

***HEAVEN IS A PLACE ON EARTH(!): BUSCANDO OS FUNDAMENTOS DE UMA TEORIA
PARA A REGULAÇÃO DO METAVERSO***
***HEAVEN IS A PLACE ON EARTH(!): GROUNDING A THEORY FOR THE REGULATION OF
THE METAVERSE***

Guilherme Alfradique Klausner¹

RESUMO: A tentativa da Meta nos últimos anos de associar o desenvolvimento do metaverso às suas atividades levou tanto à ampliação do debate sobre o mesmo quanto ao crescimento da descrença em seu desenvolvimento e em suas promessas. O conceito de metaverso, que se origina na obra de ficção *Snow Crash* (1992), continua, no entanto, a inspirar diversas iniciativas que, apesar de Zuckerberg, prosperam e, conseqüentemente, chamam cada vez mais a atenção dos juristas. A regulação, bastante demandada em todo o mundo, não pode prescindir de uma reflexão teórica sobre uma série de dinâmicas internas ao próprio metaverso e que operam na sua relação com a realidade física. A partir dos meus textos da série *Heaven is a Place on Earth* e de novos limiares que exploro no presente texto, pretendo expor os fundamentos de teoria para a regulação do metaverso que conjugue o caráter privado da experiência do mesmo e seu impacto na ordem jurídico-política.

PALAVRAS-CHAVE: metaverso; pluralismo; nomos; narrativa; pós-história.

ABSTRACT: Meta's recent attempt to associate the development of the metaverse with its activities has not only broadened the debate surrounding the metaverse but also increased skepticism regarding its development and promises. The concept of the metaverse, which originates from the work of fiction *Snow Crash* (1992), continues, however, to inspire various initiatives that, despite Zuckerberg, prosper and consequently attract growing attention from legal scholars. Regulation, which is in high demand worldwide, cannot overlook a theoretical reflection on a series of internal dynamics inherent to the metaverse itself, as well as those that operate in its relationship with

¹ Mestre e Doutor em Teoria e Filosofia do Direito pelo Programa de Pós-Graduação em Direito na Faculdade de Direito da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Especialista em Direito para a Carreira da Magistratura do Estado do Rio de Janeiro pela Escola da Magistratura do Estado do Rio de Janeiro. Bacharel em Direito pela Universidade Federal Fluminense. Pesquisador do Grupo de Pesquisa Direito, Pragmatismos e Filosofia (UERJ/CNPq). Advogado e Assessor-Chefe da Assessoria Jurídica da Fundação Teatro Municipal do Rio de Janeiro. Link para o Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7310585851258396>. E-mail: guilhermeklausner@gmail.com.

physical reality. Drawing on my texts from the *Heaven is a Place on Earth* series and on new thresholds, explored for the first time in the present essay, I intend to ground a theory of metaverse regulation that combines the private character of the metaverse experience with its impact on the legal-political order.

KEYWORDS: metaverse; pluralism; nomos; narrative; post-history.

1. INTRODUÇÃO

O metaverso dominou as discussões, em meados de 2021, quando a Facebook se transformou em Meta, com a pretensão de construir o metaverso. À época, livros foram escritos, palestras foram dadas, teses foram defendidas (no metaverso, inclusive²), ataques foram feitos (inclusive de natureza sexual, no metaverso³)... E, apesar disso, o metaverso da Meta fracassou, por diversos motivos, dentre os quais o meu favorito: por não ser mais que um *poorly built videogame*, um “jogo de videogame malfeito”, nas palavras de Phil Spencer, CEO da *Microsoft Gaming*, na *WSJ Tech Live 2022*⁴.

Pouco se fala hoje do metaverso e a intenção de erguê-lo parece ter sido globalmente abandonada. Essa impressão não corresponde à realidade. Jogos como *Minecraft*, *Roblox* e *Fortnite* correspondem em parte ao conceito de metaverso, como desenvolvido originalmente por Neal Stephenson em sua obra *Snow Crash*, de 1992 (o próprio Neal Stephenson o reconhece – Au, 2023, p. 144 – 145). Esses jogos têm sido os responsáveis por concretizar o metaverso hoje, permitindo sua contínua elaboração conceitual em uma relação dialética entre a realidade prática experienciada pelos seus desenvolvedores e jogadores em diálogo e a teoria dedicada ao metaverso.

² Disponível em <https://impa.br/notices/impa-tem-primeira-defesa-de-tese-no-metaverso-do-brasil/>. Acessado em 21/04/2025.

³ Disponível em <https://www.theguardian.com/commentisfree/2024/jan/05/metaverse-sexual-assault-vr-game-online-safety-meta>. Acessado em 21/04/2025.

⁴ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=ZvsAwfgl6zs>. Acessado em 21/04/2025. Explicarei as razões do meu favoritismo mais à frente.

Mas o metaverso não é, enquanto conceito, propriedade exclusiva do Stephenson. Stephenson, como todo artista, sintetizou potências que estavam à sua volta naquela época – ou seja, as misturou e manipulou –, mas, mesmo na literatura e nos filmes, já vimos tratamentos distintos do metaverso, como o livro-filme *Ready Player One* e alguns episódios de *Black Mirror*, em especial *San Junípero*. Foi a partir desses episódios de *Black Mirror*, na verdade, que eu comecei a escrever sobre o tema, em 2018, tratando, então, da “simulação de realidades”.

E a minha questão, desde aquela época, era multifacetada, sempre existencial, mas extremamente jurídica: como o indivíduo, tendo à sua disposição uma realidade para a realização de seus desejos, permaneceria integrado à ordem jurídico-política na qual era cidadão? E essa questão extrapola qualquer distinção entre público e privado, jurídica ou social, demandando uma nova forma de pensar o aspecto jurídico do fenômeno do metaverso.

Não pretendo, no presente ensaio, responder a essa questão – não creio sequer que o objetivo a ser buscado na minha e em qualquer outra pesquisa seja respondê-la, mas sim complexificá-la, para dela extrairmos o máximo de reflexões possíveis. Para isso, retraçarei os passos já dados, deixando claro os paradigmas que tenho adotado no curso de meu trabalho, e delinearei uma nova etapa da pesquisa, sendo necessários antes, no entanto, alguns esclarecimentos.

O metaverso deve ser pensado, se estivermos pensando nos jogos indicados acima (bases, junto com a simulação de realidade *Second Life*, para a análise de Au, 2023), como emergindo de uma situação já existente que, no entanto, não se configura hoje como o metaverso enquanto conceito. Essa origem gerará dois planos nesses jogos: um composto de usuários que vão meramente continuar usando o *Minecraft*, o *Fortnite* e o *Roblox* da forma prosaica como os utilizam hoje quando eles se tornarem efetivamente metaversos e outro de usuários do metaverso em si, indivíduos que não vão estar nesses jogos pelo que eles são hoje, mas pelo metaverso. Duas formas de uso distintas, portanto, que gerarão esses dois planos distintos, conforme os usuários e os desenvolvedores forem criando os espaços

gerados eletronicamente (explicarei o uso desse termo mais à frente). Esses planos se tocarão, mas isso não necessariamente implicará uma confusão entre eles.

O trabalho que venho desenvolvendo se debruça sobre os usuários do metaverso, sobre quem se identifica como atuante nesse segundo plano, o plano do metaverso em si. O que caracteriza esse grupo? Se na obra de Stephenson já existiam as “gárgulas”, os viciados na vida no metaverso (como existem adictos de jogos), isso não significa que o metaverso deva ser pensado como uma questão de saúde pública, seja do corpo físico e da psique dos indivíduos, seja do corpo político. O metaverso deve ser pensado com uma nova realidade, com potências próprias para o fomento de experiências grupais e individuais distintas das experimentadas na realidade física e mais ou menos autônomas em relação a ela, e seus usuários como os construtores mais ou menos ativos e/ou passivos dessas experiências, para o bem ou para o mal.

Se maior parte dos problemas jurídicos que vão surgir para esses usuários vai ser resolvida com a aplicação da lei estabelecida com pequenas adaptações, como hoje é o caso com a maior parte dos problemas de natureza cível que emergem das relações que travamos *online* (problemas relacionados à propriedade das mais diversas espécies e ao consumo comporão a maior parte dos casos que demandarão a atenção de profissionais do direito no metaverso), um outro tipo de problema pode surgir, que é um problema criado pela regulação. Diante dos recentes conflitos que têm tomado nossos espaços de convívio *online*, e ciente de que uma pacificação está sempre no horizonte do conflito, que a pacificação tende a ser, em casos dessa espécie, uma regulação, e que não há nada mais destrutivo do que uma regulação feita sem reflexão, creio que a complexificação da pergunta que tem motivado minha pesquisa até aqui depende agora do tratamento da regulação do metaverso.

A regulação raramente se debruça sobre questões que são tratadas pela lei estabelecida; o objetivo dela é mais conformar uma determinada área (setor da economia, espaço, atividade etc) a uma ordem jurídico-política estabelecida, torná-la passível de ser controlada pelos instrumentos legais e pelas cortes já existentes, obrigando os agentes nessa área a agir de certa forma, criando um parâmetro que permita o controle. E esse controle

pode ser excelente, pode servir para auxiliar o desenvolvimento de uma área, ao uniformizar os parâmetros de comportamento na mesma. Mas ele também pode matar uma área, e, em especial, uma área como o metaverso.

No metaverso há, a princípio, uma ausência de limites para as experiências que se pode viver: o único limite é o estabelecido pelos desenvolvedores. E se muito provavelmente essa ausência de limites será amplamente utilizada para o desenvolvimento de novas experiências eróticas, uma parte dessas e de outras experiências estará relacionada a narrativas que, para usar o termo de Hiroki Azuma, podemos chamar “pequenas” (trataremos o tema com a devida atenção mais à frente). Essas narrativas, construídas a partir dos dados mais diversos, selecionados pelo desejo do usuário do metaverso, são o que considero ser o cerne do desenvolvimento daquilo que nomeei o plano do metaverso em si (do desenvolvimento de qualquer processo de construção de mundo e de indivíduo, na verdade), e deve ser especialmente preservado em uma possível regulação futura.

Para tanto, propomos, ao fim do texto, uma abordagem própria da regulação no metaverso, extraída do texto *Nomos e Narração*, de Robert Cover: pensar o metaverso a partir da ideia das ilhas nômicas com uma autonomia jurídico-política relativamente grande, centrada no indivíduo e seu poder/direito de se associar. Para chegar lá, tratarei dos outros trabalhos que escrevi sobre o tema e que constituem a base para as explorações do presente texto, dos novos limiares teóricos que atingi com a minha pesquisa recente e da relação que eles estabelecem, enquanto paradigmas explicativos do metaverso, com a teoria jurídica que se debruça sobre o pluralismo e que nos ajuda a pensar o significado jurídico-político das ilhas nômicas.

2. O PROJETO *HEAVEN IS A PLACE ON EARTH*

Há, como afirmado acima, a crença de que o metaverso se encontra no cemitério de tecnologias que fracassaram antes de sequer mostrarem seu impacto sobre a realidade que pretendiam modificar (Au, 2023, p. 79). Essa crença, no entanto, é baseada em uma falsa compreensão do que é o metaverso. O metaverso não se realizou ainda, mas,

conceitualmente, ele continua a constituir a grande fronteira para novas formas de vida humanas.

Penso o metaverso como um grupo de associações com grande autonomia jurídico-política com o objetivo de criar um modelo de regulação que, levando isso em conta, permita a proliferação de formas de vida distintas das existentes na realidade concreta, ao invés de regulá-lo como uma rede social a partir da lógica da censura. Ao mesmo tempo, entendo não só que o direito privado seja a área mais bem provida de instrumentos legais para realizar uma reflexão pragmática, instrumental, eficiente e interventiva sobre o metaverso, mas a mais condizente com a relação já historicamente estabelecida entre a internacionalização do desenvolvimento tecnológico e sua regulação pelo direito privado, que aponta para a criação de uma ordem jurídica cosmopolita.

Já desenvolvi duas apreciações distintas do metaverso, uma mais voltada para os seus aspectos subjetivos, outra para a aparência que sua estrutura terá, com base nos nossos desejos e em nossa língua. Em ambas, produzi alguns conceitos, que agora vou sumarizar. Como tudo antes, trabalho aqui com ao menos três propostas teóricas distintas: a primeira, de conceitualização de algumas questões do metaverso, em um caráter bastante experimental, tentando extrair de conceitos utilizados para a realidade como um todo elementos que possam servir para categorizar o metaverso; a segunda, terapêutica, que tem como objetivo mediar a relação entre o metaverso e o sujeito, que é mais propositiva, mas, ao mesmo tempo, mais voltada para formular questões do que buscar respostas; a terceira, de reflexão sobre as pontes construídas entre a realidade e o metaverso através do indivíduo, mediadas pela língua e pelos desejos por ela expressos.

Essas três propostas se interpenetram, não existe uma independente da outra, porque o metaverso orbita em torno do indivíduo. E aqui cabe desenvolvermos de forma mais complexa o tema.

A bem da verdade, o primeiro texto tornado público no qual me debrucei sobre o tema foi meu projeto de tese de doutorado, *Heaven is a Place on Earth: Simulação de realidades e o conceito de Ordem no pensamento reacionário*. O projeto, elaborado em 2018, estabelecia como objetivo da tese a elaboração de conceitos que se mostrassem práticos

para a análise de novas tecnologias de simulação de realidades, partindo do horizonte do pensamento de, entre outros autores, Carl Schmitt.

À época, metaverso não era um conceito adequado para se referir à totalidade dos elementos de meu objeto (e talvez ainda não seja). No entanto, o conceito estendido de Wagner James Au (2023) abrange um número suficiente de fenômenos para eu me sentir confortável afirmando que trato do metaverso.

O foco do estudo era a organização das comunidades de jogos de simulação, mas já então havia a circunscrição a jogos que visavam substituir a satisfação direta de anseios e paixões (Elias, 1993, p. 203) e que fossem imersivos, que envolvessem a formação de um conceito de ordem interna, fundado não só nas regras do jogo, mas nas virtudes exigidas do jogador para o bom cumprimento das regras, e que levassem à formação de comunidades de jogadores (Huizinga, 2000, p. 13). Esses jogos, entendo, têm potências variadas que podem operar simultaneamente ou não, de forma positiva ou negativa, dentre as quais as de dar conforto existencial aos jogadores e de desengajá-los da participação sociopolítica na realidade física.

A organização dessas potências, entendi, se daria através da relação entre as formas de vida (vinculadas à linguagem, conforme Wittgenstein, 2000) desenvolvidas na realidade gerada eletronicamente e na realidade física⁵ mediada pela virtude como uma elemento das narrativas desenvolvidas pelo sujeito na realidade gerada eletronicamente e na realidade física⁶. Para além disso, problemas na grande área de simulação de realidades me

⁵ Eu substituí, em texto sobre o qual vou tratar a seguir, o termo “simulação de realidade” pelo termo “realidade gerada eletronicamente”, por dois motivos. O primeiro, porque afirmei que ambas as realidades, tanto a gerada eletronicamente, quanto a física, têm o mesmo *status* ontológico, ou seja, “que, para fins de experiência humana, não é possível qualificar a partir dos mesmos parâmetros essas realidades e, portanto, só é possível admitir a sua igualdade ontológica”; e o segundo, porque o termo “realidade virtual” poderia ser entendido em oposição à “realidade atual”, ou seja, como se a primeira fosse uma realidade só em potência, o que poderia levar não só ao problema que o motivo anterior visava resolver, qual seja, o de uma realidade ser considerada menos “real” do que a outra, mas também a uma verdadeira confusão conceitual, razão pela qual se caracterizou uma realidade pela sua natureza (física) e outra pela sua fonte (eletrônica) (Caiuby *et al.*, 2023, p. 46, nota 2).

⁶ Adotei o conceito de virtude de Alasdair MacIntyre, qual seja, a virtude como uma prática dotada de um sentido histórico dentro de uma determinada comunidade e que tem por função conduzir os homens a um determinado objetivo (MacIntyre, 2007, p. 184 – 185). Essas práticas envolvem noções de excelência internas, ou seja, os critérios de julgamento da ação que tornam possível julgá-la a partir do valor atribuído a ela quando em comparação com outras ações da mesma espécie, e externas, ou seja, os critérios para a atribuição de

preocupavam, como o caso da Frigid Farrah, o robô sexual que opunha resistência aos avanços sexuais de seus proprietários e que era um sucesso de vendas⁷, dos robôs sexuais com aparência infantil⁸, do *designer* japonês de robôs que havia feito um robô baseado na atriz Scarlett Johansson sem a sua permissão⁹ e do “vídeo pornô” da atriz Gal Gadot, feito através da edição de imagens de outros vídeos, um dos primeiros *deep fakes*, e que havia acabado de ser divulgado¹⁰.

Ou seja, o aspecto de aproximação do real da simulação já era o centro do meu estudo, justo a partir de seu impacto para o sujeito, tomado como agente em narrativas e mesmo formas de vida diversas, mas que são unidas pelo aspecto pragmático das virtudes. Esse aspecto, entendia e entendo, era o relevante juridicamente, e verifiquei que muitos autores que defini como “reacionários” (ou seja, não “iluministas” ou “progressistas”) tinham se debruçado justo sobre essa relação entre o sujeito e a ordem jurídico-política de forma frutífera para o desenvolvimento dos conceitos necessários para tratar a expansão que considerava, e considero, inevitável das realidades geradas eletronicamente. Esta aproximação, é claro, era feita e deve ser feita com uma série de ressalvas, que serão exemplificadas quando tratarmos do pluralismo mais à frente, mas que podem ser sintetizadas na ideia de que a análise feita por esses autores, com a descrição dos fenômenos e dos problemas, tende a ser mais correta do que a dos autores “iluministas”/“progressistas”, mas as soluções que eles propõem para esses problemas tendem a não ser das mais adequadas.

recompensas pela ação praticada na comunidade na qual ela é praticada. Essas duas noções de excelência, bastante concretas, compõem o grau de virtude de uma determinada ação e, conseqüentemente, o grau de satisfação atingível (MacIntyre, 2007, p. 188) e elas envolvem toda uma tradição (instituições sociais que definem os parâmetros adequados para a prática ser considerada virtuosa) que as suporta (MacIntyre, 2007, p. 190).

⁷ Disponível em <https://www.nytimes.com/2017/07/17/opinion/sex-robots-consent.html>. Acessado em 21.04.2025.

⁸ Disponível em <https://www.bbc.co.uk/news/technology-40428976>. Acessado em 21.04.2025.

⁹ Disponível em <https://www.wired.com/2016/04/the-scarlett-johansson-bot-signals-some-icky-things-about-our-future/>. Acessado em 21.04.2025.

¹⁰ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=xdP3F308ak>. Acessado em 21.04.2025.

Também já estava presente, no cerne do projeto, a ideia de que produtos culturais, mormente os categorizados como parte da cultura *pop*, são fundamentais para a investigação das questões jurídicas mais problemáticas na relação entre a realidade física e a realidade gerada eletronicamente. O nome do projeto, inclusive, vem da música homônima de Belinda Carlisle que toca no 4º episódio da 3ª Temporada da série antológica distópica *Black Mirror*, chamado *San Junipero*, que trata justamente das questões que trouxe no projeto. Esse projeto já era uma síntese de questões apontadas em um texto não publicado chamado *Honey Pie, you're not safe here: Simulação, Ordem e Sociedade de Consumo nos episódios de Black Mirror*, também de 2018, cujo título vinha da música *Panic*, da banda The Smiths, que toca no 4º episódio da 4ª Temporada da referida série.

Ou seja, tudo partiu da análise da série. Parte da minha proposta envolve reconhecer que a tarefa da academia, metodologicamente falando, é tratar esses produtos culturais como atualizações de potências presentes na sociedade e categorizar seus elementos para que eles e as cadeias que os prendem entre si e aos demais elementos da realidade possam ser compreendidos.

Apesar do projeto *Heaven is a Place on Earth: Simulação de realidades e o conceito de Ordem no pensamento reacionário* ter sido aprovado, ele foi abandonado para que eu fizesse na minha tese uma análise do problema da aristocracia no Reino Unido a partir de três romances do autor irlandês Bram Stoker. No entanto, não deixei de me interessar pela temática. Tive a oportunidade de, em 2022, participar do V Grupo de Pesquisa do Instituto de Tecnologia e Sociedade, que se dedicou ao estudo do metaverso. Em duas reuniões, tive a oportunidade de apresentar as questões que motivaram ambos os textos produzidos (o projeto e o texto não publicado, indicados acima) e, ao fim, preparar uma síntese deles sob o título *Heaven is a Place on Earth: um esboço de conceitualização do metaverso*¹¹.

Neste texto desenvolvi, a partir da provocação de Phil Spencer, CEO da *Microsoft Gaming*, na WSJ Tech Live 2022, de que o metaverso seria um *poorly built videogame* (um

11

Disponível em
https://itsrio.org/wp-content/uploads/2016/12/20240226_livro_grupo-de-pesquisa-V_metaverso.pdf.
Acessado em 21.04.2025.

em

“jogo de videogame malfeito”), a qual já me referi, três pontos para se pensar o metaverso: a construção e manutenção do metaverso; a consciência de que se trata de um espaço gerado eletronicamente em 3-D; e a interação que se daria entre os seres humanos lá. Esses pontos são reformulados no curso do texto e levaram à seguinte conclusão:

Conforme prometido no início do texto, e em recapitulação, partiu-se de alguns problemas que são percebidos como nativos do metaverso para elaborar conceitos que possam servir para entender os parâmetros do que é o metaverso: a) a natureza da realidade gerada eletronicamente (com fins instrumentais), especialmente sua natureza jurídico-política; b) o caráter das relações estabelecidas e o comportamento humano nesta realidade gerada eletronicamente e como ele afeta o ser humano e a sociedade na realidade física; e c) a política da realidade física pós-metaverso e a relação entre a política nessa realidade e no metaverso, especificamente no tocante ao engajamento dos usuários do metaverso, na manutenção das condições necessárias na realidade física para a existência do metaverso e nas promessas sociopolíticas do metaverso para os seus usuários, em especial seu caráter messiânico-soteriológico.

No tocante ao problema a), considera-se que o metaverso pode ser entendido a partir do conceito de *nomos*, desde que se entenda que este *nomos* é não meramente revelado pela técnica (como o são os demais *nomos*, segundo Heidegger), mas ele, ao invés de ser enquadrado, é fruto do enquadramento (*Gestell*), ou seja, ele é uma realidade constituída em seus aspectos “não-humanos” pela técnica, e, portanto, não existem aspectos “não-humanos” nela. Este humano é, essencialmente, o indivíduo ocidental contemporâneo, corpo e consciência. Para distinguir o metaverso como realidade, foi necessário diferenciá-lo do jogo e da rede social, mas sem abandonar os parâmetros determinantes destes outros espaços eletrônicos (quais sejam, o jogar, a simulação e a interação), e alcançar a condição objetiva da existência do metaverso, que compreende-se estar na corporeidade. É só quando o corpo estiver plenamente envolvido na dinâmica do metaverso que se poderá entender o metaverso como um conceito distinto do de jogo ou do de rede social. Aqui está o limiar entre o problema a) e o problema b).

A corporeidade, no entanto, não serve, por si só, para garantir o metaverso como uma realidade estável. É a corporeidade e a agência interativa dos indivíduos presentes nesta realidade, que deve ser distinta da de um jogo ou da mera rede social. Os indivíduos devem se comportar como se estivessem lidando com uma vida existencialmente significativa por si só ali (diferente de uma rede social, que tem como base a vida na realidade física). Se esta existência não prescinde da corporeidade, ela também não prescinde de determinadas noções de comportamento. Acredita-se, neste sentido, que uma forma positiva de encarar a existência no metaverso é

encará-la como uma aventura, uma busca pautada em um conceito pragmático de virtude.

Mas, é claro, e chegando ao problema c), a estabilidade da realidade metaverso não depende só das ações daqueles nele presentes, mas da manutenção das condições básicas para a existência do mesmo, como, por exemplo, a conservação do *hardware* que o sustenta. Essa parece ser a questão mais problemática (quem vai querer cuidar da realidade física diante das promessas do metaverso?) e, neste sentido, só se pode lembrar do aviso de Carl Schmitt sobre a entrega do poder político de decidir aos agentes econômicos. Ao mesmo tempo, não se pode deixar de questionar o quanto que o metaverso não atende a uma espécie de milenarismo liberal no qual o paraíso corresponde ao pleno atendimento das vontades humanas. Como o ser humano se engajará com a realidade física depois do metaverso? (Caiuby *et al.*, 2023, p. 70 – 71)

Esse primeiro texto, como afirmado acima, esteve mais voltado para a análise de aspectos subjetivos da relação entre o sujeito, a realidade gerada eletronicamente e a realidade física. Quase simultaneamente, no entanto, escrevi o texto *Heaven is a Place on Earth(?): Metaverso, Processamento de Linguagem Natural e o Proto-Indo-Europeu*, que se debruçou sobre a aparência que sua estrutura terá, com base nos nossos desejos e em nossa língua.

Esse texto, que começa com uma recuperação do texto anterior e do projeto de tese de doutorado proposto e abandonado, reafirma a importância da língua como ordem estrutural, com seus aspectos sintáticos e semânticos, para o metaverso como realidade gerada eletronicamente. Diferente da realidade física, que envolve a interação entre o homem e os demais entes da natureza (Schmitt, 2014[a], p. 69), o metaverso, ao menos em potência, está plenamente submetido à vontade do homem pelas linguagens que o erigem, mediadas, vontade e linguagens, pela técnica (no manuseio do aspecto propriamente eletrônico do metaverso; investiguei, no texto, o papel do *corpus* em uma eventual automação dos processos de construção imagética do metaverso através do processamento de linguagem natural).

No entanto, a própria língua, “responsável por gerar as estruturas de percepção e sintetização do real na mente de seu falante”, não está totalmente submetida ao domínio do homem. A limitação que é imposta a cada indivíduo na manipulação da língua é cultural,

uma vez que a língua influencia nossa percepção de mundo, determinando mesmo o que reconhecemos como realidade interna (mais propriamente sentimental) e externa (aqui, creio que seja importante demarcar, me filio a hipótese da relatividade linguística – Mendes (Org.), 2023, p. 356 – 357).

Se a língua é tão definitiva em nosso pensamento e é uma herança técnica e existencial (ou seja, poética) de nossos antepassados, circunstâncias da realidade física que condicionam a língua (e são por ela condicionadas) irão inevitavelmente surgir também no metaverso. Fiz alguns testes no artigo com diferentes inteligências artificiais, comprovando meu ponto, e busquei amparo teórico em um estudo do substrato cultural do proto-indo-europeu (influenciado por Ginzburg, 2012).

Ou seja, se a língua é conformada pelo grupo que a utiliza e também o conforma (ou seja, se ela é sua própria forma de vida), levando em conta toda a sua história, no longo e no curto prazo, e se ela vai conformar amplamente o metaverso, teremos um metaverso assombrado pelo passado. Com este assombramento, termino a recuperação dos textos da série *Heaven is a Place on Earth* e passo a justificar porque se deve buscar fundamentos de uma teoria para a regulação do metaverso, deixando claro que outros aspectos tratados nos textos foram deixados de fora neste recorte, bem como que outros aspectos ainda serão recuperados, no curso da apresentação que se seguirá.

3. NOVOS LIMIARES TEÓRICOS: CONSUMO E NARRATIVAS “PEQUENAS”

Esse assombramento do metaverso pode ser o caminho para a proliferação de formas de vida, fazendo frente aos aspectos negativos de um suposto (e ultrapassado) “fim da história”. Por fim da história refiro-me à tese, derivada de Hegel, mas desenvolvida por autores como Alexandre Kojève e Francis Fukuyama, de que a história humana caminha em direção à adoção universal de uma determinada estrutura jurídico-política (Derrida, 1993).

Isso levaria a um processo de homogeneização dos demais aspectos da vida humana, uma vez que esta mesma estrutura seria, na verdade, derivada de um processo espiritual do

homem, que se realiza na realidade física. A consequência dessa homogeneização geral universal é uma subjetividade “animalesca”/“esnobe”, mas essencialmente a-histórica, na qual os desejos intersubjetivos, caracteristicamente humanos, são convertidos em necessidades animais, a serem atendidas por um mercado desumanizado (Azuma, 2009, p. 87).

Essa leitura, universalmente influente, entendo, deve ser contestada. Ela se baseia em uma visão da história essencialmente moderna, fundada em uma “grande narrativa”, que foi admitida como pressuposto filosófico por um número significativo de teóricos nas ciências humanas, impactando o desenvolvimento das teorias do direito e das codificações de língua alemã e daquelas que foram por elas influenciadas (Schmitt, 2008, p. 62).

Contra essa leitura, advogo uma sensibilidade histórico-teórica voltada para a percepção dessa subjetividade “animalesca”/“esnobe”/“a-histórica” como uma subjetividade que é consumidora de múltiplas “pequenas narrativas” que constroem sentido existencial para aqueles que as consomem, a partir de uma integração de seus elementos no nível de “base de dados”, ou seja, de uma forma de categorização dos elementos díspares da experiência existencial do sujeito que os integre a partir da noção de desejo (Azuma, 2009, p. 95¹²). Adotando essa sensibilidade, podemos discutir uma ideia da categorização jurídica primordial do sujeito como consumidor a nível global que dê conta das objeções ao caráter ético a essa categorização, porque aí estaríamos tratando tanto, por um lado, de um consumo que não é meramente passivo, uma vez que é conectado, pelo desejo, à construção de sentido existencial para o sujeito, o que pode ser identificado no cerne dessas “pequenas narrativas”, quanto, por outro lado, dos riscos inerentes à categorização jurídica primordial do sujeito a nível global a partir de outra categoria que não o consumo (como, por exemplo, as fundadas em uma identidade fixa).

Entendo que, a bem da verdade, nunca houve, empiricamente, uma grande narrativa que conduzisse os sujeitos, uma história com parâmetros de progresso determinados (como

¹² Prefiro, no entanto, a explicação da sexualidade como “campo magnético” que une a ficção e a realidade de Tamaki, 2011, p. 162 – 163 para explicar o conceito e a função do desejo nesta integração à explicação de Azuma, que, contestando Tamaki, junta o conceito kojéviano de animalização a um sentido pejorativo de animalização em Azuma, 2009, p. 88 – 89.

as liberdades derivadas da Revolução Francesa, por exemplo) na qual os indivíduos e grupos desempenham papéis, de forma um tanto inconsciente ou não óbvia, de promotores ou de óbices a esse progresso. Há, entendo, tão somente mercados maiores e menores de narrativas, consumidas de formas bastantes diferentes pelos sujeitos.

Isso não significa que não tenha havido tentativas de conformação da realidade plural da existência humana a grandes narrativas criadas por grupos e/ou sujeitos, mas elas não se confundem nem com as tendências históricas que lhes dão origem ou argumento e que são factualmente verificáveis, nem com os elementos que compõem as formas de vida e que dão a impressão desta unidade de percepção que é, muitas vezes, a origem de uma grande narrativa. Ou seja, se a grande narrativa pode estar certa nos seus elementos objetivos (as tendências históricas) ou pode dar a impressão de ser partilhada universalmente (sendo fruto de uma síntese dos elementos constantes de uma forma de vida), ela não se torna, por isso, de fato o pano de fundo na frente do qual os sujeitos vivem suas experiências. São essas experiências, na verdade, que constituem as narrativas existenciais da vida de cada indivíduo e, se elas podem eventualmente ser entendidas de forma integrada, isso só é possível através do conceito de virtude.

Logo, a partir desse argumento de pequenas narrativas, podemos retomar a sugestão que fiz no texto *Heaven is a Place on Earth: um esboço de conceitualização do metaverso* sobre como pensar o aspecto subjetivo do metaverso: como uma aventura em uma realidade gerada eletronicamente, a partir de uma subjetividade propriamente contemporânea¹³, corpo e consciência.

A forma de composição da matéria constituinte das pequenas narrativas, que chamo imagens (pelas razões expostas em Klausner, 2024[a]), também já foi estudada por mim: a língua, assombrada pelo passado, cerne das formas de vida e dos *nomoi*, mas que não encontra outro limite para a vontade daquele que a emprega no metaverso senão a técnica. Ela que constitui o metaverso.

¹³ Tratarei do tema mais à frente, a partir de uma perspectiva mais propriamente jurídico-política, mas me debrucei sobre sua justificação filosófica em Caiuby *et al.*, 2023, p. 48 – 50.

Consumidores desses grandes complexos estéticos que podem vir a envolver todos os sentidos humanos, dessas imagens, nós nos tornamos consumidores de outras realidades. E se o consumo pode ser entendido a partir da lógica animalizante da mera satisfação de necessidades, entendemos que ele pode, em uma reflexão propriamente jurídica que não abra mão do que há de intuição verdadeira na análise kojéviana, ser entendido tanto como fruto específico do direito estadunidense, mas não por isso menos adaptável, quanto como início de uma ordem jurídico-política cosmopolita (realizando a homogeneização kojéviana, de certa forma).

4. O SUJEITO COMO CONSUMIDOR E SUA INSERÇÃO EM UMA ORDEM JURÍDICO-POLÍTICA GLOBAL

Enquanto projeto, o metaverso é uma proposta de um mercado global para um consumidor globalizado e realiza, em um certo sentido, a ideia de uma realidade globalizada pelo comércio e pelo consumo. Em um mundo integrado pelo consumo, o fundamento de um sujeito de direito global é o seu caráter de consumidor (Klausner, 2012, p. 277 – 278), ainda que isso possa gerar algumas objeções, não necessariamente indevidas, de caráter ético.

A definição jurídica de consumidor como “a pessoa que adquire ou utiliza produto ou serviço colocado no mercado de consumo por um fornecedor para atender a uma finalidade privada ou familiar e sem objetivo comercial ou profissional” não pode obscurecer seu substrato material subjetivo, ou seja, o que ele indica sobre uma determinada forma de vida, individual e coletivamente, o que se reflete nos princípios jurídicos que regem as relações de consumo (Klausner, 2012, p. 162 – 168). Só que os princípios, em suas variadas definições teóricas, nada mais são do que orientações que estabelecem, junto com as regras, os parâmetros de negociação entre a realidade e a “visão” (ou seja, os objetivos individuais e

coletivos organizados em uma imagem considerada bela¹⁴ pelo grupo) de uma ordem jurídico-política não necessariamente estatal (Cover, 2016, p. 238).

A realidade que se revela nesses princípios é a da hipossuficiência do consumidor diante de pessoas jurídicas cuja capacidade de atuação e mobilização de recursos de todas as espécies têm abrangência global. Desde os movimentos que levaram ao início da construção de um direito do consumidor na década de sessenta até sua efetiva e concreta globalização na década de noventa (Klausner, 2012, p. 78 – 82), essa hipossuficiência aparece como o traço distintivo que determina a adoção das medidas protetivas pelo Estado em prol do consumidor.

E essas medidas protetivas mantém hoje, em um direito do consumidor global, ou seja, um direito internacional do consumidor, traços genéticos de sua origem estadunidense. Isso significa também que as medidas normativas adotadas para a proteção global do consumidor auxiliam na conformação (que envolve uma série de outros mecanismos) das formas de vida dos variados grupos existentes no mundo a um padrão de consumo estadunidense (Klausner, 2012, p. 293).

É claro que não se trata de um processo que tenha sido exclusivamente unidirecional ou imposto (apesar de, por vezes, ter sido ambos). Trata-se de um processo decorrente da expansão europeia sobre o mundo, muitas vezes violenta, mas que envolveu também um comércio muito grande de ideias, de tecnologias, de produtos e de legislação (em regra, associados), e que foi um processo de transformação da história europeia (política, das ideias etc) em história universal (Hazard, 1964, capítulo primeiro, e Koselleck, 1999, p. 9). Esse dinamismo que permitiu a transformação da história europeia em história universal, esse comércio de ideias, permanece vivo, como podem atestar Azuma e Tamaki (Azuma, 2009, p. 10; Tamaki, 2011, p. 6).

¹⁴ Uso o termo “bela” e não o termo “justa” aqui para indicar a concretude da imagem derivada da “visão”: estamos tratando da expressão fenomênica da ordem justa, e.g. a imagem da sociedade bem ordenada rawlsiana que, no mínimo, não pode envolver ninguém submetido à escravidão ou a uma situação de miséria absoluta e, conseqüentemente, tem elementos estéticos definidos, ainda que mormente elementos negativos (e.g. a ausência de escravos). Para a definição de sociedade bem ordenada, ver Rawls, 2005.

Tampouco trata-se de um processo essencialmente prejudicial, apesar de, muitas vezes, ter sido. A visão que foi construída no curso desse processo, desse comércio, é uma visão cosmopolita fundada em uma determinada perspectiva sobre o homem e que envolve “valores universais contemporaneamente reconhecidos como inalienáveis, especialmente os Direitos Humanos” (Klausner, 2012, p. 294), mas sem conseguir abrir mão de suas origens anglo-saxãs (como exploraremos mais à frente).

Se isso não for suficiente, mesmo que ainda haja uma resistência de se considerar o consumidor como o fundamento da faceta jurídica do sujeito a nível global, não se pode negar que há uma vanguarda do direito do consumidor como instrumento de integração global, sendo o mesmo responsável pelo estabelecimento das primeiras estruturas de unificação jurídica global a nível dos sujeitos e, portanto, só parcialmente dependente do reconhecimento governamental das relações, tratadas em regra judicialmente (e, muitas vezes, administrativamente). Enquanto os Direitos Humanos são infelizmente tingidos pela polemização política de seus princípios e regras, o Direito (Internacional) do Consumidor se estabelece como o primeiro substrato normativo concretizado (ainda que parcamente, em certos países) na maior parte do mundo sem grandes contestações à sua legitimidade.

Os elementos acima elencados, relacionados ao estabelecimento de uma paz e uma homogeneidade entre as ordens jurídico-políticas globais a partir da identificação e estímulo a um traço homogêneo dos sujeitos que nelas vivem, qual seja, o consumo, estão presentes também no discurso do “fim da história” e do homem “animalizado”/“esnobe”/“a-histórico”. Assim, há uma integração, no âmbito do consumo, das facetas normativas cosmopolita e propriamente estadunidense com elementos do homem “pós-histórico” kojéviano.

E é a base fática do direito empresarial e consumerista, as relações de comércio e sua abrangência global, bem como a hipossuficiência de um consumidor globalizado, que constitui o ambiente no qual se desenvolve a discussão sobre o metaverso. Essa categorização do metaverso (então “simulação de realidades”) como objeto de consumo já estava presente em meu primeiro texto, *Honey Pie, you’re not safe here: Simulação, Ordem e Sociedade de Consumo nos episódios de Black Mirror*, mas creio que ela deva ser complexificada aqui.

Porque se esta categorização parece a mais lógica para o jurista, em todo o mundo, diversas ações judiciais contra supostos ilícitos praticados nas redes sociais têm afetado a comunidade mais ampla dos consumidores, bem como têm mostrado uma perspectiva publicista na categorização desses ilícitos (em especial aqueles vinculados a discursos politizáveis) por muito dos órgãos julgadores, mostrando tanto que o instrumental fornecido pelo direito privado não têm, sozinho, dado conta de lidar com os problemas que surgem no âmbito dessas redes sociais, quanto que há o reconhecimento de que as relações, no âmbito dessas redes, transbordam para uma área de categorização jurídica ambígua, entre o direito privado e o direito público. Acredito que esta ambiguidade tenderá a se tornar mais intensa no metaverso (neste mesmo sentido, Hine, 2023).

5. O METAVERSO PROBLEMATIZADO A PARTIR DOS CONCEITOS JURÍDICO-POLÍTICOS DE ORDEM E DE IMAGEM

Mas o que é esse metaverso, então, rede social ou jogo? Usei os dois conceitos para tratar dele antes, mas não creio que ele se adeque a nenhum deles. O metaverso só pode ser entendido como um conceito com uma história própria de desenvolvimento (e algumas definições, como as de Ball, 2022, p. 42, e de Au, 2023, p. xiii, atentam para isso). Se ele partilha características com as redes sociais e com os jogos, ele deve ser distinguido dessas experiências a partir do parâmetro da corporeidade e de uma agência compatível com a crença em uma vida existencialmente significativa na realidade gerada eletronicamente, ou seja, da possibilidade de o indivíduo ser corporalmente afetado por elementos próprios desse metaverso como uma condição para a categorização (defendi isso em Caiuby *et al.*, 2023, p. 58).

Mas essa não é a única característica, porque aquelas comuns ao jogo (a busca de objetivos intrínsecos ao próprio jogo/metaverso) e aquelas comuns às redes sociais (o desenvolvimento de interações sem um objetivo claro e partilhado por um grupo) também se fazem presentes, além de diversas outras. Essa forma de definição de elementos parte do sujeito, é claro, e, como afirmado, tentei, em outro trabalho, definir outros elementos da

experiência no metaverso, ainda que não tão centrado na sua separação conceitual de outros conceitos vizinhos (como os jogos e as redes sociais), como, por exemplo, o caráter étnico-cultural e historicizado das imagens que o constituirão.

Mas o meu objetivo era e continua sendo abordar o metaverso a partir do problema da ordem em uma sociedade de consumo, então o jogo já havia passado, no meu texto *Heaven is a Place on Earth: um esboço de conceitualização do metaverso*, de mero objeto de estudo a parâmetro a partir do qual analisei o metaverso. Por que? Porque o metaverso aparece, já nesse texto, como algo que potencialmente existe em alguns jogos, quais sejam, os jogos que, como havia definido em meu projeto de tese de doutorado, visavam substituir a satisfação direta de anseios e paixões e que fossem imersivos, que envolvessem a formação de um conceito de ordem interna, fundado não só nas regras do jogo, mas nas virtudes exigidas do jogador para o bom cumprimento das regras, e que levassem à formação de comunidades de jogadores.

A rede social, por sua vez, funciona como parâmetro para se entender os possíveis problemas de uma comunidade interativa, de livre acesso e ampla difusão, como o metaverso pretende ser. Esses problemas são configurados, então, como referentes à “liberdade de expressão” através de fronteiras, sujeitando as fornecedoras das redes sociais às pressões jurídico-políticas de Estados que adotam posturas distintas sobre as mais variadas questões. Mas em um metaverso onde há corporeidade (Hine, 2023, p. 7, trata de “identidade e expressão do usuário em um contexto imersivo”), essas ações de moderação de conteúdo parecerão muito mais com uma ação policial (Hine, 2023, p. 4), no melhor dos casos (podendo, no pior dos casos, todo um espaço específico gerado eletronicamente e ocupado por um indivíduo ou um grupo desaparecer).

5.1. ORDEM JURÍDICO-POLÍTICA E PLURALISMO

Podemos pensar esse problema do metaverso em relação à ordem em uma sociedade de consumo a partir das duas preocupações centrais de Carl Schmitt, quais sejam:

a) a fragmentação do Estado pelos mitos políticos (ele cita expressamente o fascismo e o comunismo), o que ele chama de “politeísmo” (Schmitt, 2000, p. 76) e associa abertamente ao pluralismo (Schmitt, 1940, p. 135 e 142); e

b) em outro extremo, a possível despolarização dos grupos e indivíduos pela prevalência de um modo técnico-econômico de pensar¹⁵ (Schmitt, 2006, p. 58 – 59).

Schmitt, inclusive, associa ambas, de forma um tanto atabalhoada (creio que há forma melhor de expressar a conexão que ele identifica), no ensaio *Staatsethik und pluralistischer Staat* (Schmitt, 1940). Eu expressei as mesmas preocupações em meus textos anteriores sobre o metaverso, mas sempre achei a postura schmittiana inadequada para tratar o problema (e não há dúvida de que há um problema, como os próprios pluralistas reconhecem – Hirst (Ed.), 2005, p. 44, nota 20), ainda que justificável diante das suas circunstâncias históricas (como afirma Hirst, 1988, p. 273 – 274).

Entendo que essa perspectiva schmittiana sobre o pluralismo anglo-saxão – mas mais especificamente britânico, uma vez que a teoria política pluralista de seu período era mormente britânica, apesar de se referir, por vezes, ao trabalho do estadunidense William James – deve ser compreendida levando em conta as demais opiniões do autor sobre o Reino Unido, de onde saiu essa teoria pluralista que ele criticava, que formavam um conjunto ambíguo. Se é bem verdade que essas opiniões merecem ser entendidas em conjunto, isso fugiria ao tema do presente projeto¹⁶. No entanto, o que me interessa disso é sua perspectiva sobre o *nomos* anglo-britânico¹⁷.

Porque ele admite que o seu estimado “pensamento com base na ordem concreta”, ou seja, seu pensamento com base no *nomos*, se realiza no *case law* britânico (Schmitt, 2004, p. 85 – 86; para a classificação do mesmo como “estimado”, p. 54 – 57). Esse pensamento nada mais é do que a doutrina da instituição de Maurice Hauriou, cujos elementos gerais seriam: autoridade jurisdicional, hierarquia de cargos e funções, autonomia

¹⁵ No projeto *Heaven is a Place on Earth: Simulação de realidades e o conceito de Ordem no pensamento reacionário*, eu juntava a análise acima trabalhada de Kojève (a partir de Agamben, 2004) ao pensamento técnico-econômico e a Wiener, 1948 e 1989, para fundamentar minha reflexão sobre o tema.

¹⁶ Parte desse trabalho, paralelo ao presente, já foi feito no começo de Klausner, 2024[b]

¹⁷ Chamo anglo-britânica a ordem jurídico-política porque reconheço uma primazia, muitas vezes fundada na opressão, da Inglaterra sobre os demais países que constituem o Reino Unido.

e ordem de funcionamento internas, equilíbrio interno de forças e tendências em oposição, honra, segredos oficiais e, mormente, uma situação estabelecida (Schmitt, 2004, p. 87 – 88). É isso que ele entende como a estrutura do *nomos*.

Para além disso, as estruturas que permitiram o desenvolvimento dessa *case law* não envolvem a lógica do Estado pós-Revolução Francesa, no qual há uma supressão de quaisquer poderes intermediários entre o governo e a população (Schmitt, 2014[b], p. 83 – 85): ou seja, nenhuma instituição entre o governo e a população, que seria conformada à vontade do governo (uma minoria que governa a partir de sua suposta representatividade do todo da população, o que Schmitt chama de “argumento jacobino” – Schmitt, 2000, p. 31 – 32) através da educação. Essa conformação, é claro, pode soar conspiratória, mas Schmitt se refere a atividades bem básicas do governo, como as proibições que existem à plena liberdade de expressão (e que compõem o acervo básico da tecnologia estatal de qualquer Estado contemporâneo – basta pensar que a maior parte dos Estados ocidentais proíbe a apologia ao nazismo) e que constituem uma tentativa de “educar” a população, envolvendo, mas não se limitando aos bancos escolares (Schmitt, 2000, p. 28).

O pluralismo contemporâneo endossa essa crítica à lógica do Estado pós-Revolução Francesa e a estende a críticos de Schmitt, como Habermas (Hirst, 1988, p. 276 – 277; melhor desenvolvida em Hirst (Ed.), 2005, p. 24 – 25). Eles estão corretos em fazê-la, porque, se a técnica sem dúvida tem o poder de conformar e é muitas vezes empregada neste sentido (como ressaltai em Caiuby *et al.*, 2023, p. 64 – 67, a partir de Wiener, 1948), o Estado, com a ampliação progressiva de seus poderes de coação ostensivos e sutis, pode transformá-la em um caminho para o totalitarismo, que os críticos de Schmitt acusam ele de ter desejado construir (como Habermas em Schmitt, 2009, p. xii, texto habermasiano que Hirst critica).

O Estado que Schmitt critica é o nosso; sua tradição jurídico-política é a nossa, teoria e prática: basta ver quão influente é a doutrina de língua alemã em nossas cortes e universidades. Ela em nada lembra a *case law* e, para questões judicializadas de direito público que se formam a partir de problemas políticos, raramente a contestada supremacia fática da jurisprudência (suposta aproximação entre a nossa tradição e a da *case law*) é

acompanhada do rigor hermenêutico da *case law*, sendo em geral uma manifestação do que se pode chamar de “constitucionalismo redentor” (Cover, 2016, p. 224 – 226), cuja definição muito se aproxima à da missão iluminista do Supremo Tribunal Federal, identificada (e posta em prática) pelo Ministro Luís Roberto Barroso (Barroso, 2018, p. 2.207 e ss.).

Os pluralistas que Schmitt criticou viviam em uma ordem jurídico-política bastante distinta da nossa, sob a égide de um sistema judicial em tudo diferente do nosso. No entanto, a aproximação que Schmitt faz, necessária para sua crítica, ilumina os problemas que lhe interessavam e que, como afirmado, a própria doutrina pluralista contemporânea reconhece como existentes.

Apesar disso, o metaverso é fruto dessa ordem, que Schmitt entende como explicável pela doutrina institucionalista, mas cujo pluralismo é objeto de sua crítica. Se é verdade que existem diferenças significativas entre o que os teóricos estadunidenses contemporâneos entendem como pluralismo e o que os pluralistas aos quais me refiro entendem (Hirst (Ed.), 2005, p. 2 – 4), existe uma tradição de pluralismo estadunidense mais próxima à do pluralismo britânico, derivada da própria formação da ordem jurídico-política do país (Cover, 2016, especialmente a p. 199, nota 36).

Como afirmado, o metaverso porta, em si, o aspecto de objeto de consumo, amparado por um direito cosmopolita do consumidor (Klausner, 2012, p. 294) e fundado em uma conceitualização jurídico-política historicamente anglo-saxã, mas ele também porta um aspecto que envolve o reconhecimento de que a sua materialidade tem uma história que conforma o seu formato (Klausner, 2012, p. 293): esse formato faz com que ele tenha tudo para vir a ser palco preferencial de eventuais conflitos entre a ordem jurídico-política que o conformou e ordens jurídico-políticas distintas¹⁸.

Essa história material estará intensamente presente no metaverso por conta da corporeidade: as “pequenas narrativas” (Azuma, 2009, p. 95), que já tinham um distinto

¹⁸ Poderíamos recorrer a um caso de uma rede social para exemplificar o tipo de problema que pode vir a ocorrer no metaverso, com um impacto muito maior por conta da corporeidade: o “conflito” entre o X (antigo Twitter) e o Supremo Tribunal Federal, comicamente explicado em uma conversa entre o Grok, a inteligência artificial generativa do X, e o Professor Carlos Affonso Souza, disponível em <https://itsrio.org/pt/artigos/grok-por-que-o-x-saiu-do-brasil-o-que-a-ia-de-elon-musk-anda-falando/>. Acessado em 23/08/2024.

caráter material (Azuma analisa especificamente produtos vinculados à cultura *otaku*, como animes, mangás, jogos-romance *etc*¹⁹), devem ser pensadas, no metaverso, a partir do quanto as imagens carregam da sua história e o quanto dessa história enquanto sensibilidade²⁰ partilhada leva à formação de grupos de usuários e, possivelmente, de NPC's (*non-playable characters*, termo da cultura dos videogames para se referir à personagem controlada pelo sistema operacional, mas que uso para me referir a toda personagem não-humana possivelmente existente no metaverso em Caiuby *et al.*, 2023, p. 54 – 55) criados a partir de *corpora* (neste sentido, ver Mendes (Org.), 2023, p. 368 – 372).

Creio que pode ser feita uma aproximação entre esses grupos, compostos de bens e sujeitos (humanos e, possivelmente, não-humanos) e as ilhas nômicas²¹ que se estabeleceram nos Estados Unidos da América (como os Amish e as comunidades utópicas) a partir de uma combinação de normas constitucionais que protegem a liberdade de expressão e de culto, com normas de direito privado referentes à propriedade e à gestão de empresas que servem “de base para a pretensão de reserva insular nômica” (Cover, 2016, p. 220 – 221).

¹⁹ A teoria de Azuma, a bem da verdade, foi simplificada no presente texto, para que servisse aos fins a que me propus. Ele, além de fazer uma leitura mais complexa (e correta – não discordo dela, só a simplifiquei) da teoria kojéviana, distinguindo os elementos do que chamei de “subjetividade ‘animalesca’/‘esnobe’/‘a-histórica’”, defende que, em um certo momento do desenvolvimento da cultura *otaku*, havia uma grande prevalência de narrativas “pequenas” derivadas dos mangás e animes e da comunidade que se desenvolveu em torno deles que dava sentido existencial aos *otakus*, mas esse momento teria sido substituído pelo de *database consumption* (consumo de bases de dados), que seria essa desvinculação não só das personagens, mas de seus elementos (as “orelhinhas de gato”, por exemplo, tão comuns nos produtos culturais japoneses), de qualquer narrativa, para livre apropriação pelos fãs, em um processo de consumo animalizante. Tomo a liberdade de discordar do autor neste ponto, por crer que tanto o impacto existencial para o indivíduo dessas narrativas pequenas quanto esse consumo de bases de dados são partes de um mesmo processo de construção do mundo e do indivíduo, que não é característico só da contemporaneidade e que é indicativo de uma alta complexidade existencial tanto dos indivíduos quanto dos grupos.

²⁰ Tomo a liberdade de meramente indicar Sontag, 1966, p. 275 – 276, como a minha referência no que se trata de definição do conceito de sensibilidade.

²¹ A expressão é do próprio Cover (Cover, 2016, p. 228). Seu conceito de *nomos* deriva do trabalho de Peter Berger (Cover, 2016, p. 187, nota 2) e o de Berger, por sua vez, deriva do trabalho de Durkheim (Berger, 1967, p. 189, nota 23).

5.2. A IMAGEM COMO PROBLEMA CENTRAL PARA UMA REGULAÇÃO DO METAVERSO

Em minhas investigações prévias na grande área “Direito e Arte” (sintetizadas na parte final de Klausner, 2024[a]) ressaltai o caráter essencialmente estético de uma perspectiva nômica do Direito: a imagem é, nessa perspectiva, o elemento constitutivo das “pequenas” narrativas (e das “grandes” também). O *nomos*, por sua vez, é imagem e estrutura de funcionamento de uma ordem jurídico-política concreta, conteúdo e síntese desse conteúdo que aparece na realidade em uma imagem que é capaz de afetar aqueles que fazem parte do grupo no qual essa ordem se instaura.

Quando tratamos de “ilhas nômicas”, ou seja, ordens de significado²², estamos tratando de diversas imagens que são aparições de ordens jurídico-políticas em uma realidade que envolve outras ordens dessa espécie e que devem se organizar sistemicamente a partir de certos parâmetros para garantir a sobrevivência mútua (o que leva à emergência de *nomoi* imperiais, para usar a expressão de Cover, 2016, p. 199, nota 36). Essa organização se dá através de compromissos estabelecidos por essas ordens entre si e com o *nomos* imperial (Cover, 2016, p. 238 e ss.).

Essas imagens são fruto dos desejos individuais e coletivos, conscientes e inconscientes, ou seja, partes das narrativas (das “pequenas” e das “grandes”), que nada mais são do que imagens organizadas por alguma lógica causal. Mas esses desejos são derivados, por sua vez, de outras imagens. Ou seja, há uma alimentação do desejo pela imagem, o que produz outras imagens, em um processo dialético e histórico. Ou seja, as imagens adquirem uma historicidade que, se é justificada pelo curso da história, nunca envolve um fechamento absoluto de alternativas históricas: é sempre possível explorar potências de uma imagem para o desenvolvimento de histórias, de narrativas, alternativas²³.

²² Expressão de Cover, 2016, p. 187, nota 2, também derivada de Berger, 1967, mas bastante condizente com o pensamento schmittiano.

²³ É esse o próprio conceito de *hantologie* (Derrida, 1993, p. 15): “[E]studar as imagens, as teias que as conectam ao mundo e a outras imagens e os fantasmas que projetam pode ser uma forma de realizar a justiça, de se conectar a passados superados, presentes oprimidos e futuros negados” (Klausner, 2024[a], p. 63).

Essas imagens podem ser, no entanto, progressistas ou reacionárias, vagas ou definidas, protegidas ou não por direitos autorais, associadas à realidade física ou não, geradas por autores humanos, coletivos ou individuais, ou por máquinas, pertencentes a uma narrativa já estabelecida ou não, enfim, elas podem acumular diversas características distintas, que podem ser categorizadas diferentemente. Os problemas todos do metaverso são problemas em torno de imagens, por conta de o mesmo ser gerado eletronicamente, ou seja, são problemas em torno da “síntese do significado do texto-realidade” (Klausner, 2024[a], p. 58).

Mas também da formação histórica dessas imagens, de sua tradição. Não é a aparência da suástica que motiva sua proibição, mas sim a história de seu uso, que banha o símbolo de significado, e sua apropriação, ainda que contextualizável de diferentes formas, porta essa história²⁴. Essa história é uma história também de práticas, de afetos, enfim, de estruturas que são refletidas nessas imagens, que se organizam em constelações (a suástica, o uniforme, a *Totenkopf* etc., tudo isso faz parte de uma constelação imagética que chamamos “nazista”²⁵).

Mesmo com a contextualização, atividade daquele que deseja a imagem, a imagem mantém sua história objetivamente. Então esse encontro entre desejo e imagem é sempre historicizado e, por isso, nunca passível de ser animalizado.

Ao mesmo tempo, essas imagens, se atravessam os grupos, permitindo que nós os definamos, constituem a pequena narrativa que dá sentido à vida do indivíduo. Então, em alguma medida, há um espaço potencial para a elaboração do problema da subjetividade que é secreto, mas que é constituído de elementos partilhados com um grupo. Os encontros

²⁴ A discussão jurídica sobre o uso da suástica em videogames na Alemanha representa bastante bem o cerne desse debate: antes, por não serem considerados obras de arte, os jogos não podiam utilizar símbolos associados ao nazismo, ainda que em uma perspectiva negativa (e.g., em um jogo de guerra no qual os vilões eram os nazistas); em 2018, no entanto, essa orientação foi revertida, utilizando-se da exceção para obras artísticas presente na lei alemã. O entendimento da lei alemã presumia que qualquer mero uso da suástica portava sua história em um sentido que possivelmente poderia tornar o público mais receptivo ao nazismo. Sua contextualização em sentidos aprovados pela lei alemã (como a promoção das artes), no entanto, levou à exceção da incidência da lei penal. Para uma análise do caso, ver <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=dd44ce45-d5cf-4189-a1b6-7bcc7e31605f>. Acessado em 23/08/2024.

²⁵ O conceito de constelação é de Benjamin, 2016, p. 22 – 23.

que ocorrem na vida, que levam à formação dos grupos, muitas vezes são precedidos dessa elaboração imagética do desejo em um espaço potencial secreto²⁶. A legislação não pode operar cegamente em sua atividade de censura, insensível a esses espaços de subjetividade: um mundo com menos imagens é um mundo menor, com menos comunidades e com menos formas de vida, e, portanto, brutalizante do sujeito.

6. CONCLUSÃO: *WILD WILD COUNTRY*

O presente ensaio é mera elaboração da situação atual de um projeto que vem se desenvolvendo nos últimos anos, mas que se encontra distante de seu fim. Devemos ter em mente sempre o entrelaçamento de três aspectos do problema estudado, cujo cuidadoso desemaranhar ainda se está por fazer.

Em primeiro lugar, um aspecto teórico-argumentativo, que se refere à incorporação desse material todo à discussão jusfilosófica a partir de uma perspectiva principiológica. Em segundo lugar, um aspecto propriamente dogmático, de estudo das normas que permitiriam a autonomia normativa no metaverso e do desenho institucional que garantiria jurídico-politicamente essa autonomia. Em terceiro lugar, de reconhecimento de uma possível dimensão cosmopolita desse arcabouço principiológico-dogmático.

Se o embate judicial recente entre Elon Musk e o Ministro do Supremo Tribunal Federal Alexandre de Moraes pode ser reconhecido como um embate entre ordens jurídico-políticas distintas, e se as liberdades permitidas no X ainda são consideradas incompatíveis com a ordem constitucional brasileira na interpretação que lhe é dada hoje pelo Supremo Tribunal Federal, estamos ainda muito distantes do estado de espírito necessário para estabelecermos uma regulação que consiga lidar com a sutileza do significado das existências nos espaços gerados eletronicamente sem, com isso, abrir mão da soberania nacional. Uma conscientização desse significado é necessária, o estudo de

²⁶ Não sou totalmente fiel a Khan, 1989, p. 105 – 107, de quem extraí o termo, mas elementos essenciais de sua ideia e das ideias de Winnicott, 2019, p. 166, que o inspiraram (mas também as p. 170 – 172, que me inspiraram), estão presentes em minha perspectiva.

soluções que levem em consideração essa sutileza é necessário, a construção de instrumentos normativos que protejam essas existências a nível global é necessária. Se não for assim, perderemos o maior bem que o metaverso pode nos trazer: a experiência de novas formas de vida.

A problemática central a ser tratada é a da imagem que cada uma das possivelmente infinitas ilhas nômicas do metaverso vai assumir e de como torná-la aceitável perante a ordem constitucional brasileira, tendo o tratamento hoje concedido às “ilhas nômicas” no direito privado estadunidense como modelo de regulação. Deve ser feito um estudo dos casos mais significativos que envolveram as ilhas nômicas (elencados em Cover, 2016; mas também casos mais recentes, como Waco e o caso Osho – o título da conclusão do presente ensaio, inclusive, deriva do documentário *Wild Wild Country*, que trata do caso Osho. Não seria o metaverso uma fronteira, um país selvagem a ser desbravado?), focando em dois aspectos: seus argumentos e as legislações invocadas. Devem ser discriminados os argumentos utilizados, bem como os compromissos estabelecidos, a partir de suas lógicas interpretativas, e as leis devem ser estudadas. O objetivo é entender como se constrói o arcabouço jurídico dessas ilhas nômicas e como elas se definem.

Acredito que, aqui, poderemos encontrar alguma ponte para o desenvolvimento de uma doutrina institucionalista concreta, a partir das categorias estabelecidas nos trabalhos de Hauriou (de análise) e de Schmitt (de crítica), e pluralista que ultrapasse as fronteiras de uma lógica estatalista e que entenda como as instituições são imanentes à “sociedade civil” (aos diversos grupos que se formam afetivamente por desejos comuns) e como elas mobilizam os instrumentos legais disponíveis, instrumentos em regra do direito privado, para se organizar segundo padrões que têm impacto político, o aspecto que me interessa, a partir de sua relação com um *nomos* imperial.

Esses casos podem servir para nos guiar no estabelecimento de regras gerais que funcionariam para regular a relação desse tipo de grupo com o Estado e o restante da sociedade e a extração de dispositivos que sintetizem essa regulação. Essa regulação não seria jurídica, mas tão somente sociológica, no sentido de refletir a forma de

estabelecimento jurídico dessas ilhas nômicas e de sua relação com o Estado e o restante da sociedade.

Deve-se, então, montar uma categorização das imagens a partir de parâmetros como os estabelecidos acima (progressistas ou reacionárias, vagas ou definidas etc.). O objetivo dessa categorização é entender os possíveis problemas que podem surgir no metaverso (discurso de ódio, violação de direitos autorais etc), reelaborando os marcos teóricos (que vão da ludologia à teoria política, do direito constitucional à estética e, é claro, ao próprio romance criador do conceito de metaverso, *Snow Crash*) já estabelecidos a partir do resultado das pesquisas feitas em torno das ilhas nômicas. O objetivo é elaborar uma síntese do argumento em prol do tratamento dos grupos no metaverso a partir do conceito de ilha nômica.

Em uma última recuperação de meu argumento, cumpre ter em mente, conforme me vejo no dever de justificar minha pesquisa, que, se as imagens derivadas das “pequenas narrativas” que alimentarão o metaverso são objetos de consumo, elas também têm uma história que informa seu significado existencial para os sujeitos, que são agrupáveis a partir dos afetos que os atraem para essas imagens.

A submissão dessas imagens aos regimes existentes de tratamento de questões de liberdade de expressão, mesmo nos países ditos democráticos, pode implicar a penetração do Estado em um último espaço potencial secreto do sujeito. Se é bem verdade que ameaças à ordem jurídico-política estabelecida podem surgir pela proliferação da narrativas e/ou imagens que a contestem (o politeísmo), ou, ainda, o engajamento dos sujeitos com essas imagens pode levar a um esvaziamento do espaço político (a despolitização), creio que esse espaço potencial deve ser preservado, para que dele possam surgir “novas formas de comunidade” (MacIntyre, 2007, p. 263), “novos mundos” (Cover, 2016, p. 268).

Esta é a vocação do metaverso, inscrita em sua origem estadunidense. Se as empresas que estão hoje estabelecendo os parâmetros iniciais para o seu desenvolvimento (mormente empresas de jogos) continuarem o processo, podemos esperar um metaverso que emule a liberdade que permite a sobrevivência das ilhas nômicas nos Estados Unidos da América, sempre atentos, no entanto, aos riscos de se dar poder de decisão política a agentes

econômicos poderosos. Se isso ocorrer, o metaverso, um serviço, objeto de consumo, se tornará material para o estabelecimento de uma outra constelação de direitos, centrado na liberdade de associação.

O metaverso é uma excelente oportunidade de inaugurarmos mais uma fase da cidadania cosmopolita, para além do direito do consumidor e passando por ele, reconhecendo os vínculos comunitários formados na realidade gerada eletronicamente como expressão de um direito, mais do que global e/ou internacional, cosmopolita de associação. Esse processo, lento, inevitavelmente, é, no entanto, garantido pela concretude do desenvolvimento técnico-econômico em escala global que não parece ser hoje passível de ser detido, e que traz consigo modelos de legislação próprios de sua origem – diferente dos Direitos Humanos, infelizmente cada vez mais contestados. Talvez, a sua influência atravesse a realidade gerada eletronicamente e penetre a realidade física, permitindo uma proliferação de novas e diferentes formas de vida comunitárias.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. *The Open: Man and Animal*. Stanford: Stanford University Press, 2004.
- AU, Wagner James. *Making a Metaverse That Matters: From Snow Crash & Second Life to a Virtual World Worth Fighting For*. Nova Jérsei: John Wiley & Sons, Inc., 2023.
- AZUMA, Hiroki. *Otaku: Japan's database animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- BALL, Matthew. *The Metaverse And How It Will Revolutionize Everything*. Nova Iorque: Liveright Publishing Corporation, 2022.
- BARROSO, Luís Roberto. *Contramajoritário, representativo e iluminista: os papéis dos tribunais constitucionais nas democracias contemporâneas*. Revista Direito e Práxis, v. 9, nº 4, p. 2.171 – 2.228, 2018.
- BENJAMIN, Walter. *A Origem do Drama Trágico Alemão*. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.
- BERGER, Peter L.. *The Sacred Canopy: Elements of a Sociological Theory of Religion*. Nova Iorque: Anchor Books, 1967.
- CAIUBY, Celia; DINIZ, Estevão; KLAUSNER, Guilherme Alfradique; HENCKES, Leonel; SOBRAL, Miriam de Oliveira Aguiar. *Metaverso e sociedade [livro eletrônico]: artigos finais do V Grupo de Pesquisa*. Rio de Janeiro: ITS – Instituto de Tecnologia e Sociedade, 2023. Disponível em: https://itsrio.org/wp-content/uploads/2016/12/20240226_livro_grupo-de-pesquisa-V_metaverso.pdf.
- COVER, Robert. *Nomos e Narração*. Anamorphosis – Revista Internacional de Direito e Literatura, v. 2, nº 2, p. 187 – 268, julho-dezembro, 2016.

- DERRIDA, Jacques. *Spectres de Marx: L'État de la dette, le travail du deuil et la nouvelle Internationale*. Paris: Éditions Galilée, 1993.
- ELIAS, Norbert. *O Processo Civilizador*, v. 2: Formação do Estado e Civilização. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.
- GINZBURG, Carlo. *História Noturna: Decifrando o Sabá*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- HAZARD, Paul. *The European Mind 1680 – 1715*. Harmondsworth: Penguin, 1964.
- HINE, Emmie. *Content Moderation in the Metaverse Could Be a New Frontier to Attack Freedom of Expression*. *Philosophy and Technology*, v. 36, nº 3, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1007/s13347-023-00645-4>. Disponível em: <https://rdcu.be/dRGPx>.
- HIRST, Paul Q.. *Carl Schmitt – decisionism and politics*. *Economy and Society*, v. 17, nº 2, p. 272 – 282, 1988.
- HIRST, Paul Q. (Ed). *The Pluralist Theory of The State: Selected Writings of G. D. H. Cole, J. N. Figgis, and H. J. Laski*. Londres: Routledge, 2005.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KHAN, M. Masud R.. *Hidden Selves: Between Theory and Practice in Psychoanalysis*. Londres: Maresfield Library, 1989.
- KLAUSNER, Eduardo Antonio. *Direito Internacional do Consumidor: A Proteção do Consumidor no Livre-comércio Internacional*. Curitiba: Juruá, 2012.
- KLAUSNER, Guilherme Alfradique. *O Conceito Schmittiano de Imagem Mítica: um método para analisar a relação entre Direito e Arte*. *Contexto Jurídico*, v. 10, nº 1, 2024[a]. DOI: 10.2005/cj.v10i1.85424. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/contexto/article/view/85424>.
- _____. *The Children of the Night: o Problema da Aristocracia no Pensamento Político de Bram Stoker*. 2024[b]. 453f.. Tese de Doutorado em Direito – Faculdade de Direito, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.
- KOSELLECK, Reinhart. *Crítica e Crise: Uma Contribuição à Patogênese do Mundo Burguês*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1999.
- MACINTYRE, Alasdair. *After Virtue: A Study in Moral Theory*. 3. ed.. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 2007.
- MENDES, Alexandre F. (Org.). *Direito, política e literatura: fronteiras do humano, fronteiras da democracia*. Rio de Janeiro: Autografia, 2023.
- RAWLS, John. *Political Liberalism: Expanded Edition*. Nova Iorque: Columbia University Press, 2005.
- SCHMITT, Carl. *O nomos da Terra no direito das gentes do jus publicum europaeum*. Rio de Janeiro: Contraponto Editora Ltda. e Editora PUC-Rio, 2014[a].
- _____. *The Crisis of Parliamentary Democracy*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 2000.
- _____. *On the Three Types of Juristic Thought*. Westport: Praeger, 2004.
- _____. *Teologia Política*. Belo Horizonte: Editora Del Rey Ltda., 2006.
- _____. *Constitutional Theory*. Durham: Duke University Press, 2008.
- _____. *Positionen und Begriffe: im Kampf mit Weimar – Genf – Versailles, 1923 – 1939*. Hamburgo: Hanseatische Verslagsanstalt, 1940.

- _____. *Dictatorship*. Cambridge: Polity Press, 2014[b].
- _____. *O Conceito do Político / Teoria do Partisan*. Belo Horizonte: Editora Del Rey Ltda., 2009.
- SONTAG, Susan. *Against Interpretation and Other Essays*. Nova Iorque: Dell Publishing, 1966.
- TAMAKI, Saitō. *Beautiful Fighting Girl*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.
- WIENER, Norbert. *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge: MIT Press, 1948.
- _____. *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*. Londres: Free Association Books, 1989.
- WILD WILD COUNTRY. Direção: Chapman Way; Maclain Way. Produção: Juliana Lembi; Josh Braun; etc. Los Angeles: Netflix, 2018. 1 série documental (6 episódios). Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80145240>. Acesso em: 27 jan. 2025.
- WINNICOTT, Donald W.. *O Brincar e a Realidade*. São Paulo: Ubu Editora, 2019.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. *Philosophical Investigations*. Chichester: Blackwell Publishing Ltd., 2000.