

**CESED - CENTRO DE ENSINO SUPERIOR E DESENVOLVIMENTO
UNIFACISA – CENTRO UNIVERSITÁRIO
CURSO DE BACHARELADO EM DIREITO**

LUCAS GABRIEL MOTTA CAVALCANTE

**INDÚSTRIA DIGITAL SOB A ÉGIDE DO METAVERSO E O ABISMO AXIOLÓGICO DO
DIREITO COMO FATOR SOCIAL**

**CAMPINA GRANDE-PB
2022**

LUCAS GABRIEL MOTTA CAVALCANTE

INDÚSTRIA DIGITAL SOB A ÉGIDE DO METAVERSO E O ABISMO AXIOLÓGICO DO
DIREITO COMO FATOR SOCIAL

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como pré-requisito
para a obtenção do título de
Bacharel em Direito pela UniFacisa
– Centro Universitário.
Área de concentração: Direito
Digital.
Orientador: Prof.º da UniFacisa
João Ademar.

Campina Grande – PB

2022

Trabalho de Conclusão de Curso - Artigo Científico – Indústria digital na égide do metaverso e o abismo axiológico do direito como fator social, apresentado por Lucas Gabriel Motta Cavalcante como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Direito, outorgado pela UniFacisa – Centro Universitário.

APROVADO EM _____ / _____ / _____

BANCA EXAMINADORA:

**Prof.º da UniFacisa, Nome Completo do Orientador, Titulação.
Orientador**

Prof.º da UniFacisa, Nome Completo do Segundo Membro, Titulação.

Prof.º da UniFacisa, Nome Completo do Terceiro Membro, Titulação.

Dedico este trabalho a todos que busca o conhecimento e que permanecem em duvidas.

AGRADECIMENTOS

Inicialmente gostaria de agradecer a Deus, o grande arquiteto do Universo, que em todos os momentos de dificuldade esteve presente para me conceder forças para a conclusão deste curso.

A mim, por não ter desistido e ter continuado meus estudos ante toda dificuldade vivenciada.

Aos meus pais, por conseguirem me manter nesta instituição até a conclusão do curso, apesar de não ter recebido o apoio necessário, me ajudaram financeiramente para que este momento fosse possível; e aos meus irmãos que frente aos conflitos conciliaram da melhor forma de modo a me manterem neste curso.

Ao meu ilustríssimo orientador, só tenho a agradecer a este Mestre, que ministrou a minha primeira aula no curso de direito e foi o mesmo que ministrou a última aula deste curso e agora me acompanha no final desta jornada como meu orientador. João é show, um grande professor, me ensinou muito desde o dia que entrei na sala de aula, poderia escrever mais sobre, mas, acredito que ele saiba o quanto o admiro como professor.

“Pertence a cada homem só aquilo que ele é capaz de conseguir, e apenas enquanto for capaz de conservá-lo. É esta condição miserável que o homem realmente se encontra, por obra da simples natureza.”

(Thomas Hobbes)

RESUMO

A presente monografia analisa a indústria digital na perspectiva do metaverso e o abismo presente no direito em sua máxima de fator social. Temática que aborda a discussão existente na internet a respeito do metaverso, inserção de ativos digitais, nova constância mercadologia no espaço virtual, os efeitos da mudança do mundo concreto ao mundo virtual, na axiologia do direito. Adaptação constitucional dos direitos fundamentais previstos na Constituição Federal, aspectos doutrinários e legislações pertinentes ao estudo como a Lei Geral de Proteção de Dados, salvaguardando o direito basilar do ser humano e o convívio social. Sendo portanto, o método de estudo exploratório e bibliográfico, perquirir-se a identificar elementos históricos que compõem a internet e a constância social que a movimenta fazendo então a delimitação do que seria o metaverso e sua composição, compreendendo as lacunas jurídicas no espaço virtual. Tendo como objetivos específicos explicar o ciberespaço, a indústria do metaverso e o hiato presente no direito e seu comportamento adaptativo. Palavras-chave: ciberespaço; cibercultura; ciberética; metaverso; fator; adaptação.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Aincrad.	22
Figura 2– Capacete utilizado no filme Jogador n°1	25
Figura 3-- Nerve Gear	26

Sumário

1. INTRODUÇÃO	11
2. REVISÃO DA LITERATURA	12
2.1. CONCEITUAÇÃO E A HISTORICIDADE	12
2.2. O SURGIMENTO DA INTERNET	13
2.3. CONCEITUAÇÃO DO CIBERESPAÇO	15
2.4. CONCEITUAÇÃO DA CIBERCULTURA E CIBERETICA	16
2.5. DELIMITAÇÃO A RESPEITO DO MULTIVERSO	19
2.6. O METAVERSO NA PERSPECTIVA DE BOLHA	21
2.7. A REDE ECONÔMICA DENTRO DO METAVERSO	26
2.8. O ABISMO JURÍDICO QUE PERMEIA O METAVERSO	32
3. CONCLUSÃO	42
4. REFERÊNCIAS	45

1. INTRODUÇÃO

Em vista a constância social que norteia o ciberespaço, o ano de 2021 trouxe de volta às telas a discussão sobre o Metaverso após anúncio de Zuckerberg sobre a criação do seu próprio metaverso. Tornando inegável que assuntos relacionados à internet antes tachados como desnecessários mostram-se em pauta em inúmeras comunidades, físicas ou virtuais.

O presente estudo oferece uma imersão no mundo virtual a fim de compreender de forma lógica o metaverso e sua composição. Estudo pautado em revisão da literatura, buscando analisar, descrever e compreender como as mudanças sociais envoltas do metaverso irão afetar o direito. Utilizando-o método exploratório, ante o objetivo de buscar conhecimento sobre o problema discutido, visando a desmistificação e o melhor entendimento sobre o metaverso e a relações advindas deste e como o direito poderá lidar com elas diante de inúmeras adversidades.

Para que se possibilite atingir o objetivo deste estudo, far-se-á necessário a utilização de uma pesquisa bibliográfica, tendo em vista a necessidade de um olhar crítico desta proposta, o universo gemit dentro do metaverso e o abismo que o direito se encontra. Na axiológica jurídica, tendo ainda a necessidade de valer-se da prescrição normativa ligada ao fato.

O presente trabalho de pesquisa, tem sua abordagem no estudo exploratório e o método de pesquisa bibliográfico, analisando variáveis que o problema em estudo tem, comparando opiniões e teses de diferentes autores que dissertam acerca da temática.

A temática abordada norteia a discussão presente na internet e já vivenciada do Metaverso e a inserção dos criptos ativos no mundo, uma moeda sem lastro, e o direito como fato social deve seguir essas mudanças, a análise sobre o mercado ora mencionado e seu reflexo no direito pode vir a gerar caminhos de pesquisa. Um mercado desconhecido por muitos, mas em ascensão no setor industrial, onde cresce cada vez mais e onde existem apenas especulações devendo observar o direito como fator social e a forma que se lidaria com tal paradigma.

No presente trabalho, segue na revisão literária a conceituação e a historicidade sobre o metaverso game, o espelho do mundo concreto dentro dos jogos, da historicidade, tem-se o surgimento da internet, ponto fundamental para discussão em tela e com esta o nascimento dos termos ciberespaço, cibercultura e ciberética,

concernindo ainda necessária a demonstração do que é o multiverso, tendo tais conceitos em mente, chega-se ao metaverso na visão de bolhas para que então passando a análise do ambiente social.

No decorrer se tem o espaço econômico para as movimentações financeiras com utilização de NFT's.

É importante tratar a forma como o direito se porta diante das mudanças sociais vividas e a velocidade que tem, desde o direito digital que traz a proteção mínima com utilização em analogia de normas, jurisprudências, dentre outras fontes do direito.

2. REVISÃO DA LITERATURA

2.1. CONCEITUAÇÃO E A HISTORICIDADE

Metaverso é uma realidade virtual e não uma realidade virtual aumentada, virando um espaço virtual onde os mundos se encontram. Platão (428 a.C.), em seus estudos surgiu o pensamento de dois mundos, sendo estes o sensitivo e inteligível, o inteligível é baseado no ideal que o indivíduo consegue fazer de algo já o sensitivo seria seu oposto, consistindo no que é material.

Em outros termos, um mundo real e um mundo imaginário. O metaverso seria a interação desses dois mundos, consistindo em o mundo inteligível como a internet ou mundo digital.

O termo “metaverso” possui sua origem no ano de 1992, sendo utilizado pela primeira vez na obra de ficção “Snow Crash”, escrita por Neal Stephenson.

A compreensão da ideia de metaverso é complexa, mas o filósofo moderno e pesquisador da ciência da informação e da comunicação Pierre Lévy definiu dois pontos cruciais para a compreensão desta temática ficando o ciberespaço e a cibercultura, definindo estas respetivamente “como o espaço da comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY 1999, p. 92), e o "conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atividades, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço" (LÉVY 1999 p. 17).

Termos utilizados para demonstrar que o metaverso possui seu espaço virtual com uma cultura própria pertencendo a um ambiente conectado pela rede mundial de computadores. Consistindo este um mundo inteligível acaba por ser um ambiente

onipresente, onde se tem informações que transitam intensamente e uma infraestrutura material da comunicação digital.

Apesar de não visível o metaverso é realidade possuindo interações entre usuários, de forma simples, o avanço tecnológico e as promessas feitas por inúmeras empresas sobre o futuro do metaverso, as interações cada vez mais pareceram com o mundo concreto. O uso de celulares, videogames, computadores, entre outros meios que se conectam a uma rede, são portas do metaverso.

Delimitação do multiverso que representa o metaverso, visto tratar se de inúmeros mundos distintos conectados, o multiverso na perspectiva de bolha, dentro de um olhar social, a formação de bolhas sociais dentro do multiverso digital.

Metaverso é um espaço onde existe uma interação social no meio virtual, onde usuários se relacionam entre si, existindo nos jogos ou nas mídias sociais, a exemplo o Instagram. Os jogos, simplificam a ideologia do metaverso por ter formatos de jogos como os MMORPGS que demonstram a inserção e fusão de mundos, como o World of Warcraft, jogo criado pela empresa Blizzard no ano de 2004, onde se tem uma comunidade, existindo interações entre os jogadores ali presentes. O usuário do Instagram e usuário do World of Warcraft, encontra-se em bolhas virtuais distintas, dois mundos diferentes, dentro do mesmo espaço virtual.

Multiverso descreve o conjunto hipotético de inúmeros universos possíveis, incluindo o que já vivencia. Compreendendo tudo o que existe, a totalidade do espaço tempo, da matéria e da energia, leis e constantes físicas que descrevem o universo.

No século XVIII Erwin Schrödinger, propõe experimento mental de um gato vivo e morto. O experimento de Schrödinger realizado em 1935, demonstra o estado de superposição quântica, onde surge um paradoxo se o gato está vivo ou morto no mesmo período temporal. Surgindo o estado de superposição, onde ambos eventos ocorrem no mesmo momento. Dentro dos multiversos um gato está vivo e em outro está morto, o ciberespaço amolda-se ao estado de superposição visto a troca de informação da rede que ocorrem em questão de segundos, o direito dentro do metaverso afeta a proteção de dados pessoais, propriedade intelectual e industrial, o direito da personalidade (honra, imagem, privacidade), implicações penais, o direito do consumidor, direito autoral?

2.2. O SURGIMENTO DA INTERNET

No ano de 1957 a história da humanidade presenciou um dos seus momentos mais tensos quando os Estados Unidos da América e a União Soviética protagonizaram a então chamada guerra fria, um embate ideológico, econômico, político, militar e claro tecnológico. O conflito entre as duas potências mundiais levou os Estados Unidos a buscar uma maneira de proteger suas informações e comunicações em caso de ataque nuclear soviético.

As inovações que tentaram resolver tal problemática enfrentada pelos Estados Unidos, fez com que a internet fosse criada. Um ano após o lançamento do primeiro satélite artificial da história, o Sputnik 1, feito pela União Soviética, o Governo dos Estados Unidos resolveu fundar a DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency), agência fundamental na criação da internet. Agência esta que ficou responsável pelos desenvolvimentos de novas tecnologias para fins defensivos e militares, dentre suas invenções está a rede de computadores.

No traçado histórico da internet, acompanha a teoria de comutação de pacotes e redes galácticas. No ano de 1961, Leonard Kleinrock, defendeu em sua tese de doutorado no MIT a teoria de comutação de pacotes, alegando que dois servidores poderiam se comunicar para enviar e receber informações por meio de uma rede de nós. Pacote este que em tese podem seguir direções diferentes, dependendo da saturação da rede e ser refeito ao chegar em seu destino.

No ano seguinte, J. C. R Licklider, então chefe da DARPA descreveu o conceito de uma rede galáctica para acesso rápido a dados em qualquer localidade do globo terrestre. Ano corrente que Paul Baran trabalhou na comutação de pacotes na RAND Corporation, apresentando o sistema de comunicação que, por meio dos computadores conectados a uma rede descentralizada era imune a ataques externos, pois se um dos fossem destruídos, outros poderiam continuar funcionando e assim os dados seriam mantidos a salvos, surgindo assim a rede computacional ou internet.

Após a internet começou a evoluir tornando se uma rede longa distância (WAN) quando conectar um computador a uma linha telefônica comutada de baixa velocidade, logo após surgiu a ARPANET a primeira rede desenvolvida de rede de comutação de pacotes, a evolução chegou no Network Control Protocol, momento histórico onde passou a ser possível o desenvolvimento de aplicados a partir dos computadores conectados à ARPANET.

ARPANET passou por uma transição para o TCP/IP, facilitando a comunicação entre as redes sem a necessidade de que estas alterassem suas interfaces até o ano

de 1989 onde surge o World Wide Web ou WWW que basicamente é um sistema de distribuição de documentos de hipertexto interconectados e acessíveis por meio dos navegadores web. A partir do WWW, o acesso à internet se tornou mais fácil e simples, com interfaces gráficas ditas como "amigável" ao usuário.

O surgimento da internet impactou fortemente o mundo, novas ideologias surgiram, neologismos e novos conceitos começaram a ser disseminados, um impacto nos estudos, modelos, teorias e conceitos. O novo meio de comunicação trouxe consigo mudanças e um novo corpo de ideias.

A evolução da humanidade dar-se-á em tempos conflitos e obscuros, analisando o contexto histórico chega-se a tal conclusão, o mau que vem para o bem, apesar do conflito existente entre URSS e EUA, nos anos de 1957, uma das maiores inovações surgiu, a internet, hoje indispensável para quase todas as pessoas e um meio facilitador de estudos e pesquisas.

2.3. CONCEITUAÇÃO DO CIBERESPAÇO

Área de ação cibernética, em especial das redes de comunicação computadorizadas, em poucas palavras seria está a definição de ciberespaço, mas nada é tão simples que não possa melhorar.

O termo ciberespaço utilizado pela primeira vez em 1983 na obra de ficção produzida por William Gibson escritor Américo-canadense e um dos precursores da Teoria da Comunicação, traz um modelo futurista em que a vida analógica ainda era predominante.

No transcurso de dez anos do batismo do ciberespaço, Neal Stephenson presenteou seus leitores com o clássico do cyberpunk "Snow Crash", onde forja-se uma descrição pormenorizada de um espaço virtual online.

Já para Pierre Lévy o ciberespaço de Gibson tornou-se a "geografia móvel da informação", para ele seria puramente um produto da evolução da sociedade ao longo dos anos, desde o desenvolvimento da escrita, do alfabeto e da imprensa (LÉVY, 2008). O novo espaço de comunicação trouxe um arcabouço de possibilidades, um deste é a interconexão mundial de computadores e de memórias dos computadores, passando a incluir todos os sistemas de comunicação eletrônica que transmitem informações advindas das fontes digitais. Na introdução de seu livro Cibercultura, Lévy apresenta um conceito do ciberespaço

“[...] É o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (LÉVY, 1999. p. 17)”.

Passando a ser considerado este como um meio inovador de comunicação que surgiu na interconexão mundial dos computadores. O ciberespaço definido por este apoia as tecnologias intelectuais que desenvolvem a memórias, a imaginação, percepção, raciocínio e a criação. Memórias diz respeito da base de dados, hiperdocumentos e web; imaginação pela simulação visuais interativas; percepção pelas imagens de computadas de dados e telepresença generalizada; raciocínio pela inteligência artificial e os sistemas especializados; criação de palavras, imagens, músicas e afins. Interpretação do livro deste, observa-se um traço marcante no ciberespaço e o que este representa no ambiente que é próprio a interação.

Chegando-se então à conclusão que o ciberespaço nada mais seria que o espaço de interação onde é se transmitem informações que podem ser conectadas e transformadas por seus usuários em tempo real ou não.

2.4. CONCEITUAÇÃO DA CIBERCULTURA E CIBERETICA

A palavra “cyber” deriva do termo “cybernetic”, todavia, sua etimologia é curiosa, tendo sua origem na palavra grega *κυβερνήτης* esta possui o significado de “arte de governar” ou “aquele que governa”. O termo ciber presente em cibercultura e ciberespaço sequer é explicado pela etimologia, “aquele que governa” não se encaixa no estudo em tela. Mas ao puxar para dentro da temática o prefixo visto defini e veiculou em seu significado fatos relacionados às tecnologias, a rede e a internet.

A cultura produzida dentro do ciberespaço, local onipresente que considera não apenas a infraestrutura material da conversação, mas o universo de informações que por ele corre intensamente. Para Pierry Lévy, a cibercultura acaba por ser um produto colhido de dentro do ciberespaço, tendo uma conceituação como o conjunto de técnicas materiais e intelectuais, de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento deste, em mesma linha tem-se André Lemos que passou a delimitar a cibercultura como "soltar as amarras e desenvolve-se de forma onipresente, fazendo com que não seja mais o usuário que

se desloca até a rede, mas a rede que passa a envolver os usuários e os objetos numa conexão generalizada" (Lemos, 2002).

Renomados autores possuem esta linha de pensamento sobre a cibercultura, visto que definem como uma fusão, um espaço híbrido do mundo concreto e virtual, ante esta configuração e disseminando prática de nomadismo tecnológico onde as tecnologias tornam-se cada vez mais pervasivas, transparentes e ubíquas.

A cultura se caracteriza pelo conjunto dos traços particulares do modo de vida de uma dada sociedade ou de um agrupamento, passando a ser compreendida como os aspectos que se podem considerar como os mais cotidianos. Em síntese a cultura acaba por ser um produto do meio social, facilitando delimitar a sua definição, mesmo que sua composição seja por inúmeros elementos particulares. Tratar da cultura no mundo digital analisa o modo de vida dentro do universo digital, traz uma pausa reflexiva quanto a comunicação como uma disciplina sem um ideal estabelecido, visto a geração de novas teorias sobre esta.

Podendo ainda considerar o ciberespaço como um efeito da cibercultura, pois em estrito senso e com atitude relativa, as ciberculturas possuem os mesmos elementos formadores da cultura. Uma figura singular e epistemicamente típico ideal abstrata que nasce de uma reflexão de vários campos em que se desdobra a cibercultura.

Se o espaço cibernetico é um espelho do mundo concreto, tem-se a ideologia de um espaço ético. O psicanalista Freud, define a ética e a moral como objetos naturais ou interesse ao ser humano, criadas para reger o convívio na comunidade e regular as relações dentro desta, no intuito de forçar um domínio da natureza agressiva do ser humano, para garantir a ordem e a sobrevivência (Freud 1940). Na mesma linha, tem-se Nietzsche, que passa a duvidar da naturalização da moral como algo inerente do ser humano e busca a origem do nosso bem e do nosso mal, propondo uma crítica aos valores morais (Nietzsche 1998).

Tendo assim os valores morais ora construídos na sociedade permeando as ações e decisões no dia a dia, todavia no ciberespaço apesar deste ser um reflexo do mundo concreto, a ética é deixada de lado por inúmeras vezes.

De forma sucinta, o ser ético é supor a capacitação humana de avaliar e colocar-se na situação de outrem, visando o respeito mútuo bem como demais princípios ligados à justiça, à ética se liga intrinsecamente ao jurídico, apesar de não

possuir uma previsão direta, posto indiretamente quando se guarda o direito à dignidade humana, prevista no artigo 1, inciso III da Constituição Federal.

Infelizmente a sociedade contemporânea encontra no ciber, um local livre para sua manifestação de sua forma, boa ou ruim esta forma de expressão. Fatos que acabam por compor a cibercultura e a ciberética, pois encontra-se no meio social daquela rede o oferecimento de inúmeras possibilidades de expansão e extensão de relações no meio virtual, utilizando bits.

Toda proteção aos direitos humanos e garantias constitucionais garantidas no mundo concreto, acabam por não funcionar corretamente no ciberespaço, apesar de tal espaço ser perfeito para a evolução da moralidade, acaba-se por ter atos amoraís, como em jogos de primeira pessoa que simulam conflitos armados, apesar do seu aspecto lúdico, tem-se atos amoraís. Nos jogos morrer e matar possuem um sentido diferente do mundo concreto, a depender do jogo nada mais seria que uma mera estratégia.

Um militante das tecnologias digitais, John Perry Barlow, aponta o ideal do ciberespaço como uma área matemática ou metafórica, um novo mundo. Platão no século IV a.C. tem em suas teorias uma que se amolda ao estudo em tela, dois mundos, o sensitivo e o inteligível, o inteligível é baseado no ideal que o indivíduo consegue fazer de algo e o sensitivo seria o oposto, consistindo no que é material.

Em outras palavras, um mundo concreto e um mundo imaginário. O metaverso seria basicamente a interação desses dois mundos, constituindo o mundo imaginário da internet ou o mundo digital de modo geral, entrando no contexto de ciberespaço e cibercultura.

Karl Popper, criou um estudo de racionalismo crítico, e traçou a existência de três mundos, sendo um físico, o mundo dos eventos e o mundo dos produtos da mente humana. Ao defender tal tese, este diz que o mundo 3 apesar de seu conceito abstrato, interfere nos outros dois mundos e o mundo mencionado é presente dentro do ciberespaço e cibercultura, com a referência ao espaço mental emblemático e abstrato.

Entendido os conceitos ora apontados, entende-se agora a internet como um ordenamento de protocolos, que facilitam correio eletrônico, páginas, IP (internet protocol), além de servidores de sistemas de nome de domínio, dentre tantos outros.

2.5. DELIMITAÇÃO A RESPEITO DO MULTIVERSO

Stephen Hawking, uma das maiores se não a maior mente do século XXI, com muito pesar faleceu em 14 de março de 2018, porém suas pesquisas e ideologias continuam perambulando pelo globo. Pouco tempo após sua fatídica morte, seu último artigo foi publicado no *Journal of High Energy Physics*, periódico científico de acesso aberto revisado por pares, abrangendo o campo de estudo da física de alta energia.

Estudo feito em parceria com o físico Thomas Hertog, da Universidade de Leuven, pautado em *Uma saída suave para a inflação eterna? ("A Smooth Exit from Eternal Inflation?")*.

Artigo baseado na inflação eterna, teoria que diz respeito ao pós Big Bang, onde segundo esta o Universo começou a inflar, seria imaginar um ponto menor que a ponta de um prego, deste pequeno ponto iniciou-se uma rápida expansão cósmica.

A teoria da inflação vai além de uma simples expansão, demonstra que algumas áreas que estavam expandindo se estagnam por completo, parando de inflar, essa pausa forma o que ele denominou como folhas de espaço estático.

Portanto, para essa linha de pensamento científica, o Universo seria constituído por inúmeras bolhas, aquelas onde a expansão contínua, a energia do processo foi convertida na matéria e na radiação, formando então os planetas, estrelas e galáxias. Seguindo essa linha, pode-se afirmar que tudo que o ser humano conhece e sua própria existência estaria dentro de uma dessas bolhas do Universo.

A existência dessas bolhas, traria consigo a ideia de multiverso, pois cada uma dessas bolhas seria um Universo diferente, o nosso Universo seria apenas mais um entre um número infinito de Universos, esta seria a teoria da inflação eterna.

“As leis locais da física e da química podem ser diferentes de um universo de bolso para o outro, que juntos formam um multiverso. Mas eu nunca fui fã do multiverso. Se a escala de universos diferentes no multiverso for grande ou infinita, a teoria não pode ser testada”, tradução de um trecho do artigo *A Smooth Exit from Eternal Inflation?* de Hawking.

Suposição levantada por Hawking e Hertog, diz que esta teoria não estaria errada, mas equivocada ao definir a inflação como algo eterno, se for eterno não se pode ser testada como o mesmo menciona.

Saindo do olhar científico ligado à física, a expansão do multiverso e a ligação com as bolhas para explicação, encaixam-se no momento vivenciado de expansão do Metaverso e das redes de informação da internet limitado por bits.

O aspecto de bolha no multiverso aplica-se à ciência social, ao tratar de bolhas sociais, onde se encontra uma demarcação de espaço para proteção e distanciamento do ambiente externo, uma única pessoa ou de um grupo. Se no mundo inteligível ocorre isso, então no sensível também só que em um grau diferente.

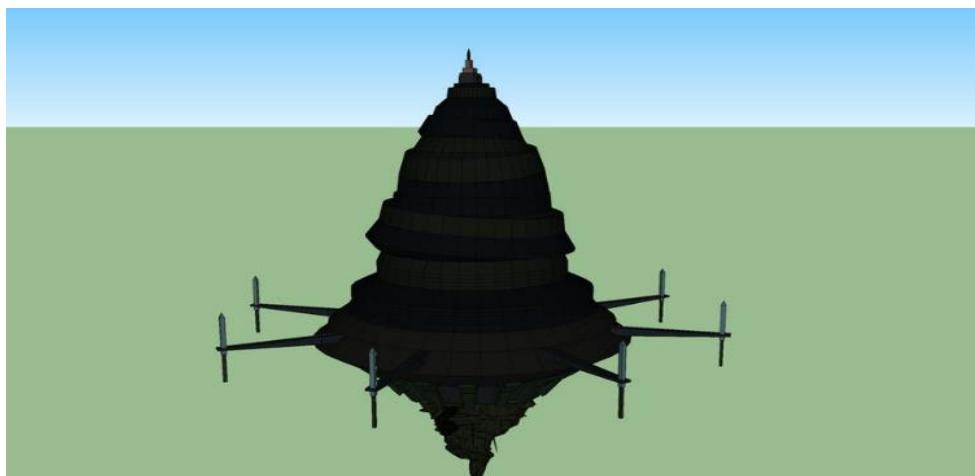
A ligação feita anteriormente dos mundos de Platão com o ciberespaço faz junção à teoria das bolhas demonstrada e ao multiverso.

No estudo de multiverso e metaverso, tem inúmeras retratações nos jogos ou em animações como em Jogador Número 1, Sword Art Online, Log Horizon dentre outros mundos fantásticos.

Ambos demonstram o multiverso de um modo curioso, neste são mostrados o mundo real e o mundo virtual, ambos existindo um lado a lado como já ocorre, tendo este estudo enfatizado na evolução do ciberespaço.

Na animação “Sword Art Online”, existe uma fortaleza flutuante chamada de Aincrad, possuindo 100 andares e cada um dos andares dentro deste é um mundo completamente diferente, as criaturas que habitam cada um destes andares são diferentes, o espaço e o bioma mudam. Ora o espaço de bolha demonstrado dentro de uma escala reduzida e a física destruída.

Figura 1- Aincrad.



Fonte:(<https://3dwarehouse.sketchup.com/model/17cc905e-3ebf-495a-9ff8-61de080c033a/Aincrad-Sword-Art-Online?hl=pt-BR>)04-04-22

Destruída a física pois o espaço dentro é maior do que a retratação exterior, como visto na imagem, a torre é ínfima, mas o espaço dentro é completamente distinto. Ao atravessar para um próximo andar tem uma retratação de mundo diferente dentro de um espaço lúdico.

2.6. O METAVERSO NA PERSPECTIVA DE BOLHA

O contexto histórico e o surgimento da internet é de suma importância para a compreensão do metaverso, igualmente é a importância da compreensão dos termos explanados anteriormente, ciberespaço, cibercultura e multiverso, visto que este engloba o espaço Meta.

Torna-se inegável o papel dos computadores na atualidade como um facilitador nas comunicações, surgindo no ano de 1945, ENIAC, criado por Alan Turing, máquina gigantesca onde expandia a capacidade de cálculo do homem em projetos militares e científicos. O ENIAC era um monstro de 40 unidades de painéis, 17.468 tubos de vácuo, 1500 interruptores, consumia 150 kilowatts de energia e pesava cerca de 30 toneladas. Ele foi montado em forma de "U" em uma sala só pra ele, ocupando 167 m² e tendo 2,4 metros de altura. Ao todo, ele custou quase 7 milhões de dólares em valores atualizados.

Na atualidade os computadores estão disponíveis na palma das mãos, de um monstro computacional que possuía a necessidade de ter uma sala para específica para seu uso para um aparelho celular com a capacidade computacional maior que a deste, inegável o papel da guerra para o avanço tecnológico, visto que teve sua criação no período da segunda guerra mundial. Aparelho criado para cálculo de trajetória de mísseis e quebra de criptografia, que evoluiu para um aparelho que tira fotos, grava vídeo e liga o ser humano ao mundo digital, que permite acesso à internet, outra criação do período de guerra da humanidade.

Como visto, a internet surgiu na década de 1970, ampliando ainda as interfaces dos computadores e trazendo um facilitador nas trocas de informações, permitindo a manipulação ou tratamento de dados, empregando uma arquitetura Inter redes, visto que a conectividade como demonstrado no tópico anterior sobre a internet, começou a ligar inúmeras máquinas via rede, sem que cada computador perdesse sua autonomia e sem uma central de controle ou de um computador que fizesse o link desse processo de interação.

Com a popularização dos computadores e a humanidade começando a ter acesso ao mundo virtual, surge o termo "metaverso" no ano de 1992, empregado pela primeira vez na obra de ficção "Snow Crash", escrita por Neal Stephenson, e em mesmo ano Bill Gates, comentou que as pessoas não se vinculavam às comunidades

físicas. No ano de 2022 os debates sobre metaverso estão fervorosos. Mas o que seria o Metaverso?

O termo metaverso é a junção do prefixo meta, que em grego significa além, com universo. Portanto seria além do universo o significado deste termo, um tanto quanto exagerado se não fosse pelo fato das redes conectadas gerarem um universo virtual. Se foge do contexto físico, pode ser que seja mesmo além do universo, espaço que as leis da física são moldadas de acordo com o usuário e distorcidas a seu bel prazer.

Com o avanço tecnológico e as inovações gráficas, o metaverso vem gradualmente se desenvolvendo, a necessidade das interfaces gráficas para exibição do ambiente virtual.

Como explicado na discussão sobre o metaverso, é notório que esta é antiga e vasta, no ano de 2021, quando Zuckerberg lançou-se a dizer que suas redes estarão disponíveis no metaverso, ele iria criar sua própria meta, utilizando o Instagram, Facebook. Em tese já se vivencia o metaverso dessas redes, uma bolha social é formada em cada um desta, cada um representa um mundo, o que se planeja é uma imersão total do usuário naquele dado espaço.

A experiência interativa do usuário com um aprofundamento maior em uma interface, que traga uma amplificação sensorial, com utilização de elementos sonoros, gráficos em representação tridimensional e bidimensional seria o próximo passo para uma imersão no mundo. Uma representação mental do espaço que nos cerca, uma verdadeira simulação atual, como experiência real.

Dessa forma já se vive essa imersão, só que em um nível rústico, os jogos seriam uma maneira de entender a imersão já que é um local onde o usuário necessita um gasto de tempo e interação naquele dado mundo para sua evolução, comumente vistos nos MMORPGS, RPGS, FPS, dentre outros estilos de jogos.

Um MMORPG seria o “Massively Multiplayer Online”, ou um jogo multijogador massivo, para o português, utilizado para definir um mundo aberto nos jogos de fantasia como o World of Warcraft, Minecraft, Fortnite e Elden Ring.

Tendo o gênero de FPS é uma sigla do inglês para “jogos de tiro em primeira pessoa”, onde o jogador assume o papel do personagem principal e tem o campo de visão somente do que porta em suas mãos, normalmente da arma que este optou por utilizar.

Tendo ainda o gênero de RPG é uma sigla em inglês que pode ser traduzida como “Jogo de Interpretação de Papéis” ou “Jogo de Interpretação de Personagens”.

Siglas diferentes, mas que trazem o mesmo efeito lúdico de diversão para os seus usuários, onde estes demandam tempo para evolução e melhoramentos nos jogos. Cada um deste é um Universo completamente distinto um do outro, e encontrados no mesmo local, a internet, só que ainda de modo rústico.

A imersão esperada para daqui a alguns anos seria o espaço virtual como o do filme “O jogador número 1” ou mesmo da animação japonesa “Sword Art Online”. Em jogador número 1, no ano distópico de 2045, Wade Watts e o resto da humanidade passaram a preferir a realidade virtual do jogo OASIS, um mundo virtual de interação avançada, onde para ter acesso a tal o usuário utiliza-se de aparelhos como capacete, luvas e linka-se a rede de internet, conseguindo assim uma imersão no mundo virtual do jogo.

Figura 2– Capacete utilizado no filme Jogador n°1



Fonte (<https://oquartonerd.com.br/sequencia-de-jogador-numero-1-vem-ai-entenda-a-possibilidade-de-uma-continuacao-do-filme/>)04-04-22

Já em Sword Art Online light novel escrita por Reki Kawahara, lançada em 10 de abril de 2009, seu enredo ocorre em um futuro próximo onde o avanço tecnológico possibilitou o acesso aos vários mundos virtuais. No mundo os jogadores utilizam o Nerve Gear, capacete que estimula os cinco sentidos do usuário através do cérebro, possibilitando controlar assim o seu personagem no jogo com a mente.

Figura 3-- Nerve Gear



Fonte (<https://www.intoxianime.com/2013/11/nervegear-sword-art-online-uma/>)04-04-22

Duas retratações de como se imagina a meta daqui a alguns anos, visto a necessidade real de interação e estímulos, como mencionado anteriormente. A imersão no mundo virtual em um nível completamente diferente do que se tem no ano de 2022.

As ambientações virtuais tendem a permitir que os usuários possam se comunicar e interagir entre si, possibilidade esta que se inicia do mais simples uso das palavras digitadas e falas até o controle do seu representante no mundo virtual ou avatares.

A pandemia da Covid-19 impulsionou um dado interessante quanto a quantidade de pessoas conectadas na internet, estimando-se que cerca de 63% da população mundial tem acesso à internet nos dias atuais, tendo ainda projeção para um aumento exponencial a cada ano.

Edward Castranova, professor da Indiana University Bloomington vem tentando investigar os aspectos culturais, sociais e econômicos dos mundos virtuais, denominados por este como Mundos Sintéticos e os caracteriza como: “experiência que está crescendo mais rápido do que eu posso analisá-la, um cosmo fantástico de dragões armas de raios e corpos humanos bem moldados.” (CASTRONOVA, 2005, p.1). O crescimento e alta acessibilidade da internet tornou possível o desenvolvimento do mundo virtual, em foco nos jogos.

Universo fantástico o presente do metaverso, porém nem tudo são rosas, inúmeros estudos pautados em cima da rede de informações foram realizados para que se chegasse à cogitação de imersão em um mundo virtual. E inúmeros serão realizados para compreender os impactos jurídicos do desenvolvedor desses mundos,

desde a proteção de dados pessoas, a propriedade intelectual, o direito da personalidade pautado na honra, imagem, e privacidade, validação contratual presente do espaço cibernético, implicações do direito penal, direito do consumidor em ênfase visto a transação dentro e fora dos jogos, fora ao adquirir um jogo e dentro do marketplace dos jogos, o próprio direito autoral é afetado.

Pelo olhar da sociologia jurídica o direito não é um fruto de uma visão única e particular, mas sim de um fenômeno ou um fato que ocorre dentro de um meio social, não significando apenas uma norma abstrata, mas um fator no meio social. E o direito como fator social mutável que se adita à sociedade e aos costumes, que vive ininterruptamente adequando-se aos processos evolutivos, surgir a necessidade de compreender e entender os impactos sociais e legais dentro do Metaverso.

O direito como fator social precisa estar adequando-se ininterruptamente aos processos evolutivos. Pauta realiana, axiologia referente a um conceito de valor em dada sociedade, passando a ser importante a análise da prescrição normativa aos fatos e como o direito adequar-se ao mundo virtual.

Mas seria então possível regulamentar a internet sem infringir tais direitos? Seria necessário a criação de mais uma lei para isso? O direito amolda-se ao fato social, o direito existente precisaria adaptar-se, a criação de novas leis para regulamentar seria uma solução, mas um gasto gigante e provavelmente uma tentativa falha.

O direito à privacidade real e digital é e deve ser resguardado, por que motivo uma legislação nova seria um ato falho. Surgiu no Brasil a Lei Geral de Proteção de Dados, os dados não só digitais, mas a imagem do ser humano é resguardada por tal disposição legal. No direito dos trabalhos vê sua funcionalidade de um modo tranquilo para explicações, uma empresa que filma o funcionário e divulga a imagem deste sem o consentimento expresso, viola os LGPD e não só pode como tem repercussão na esfera cível.

O acesso à informação é um direito basilar do ser humano, assegurado pela Constituição Federal e Tratados Internacionais no qual o Brasil é signatário, isso não se contesta mais. Direito adquirido que não pode mais ser perdido.

Outro direito fundamental que se encontra do mesmo modo é o direito à privacidade, se ignorar a internet tal direito funcionaria apenas no mundo real, como a privacidade bancária e de correspondência. Mas como dito, o direito amolda-se de

acordo com o fato social, então tal direito é puxado em analogia para as redes, um e-mail deve ser por obrigação inviolável.

2.7. A REDE ECONÔMICA DENTRO DO METAVERSO

O espaço de movimentação financeira acaba por constituir o metaverso mesmo que não o constitui como objeto principal, mas acaba por ser relevante visto que passa a estabelecer outro ponto de contato com o mundo físico, permitindo outras práticas sociais difundidas e naturalizadas em todos nós, o fator social conhecido como o comércio.

O espaço econômico dentro do Metaverso implementa o que os economistas passam a denominam como micro pagamentos, portanto transações de pequenos valores a partir de um saldo que o usuário adquirir previamente, a visão de ciberespaço independente de Barlowiana acaba por não se manifestar, uma vez que quanto maior o saldo acumulado, logicamente, maior será possível a aquisição de objetos e de elementos do ambiente virtual que podem dar ao usuário distinção e reconhecimento pelos demais, em detrimento a experiência de uso ou de programação do mundo virtual.

Com o avanço da internet e das tecnologias que permeiam esta e o avanço nos estudos acerca do metaverso, surgiu a Blockchain, uma mineradora de moedas virtuais como o Bitcoins, devido à popularização e o sucesso das criptomoedas, surgir uma forte frente de comercialização dos chamados NFT ou token não fungível. Tal avanço tecnológico faz necessária cautela, visto a capacidade benéfica e maléfica que pode vir a ocorrer.

O NFT nada mais é que um ativo digital representativo de algum objeto do mundo real, como música, itens de jogos, arte, dentre outros que são negociados de forma on-line, costumeiramente em moedas digitais. O termo que chama deveras atenções visto as movimentações milionárias que estas estão ligadas. Unidades digitais que estão disponíveis dentro de uma Blockchain e representam a propriedade de uma arte.

Este token possui um valor de comercialização singular, visto estarem relacionados a uma criação artística que nos últimos meses alcançou os olhares do mercado de artes e entretenimento, fazendo com que tais indústrias voltassem a investir neste meio.

O que traz alguns pontos consideráveis como a sua transparência e o registro de todas as operações realizadas com esse token, a utilização de Blockchain e a possibilidade de conhecer as cadeias de operações de forma pública, demonstrando a todos cada operação realizada, seus valores e pormenores.

Aspectos marcantes quando se fala de NFT e criações artísticas, por meio da utilização desta tecnologia, existindo a possibilidade de uma distribuição mais equânime e detalha para diferentes coautores ou participantes de obras, ou até rastrear as operações existentes no comércio desta, com a intenção de garantir o pagamento do direito de sequência.

O direito de sequência seria que o direito do artista ou de seus herdeiros serem indenizados pela valorização ou mais valia decorrente da venda de uma obra artística e literária do autor, em caráter irrenunciável e inalienável.

Fora que os entusiastas desta inovação tecnológica destacam ainda que a existência de obras em NFT's poderia criar uma liberação da arte. Ocorrendo, portanto, uma ampla disponibilização das criações ao longo da internet, podendo ser explorada de inúmeras formas.

Pontos promissores do token não fungível, ao analisar o mercado de artes e entretenimento tendo como base a legislação autoral, torna-se relevante a realização de certas pontuações críticas acerca do tema, o mercado em ascensão de NFT's traz inúmeras preocupações jurídicas e riscos.

Quando se trata de artes, faz jus as customizações de jogos se encaixam no parâmetro, ao linkar arte com os jogos, têm-se as roupas, mudanças de cores de armas, customizações em geral, tais que já são comercializadas antes mesmo da criação do NFT, após, tornou-se um tanto quanto mais rentável e facilitou a negociação.

O aspecto da transparência, infelizmente o mercado de artístico e de entretenimento acabam por serem utilizados para fins ilícitos como a lavagem de dinheiro, de tal modo que não se tornaria certa a utilização dessa ferramenta pelo mercado para que se garanta uma transferência de titularidade de uma obra.

A venda do NFT não necessariamente envolve a transferência dos direitos autorais, deste modo, evitar a intermediação e facilitar a transferência de criações intelectuais, tornando as obras disponíveis não ficam claras e continuarão pendentes da realização de uma contratação entre as partes. Mesmo que essa contratação se faça por meio de uma plataforma, com um contrato separado ou mesmo um contrato

digital para a transferência de tais direitos, ainda será necessário que as partes negoциem e se alinhem acerca dos limites desta transferência.

A comercialização do NFT acabar por não transferir o direito autoral da obra como mencionado anteriormente, deste modo seria a regra que permeia o direito, mas como toda regra existe a sua exceção esta não seria diferente, é possível a transferência desde que de modo explícito, todavia após aquisição do token é possível sua comercialização independente de o seu possuidor ser o autor, desde que respeite as regras de revenda.

A facilidade de circulação do NFT não gera e muito menos impede a ampla divulgação para que todos façam dela o que quiserem, mas tão somente informa que determinada pessoa possui um original de um certo token de uma obra artística, por exemplo.

Uma das problemáticas geradas nas transações de NFT's seria a rastreabilidade da origem deste, possível desde que o detentor do token colabore, graças a essa tecnologia, não é possível determinar se o alguém é possuidor do direito de fazer ou se apenas assumiu o trabalho de outrem para explorá-lo, infringindo, portanto, os direitos de outra pessoa.

É de suma importância sobrelevar que o mercado de NFT funciona dentro de uma estrutura de mineração digital ou Blockchain, gerando uma dificuldade dogmática quanto a tipificação do crime de lavagem de dinheiro que possa ter no uso de cripto ativos para os processos de branqueamento de capitais.

Não sendo capaz de frustrar a prática do wash trading, mas sim facilitada, por utilizar dinheiro sem lastro no caso os NFT's, um agente que possua um NFT em sua carteira digital e venda está por um preço superior ao de mercado para uma outra carteira de mesma titularidade, com o intuito de manipular o valor de mercado e lucrar com uma operação simulada. Os ciber-criminosos que tentaram tal prática, em grande parte não obtiveram êxito, mas os que conseguiram, faturaram na casa de milhões.

Em análise da prática de lavagem de dinheiro, acaba que o mercado de NFT's que se encontra em ascensão acaba por ser um atrativo para aqueles que fazem tal prática, visto que o mercado reage de forma ordinária se ligará ao alto valor das obras de arte e mais dar-se-á de mesmo modo que a lavagem de cripto ativos.

Salientar que o mercado de arte sempre foi um atrativo para a prática de lavagem de dinheiro, na perspectiva de metaverso e mundo físico, muda-se apenas o objeto utilizado. Incitador que o metaverso se liga ao mercado de arte para

exemplificação, visto a ausência de um bem físico e a flutuação do preço de mercado que se atribui a uma obra de arte juntamente da pseudo anonimidade das transações, fica visível o do porque os tokens não fungíveis são atrativos para a lavagem de dinheiro.

Uma das maiores problemáticas quanto aos referidos tokens, seria o como tributar e a sonegação que permeia o ciberespaço. O Brasil é um país que parte de seus recursos informais advém de tributos direitos ou indireto. Classifica-se direito aqueles que incidem diretamente sobre a renda de uma pessoa física ou jurídica, como o Imposto de Renda (IRPF ou IRPJ), por sua vez os indiretos são aqueles cuja incidência dar-se-á sobre o consumo de uma pessoa física e jurídica e não sua renda.

O fator evolutivo do ciberespaço e a conceituação do que lhe permeia, mostra o mundo novo que se depara o direito, dentro desse meio tem-se os tokens ora tratados e o direito Tributário que vem desenvolvendo instrumentos que consigam proporcionar rendimentos maiores na arrecadação, agilidade na fiscalização e eficiência no combate à sonegação. Os progressos evolutivos de um novo sistema eletrônico, um mundo novo, traz a discussão do contrato social onde cedendo a liberdade no ciberespaço para uma segurança jurídica dentro do cyber.

O sistema e o direito tributário possuem sua base na constituição federal, como um conjunto normativo ou mesmo princípios que são tratados no presente trabalho constitucional. A Carta Magna vigente no Brasil possui um sistema constitucional tributário, cujo inicia-se do artigo 145 ao artigo 162. Uma considerável regulação tributária feita na constituição, constando ainda direitos e garantias que visam a proteção do contribuinte contra excessos da administração tributária. Ressaltando que tal sistema não se limita a um único capítulo da constituição existindo o Capítulo I do Título IV da carta magna, existem outros direitos que mesmo não especificados acabam por ser estendidos aos contribuintes nas relações com a Administração Tributária. Como a proteção da intimidade e privacidade do cidadão, constantes no artigo 5 da Constituição Federal.

Nota-se a existência de um conjunto de normas constitucionais que ensejam a proteção dos direitos do contribuinte, tendo ainda a proibição do Estado de lesar tornando-se por lei, atos administrativos ou mesmo decisões judiciais. O contribuinte possui tamanha proteção que as normas mencionadas podem funcionar como limitadores do poder de tributar, visto o amparo que se encontra no processo de proteção das normas. Ocorrendo que a competência tributária não possui poderes de

produzir as normas como quiserem e com os motivos que desejem. O legislativo não deve instituir tributo, bem como a admiração tributária não pode cobrá-lo sem respeitar os direitos fundamentais.

Constatar que o sistema de freios e contra presos, delimita as atividades dos poderes, se o legislativo ou mesmo delimita as atividades de cobranças e fiscalização do fisco. Nesta situação a administração pública passa por utilizar as relações jurídicas tributárias visando uma arrecadação financeira para os cofres públicos. Tanto que o sistema de regras garante e possibilita a fiscalização dos contribuintes, com intuito de evitar sonegação, lavagem de dinheiro e concretizar o recolhimento do tributo devido.

Poderia discutir sobre as violações dos direitos fundamentais ligadas a esta prática lícita do Estado, todavia o pacto social não é de todos os maus pois a delimitação imposta porta ao ceder a liberdade passa a aceitar o convívio social, mas, o aliciante que tal fiscalização precisa ser realizadas respeitando os direitos dos contribuintes que a constituição protege. Viola-se um direito em dado momento, mas respeita outro, visando um bem maior.

Ficando claro que os direitos fundamentais não devem ser sobrepostos pela fiscalização tributária, o sistema judiciário não permite que o Fisco por si só concentre poderes ilimitados para investigar a vida de particulares. Logo que o artigo 145, §1 da Constituição federal permite a administração tributária identificar o patrimônio, rendimentos e as atividades econômicas do contribuinte, desde que respeite os direitos individuais, *in verbis* o: § 1º do artigo mencionado

Sempre que possível, os impostos terão caráter pessoal e serão graduados segundo a capacidade econômica do contribuinte, facultado à administração tributária, especialmente para conferir efetividade a esses objetivos, identificar, respeitados os direitos individuais e nos termos da lei, o patrimônio, os rendimentos e as atividades econômicas do contribuinte.

No mundo concreto tem-se uma proteção acerca do contribuinte e uma necessidade de fiscalizar desde que não se sobreponham aos direitos fundamentais constitucionalizados.

Já mundo digital acabar que esta se torna falha, a fiscalização no metaverso e as movimentações em torno dos NFT's que acabam por serem complicadas visto a falta de lastro do cripto ativos utilizado nas negociações e a complexidade da criptografia posta sobre tal, declarar as moedas é algo simples, tanto que é

cobrado no imposto de renda, ao considerar esta como um ativo do mercado, comparado as ações.

Distar que no ordenamento jurídico brasileiro entendo a criptomoeda como um ativo financeiro, ativos que devem ser postas na declaração do imposto de renda, por seu valor de aquisição. Portanto, se houve alienação com lucro, será devido ainda imposto de renda sobre o ganho capital, aplicando o diferencial entre valor de aquisição e de venda, com exceção lógica da isenção dos bens de pequenos valores.

No ano de 2019, especificamente no dia 03 de maio a legislação brasileira passou a definir o que seria cripto ativos, no artigo 5, inciso I, da Instrução Normativa RFB nº 1888, de 03 de maio de 2019, qual define cripto ativos:

como a representação digital de valor denominada em sua própria unidade de conta, cujo preço pode ser expresso em moeda soberana local ou estrangeira, transacionado eletronicamente com a utilização de criptografia e de tecnologias de registros distribuídos, que pode ser utilizado como forma de investimento, instrumento de transferência de valores ou acesso a serviços, e que não constitui moeda de curso legal.

Apesar do NFT ser um token não fungível ou um bem não fungível que não é passível de substituição por outro de mesmas espécies, qualidade, quantidade e valor, este é considerado um ativo digital, porém possui seu valor representado em moeda, mesmo após sua mensuração do equivalente em criptomoedas, deve ser declarado, interessante que ao declarar tem-se um código novo, o “89” para tais ativos.

Em análise comparou-se o mundo concreto e o virtual com relação à circulação financeira dos criptoativos, tendo em paralelo a ambos o estabelecido um mercado ilegal no âmbito virtual. As particularidades expostas dos tokens abriram as portas para a prática do “wash trading” ou de modo sucinto a lavagem de dinheiro e a negociação da lavagem de dinheiro.

Notório que ocorre a fiscalização em ambos os mundos, o ponto é no ciberespaço fiscalizar a transação financeira com registro destas, todavia a identificação do destinatário e o remetente acaba por não ser possível.

O criminoso virtual adquire um NFT com dinheiro e vende o respectivo sem a necessidade de utilizar o seu nome, o dinheiro da transação é declarado como lucro de venda, prática um tanto comum quando se comenta o delito de lavagem de dinheiro e evasão fiscal.

Perante o exposto, vê-se o regimento jurídico brasileiro e de outros países na busca de como fiscalizar e rastrear no intuito de coibir tal prática, tendo portanto um marco evolutivo que acompanhe a criminalidade digital.

Fazendo alusão ao pacto social, a disposição do ser humano ceder sua liberdade dentro do metaverso em busca de uma segurança maior. O arcabouço jurídico ainda é falho quanto regulamentações do mundo virtual, mas se existe um modelo no mundo concreto, tal modelo desde que funcional pode ser adaptado ao metaverso, até mesmo pela necessidade de tributação do estado democrático de direito e a coibição de práticas ilícitas no uso de cripto ativos.

O que se vê é o atual pacto social do mundo concreto em vigor e adaptando-se o virtual, fazendo com que a passe a se adequar ao mundo virtual e realizar seus efeitos lá, por conseguinte o direito em seu estado natural sucedendo o que a sua própria axiologia sugere, um fator social adaptativo aos ocorridos na sociedade.

2.8. O ABISMO JURÍDICO QUE PERMEIA O METAVERSO

O direito pauta-se no fato social mutável que é aditado de acordo com os fatores sociais e os costumes, antes de tudo, é necessário compreender o caráter do contrato social, segundo Thomas Hobbes, o Estado deveria ser a instituição fundamental para regular as relações humanas, dado o caráter da condição natural dos homens que os impele a buscar o atendimento de seus desejos de qualquer maneira, não importando os meios utilizados para que se alcance os objetivos, movido pela paixão, “se dois homens desejam a mesma coisa [...] eles se tornam inimigos”(HOBBES, 2003).

Já Jean Jacques Rousseau diz que o homem nasce bom, mas a sociedade o corrompe, do mesmo modo o homem nasceria livre, mas por toda a parte se encontraria acorrentado por fatores como sua própria vaidade, fruto da corrupção do coração. O indivíduo humano torna-se escravo de suas necessidades e daqueles que o rodeiam, o que em certo ponto refere-se à preocupação constante com o mundo das aparências, do orgulho, da busca por reconhecimento e status.

Dois intelectuais de renome na ciência política e na discussão do contrato social, ambos concordam que o homem é movido pela paixão e desejo, o que causa a prisão do ser humano em correntes de desejos e o desejo humanos é algo que precisa de controle.

Ao ponto onde o contrato social, tenta preservar a liberdade natural do homem ao mesmo tempo garantir a segurança e o bem-estar da vida em sociedade. Ao tratar do contrato social, prevalece a soberania da sociedade, a soberania política da vontade coletiva, no contrato social é necessário definir a questão da igualdade entre todos, do comprometimento entre todos. Se por um lado a vontade individual diz respeito à vontade particular, a vontade do cidadão deveria ser coletiva, deveria haver um interesse no bem comum.

Após a perda da liberdade natural, o homem necessita ganhar em troca a sua liberdade civil, constituindo-se no contrato. Do povo para o povo, parte contratada e contratante do contrato, isto é, o agente do processo de elaboração das leis e de cumprimento destas, compreendendo que obedecer a lei que se escreve para si mesmo seria um ato de liberdade.

O ser humano visando a vivência dentro de uma sociedade passa a ceder sua liberdade a um soberano, no caso o Estado que ficará responsável por reger a paz e sempre olhar o melhor para sua sociedade. O avanço tecnológico que ocorreu no período da guerra fria e que trouxe consigo a internet conseguiu desenvolver uma nova discussão quanto ao contrato social.

Como visto, o ciberespaço, a cibercultura e a ciberética ligam-se ao metaverso que nada mais é do que um multiverso e acaba por ser explicado na teoria das bolhas. Com este avanço surge a discussão de perder a liberdade dentro das redes para ter uma segurança maior, isto posto nos direitos de primeira geração consistindo estes o direito à vida, à liberdade, à propriedade, à liberdade de expressão, à participação política e religiosa, à inviolabilidade de domicílio, à liberdade de reunião, entre outros.

Ressalvando que a premissa das gerações do direito surge com a teoria geracional de Vasak é possível, portanto, distribuir os direitos humanos em: primeira geração (liberdade), segunda geração (igualdade) e terceira geração (fraternidade). Direitos postos na carta magna com previsão em ênfase ao artigo 5 e em seus incisos. Observando-se que o ordenamento brasileiro é regido por sua carta magna a qual faz a previsão do Estado Constitucional de direito, onde supera-se a ideia do Estado Legislativo de Direito, tornando-se assim a Constituição o centro do sistema, tendo por si uma imensa carga valorativa, tendo-se, portanto, o contrato social a forma da constituição.

Ante a perda de algumas liberdades, o povo consegue ter uma garantia constitucional de um Estado de Direito, o qual protege sua soberania como nação, a

cidadania, a dignidade da pessoa humana, valores sociais do trabalho e da livre iniciativa, o pluralismo político. Um avanço no ordenamento jurídico brasileiro, aderido ainda no parágrafo único do artigo primeiro da constituição que “todo o poder emana do povo que o exerce por meio de representantes eleitos ou diretamente, nos termos desta Constituição”. Frase encantadora, onde entende-se que todo o poder emana do povo para o povo, cifrando-se o entendimento que ao povo será dada toda a liberdade, mas o contrato em sua segunda parte faz uma restrição, ao colocar que será exercida por meio de representantes eleitos.

Apesar da divisão que será feita sobre o direito, é de se compreender que o direito é uno, indivisível e incindível, adequando-se este um grande sistema de estudo harmônico. Tratar o direito com ramificações de certo modo é simplificar o seu estudo, compondo-se mais didático por sua vez.

Sem delongas, o surgimento do Metaverso traz inúmeros desafios ao mundo jurídico e ao poder Legislativo do país visto a necessidade de adaptação da norma, criação de normas e isto posto não apenas em um único ramo do direito, mas em todos, a realidade do multiverso exposto no metaverso é um abismo em estudo.

Diferentes realidades virtuais que se espelham ou mesmo assemelham-se ao mundo concreto, devendo por sua vez ser regida como se mundo concreto fosse. A proteção aos direitos fundamentais e a dignidade da pessoa humana, que foram conquistadas após inúmeras batalhas, devem espelhar em tais mundos, apesar de não ser o mundo concreto, o virtual acaba por representar um mundo onde as pessoas passam a interagir dentro da ambientação sistemática de um computador. O ciberespaço com visto possui uma cultura, possui negociações e possuidor das relações humanas virtuais, e há nesta o abismo de regulamentar e proteger os direitos dentro do espaço ciber, não apenas os citados em previsões constitucionais, mas o próprio direito autoral, direito de privacidade, direito à imagem, o direito à propriedade intelectual, dentre outros.

John Perry Barlow, ao escrever a carta “Declaração de Independência do Ciberespaço”, advogando que a liberdade e ausência de normatização no metaverso traz consigo atrevimentos de se pensar em uma estruturação de regimentos novas, trecho retirado da carta em comento

“Estamos formando nosso próprio Contrato Social. Essa maneira de governar surgirá de acordo com as condições do nosso mundo, não do seu. Nosso mundo é diferente. O espaço cibernetico consiste em ideias, transações e

relacionamentos próprios, tabelados como uma onda parada na rede das nossas comunicações. Nossa é um mundo que está ao mesmo tempo em todos os lugares e em nenhum lugar, mas não é onde as pessoas vivem. Estamos criando um mundo que todos poderão entrar sem privilégios ou preconceitos de acordo com a raça, poder econômico, força militar ou lugar de nascimento. Estamos criando um mundo onde qualquer um em qualquer lugar poderá expressar suas opiniões, não importando quão singular ou mesmo sem temer que se tenha coação, silêncio ou conformidade. Seus conceitos legais sobre propriedade, expressão, identidade, movimento e contexto não se aplicam a nós. Eles são baseados na matéria. Não há nenhuma matéria aqui. Nossas identidades não possuem corpos, então, diferente de vocês, não podemos obter ordem por meio da coerção física. Acreditamos que a partir da ética, comprehensivelmente interesse próprio de nossa comunidade, nossa maneira de governar surgirá. Nossas identidades poderão ser distribuídas através de muitas de suas jurisdições. A única lei que todas as nossas culturas constituídas iriam reconhecer é o Código Dourado. Esperamos que sejamos capazes de construir nossas próprias soluções sobre este fundamento. Mas não podemos aceitar soluções que vocês estão tentando nos impor."

Como visto no tópico sobre os NFT's, tem-se uma movimentação de dados gigantescos com e sem proteção, podendo ou não ser rastreados. Imaginar isto em uma escala maior onde todos possuem acesso, as transações seriam imensas, não apenas correlacionada a movimentação financeira, mas dos dados ali presentes que acabariam por ser mais valiosos.

Atualmente se tem uma movimentação quase infinita dentro do Facebook e outras redes sociais e os dados dos usuários acabam por compor um banco de dados que pode ser vendido para empresas que podem triangular as características do usuário para então ofertar produtos que este queira por impulso.

A propriedade intelectual dentro do metaverso é frisada de análises calma, no tópico sobre os tokens não fungíveis ficou claro os problemas decorrentes deste. Mas tem-se que tentar compreender a quem pertencerá os direitos de tais tokens.

Nos Estados Unidos da América fora julgado e correlacionado a inteligência artificial, o Tribunal Distrital dos Estados Unidos para o Distrito Leste da Virgínia acabou por considerar que um sistema de Inteligência Artificial não pode ser nomeado como inventor uma patente, decisão esta que levou a um conflito jurídico com a lei de patentes dos EUA, lei que não exige uma expressão de autoria humana.

No metaverso existem diversas criações virtuais como os avatares ou de objetos inanimados, o ponto é se tais criações são consideradas feitas e geridas por

Inteligências Artificiais e não meras criações humanas, podem não ter certos direitos de proteção da propriedade autoral destas.

Imagina-se um metaverso já desenvolvido, onde é possível as negociações dentro do ambiente virtual, mas ora, já foi visto que é possível com os tokens, mas ponderando que seriam as negociações entre as empresas e implicações nos contratos pactuados entre estas. Reuniões dentro de uma plataforma digital por meio de avatares de CEO's de diversas empresas, de diferentes partes do mundo. Qual legislação que iria regular os contratos, uma empresa brasileira manda seu CEO reunir-se com o CEO de uma outra empresa da Finlândia, esta reunião ocorre no metaverso, qual a norma que irá regular e fiscalizar as ações destas? Até o presente momento nenhuma norma, até mesmo a validação contratual pode ser questionada, visto a falta de uma autoridade que certificar e validar tal documento.

Até o presente momento foram vistos os aspectos do direito cível e suas delimitações devido o metaverso, mas acaba por existir implicações penais, como visto no tópico dos NFT's, é possível a lavagem de dinheiro, mas só existiria a possibilidade desta prática delitiva?

O delito na jurisdição brasileiro é composto pelo *iter criminis* ou fase do crime processando-se as etapas percorridas pelo agente para a prática de um fato previsto em lei como crime, desenrolando-se em fases, passando-se da cogitação, preparação, execução, consumação, exaurimento. Para que algo seja considerado como crime, o fato praticado pelo agente deve ser típico e ilícito e ainda ter o *animus de agir*, a vontade correlacionada ao fato.

Dentro do metaverso é possível a prática de vários delitos, desde que o fato cometido por tal agente esteja preconizado como típico e ilícito, então este responderá pela prática delituosa. Porém reputa uma linha tênue ante a diversificação de dados do metaverso, como se caracteriza o crime, como se consuma, como regulariza-se o espaço virtual, a população precisa de um novo contrato social digital para que então tenha-se uma segurança virtual.

Pensando na regularização do ciberespaço sem ferir qualquer princípio basilar da constituição federal ou direito fundamental, no entanto que se coloca uma norma que diz que as informações serão repassadas para uma central de policial, todos os dados dos usuários seriam expostos, ferindo sua intimidade. Em casos extremos a legislação permite que os direitos fundamentais acabem por ser sobrepostos um pelo

outro, ante a relativização do direito, mas essa relativização na internet pode ser assustadora.

Ao criar uma conta em algum site ou aplicativos, aceitar os termos de uso e liberar o acesso a certas informações que podem e conseguem descrever aquele usuário para que acabam por enviar propagandas e assuntos do interesse daquela pessoa. Se consegue através do demonstrando, engajar uma marca para que ela venda mais, esboçar em outros contextos como na política.

O documentário "O dilema das redes" de Jeff Orlowski, demonstra o perigo que a internet consegue representar e os benefícios ao mesmo tempo, porém o condão deste é demonstrar e explicar como funciona as redes sociais e como elas conseguem persuadir as pessoas e vicia-las.

Como demonstrado acima, uma regularização pesada da internet feriria direito basilares dos cidadãos, não só os postos na Carta Magna, mas os direitos adquiridos via tratados internacionais, que a depender possuem força de norma constitucional.

Mas seria possível regulamentar a internet sem infringir tais direitos? Seria necessário a criação de mais uma lei para isso? O direito amolda-se ao fator social, o direito existente precisaria adaptar-se, a criação de novas leis para regulamentar seria uma solução, mas um gasto gigante e provavelmente uma tentativa falha.

O direito à privacidade real e digital é e deve ser resguardado, por que motivo uma legislação nova seria um ato falho. Surgiu no Brasil a Lei Geral de Proteção de Dados, os dados não só digitais, mas a imagem do ser humano é resguardada por tal disposição legal. No direito dos trabalhos se vislumbra com facilidade sua funcionalidade de um modo tranquilo para explicações, uma empresa que filma o funcionário e divulga a imagem deste sem o consentimento expresso, viola os LGPD e não só pode como tem repercussão na esfera cível.

O acesso à informação é um direito basilar do ser humano, assegurado pela Constituição Federal e Tratados Internacionais no qual o Brasil é signatário, isto não se contesta mais. Direito adquirido que não pode mais ser perdido. Outro direito fundamental que se encontra do mesmo modo é o direito à privacidade, se ignorar a internet tal direito funcionaria apenas no mundo real, como a privacidade bancária e de correspondência. Mas em comento, o direito amolda-se de acordo com o fator social, então tal direito é puxado em analogia para as redes, um e-mail deve ser por obrigação inviolável.

De acordo com o exposto anteriormente comprehende que não é possível chegar a um consenso se seria bom a regulamentação ou ruim, tendo em vista que desde que a pauta tecnologia entrou em debate houve uma polarização entre os “ciberpessimistas” e “ciberotimistas”. Os “ciberpessimistas” acreditavam que com o crescente uso das tecnologias haveria um isolamento social no que se refere a relações sociais seriam extremamente impactadas. Já os “ciberotimistas” acreditavam que a internet seria uma solução para todos os problemas políticos, econômicos, e até mesmo sociais, sendo assim uma forma de comunicação mais livre e democrática. Segundo o sociólogo Manuel Castells, a internet é considerada o meio de comunicação mais democrático, à medida que qualquer indivíduo poderia inserir conteúdo sem que houvesse a possibilidade de censura prévia.

No limiar da internet sem regularização teve-se criação de programas na deep web que hoje estão na surface web como o torrent, no local mais obscuro da internet, mas não se nega que no mesmo local coisa atrozes acontecem desde de tráfico à vídeo de pedofilia ou quem sabe Deus. A questão não seria criar novas normas para fiscalizar o virtual, mas sim adaptar as normas já existentes para fiscalizar o mundo virtual, o contrato social entre o povo já foi pactuado, já foi cedida a liberdade para que possibilite a vivência em sociedade, se é necessário a fiscalização do virtual para o convívio social que assim ocorra modificações nas sanções para que o grau de gravidade dos delitos praticados por este meio facilitado chamado de internet. Na seara cível se um contrato é feito via rede, que a norma de um contrato físico vale para esse em analogia, lograr o básico do direito para tal adaptação normativa.

Se pretender no viés de regularização ocupar se legislativo e ocorreria um gasto desnecessário, pois pode se valer de julgados jurisprudenciais dos tribunais superiores em certas decisões ligadas a casos que ocorram na internet, desde que pacificadas no STF e STJ, servindo de ponte para as instâncias menores terem onde embasar as decisões. Consistindo esta uma das formas de acomodar o direito às mudanças que vêm ocorrendo.

O direito vai se adaptar quer queira ou não aos fatores sociais inovadores, mesmo que ocorra reprimendas ou limitações em certos direitos basilares. A regularização do ciberespaço ocorre por meio da adaptação da norma, quanto aos direitos de intimidade, que ocorra de acordo como se é no mundo real. Em casos de confrontos que subam à instância superior o STF para que este decida acerca. Mesmo

cedendo um pouco da liberdade os direitos fundamentais são mantidos, não necessariamente um em detrimento de outro, ocorre o complemento.

Partindo da premissa John Perry Barlow e dos problemas dentro do ciberespaço a regulamentação e proteção dos dados é algo de suma importância e temática esta que o direito brasileiro passou a tratar na Lei Geral de Proteção de Dados ou LGPD, uma novatio legis in mellius apesar de ser um termo do direito penal, amolda-se no estudo, visto tratar de uma legislação nova que melhora as proteções basilares do Estado Democrático de Direito dentro do ciberespaço.

Lei nº 13.709/2018, LGPD, surgiu tendo como objetivo principal a proteção dos direitos fundamentais de liberdade e de privacidade da pessoa natural. Tendo consigo a finalidade de uma maior proteção jurídica, com a padronização de regulamentos e práticas para promover a proteção de dados pessoais de todo cidadão que está no Brasil.

A Lei de Proteção de Dados expõe a definição de dados pessoais em seu artigo 5, inciso I, como sendo informação relacionada à pessoa natural identificada ou identificável, explana-se que o nome, data de nascimento, RG, CPF, e-mail, dentre outros são dados pessoais a modo de exemplo. Tamanha proteção esta que inclui dados pessoais sensíveis e dados pessoais sobre crianças e adolescentes. Ademais, conclui-se que todos os dados tratados nesta lei, resumindo-se física ou digital, estão sujeitos a proteção desta.

Poder utilizar os dados de outrem, desde que este tenha dado o consentimento, de forma específica e destacar a finalidade específica, caso expresso no artigo 11, inciso I da LGPD, em regra clara, a exceção desta elencar-se no artigo 11, inciso II e suas alíneas, onde será permitido o uso sem o consentimento da pessoa. Inúmeras garantias ao cidadão são tratadas nesta legislação, desde a solicitação para a exclusão dos dados, revogar o consentimento, transferir os dados para outro fornecedor, entre outras.

Enquanto observar que o Brasil possui uma lei que traz uma proteção ao cidadão quanto aos seus dados em duas esferas, o mundo concreto e o mundo virtual. Apesar de legislar quanto aos dados virtuais, está ainda não estaria nos moldes do metaverso, pois a fiscalização teria que ser realizada dentro do metaverso.

Visando solucionar o problema da fiscalização no mundo concreto, surgiu a Autoridade Nacional de Proteção de Dados Pessoais, a ANPD, responsável por fiscalizar e aplicar as sanções previstas nesta lei, havendo ainda a existência de

agentes de tratamento de dados, sublocados em funções específicas, elencadas no artigo 5, incisos VI, VII, VIII, IX da LGPD.

Uma legislação com incidência em dois mundos. Em um deste é possível a fiscalização e ainda assim falha, no caso concreto, no digital seria verificar a fiscalização dos bancos de dados, onde encontra-se os dados de todos os usuários de determinada plataforma. Mencionado anteriormente a prática de venda dos dados pessoais armazenados no banco de dados, tais dados quando informadores ao algoritmo de dada empresa, traça linhas comportamentais daquelas pessoas, a depender da empresa, traça o melhor produto de venda para aquela pessoa, por exemplo, fora vencido os dados do Instagram relacionada a produtos de beleza, o algoritmo traça os dados do usuário, analisa o perfil e começa a enviar produtos específicos para aquela pessoa.

Os órgãos de fiscalização e os agentes fiscalizadores, possuidores de poderes para fiscalizar e sancionar concedidos pela norma, tem o dever de administrar, sendo estes responsáveis por gerir dados pessoais devendo também redigir normas de governança, adotar ações preventivas de segurança, realizar autoridades, solucionar problemas com agilidade. Ocorre que falhas de segurança podem gerar multas de até 2% do faturamento anual da organização, com limite de cinquenta milhões por infração.

Apesar de não ser uma lei voltada para o metaverso, nota-se a clara preocupação do legislativo brasileiro com este vasto mundo, pois já tenta trazer consigo uma proteção aos dados digitais, mesmo que não tão funcional na atualidade, mas com o caminhar social o direito tende-se a adaptar-se. Interessante a aplicabilidade desta norma, visto que sua operação ocorre por pessoa natural ou jurídica de direito público ou privado, independente do meio ou mesmo do país de sua sede ou país que se localiza os dados, o importante é que a operação relativa aos dados pessoais esteja se realizado dentro do Brasil, país cuja lei vigora.

Interessante a fundamentação dada pelo artigo 2 desta lei, visto que embasa a fundamentação da proteção de dados no respeito à privacidade, à autodeterminação informativa, a liberdade de expressão, informação, de comunicação, opinião, a inviolabilidade da intimidade, honra e imagem, visa ainda o desenvolvimento econômico e tecnológico juntamente de suas inovações, livre iniciativa, livre concorrência e a defesa do consumidor e mais os direitos humanos basilares da personalidade, grande e o exercício da cidadania. Ficando nítido uma proteção maior

que os simples e puros dados, tem-se uma proteção aos direitos basilares expostos na Constituição Federal e nos tratados dos quais o Brasil é signatário.

Independente do meio, mundo concreto ou virtual, se tem o fato de o legislativo manter as proteções já existentes, Barlow comenta a discussão de um novo contrato social, mas o contrato já está feito, o povo já cedeu os direitos para a vivência na sociedade. A sociedade virtual necessita de uma adaptação do contrato social em vigência, visando uma maior proteção ao ser humano e à coletividade.

Mas como preconizou Barlow, este mundo completamente novo pode ser regido por normas pré-existentes, mas o interessante seria um novo ordenamento próprio para este, visto ser um espaço cultural novo, e o direito é um fato cultural e social. A proteção trazida pela LGPD é algo de notória importância a este meio, ainda mais quando se trata da legislação brasileira, o que acaba por ser um dos primeiros passos para uma segurança jurídica no metaverso, ante a proteção dos dados digitais.

Como dito, o direito é movido pelo fator social, criado na sociedade para a sociedade. Como uma das fontes tem-se o *common law*, termo jurídico que faz alusão a normas e regras não escritas, mas sancionadas pelos costumes e jurisprudências. Tomando-se como base sentenças judiciais anteriores, ao contrário de leis já fixadas, o Brasil é um dos países que bebem desta fonte do direito. Sentenças judiciais que abordam inúmeras situações semelhantes permitindo a extração de regras gerais, que acabam por gerar precedentes jurídicos utilizados em analogia. Sob a égide deste sistema, todos os cidadãos, sujeitam-se ao mesmo conjunto legal e o exercício do poder do governo acaba por ser limitado a essas leis, o próprio judiciário pode rever as normas, mas apenas com intuito de determinar se está de acordo com as normas constitucionais.

Ressalvando que a Constituição é a lei máxima de um país, apoiando está a base de todo o ordenamento jurídico, as normas baseiam-se nela, não podendo existir normas que a violem. Esta é a organizadora e sistematizadora do conjunto de preceitos normativos, prioridade e de preferência que foram pactuados no contrato social.

Em um cenário não distante, o próprio *common law*, acaba por ser utilizado para reger as relações dentro do metaverso, em caso de inexistência de legislação específica, utilizar-se de precedentes dos julgados para dirimir assuntos pertinentes ao metaverso.

A lacuna jurídica soluciona-se com a *novatio legis*, ou mesmo por julgador que relacionam as temáticas envoltas do meio virtual. A partir do momento que ocorre um fato típico e ilícito no mundo virtual e este ocorrido é julgado com base nas normas do mundo concreto, gera-se um precedente que pode vir a ser utilizado em casos parecidos, isto em toda esfera do direito, não apenas na área criminal.

O foco jurídico deve ser a proteção dos direitos basilares inerentes ao ser humano e ao convívio social. O direito por pautar-se em inúmeras fontes acaba por ter uma facilidade para suprir essas lacunas presentes, o pacto social vigora, merecendo apenas uma adaptação ao mundo virtual.

De certo modo, a supressão das lacunas jurídicas postas, faz surgir a luz do direito à discussão quanto à ludicidade dos jogos dentro do metaverso e como as relações jurídicas devem pautar-se nestas.

3. CONCLUSÃO

Alusão ao direito em sua analogia básica e levando em conta a necessidade de sua adaptação visto as lacunas jurídicas no metaverso e as inúmeras relações diferentes existentes dentro deste, tem-se a necessidade de utilizar outras fontes do direito para tal solução.

Antes de tal, é necessário focar em um dos multiversos digitais para se ter uma noção de como regularizar, ao olhar virtual e com espelho no mundo concreto, pode utilizar o jogo Second Life como embasamento, tendo o seu lançamento no ano de 2003, no jogo existe a construção de um ambiente virtual que prometia a simulação da sociedade contemporânea, com a possibilidade de interação entre os usuários por meio dos avatares.

Toda conceituação exposta anteriormente amolda-se ao jogo exposto e por consequência traz à tona a definição do metaverso, dentro da perspectiva da ficção científica e do aspecto lúdico de uso do ciberespaço, remetendo-se à utopia de ficção proposta por Snow Crash.

O metaverso do Second Life é inspirado no romance de Snow Crash, no que tange às interações dos usuários ou jogadores dentro do ciberespaço através de representações virtuais como avatares, avatares que no ano corrente de 2022 as redes sociais passaram a implementar, sendo esta o Instagram, Facebook, dentre outras.

Partindo desta premissa encontra-se uma ambientação semelhantes ao mundo concreto onde é possível a criação de conteúdo por parte dos usuários, existe uma perseverança nos conteúdos, fluxo monetário, senso proprietário, distinção de jogos, visto a experiência imersiva que permite a interação e processos comunicacionais multimodais.

Antes de uma delimitação conclusiva, tem-se uma característica fundamental dos jogos que deve ser levada em conta, servindo esta a um aspecto lúdico um adjetivo masculino com origem no latim *ludos* que remete para jogos e divertimentos.

Dentro de dados jogos atos vistos como vis ou mesmo atrocidades no mundo concreto, passa-se por normal, como nos casos dos jogos de tiros, onde tem-se duas equipes em lados opostos, a depender do modo de jogo, tentando dominar pontos estratégicos para pontuar, para tanto é necessário a eliminação da equipe inimiga, em tese seria o artigo 121, do Código Penal. Todavia, trata-se do aspecto lúdico, a regulamentação da internet não diz respeito a censura, até por trata-se de avatares, mas a proteção jurídica na área penal e em outras deve ser posta, mas sempre levando em conta a ludicidades dos jogos e do metaverso, espaços de diversão e não seriedade, espaço de fuga e divertimento.

Um mundo completamente novo, que se espelha ao concreto, isto posto na escala multiversal da internet, onde existem-se inúmeras bolhas, o ciberespaço axiológico, pautado no estudo filosófico prático na busca de compreender a natureza dos valores e os juízos de valor e como eles surgem na sociedade, dentro do cyber.

Ínterim onde passa-se a possibilidade ao legislador a conjectura normativas correlatas, relação normativa cruzada. Permitindo assim a aplicação de normas do mundo concreto no digital, com algumas mudanças, e como direito não bebe de uma única fonte para sua formalização, o mesmo aplica-se a estas, como no caso das jurisprudências, se um caso fático ocorre no mundo concreto, este em analogia pode-se ser aplicado em casos do mundo virtual.

A adaptação do direito é tanta, que surge o Direito Digital, cujo nasceu das práticas virtuais, passando a ser um direito positivo que se aplica no ciberespaço. Ramificação que visa um conjunto normativo para tutelar as relações dentro do ciberespaço e as violações comportamentais entre os usuários. Normas postas que em modo geral são adaptações das já existentes, normatizações correlatas aplicadas no âmbito virtual, a título de exemplo seria o crime de estelionato previsto no artigo 171 do Código Penal Brasileiro, que acabou por se facilitado na internet, visto que o agente

criminoso não precisa estar dentro do território nacional para sua consumação.

No ordenamento jurídico brasileiro ocorre a adaptação, às correlações e a analogia, mas ao mesmo momento são criadas normas pelo Congresso Nacional, visando uma melhor proteção dentro do ciberespaço efetivamente falho, de fato a Lei dos crimes informáticos, Marco Civil da internet, o próprio Código de Processo Civil, a Lei de acesso à informação e a LGPD. Acabam por ser alguns dos exemplos normativos postos para a proteção do usuário nas redes.

O direito como fator social adequa-se às mudanças, isso é um fato inegável, mas como ele adapta-se ao ciberespaço é a parte intrigante. Visto que a internet é uma viabilizadora de mudanças sociais e dos modelos de comunicações unidirecionais que por sua vez caracteriza e marca a transmissão de informações pelos meios tradicionais. Exigindo ainda nessa adaptação ao mundo digital, um amplo conhecimento do conjunto normativo para sua aplicação correlata e mais, capacidade de articulação com os conceitos da área tecnologia da informação, sendo necessário manter-se atualizado para uma melhor proteção dentro do ciberespaço.

4. REFERÊNCIAS

BERNARDO, André. Massacre de Realengo: os 10 anos do ataque à escola que deixou 12 mortos e chocou o Brasil, 6 de abril de 2021. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-56657419> (massacre realengo) Acesso em: 24-02-2022

BECKER, Keiffer, 2018. DIREITO AUTORAL E JOGOS DIGITAIS: UM ESTUDO ACERCA DA REGULAMENTAÇÃO DO DIREITO AUTORAL DOS JOGOS DIGITAIS NO DIREITO BRASILEIRO

BRASIL. [Constituição (1988)]. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Presidência da República, [2016]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm.. Acessado em: 14-05-2022

BRASIL. [Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) de 2018] Lei nº 13.709, Brasília, DF: Presidente da República, [2022]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm. Acessado: 14-05-2022

BETTIN, Rogerio, 2014. Pluralidade de Mundos do Conhecimento em Karl Popper.

BARLOW, John Perry. Declaração de Independência do Ciberespaço. Davos, Suíça 8 de fevereiro de 1996. Disponível em:

<http://www.dhnet.org.br/ciber/textos/barlow.htm>. Acessado em:08-04-2022

CREMONESE, Dejalma, 2019. Ética e moral na Contemporaneidade

CIRNE, Carlos. Nintendo há 35 anos: do nascimento do Famicom ao primeiro título da série Mario Bros. Nintendo Blast, 14 de outubro de 2018. Disponível em:<https://www.nintendoblast.com.br/2018/10/especial-nintendo-ha-35-anos.html>. Acessado em:05-04-2022

CAROLINO, Anderson Zeferino dos Santos. As fases do iter criminis, âmbito Jurídico. Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-penal/as-fases-do-iter-criminis/>. Acessado em:06-04-2022

CONTENT, Redator Rock. Conheça a história da Internet, sua finalidade e qual o cenário atual. RockContent. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/historia-da-internet/>. Acessado em: 31-03-2022

FALCÃO, Thiago, 2007. UNIVERSO, METAVERSO, MULTIVERSO, Mundos virtuais como híbridos entre jogos eletrônicos e comunidades virtuais.

FRESNEDA, Marta. Sequência de Jogador Número 1 vem aí? Entenda a possibilidade de uma continuação do filme. O quarto nerd, 9 de julho de 2020. Disponível em: <https://oquartonerd.com.br/sequencia-de-jogador-numero-1-vem-ai-entenda-a-possibilidade-de-uma-continuacao-do-filme/>. Acessado em: 10-04-2022

GHEDIN, Rodrigo. E lá vamos nós outra vez: a repercussão da reportagem sobre games violentos na Record, 2011. Disponível em:<https://tecnoblog.net/meiobit/84243/games-violentos-reportagem-record-domingo-espetacular/> Acesso em: 25-02-2022

HAWKING, Stephen William e HERTOG, Thomas, 2018. A smooth exit from eternal inflation?

HOBBS, T. Leviatã. Tradução: João Paulo Monteiro e Maria Beatriz Nizza da Silva. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

LEMOS, André, 2004. Cibercultura e Mobilidade: a Era da Conexão

Ministério Público Federal. O que é a LGPD?. Disponível em:

<http://www.mpf.mp.br/servicos/lgpd/o-que-e-a-lgpd>. Acessado em:08-04-2022

NILTON, Kleina. A história do ENIAC, um dos pais dos computadores. Tecmundo, 30 de outubro de 2018. Disponível em:<https://www.tecmundo.com.br/mercado/135693-historia-eniac-pais-dos-computadores-video.htm> Acesso em: 01-04-2022

O DILEMA DA INTERNET. Direção: Jeff Orlowski. Estados Unidos, 2020. (94 min).

O JOGO DA IMITAÇÃO. [Filme-vídeo]. Produção de Teddy Schwarzman e Graham Moore. Direção de Morten Tyldum. EUA, Grã-Bretanha e Irlanda do Norte: 2014. (114 min.).

OLIVEIRA, Jones. A História dos Vídeo Games #3: o Magnavox Odyssey (1972).

Nintendo Blast, 27 de Janeiro de 2010. Disponível em:

<https://www.nintendoblast.com.br/2010/01/historia-dos-video-games-3-o-magnavox.html> . Acessado em: 05-04-2022

PEREIRA, Itamar de Carvalho. Metaverso: interação e comunicação em mundos virtuais, dezembro de 2009.

RUDIGER, Francisco, Segunda edição, 2011. As teorias da Cibercultura, perspectivas, questões e autores

PRESSE, France. Mais de um terço da população mundial não tem conexão com a internet, segundo a ONU. G1, 01 de dezembro de 2021. Disponível em:<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2021/12/01/mais-de-um-terco-da-populacao-mundial-nao-tem-conexao-com-a-internet-segundo-a-onu.ghtml>. Acesso em: 04-04-2022

PROVENZANO, Leandro. Análise: "todo poder emana do povo", será?. Correio do Estado, Mato Grosso do Sul, 24/02/2022. Disponível em:<https://correiodoestado.com.br/colunistas/todo-poder-emana-do-povo-sera/396884>. Acessado em: 14-05-2022

RAMOS, Daniel Karine. Ciberética: a ética no espaço virtual dos jogos eletrônicos, 31 de abril de 2012. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/edreal/a/jLzKkfwqsTWQRnZCRZ7hQPk/?lang=pt>. Acessado em:06-04-22

Sem autor: Violência: Realengo, Rio de Janeiro, Retina Desgastada, 09 de abril de 2011. Disponível em:<https://blog.retinadesgastada.com.br/2011/04/violencia-realengo-rio-de-janeiro.html>. Acessado em: 27-02-2022

SILVA, Eduardo Araújo da. "Ciberespaço e Cibercultura: Definições e Realidades Virtuais Inseridas na Práxis do Homem Moderno" em Só Pedagogia. Virtuous Tecnologia da Informação, 2008-2022. Disponível em
http://www.pedagogia.com.br/artigos/ciberespaco_cibercultura/index.php. Acessado: 31-03-2022

Sem autor: Significado de Cyber. Significados Br. Disponível em:
<https://www.significadosbr.com.br/cyber#:~:text=Etimologia,ou%20%E2%80%9Caque%20que%20governa%E2%80%9D>. Acessado em: 31-03-2022

Sem autor: Conheça a história de Dungeons and Dragons tabuleiro. RPG NEXT, 11 de Setembro de 2018. Disponível em: <https://www.rpgnext.com.br/dnd/dungeons-and-dragons->

tabuleiro/#:~:text=A%20sua%20origem%20vem%20l%C3%A1, textos%2C%20regras%20e%20demais%20narrativas. Acessado em: 04-04-2022