexto metaverso.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A evolução para a próxima fase do jogo já é uma realidade, o metaverso reflete em uma redefinição da interação humana com a tecnologia. Uma realidade que por muitos anos foi apenas ficcional, sendo matéria para a literatura e cinema, hoje já está à porta da realidade.

Vale destacar a perspectiva de Robert Cover, que propôs em sua obra *Nomos e Narração* que o direito dito como *nomos* é criado por narrativas, não por normas técnicas. A narrativa do jogo mudou, novas interfaces estão presentes, as *skins* e adereços para avatares ultrapassam a barreira virtual, então por qual motivo os sentimentos e conexões nesse ambiente também não quebrariam a barreira da interface homem-tela? Ora, se compra no mundo analógico para facilitar o uso de ferramentas no mundo virtual e se compra no mundo digital para ser possível uma experiência no mundo real. A interface home-tela já está sendo ultrapassada, a quebra de barreiras físicas já está ocorrendo.

Longe de uma conclusão, mas sendo o início de uma especulação sobre as fases do jogo, o metaverso é uma narrativa ainda jovem e, para muitos pesquisadores, promissora. Ainda que exista a necessidade de o direito acompanhar os saltos tecnológicos *versus* a utopia de um direito compatível com as tecnologias emergentes, existe a necessidade de o direito interpretar

Artes, Direitos e Cidades

a realidade, pois, o direito é feito de pessoas e para as pessoas. Mesmo com a quebra de barreiras virtuais e limites geográficos, o homem continua sendo o centro da regulação e da eventual necessidade de se regular.

Grande parte dos litígios ocorridos no metaverso possuem uma norma de direito regular no âmbito da vida real. Talvez uma solução para os problemas iniciais oriundos dessa quarta fase – o mundo metaverso – é a analogia de casos ocorridos no mundo virtual inerente ao risco gerado no contexto “real” do mundo material.

Cumprir esclarecer, para que não parem dúvidas interpretativas, no presente texto o termo “real” remeteu-se ao mundo analógico, àquele sensível ao toque, o mundo das coisas materiais. Isto porque, ao se observar o mundo por meio de uma interface de tela, o que se vê não é iminente existente, mas uma criação e reprodução fictícia de algo que se busca sentir no “ser” mas reproduzido em uma (ir)realidade onde há distanciamento das conexões humanas entre humanos.

É indispensável a reflexão se toda narrativa tecnológica deve ser amplamente regulada ou se é possível que essa narrativa seja norteada pelos princípios do direito para que então o direito se crie através dessa realidade, por meio da hermenêutica jurídica.

6. REFERÊNCIAS

ANTONELO, Amanda. Inteligência Artificial e processo jurisdicional: o direito fundamental à decisão humana – dissertação e mestrado defendida junto ao Programa de Pós-graduação em direito no Centro Universitário Univel, 2023.

A, FISCHER LESCANO E G TEUBNER, Regime collisions: The Vain Search for Legal Unity in The Fragmentation of Global Law, Michigan Journal of International Law, vol. 25 (2004), p. 999 e seg.

APPLE. APPLE VISION PRO. Disponível em: <<https://www.apple.com/apple-vision-pro/>>.

BALL, MATTHEW. A revolução do metaverso: Como o mundo virtual mudará para sempre a realidade; tradução Isadora Sinay. 1. ed. Rio de Janeiro, RJ: Editora Globo Livros, 2023.

BARICCO, ALESSANDRO. The Game: A Digital Turning Point; translate by Clarrissa Botsford, San Francisco. Mc Sweeney’s, 2020.

Artes, Direitos e Cidades

CAMPOS, RICARDO. *Metamorfoses do direito global: sobre interação entre direito, tempo e tecnologia*. São Paulo, SP: Editora Contracorrente, 2022.

CASARA, RUBENS R R. *Estado pós-democrático: neo: obscurantismo e gestão dos indesejáveis*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

COVER, ROBERT M, *Nomos e Narração*, ANAMORPHOSIS – Revista Internacional de Direito e Literatura v. 2, n. 2, julho-dezembro 2016 © tradução Luis Rosenfield– doi: 10.21119/anamps.22.187-268.

FRYDMAN, BENOIT. *O fim do estado de direito: governar por standards e indicadores*; tradução Mara Beatriz Krug; revisão Jânia Lopes Saldanha. 2. ed. rev. - Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2018.

KLAUSNER, GUILHERME A. *Direito, Política e Literatura, fronteiras da democracia*. Organizadores Alexandre F. Mendes. Rio de Janeiro, RJ. Ed. Autografia. 2023.

STEPHENSON, NEAL. *Snow Crash*. 2. Ed. São Paulo. SP. Aleph. 2015.

TEUBNER, Gunther. *Fragmentos constitucionais: constitucionalismo social na globalização*. São Paulo: IDP/Saraiva, 2016.

TRINDADE, ANDRÉ KARAM; ANTONELLO, AMANDA. *Constitucionalismo digital: um convidado (in)esperado*. Revista Brasileira de Direito, Passo Fundo, v. 18, n. 1, p. e4816, maio de 2023. ISSN 2238-0604. Disponível em: <https://seer.atitus.edu.br/index.php/revistadedireito/article/view/4816>. Acesso em: 10 out. 2023. doi:<https://doi.org/10.18256/2238-0604.2022.v18i1.4816>.

NOREAU, P. *De la force symbolique du droit*. Em: THIBIERGE, C. (Ed.). *La force normative. Naissance d'un concept*. Paris: LGDJ/ Bruylant, 2009. p. 137–150

QIN, HUA XUAN, *et al. Identity, Crimes, and Law Enforcement in the Metaverse*. abs/2210.06134 (2022).

STRECK, Lenio Luiz. *Hermenêutica compreender Direito*. São Paulo: Tirant lo Blanch, 2019.

STRECK, Lenio Luiz. *Dicionário de hermenêutica: 50 verbetes fundamentais da teoria do Direito à luz da Crítica Hermenêutica do Direito*. 2. ed. Belo Horizonte: Letramento, 2020.