

DIREITO, CINEMA E TECNOLOGIA: O ÉPICO FILME AVATAR, OS DIREITOS DA PERSONALIDADE, PSICOSES, TRANSTORNOS E CONFUSÕES MENTAIS

Hugo Rios Bretas

Pós-Doutor, Doutor e Mestre em Direito Privado
 Pós-graduado em Direito Civil e Graduado em Direito pela PUC Minas Gerais
 Coordenador do Grupo de Pesquisa GEPAM
 Coordenador das pós-graduações em Direito Público, Direito de Família e das Sucessões
 Conselheiro representante das Ciências Jurídicas no Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (CONSEPE)

Representante docente da pós-graduação na Comissão Própria de Avaliação (CPA)
 Membro do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), Membro do NDE (Núcleo Docente Estruturante), Colegiado, Professor Adjunto I da Escola de Direito, EAD, Extensão e Conteudista do Centro Universitário Newton Paiva; Coordenador da Pós-graduação em Direito Público, Constitucional e Ambiental, membro do colegiado e Professor Titular da pós-graduação e graduação da UNIFUNCESI
 Professor das Pós-graduações do SENAC, UNIPAC, UCA-DF e MILTON CAMPOS
 Parecerista das Revistas da Faculdade Mineira de Direito, UNIFOR, Pensar e RBEC
 Membro da Comissão Estadual de Advogados Professores da OAB/MG
 ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7377-4638>
 E-mail: hriosbretas@gmail.com

Juliana Oliveira Braga

Mestre em Administração pela Faculdade de Pedro Leopoldo
 Pós-Graduada em Administração de Recursos Humanos pela Faculdade de Ciências Econômicas da UFMG graduada em Psicologia pela Universidade Federal de Minas Gerais
 Atualmente é Vice-Coordenadora do Grupo de Pesquisas GEPAM, professora do Centro Universitário Newton Paiva no curso de Psicologia, Administração, Direito e no Ensino a Distância, orientadora de Estágio Supervisionado no curso de Administração, Psicologia e Trabalho de Conclusão de Curso no curso de Direito e no Ensino a Distância, membro do colegiado do curso de Administração do Centro Universitário Newton Paiva
 ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-2086-7994>
 E-mail: juliana.braga@newtonpaiva.br

Recebido em: 23/12/2023

Aprovado em: 09/09/2024

RESUMO

O filme Avatar, responsável por volumosa e recordista bilheteria, em suas duas edições, inquietou-nos, tendo em vista as lições éticas, especialmente no tocante aos limites morais dos relacionamentos interpessoais, entre tribos e civilizações típicas humanas, além do dilema entre a proteção ambiental, choques culturais, ancestralidade *versus* interesses econômicos agressivos. O enredo se deleita em um contexto de alto avanço tecnológico, posicionado como ficção científica futurística, ao ponto de discutir questões atreladas ao universo paralelo, dentro de um cenário semelhante ao metaverso. Isto é, o protagonista Jake controla dois agentes, em duas distintas esferas: Uma tribal, vivida pelo seu avatar, com robusta vitalidade física. Por outro lado, em seu contexto real, Jake é alarmado pela sua condição física paraplégica, portanto, vulnerável. Nesse sentido, o dilema ético é angustiante, fazendo-nos defender a responsabilidade do “dirigente” do avatar sobre as condutas por ele praticadas. Isto é, defendemos a intervenção do Direito sobre os universos paralelos. Em termos normativistas,

este artigo clama por defesas existenciais, centralizadas na dignidade da pessoa humana, personalidade, sempre preocupadas com a saúde mental e integridade psíquica, as quais podem ser atingidas quando ausente a racionalidade no manuseio das vivências virtuais, ou seja, quando não há a devida mensuração dos limites entre a vida virtual e a vida real. Portanto, a partir de uma metodologia analítica, será percorrido um caminho existencialista principiológico, no sentido de concluir que o Direito precisa intervir, por meio de fiscalizações contundentes nos universos paralelos, em busca da defesa do direito materialmente constitucional da dignidade da pessoa humana e seus desdobramentos.

Palavras-chave: dignidade; saúde mental; avatar; metaverso; tecnologia.

LAW, CINEMA AND TECHNOLOGY: THE GREAT AVATAR MOVIE, THE RIGHTS OF THE HUMAN PERSONALITY, IDENTITIES AND MENTAL CONFUSION

ABSTRACT

The film Avatar, which had great and record-breaking box office sales, in its two editions, left us anxious about the ethical lessons, especially when it came to the moral issues of human relationships, between tribes and human civilizations, in addition to the divergences between environmental protection, cultures, ancestry versus strong economic interests. It is a context of high technological advancement, positioned as futuristic science fiction, to the point of discussing issues linked to the parallel universe, within a scenario close to a metaverse. That is, the protagonist Jake commands two universes, a tribal one lived by his avatar, with great physical vitality and another in his real context, commanded by the human being Jake, alarmed by his paraplegic physical condition. Therefore, the ethical problem is worrying, making us defend the responsibility of the “director” of the avatar for the conduct practiced by the avatar, with the intervention of Law in parallel universes. In normativist terms, this article calls for solidary defenses, centered on the dignity of the human person, personality, always concerned with mental health and psychic integrity, which can be achieved when rationality in the handling of virtual experiences is absent, that is, when there is no there is due precision in the limits between virtual life and real life. Therefore, based on an analytical methodology, a principled existentialist path will be followed, in order to conclude that the Law needs to intervene, through strong inspections in parallel universes, in search of the defense of the materially constitutional right to the dignity of the human person and its developments.

Keywords: dignity; mental health; avatar; metaverse; technology.

1 INTRODUÇÃO

O metaverso é ambiente paralelo, que pode experimentar um alto ou baixo nível de conexão com a realidade. De qualquer modo, o fato é que o metaverso é tipicamente manobrado por pessoas reais, que vivem numa sociedade real.

Algumas referências podem nos remeter ao universo paralelo, como a do filme de ficção científica Avatar, o qual constrói a narrativa, por meio do relacionamento entre Jake Sully, e

Neytir, que é nativa de uma espécie de ilha e que tem fenótipo e costumes completamente diversos da realidade humana, escancarando a discrepância entre a realidade e o universo paralelo, que se conectaram e se confundiram na mente de Jake, ao ponto de os referidos personagens terem vivido relações amorosas em seu sentido essencial, além constituições familiares. Por isso, o certo é que o ambiente paralelo se torna mais desejado por Jake do que a sua própria realidade típica.

A partir desse dilema, a personalidade, dignidade e a imagem são direitos atreladas aos blocos hermenêuticos existenciais, inseridos no rol de direitos fundamentais de primeira geração, portanto, individuais e protetores da existência humana, além da integridade psíquica e saúde mental, as quais devem ser sempre pautadas no mínimo existencial. Ademais, a fuga da realidade para o universo paralelo, numa visão não muito distante, pode ser um discurso aparentemente eudemonista¹, isto é, de busca pela felicidade ou mitigação dos sofrimentos existenciais.

Para a solução dos dilemas apresentados, será adotada a metodologia dialética, a partir da confrontação entre distintas bibliografias, inclusive, a partir da interface entre direito e psicologia. Nesses termos, o dualismo de universos, narrado no filme em foco, implica problemáticas substanciais acerca da personalidade, saúde e confusão mental, o que poderá ser apaziguado a partir do cotejo entre direito e psicologia.

O tema central é tratado com demasiado zelo e preocupação, na medida em que o Direito se constrói por meio de realidades humanas experimentadas dentro de um contexto de sociedade. Nesse tom, as ciências jurídicas devem admitir intervenções nos acontecimentos que se dão no metaverso, desde esses sejam violadores de regras jurídicas, como violações contratuais, a partir dos termos de uso do próprio universo paralelo. Contudo, a maior preocupação que temos versa sobre as confusões mentais que se dão entre a realidade e o metaverso. Pois, o ambiente virtual do metaverso possibilita o sujeito vivenciar fantasias, desejos, que não poderiam nem ser apresentados no mundo real.

2 O ÉPICO FILME AVATAR

¹Segundo Bretas e Machado (2019): A ideia do eudemonismo, como busca incessante da felicidade, termina habitualmente inclinando o intérprete à ideia de que a solução para os óbices do relacionamento é simplesmente a sua dissolução e a busca de novos relacionamentos. A ideia é sempre primar pela tese de que o relacionamento traga o menor contingente de problemas.

Diversos filmes e literaturas podem nos remeter ao estudo e reflexão sobre universos paralelos, um dos quais é o filme de ficção científica Avatar, em seus dois volumes, que constrói a narrativa entre Jake Sully, a partir de um enredo que revela uma corporativa humana RDA que explora minério em Pandora. Nessa atmosfera, segundo fontes do Wikipédia, Jake é um humano que compartilha material genético com um Avatar, com o qual é mentalmente ligado e pode se conectar através de conexões neurais que permitem o controle do corpo do Avatar. Isto é, Jake Sully, que é um ex-fuzileiro paraplégico, comanda o seu avatar, que vive num universo paralelo. Entretanto, as conexões neurais de Jake fazem com que a sua realidade dolorosa e angustiante seja minimizada no ambiente no qual o seu avatar está se relacionando, ao ponto de relações amorosas serem experimentadas, além de constituições familiares com Neytiri, que é nativa de uma espécie de ilha e que tem fenótipo e costumes completamente diversos da realidade humana. Por isso, o certo é que o ambiente paralelo se torna mais desejado por Jake do que a sua própria realidade típica. A partir desse dilema, entende-se o quão complexo é o metaverso e os ambientes paralelos, ao ponto de se confundirem e implicarem potenciais confusões mentais. Em outros termos, o metaverso é relevante nos dias atuais e é traduzido como um conjunto de fenômenos tecnológicos irrefreáveis, criadores de realidades paralelas à realidade humana.

2.1 Sinopse

o ano 2154,[26] a corporativa humana RDA explora minério em Pandora, uma das luas de Polifemo, um dos três gigantes gasosos fictícios orbitando Alpha Centauri,[26] a 4,4 anos-luz da Terra. Os humanos têm o objetivo de explorar em Pandora as reservas de um precioso minério chamado Unobtainium. Parker Selfridge (Giovanni Ribisi), chefe da operação mineradora, emprega ex-soldados e ex-fuzileiros como mercenários

Pandora é habitado por uma espécie de humanoides chamada Na'vi. Medindo quase 3 metros de altura, com cauda, ossos naturalmente reforçados com fibra de carbono e pele cor azul, os Na'vi vivem em harmonia com a natureza e são considerados primitivos pelos humanos. Eles veneram a deusa da vida, chamada Eywa. Os humanos não são capazes de respirar na atmosfera de Pandora, a qual é rica em dióxido de carbono, metano e amônia. Além disso, não têm uma convivência pacífica com os Na'vi por não entenderem sua cultura de venerar e sentir profundamente a natureza

Os pesquisadores humanos coordenados por Dra. Grace Augustine (Sigourney Weaver) criaram o Programa Avatar, híbridos humano-Na'vi geneticamente modificados. Um humano que compartilhe material genético com um Avatar é mentalmente ligado e pode se conectar através de conexões neurais que permitem o controle do corpo do Avatar. Jake Sully (Sam Worthington) é um ex-fuzileiro paraplégico, que vai para Pandora querendo dinheiro para uma operação que o curaria da paralisia. O irmão gêmeo de Jake, Thomas, era um cientista do programa Avatar e ao morrer, Jake é chamado para assumir seu lugar no programa por sua similaridade genética que permitiria compatibilidade com o Avatar do irmão. Dra. Augustine não fica contente com a substituição, pois o irmão de Jake era um cientista com anos de treinamento para participar do programa. Jake, por sua vez, nunca usou um Avatar e

não tem nenhum conhecimento sobre a cultura Na'vi. A equipe de pesquisa deixa que ele participe do programa, tendo-o mais como um segurança do que como um cientista.

Quando Jake está servindo de escolta para Grace e o biólogo Norm Spellman (Joel David Moore) em forma de Avatar, ele é atacado por uma criatura local e se perde do resto do grupo. Na selva, é salvo por uma Na'vi fêmea, Neytiri (Zoë Saldaña). Neytiri inicialmente quer deixar Jake, mas após ele ser coberto por sementes da Árvore da Vida, decide levá-lo para a Árvore-Lar, onde mora seu clã, os Omaticaya

ao revelarem a missão, os Omaticaya consideram Jake e Grace traidores, e os aprisionam. Quaritch ataca a Árvore-Lar, matando muitos Omaticaya, inclusive Eytukan (Wes Studi) chefe do clã e pai de Neytiri. Jake e Grace são desconectados dos Avatares e aprisionados junto com Norm. A piloto Trudy Chacon (Michelle Rodriguez), revoltada com as ações recentes, os libertam. Na fuga, Grace é baleada por Quaritch. Com Grace morrendo, Jake resolve pedir ajuda aos Omaticaya. Após domar o Toruk, uma besta que só cinco Na'vi conseguiram montar, Jake voa até a Árvore das Almas, onde os Omaticaya se refugiaram, e pede a ajuda deles para salvar Grace. Há uma tentativa de transferir a alma de Grace para seu avatar, mas os ferimentos da cientista são graves demais e ela morre

Jake e Tsu'Tey (Laz Alonso), o novo líder Omaticaya, usam o Toruk para voar até os diferentes clãs Na'vi e convencê-los a se juntar em sua luta. Depois, Jake reza para Eywa, pedindo sua ajuda - as tropas de Quaritch planejam destruir a Árvore das Almas. Na batalha que segue, muitos Na'vi morrem, incluindo Tsu'Tey e Trudy, e a derrota parece próxima, mas então como um milagre, Eywa, a deusa dos Na'vis resolve intervir na batalha fazendo a fauna de Pandora atacar e tirar a vantagem da RDA. Jake destrói um bombardeiro, e Quaritch retalia atacando o prédio onde está a cápsula de controlar avatares com o corpo de Jake. Jake é exposto a atmosfera e quase morre, mas é salvo por Neytiri após esta matar Quaritch

Selfridge e os militares são expulsos de Pandora, mas os Na'vi deixam os cientistas permanecerem. Os Omaticaya tomam posse da fortaleza humana para eles e a tornam sua nova casa. Jake se torna líder dos Omaticaya, e tem sua alma transferida permanentemente para seu avatar por meio da Árvore das Almas (WIKIPEDIA, 2023)

Em tom complementar, num tom menos reprodutivo e mais científico:

Avatar é um filme do gênero ficção escrito e dirigido por James Cameron, produzido em 2009 por Lightstorm Entertainment e 20thCentury Fox. O filme instiga de forma singular a imaginação de todos que o assistem e sua tecnologia promove uma experiência sensorial ímpar. A exemplo disso, é possível descrever a sala de controle de Centro de Operações que é equipada com wraparound, ou seja, controles curvos e panorâmicos que respondem

ao toque e uma mesa holográfica com uma visão detalhada de toda área de atividade. Em outra cena, no laboratório de avatares, o Dr. Max Patel (cientista do Programa Avatar) passa as imagens de um tablet para o outro, como se tirasse de um pedaço de papel de um quadro de avisos. Também se observam vários displays tridimensionais em todo o laboratório (...) A história se passa no futuro, século 22, em Pandora, uma lua do Planeta Polyphemus situada no sistema Alfa Centauri A, a aproximadamente 4,4 milhões de anos-luz da Terra.

Os humanos chegaram a Pandora através do veículo interestelar chamado Venture Star, um cargueiro interestelar com uma rota regular entre a Terra e Pandora. (Silva; Santos, 2017, p. 53)

Portanto, as mensagens exaladas no filme avatar são de proporções colossais, nas searas ambiental, digital, psicológica e jurídica.

3 PERSONALIDADE E DIGNIDADE

A personalidade é a aptidão concernente às pessoas físicas e jurídicas, para fins de inserção destas nos polos das relações jurídicas. Todavia, resta saber o marco inicial por meio do qual tais pessoas farão jus à aquisição de direitos: Sobre as pessoas físicas, conforme a teoria natalista², a personalidade se inicia com o nascimento com vida. Por outra via, as pessoas jurídicas terão o início de sua personalidade, conforme a teoria constitutiva, a partir do registro.

Conforme Bretas (2023), numa dicção monista, há uma atração entre imagem, personalidade e honra, certo é que a personalidade tem irradiações, tais como: a imagem, nome, capacidade, etc. Por outro lado, atingir a imagem é atingir a honra, em uma de suas espécies. Nessa toada:

Sobre os direitos da personalidade distinguem-se concepções que tendem a reconhecer um “direito geral da personalidade” e teorias que sustentam a existência de uma pluralidade de direitos da personalidade. No âmbito destas últimas – ditas concepções “atomísticas” – apontam-se aquelas que consideram a existência de uma série aberta de direitos (atipicidade dos direitos da personalidade) ou fechada (tipicidade) (Perlingieri, 2002, p. 153)

A dignidade e a personalidade se referem ao fenômeno hermenêutico de humanização, o qual exige a exaltação da dignidade da pessoa humana, preceituada no artigo 1º, III, da Constituição Federal de 1988. Conforme Luiz Edson Fachin, em sua obra Estatuto Jurídico do Patrimônio Mínimo, necessário se faz dar novo significado ao patrimônio, por meio da exaltação da dignidade da pessoa humana. Por isso, em razão dela, conseguimos atingir o paradigma da repersonalização: a dignidade é o principal componente do patrimônio de uma pessoa humana. Em caráter complementar:

[...] daí a configuração do mínimo de existência como decorrência e instrumento daqueles valores fundacionais. Numa palavra, a dignidade da pessoa humana é a causa próxima do mínimo de existência. É esta exigência que apoia a construção do sistema de direitos fundamentais e o apoio deste sistema em princípios e valores como a dignidade da pessoa humana e o desenvolvimento da personalidade. (Martins, 2020, p. 294)

² [1] a jurisprudência brasileira tem reconhecido a capacidade processual ativa do nascituro (ação de alimentos em seu favor, e ação cautelar de reserva de bens) e também capacidade processual passiva (ação anulatória de testamento que contempla nascituro, ação anulatória de doação em que o nascituro é donatário) (Amaral, 2008, p. 258).

Segundo Luiz Edson Fachin (2008), em sua obra “Estatuto Jurídico do Patrimônio Mínimo”, é necessário ressignificar o patrimônio, mediante a valorização da dignidade da pessoa humana. Em razão de tal releitura, conseguimos atingir o paradigma da repersonalização; considerando que a dignidade é o principal componente do patrimônio da pessoa humana.

De modo a entrelaçar a personalidade e a dignidade:

Nada obstante anteriores referências ao longo do texto constitucional na sua redação original, o direito à moradia só veio a ser positivado expressamente com a EC 26, de 14.02.2000 [...] Não há mais dúvidas de que o direito à moradia é um direito fundamental autônomo, de forte conteúdo existencial, considerado, por alguns, até mesmo um direito de personalidade (pelo menos naquilo em que vinculado à dignidade da pessoa humana e às condições para o pleno desenvolvimento da personalidade), não se confundindo com o direito à (e de) propriedade, já que se trata de direitos distintos [...] o direito social à moradia abrange um complexo de posições jurídicas objetivas e subjetivas, de natureza negativa (direito de defesa) e positiva (direito a prestações) [...] (Sarlet, 2015, p. 636)

Nessa mesma toada, a integridade moral versa sobre a proteção da mente do homem; levando-nos à seguinte reflexão: Quem tem mente, sentimentos e sofrimentos? O fato é que não podemos esquecer que a personalidade tem reflexos, um dos quais é a imagem. Nesses moldes teóricos, as pessoas jurídicas também têm imagem, em alguma de suas espécies, por isso, elas podem sofrer danos morais, caso haja violação à sua imagem. Entretanto, por mais que sejamos entusiastas de uma realidade orgânica das pessoas jurídicas, de modo algum, é razoável defender que as pessoas jurídicas podem experimentar, por si só, sofrimentos, transtornos mentais ou dores na alma.

4 DIREITO E TECNOLOGIA

A base do Direito Digital, como em quaisquer ramos, é o Direito Constitucional. Isto é, deve se buscar a tutela de liberdades civis e direitos fundamentais, no sentido de propiciar a harmônica convivência em sociedade.

O crescente processo de substituição da mídia tradicional pela mídia digital, revela o impacto tecnológico. Todavia, também significa a observância da acessibilidade e democratização das redes sociais. Isto é, divulgar informações e publicidades no âmbito digital é extraordinariamente mais módico, quando comparamos com os meios tradicionais, como jornais, televisão e rádio. Entretanto, apesar da democratização, a vigilância, a fragmentação

social, a violência, o anonimato, a impunidade, a propagação de *fake news*, são pontos tratados como preocupantes.

Entre os princípios constitucionais digitais, destaque-se a dignidade da pessoa humana, igualdade, liberdade de comunicação, de expressão, inviolabilidade da propriedade.

Efeito horizontal de proteção da liberdade, consiste na proteção dos direitos no âmbito virtual entre pares. Isto é, a proteção aos direitos fundamentais não deve ser somente em caráter vertical, por meio da relação Estado versus particular.

Em teoria, a autodeterminação informativa³ é exigível, a partir da liberdade, inclusive, no sentido de o usuário se recusar a transmitir os seus dados. Porém, a adesão a distintos serviços exige o preenchimento de dados, que habitualmente são compartilhados. Em outros termos, não transmitir dados é experimentar o ostracismo e a exclusão de relacionamentos básicos.

O comportamento virtual e as conquistas virtuais repercutem como bens digitais, os quais têm repercussão entre vivos e após a morte. Nesse sentido, de modo clássico ao se falar de sucessão *causa mortis*, pensa-se no típico Direito das Sucessões e na transmissibilidade de bens, por ocasião da abertura da sucessão, conforme a ordem da vocação hereditária. Nesse discurso, o espólio significa a reunião de direitos e obrigações atrelados ao de cujos, o que se relaciona à universalidade de direito. Contudo, no Direito Digital, é necessário transcender e compreender que nessa dimensão é necessário arrolar os bens digitais, como as criptomoedas, sites visitados, curtidas, comentários recebidos, seguidores, opiniões transmitidas. Trata-se, portanto, de todo o acervo, sobretudo imaterial e intangível, com conteúdo econômico ou não. Ademais, o Código Civil de 2002 não veda, em seu artigo 1.857, o testamento digital, na medida em que esse diploma autoriza o testamento com conteúdo patrimonial e expatrimonial.

Além dessas sensíveis percepções, existem diversos outros impactos legais decorrentes da tecnologia, destacando-se, inclusive, o referido movimento nos Estados Unidos e Alemanha:

O termo “Legal Technology” foi usado pela primeira vez nos EUA, mas desde então se estabeleceu em todo o mundo, inclusive na Alemanha. No entanto, não está em lugar algum claramente definido. Em suma, refere-se ao uso da tecnologia da informação nos campos jurídicos de atividades como assessoria jurídica, jurisprudência, na aplicação do Direito, mas também no processo legislativo. Atualmente, novas formas de encontrar informações jurídicas relevantes (chamadas

³A informação está diretamente relacionada ao discurso da personalidade: É que, antes de permitir a autodeterminação informativa dos cidadãos, o funcionamento adequado do sistema utilizado é condição para o livre desenvolvimento de sua personalidade, pressupondo-se que quem os utiliza pode confiar que as informações produzidas não sofrem interferência, interceptação, nem manipulação de qualquer tipo. Afinal, um dos principais efeitos do fenômeno da ubiquidade da tecnologia da informação é exatamente o desequilíbrio de poderes entre o indivíduo e os organismos que processam os dados pessoais, produzindo uma consequente perda de controle individual sobre o fluxo de seus dados. (Hoffmann-Riem, 2022, p. 17)

de recuperação de informações), pesquisa jurídica (chamada de E-Discovery), análise de documentos, uso digital do conhecimento especializado, instrumentos para prever futuras decisões judiciais (Legal Prediction), suporte on-line para atividades jurídicas, resolução de conflitos via Internet (On-line Dispute Resolution)² e muito mais estão surgindo em muitos países (Hoffmann-Riem, 2022, p. 202)

Quanto ao metaverso, o que o destaca é a substancial evolução tecnológica e a realidade mista entre dois mundos, além da transcendência, no sentido de extrapolar as barreiras da típica realidade social:

A partir da era digital, essa jornada evolutiva de abstração ganha um novo patamar: a introdução das tecnologias digitais em nossas vidas trouxe a possibilidade de nos expandirmos – corpos e mentes – para além do nosso corpo biológico orgânico, ampliando ainda mais a nossa existência e as nossas realidades. Esse processo vem gradativamente nos tornando seres híbridos com o ciberespaço, ou cíbridos,² impulsionando a simbiose entre humanos e tecnologias. Hoje, a nossa existência e o nosso bem-estar dependem cada vez mais de uma realidade mista, que engloba tanto o mundo físico quanto o digital. Grande parte do que fazemos para viver atualmente passa pelo digital, inclusive transações para usufruirmos do mundo analógico tangível material. Dessa forma, o digital vem progressivamente permeando e determinando a experiência humana, absorvendo atividades que antes pertenciam apenas à dimensão física, como é o caso de jogos, música, filmes, compras (mesmo de bens tangíveis), relacionamentos etc. Com a aceleração tecnológica contínua em que vivemos, esse processo tende a transferir cada vez mais partes de nossas vidas para o ambiente digital, deslocando continuamente o polo de valor para as realidades mistas. (Martha, 2024, p. 122)

A expressão “metaverso” é polissêmica, admitindo-se uma série de conceitos. Entretanto, a ideia transita pela noção de transcender barreiras, além de noções territoriais, de pertencimento, imersão e paralelismo:

Meta”, etimologicamente vem do grego *metá*, significando “além de”, “no meio de”, “entre”. Pode exprimir também noção de mudança, transcendência, autorreflexão. Já “verso”, faz referência a universo, a tudo o que existe e é explicado pela física, incluindo o espaço e o tempo¹⁹. Assim, podemos considerar o Metaverso como um universo além deste onde existimos, além das questões físicas, inclusive possibilitando quebrar algumas leis que conhecemos. São vários os conceitos de metaverso. O fundador da Epic Games, Tim Sweeney, por exemplo, entende que metaverso é “Mídia social 3D em tempo real, onde as pessoas podem criar e se envolver em experiências compartilhadas como iguais participantes de uma economia com impacto social”. Já a empresa Newzoo conceitua metaverso como “uma rede interconectada e interoperável de mundos virtuais persistentes que são preenchidos por grandes números de players que interagem uns com os outros através de avatares digitais 3D, que oferecem aos usuários uma maior sensação de imersão e presença (Cendão; Andrade, 2022, p. 10)

Em termos conceituais, entender o metaverso passa pela reflexão sobre a ideia de mistura entre a realidade e o ambiente paralelo, trata-se, portanto, de uma convivência assustadoramente perigosa para a confusão de esferas, viabilizada por conta do alto grau de tecnologia. Nesse sentido: “Esse ambiente nebuloso que nos envolve, misturando e abraçando tanto o mundo físico quanto o digital, fluindo entre eles e utilizando recursos de ambos para

possibilitar experiências personalizadas e poderosíssimas, é o que denominamos metaverso.” (Martha, 2024, p. 122)

Por fim, vive-se o paradigma do pós-positivismo, motivo pelo qual, o Poder Judiciário precisar atuar, diante das novas tecnologias, de modo criativo. Portanto, o Direito Digital é marcado pela releitura da territorialidade⁴, isto é, na seara virtual não há fronteiras tão bem delimitadas como na Teoria do Estado. Em outros termos, o Direito digital flexibiliza fronteiras inevitavelmente. Trata-se da transnacionalidade do Direito Digital.

Nesse contexto, faz-se jus a reflexão de alguns aspectos que interlaçam com as análises jurídicas, como os impactos psicológicos diante das possibilidades do digital, a partir do conceito de identidade e metaverso.

5 IDENTIDADE E METAVERSO

A busca da identidade ocorre, a partir da concepção do que Erikson definiu como uma concepção coerente do self. Define-se pela constituição de metas, valores e crenças, com os quais a pessoa se compromete, principalmente a partir dos anos da adolescência (Papalia e Feldman, 2013). Erickson (1968)⁵, apresentado por Papalia e Feldman (2013) afirma que a principal tarefa da adolescência é confrontar a confusão de identidade versus confusão de papel. Somente, a partir da resolução desta crise o indivíduo pode-se tornar singular com uma percepção coerente do self e com um papel valorizado na sociedade.

Diante dos conceitos apresentados, dois aspectos são necessários enfatizar, para a reflexão deste presente trabalho. Um refere-se ao caráter do período da adolescência, ser um momento importante para a definição da identidade, já que o grande mergulho para o mundo virtual, em função dos jogos em terceira dimensão, acontece na adolescência. Outra questão é o aspecto complexo para a definição da identidade em vista de apresentar uma dimensão pessoal, individual, estudada principalmente pela psicologia e outra dimensão coletiva, social

⁴A partir de Gamba (2022), há divergências dentro da literatura jurídica. Por exemplo, discute-se se o elemento constitutivo de Estado seria o povo, nação ou população. Aliás, independentemente da divergência, povo é o elemento humano do Estado. No mesmo sentido, diverge-se se o elemento constitutivo seria soberania, governo ou poder; 2) Apesar das divergências, o fato é que a teoria que merece prevalecer é aquela que considera que o tripé estatal consiste em povo, território e soberania; 3) Alguns critérios são relevantes para entender o elemento povo: a) é o elemento humano do Estado; b) A depender do entendimento, povo é o cidadão em sentido estrito, isto é, o apto eleitoralmente ou politicamente. Em outro olhar, povo é aquele que carrega consigo a nacionalidade brasileira. Trata-se de um critério qualitativo; c) População, diferentemente do povo, não tem uma ordem de pertencimento permanente. Trata-se de um critério de ordem quantitativa, demográfico, portanto. Isto é, são aqueles que se encontram situados no Território nacional, no momento da análise; 4) Território é o critério de delimitação geográfica, isto é, o traçado de domínio do Estado;

⁵ Erikson, E. H. **Identity: Youth and crisis**. New York: Norton, 1968.

com campo de estudo na sociologia e antropologia (Oliveira, 1976). Assim, analisa-se a identidade sempre pelas diferentes configurações da ordem social.

“Uma alternativa impossível é o homem deixar de ser social e histórico; ele não seria homem absolutamente” (Ciampa, 1994, p. 71⁶, citado por Terêncio e Soares, 2003, p. 140). Logo, conclui-se que a contemporaneidade, entendida no cenário dos mundos digitais virtuais em 3D (MDV3D) influencia a subjetividade, para a formação da identidade humana e é também influenciada por esta na criação da nova realidade social digital.

Hall (2001) já abordava que as identidades modernas estão sendo descentradas, deslocadas ou fragmentadas. Observa-se a perda de um sentido de si estável, um deslocamento ou descentração do sujeito tanto do seu lugar no mundo social e cultural quanto de si mesmos, constituindo uma crise de identidade para o indivíduo.

No mundo do metaverso, isto é entendido com a possibilidade da criação dos “eus digitais”. A partir da elaboração dos avatares, pode-se constituir laboratórios de experiências da própria identidade. Nesse espaço, ocorrem possibilidades de experimentar, jogar, testar identidades, quando o indivíduo se inventa, reinventa e interage com novos sujeitos representados pelos avatares no mundo MDV3D (Schlemmer; Trein, 2008).

...um mundo virtual, no sentido amplo, é um universo de possíveis, calculáveis a partir de um modelo digital. Ao interagir com o mundo virtual, os usuários o exploram e o atualizam simultaneamente. Quando as interações podem enriquecer ou modificar o modelo, o mundo virtual torna-se um vetor de inteligência e criação coletiva. (Lévy, 1999, s/p⁷, citado por Schlemmer; Trein, 2008, p. 2).

As tecnologias digitais, dessa forma, acabam por ampliar o campo de percepção, os espaços são expandidos por meio de representações 3D, nos quais os indivíduos se teletransportam para outros espaços, por meio de avatares. Dessa maneira cria-se novas formas para a existência humana, antes não possíveis diante de um corpo exclusivamente biológico, que agora, nos faz atentar para um corpo tecnologizado. O avatar pode representar a simulação do eu físico do sujeito ou um ser resultado da sua imaginação, que ora pode ter sido desejado. (Schlemmer; Trein, 2008).

Ressalta-se que o sujeito, ao vivenciar o MDV3D, pode criar identidades, que o leva à reflexão da sua própria identidade. Nas pesquisas de Schlemmer, Trein (2008. P. 8) constatou-se que muitos sujeitos procuram criar a sua representação virtual bem próxima da realidade,

⁶ CIAMPA, A. da C. Identidade. In: LANE, S. T.; GODO, W. (org.). **Psicologia Social**: o homem em movimento. São Paulo: Brasiliense, 1994.

⁷ LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

contudo outros constituíram a criação de um personagem totalmente diferenciado da vida real. O que demonstrou uma “forma de ampliação do “eu” da “identidade”, ou de deixar de ser um determinado “eu para se tornar um outro eu” com um perfil psicológico específico e que mantém uma performance de acordo com esse perfil”.

Importante salientar que a construção dos avatares, via o processo de virtualização do corpo físico, significa um novo nascimento. Mas um nascimento que permite escolhas antes mesmo da sua concretude virtualmente, uma vez que a possibilidade da escolha de nome, sexo, cor da pele, altura, ser humano, animal ou meio humano, meio animal é possibilitada ao indivíduo. “Nos MDV3D as regras, os padrões, formas e parâmetros são definidos pelos sujeitos que vivem e convivem nestes espaços” (Schlemmer; Trein, 2008, p. 5).

Infere-se que o MDV3D proporciona ao sujeito um alívio do mal-estar na contemporaneidade, diante da real possibilidade da performance corpórea, que no mundo físico, sempre aparece aquém do desejado. “Seria a produção e a exaltação desenfreada das imagens de si mesmo, para o deleite do outro, num campo sempre imantado pela sedução, o que passaria a dar as cartas do jogo na estética performática do espetáculo.” (Birman, 2022, p. 55).

Destarte, a esse cenário MDV3D nos resta intensificar pesquisas e estudos que nos auxiliem na compreensão desse ser humano na contemporaneidade, que pode, sim, passar por confusões mentais ao buscar o prazer e satisfação no mundo virtual. Mundo este, muito diferente do mal-estar vivenciado na realidade contemporânea.

Isso é reforçado por Tibúrcio et al (2022) ao considerar o aspecto social e psicológico diante da virtualização, que leva o sujeito para experiências de mundo fantasiosos de forma muito mais imersiva e, portanto, podendo influenciar e ser influenciado por essa fantasia. Dessa forma, esse processo mexe com a psique em função do modo como o sujeito se reconhece e o que valoriza, assumindo outras conotações a noção de ser e a ação de ter ou possuir. Isso pode gerar uma perda da identidade do sujeito e criar dúvidas em relação ao seu posicionamento social, causando implicações sociais pelo uso massivo do metaverso.

6 CONCLUSÃO

A partir do pano de fundo, o filme de ficção científica avatar, buscou-se discutir a complexidade dos limites da tecnologia, alarmados em universos paralelos. A angústia consiste na dificuldade cognitiva, a depender do nível de envolvimento e engajamento, de se precisar limites entre o universo paralelo e a realidade, o que é delicado, posto que o Direito é pautado em relacionamentos intersubjetivos dentro da realidade experimentada em sociedade.

O Direito é dotado de legitimidade para intervir no universo paralelo, pois este não trata de um limite territorial estrito, sobre o qual o direito pátrio não possa atingir. Isto é, se houver a antijuridicidade no metaverso, ao ponto de agredir, por exemplo, contratos, consumação de assédio moral ou atentados penais, nada obsta que o Direito intervenha, afinal, essa ciência é impositiva, tendo em vista a sua epistemologia coercitiva, em face de comportamentos desviantes. Dessa maneira, a título de comparação, os semoventes não têm responsabilidade, por essa razão, os seus donos respondem pelos seus atos, a julgar pela culpa *in custodiendo*, e a responsabilidade objetiva, preceituada no artigo 932 do vigente Código Civil. Em similar perspectiva, o avatar, por si só, não caracterizado como pessoa humana, desprovido de dignidade e personalidade, não tem responsabilidade. Porém, o responsável por comandar o avatar ou praticar atos no metaverso será responsabilizado.

A partir disso, a esfera virtual, a internet e o metaverso não são *res nullius*, coisa de ninguém. Ao revés, são ambientes melindrosos, convidativos para a fuga da realidade e que podem gerar angústias existenciais, além de serem potenciais agentes nocivos à saúde mental, razões pelas quais, emerge a criação de agências e estruturas estatais fiscalizadoras, de modo a não permitir que o universo paralelo se torne palco de um nebuloso Direito paralelo.

Posto isso, inspirados pelas relações sociais apresentados no filme Avatar, demandam-se novos estudos para a compreensão das mudanças no modo da percepção do sujeito sobre si, bem como o entendimento do metaverso diante da comunicação, dos relacionamentos interpessoais e das identidades criadas na contemporaneidade e a possibilidade de ação do Direito.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Francisco. **Direito Civil: Introdução**. 7. ed. Rio de Janeiro: Renovar, 2008.

BIRMAN, J. **O sujeito na contemporaneidade**. 5. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2022.

BRETAS, Hugo Rios. Os destinatários do direito à imagem e a gradação biológica. **Revista do Curso de Direito do UNIFOR**, Formiga, v. 14, p. 83-99, 2023.

BRETAS, Hugo Rios.; MACHADO, Ana Maria Alvesa. Revisitação do princípio da autonomia privada no direito de família: entre a liquidez e o eudemonismo. *In*: SOBRINHO RIOS, Calânio; LASMAR, Gabriela Mascarenhas; rodrigues junior, Walsir Edson (org.). **Direito de família e das sucessões: reflexões, críticas e desafios**. Belo Horizonte: Conhecimento Livraria e Distribuidora, 2019. p. 67-92.

BRETAS, H. R.; BRAGA, J. O. Direito, cinema e tecnologia: o épico filme Avatar, os direitos da personalidade, psicoses, transtornos e confusões mentais

CENDÃO, Fabio; ANDRADE, Lia. **Direito, Metaverso e NFTs: introdução aos desafios na Web3**. São Paulo: Expressa, 2022.

FACHIN, Luiz Edson . **Estatuto Jurídico do Patrimônio Mínimo**. 2. ed. Rio de Janeiro: Renovar, 2008.

GAMBA, João Roberto Gorini. **Teoria geral do Estado e ciência política**. 2. ed. Barueri: Atlas, 2022.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HOFFMANN-RIEM, Wolfgang. **Teoria geral do direito digital: transformação digital: desafios para o direito**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2022.

MARTHA, Gabriel. **Inteligência artificial: do zero ao metaverso**. Barueri: Atlas, 2024.

MARTINS, Flávio. **Direitos sociais em tempos de crise econômica**. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

OLIVEIRA, R. C. de. **Identidade, etnia e estrutura social**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1976.

PAPALIA, Diane E.; FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento humano**. 12. ed. São Paulo: McGraw Hill, Artmed, 2013.

PERLINGIERI, Pietro. **Perfis do Direito Civil: introdução ao Direito Civil constitucional**. 3. ed. Tradução de Maria Cristina de Cicco. Rio de Janeiro: Renovar, 2007.

SARLET, Ingo Wolfgang. **Curso de direito constitucional**. São Paulo: Saraiva, 2016.

SCHLEMMER, Eliane; TREIN, Daiana. **Criação de identidades virtuais para a interação em mundos digitais virtuais em 3D**. [S. l.]: Universidade do Vale do rio dos Sinos, Mimeo, 2008.

SILVA; Ivanderson Pereira; SANTOS, Wagner José dos. Potencialidades do filme de ficção Avatar para a alfabetização científica dos sujeitos no contexto da educação básica. **Amazônia (UFPA)**, [S. l.], v. 13, p. 51, 2017.

TERÊNCIO, Marlos Gonçalves; SOARES, Dulce Helena Penna. A internet como ferramenta para o desenvolvimento da identidade profissional. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 8, n. 2, p. 139-145, 2003.

TIBÚRCIO, Flávia; MOREIRA, Welliton Luiz; SCHMITT, Ricardo; SOUZA, Erivelto Luís De; SILVA, Cristiano M. O futuro do digital está na conexão com o real: Metaverso e suas implicações sociais e tecnológicas. *In: WORKSHOP SOBRE AS IMPLICAÇÕES DA COMPUTAÇÃO NA SOCIEDADE (WICS)*, 3., 2022, Niterói. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 76-84. DOI: <https://doi.org/10.5753/wics.2022.222830>.

BRETAS, H. R.; BRAGA, J. O. Direito, cinema e tecnologia: o épico filme Avatar, os direitos da personalidade, psicoses, transtornos e confusões mentais

WIKIPEDIA. Avatar. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_(filme)). Acesso em: 20 nov. 2023.