



A REALIDADE SIMULADA DO METAVERSO, SAN JUNIPERO E OS DIREITOS DA PERSONALIDADE

JAQUELINE DA SILVA PAULICHI¹

OSCAR IVAN PRUX²

Resumo: A inteligência artificial possibilita a criação de simulações virtuais com alta capacidade gráfica, possibilitando ao usuário a experiência de viver em diversas realidades ao mesmo tempo. O episódio *San Junipero* da série “*Black Mirror*” apresenta a possibilidade de se viver em uma realidade virtual após a morte. O que ocorre nesse episódio é semelhante à proposta criada por Mark Zuckerberg ao se divulgar o Metaverso. Assim, surgem os questionamentos éticos-jurídico acerca do tema, bem como os impactos nos direitos da personalidade, como a imagem, voz, privacidade, intimidade, identidade e a honra. Utilizou-se o método hipotético-dedutivo para a construção deste trabalho.

Palavras-chave: Identidade pessoal; Direitos da personalidade; Realidade virtual; Dados pessoais; Privacidade.

THE SIMULATED REALITY OF THE METAVERSE, SAN JUNIPERO AND THE PERSONALITY'S RIGHTS

Abstract: Artificial intelligence enables the creation of virtual simulations with high graphic capacity, allowing the user to experience living in different realities at the same time. The San Junipero episode of the “Black Mirror” series presents the possibility of living in a virtual reality after death. What happens in this episode is similar to the proposal created by Mark Zuckerberg when disclosing the Metaverse. Thus, ethical-legal questions arise on the subject, as well as the impacts on personality rights, such as image, voice, privacy, intimacy and honor. The hypothetical-deductive method was used for the construction of this work.

Key-words: Personal identity; Personality rights; Virtual reality; Personal data; Privacy.

¹ Doutoranda em Ciências Jurídicas pela Unicesumar. Mestre em Ciências Jurídicas. Advogada. Pesquisadora. Especialista em Direito Civil, Processo Civil. Especialista em Direito Público e Direito Aplicado. Pós-graduada em Docência no ensino Superior. Atualmente é professora em Campo Mourão. E-mail j.paulichi@hotmail.com.

² Pós-Doutor pela FDUL - Faculdade de Direito da Universidade de Lisboa. Doutorado em Direito das Relações Sociais pela PUCSP. Mestrado em Direito das Relações Sociais pela UEL. Com licenciatura em pedagogia pela FACIBRA. Graduação em Direito pela UEL. Graduado em Ciências Econômicas pela Fundação Faculdade Estadual de Ciências Econômicas de Apucarana. Especialização em Teoria Econômica. Membro e Titular Fundador do Centro de Letras Artes e Ciências do Vale do Ivaí. Atualmente é professor do curso de mestrado em Ciências Jurídicas da UniCesumar. E-mail: prux@uol.com.br





1. INTRODUÇÃO

Neste artigo será analisado o episódio *San Junipero* da série *Black Mirror*, do canal de *Streaming Netflix*, realizando um paralelo com o *Metaverso*, tecnologia apresentada em 2021 por Mark Zuckerberg, e os impactos nos direitos da personalidade, como a imagem, a voz, a privacidade e seus desdobramentos. O presente trabalho também realiza uma análise do transumanismo, e como tal teoria se relaciona com a realidade digital e as violações do direito aos dados pessoais. O episódio a ser analisado apresenta um futuro em que é possível transferir a consciência humana para uma realidade virtual, sendo uma espécie de “paraíso” para aqueles que desejam viver o “pós- morte” virtualmente.

Na sociedade contemporânea o sujeito se apresenta das mais variadas formas nas redes sociais e na realidade virtual em geral, escolhendo o que vai apresentar para os demais, sendo assim a “sua melhor versão”. Todos os rastros virtuais deixados pelo sujeito auxiliam na criação de sua identidade digital, que pode ser moldado conforme a vontade do próprio usuário. Problematiza-se acerca dos impactos que a realidade virtual pode trazer nos direitos da personalidade, desde a forma com que as pessoas se enxergam na sociedade e a tentativa de se encaixar num padrão, até as violações quanto ao uso indevido dos dados pessoais.

A realidade virtual do *Metaverso* será interessante para o usuário explorar sua criatividade e vivenciar as experiências diversas que a inteligência artificial pode trazer. No entanto, aqueles que não possuem meios de se adequar a essa nova realidade poderão se ver em uma situação em que serão excluídos da sociedade. Além disso, a forma com que o usuário irá se apresentar no *Metaverso* irá criar uma espécie de “identidade digital” do sujeito, sendo assim uma projeção de sua identidade real, devendo ser protegida pelos direitos da personalidade.

Como objetivo geral, busca-se apresentar como o *Metaverso* poderá impactar nos direitos da personalidade, realizando um paralelo com o episódio *San Junipero*. Como objetivos específicos, apresentados em cada seção deste trabalho, será analisado



inicialmente o episódio tema desta pesquisa, para após analisar o *Metaverso* e como essa nova tecnologia vem se apresentando para a sociedade. Logo após serão analisadas as implicações ético-jurídicas no que tange aos direitos da personalidade e a realidade virtual.

Para a construção deste trabalho utilizou-se o método hipotético-dedutivo, por meio de pesquisa bibliográfica em doutrinas, artigos científicos e notícias que tratam do tema proposto.

2. SAN JUNIPERO

O episódio “*San Junipero*” do seriado *Black Mirror* disponível no canal de *streaming Netflix* retrata um futuro em que será possível realizar o *download* das mentes humanas em um dispositivo computacional em que essas pessoas continuam a viver após a sua morte virtualmente. O referido episódio é o quarto da terceira temporada da série britânica de ficção científica e foi escrita pelo criador e *showrunner* da série Charlie Brooker, estreando em data de 21 de outubro de 2016.

A história desse episódio se passa em uma cidade do litoral chamada *San Junipero* em que duas jovens se conhecem em uma casa noturna, Yorkie e Kelly. Essa cidade é uma realidade simulada em que as pessoas podem habitar mesmo após a sua morte. Ressalte-se que no episódio é demonstrado que as pessoas que desejam “viver o pós morte” na realidade virtual podem passar 5 horas durante a semana neste local, como espécie de “degustação”.

No episódio é apresentado a protagonista Yorkie visitando diversos ambientes que se passam em diferentes décadas. No decorrer da trama a protagonista conta que fugiu de casa ao ser rejeitada pela família quando assumiu a sua homossexualidade e nessa fuga acabou sofrendo um acidente que culminou em sua paralisia. Kelly conta que vive em uma casa de repouso e que está em estágio terminal de um câncer já algum tempo, e pede que Yorkie a deixe visitá-la no “mundo real”.

Kelly visita Yorkie no hospital e lá descobre que além de viver paralisada desde os 21 anos ela também deseja ser eutanasiada para poder viver na realidade virtual de *San Junipero*, decisão que a sua família se opõe. Para que consiga atingir seu objetivo, Yorkie planeja se casar com Greg, seu enfermeiro, para conseguir autorização para eutanásia, pois seus familiares não concordam com tal procedimento. Assim, Kelly solicita um último encontro com Yorkie na realidade virtual de *San Junipero* e a pede em casamento.





Yorkie aceita o pedido e o casamento é realizado no hospital, onde Kelly já assina os papéis que autorizam a eutanásia.

Ao final do episódio há uma discussão sobre vida após a morte e sobre a realidade de uma vida vivida em uma simulação. Kelly revela que foi casada durante anos e que teve uma filha que veio a falecer aos 39 anos e que nem ela e seu falecido marido possuem a consciência transferida para alguma realidade virtual. Assim, ela informa que não acredita em vida após a morte e que não pretende ter a sua consciência enviada para a realidade virtual, e que deseja ser enterrada ao lado de seu marido e filha. No entanto, a personagem muda de ideia e decide viver na simulação. O seu corpo físico é enterrado ao lado de seus familiares e a sua consciência permanece em San Junipero junto com Yorkie.

Pela narração simplificada do episódio pode-se perceber que San Junipero é uma realidade virtual em que a consciência das pessoas é transferida para viver virtualmente. Essa ainda não é uma tecnologia disponível nestes moldes para realidade. Porém, atualmente tem-se o *Metaverso*, realidade virtual criada pela empresa *Meta* (antigo *Facebook*) que promete mudar radicalmente a realidade virtual. O que demonstra a necessidade de atualização dos sistemas de *softwares*, das empresas e de todas as pessoas que desejam se manter no mercado de trabalho, eis que a realidade virtual está ficando cada vez mais próxima.

O *download* da mente humana para viver eternamente no sistema computacional ainda não é possível, contudo, inúmeras outras tecnologias tentam simular essa possibilidade ou ainda chegar mais próximo possível nesse “viver virtualmente”, como o jogo “*Roblox*” disponível para *download* no aparelho de celular, o “*Second Life*”, dentre outros disponíveis no mercado.

Neste trabalho, serão demonstrados os meios já existentes que prometem realizar uma imersão virtual no usuário e as consequências para seus direitos da personalidade. atualmente, tem-se a promessa do *Metaverso*, divulgada em 2021 por Mark Zuckerberg. Caso a realidade simulada do *Metaverso* realmente cumprir todo o seu planejamento, a sociedade estará diante de uma nova realidade, em que as pessoas terão duplicidade de personalidades, de identidades, de empregos, de famílias e etc.

3. O METAVERSO DE MARK ZUCKERBERG





Em 2021 foi anunciado pelo porta voz da empresa *Meta*, Mark Zuckerberg, a criação do *Metaverso*, que representa um mundo virtual totalmente novo, aberto, compartilhável e tridimensional. Neste universo as pessoas poderiam criar avatares, novas identidades, novas personalidades, e outras realidades sem as amarras da vida “real”. Para se utilizar o *Metaverso* não é necessário apetrechos tecnológicos, como os óculos inteligente, luvas com sensores e etc., pois a vida digital já possui algumas experiências replicáveis no *Metaverso*, como as compras online os jogos interativos. (PORTILHO, 2022)

Alguns jogos disponíveis no mercado já realizam alguma espécie de imersão do usuário na realidade virtual, é o caso do jogo *Pokemon Go* que utiliza o celular do usuário e a sua geolocalização para que o personagem evolua, o *Second Life*, que possui personagens customizáveis, o *IMVU*, que funcionou como uma espécie de “*Second life*”, com personagens customizáveis, casas e grupos de amigos que interagem entre si, e o *Roblox*, que permite que os seus usuários criem universos e compartilhem com outros na plataforma. Apesar desses jogos utilizarem a realidade virtual, o *Metaverso* promete ser ainda mais intenso, com inúmeras possibilidades de interatividade.

Assim, o Metaverso pode ser definido como “uma realidade digital, relacionada à *World Wide Web*, mas com elementos de redes sociais, realidade aumentada, *games online* e criptomoedas que permitem aos usuários agir e interagir virtualmente”. (PLADSON, 2021) Os usuários já agem e interagem virtualmente em diversos aspectos, a diferença é que no Metaverso a interação será mais intensa, e com a tecnologia melhor desenvolvida. O que gera o questionamento sobre a possibilidade de se “viver virtualmente”, ou ainda as consequências quanto ao uso imoderado desta tecnologia.

Diversas pesquisas já demonstram que as pessoas permanecem muito mais tempo no ambiente *online* do que no ambiente real, o que se intensificou na pandemia iniciada em março de 2020 no Brasil. Fala-se em mudança de comportamento, de dismorfia do *Snapchat*, do impacto nos padrões de consumo das pessoas, de doenças causadas pelo uso excessivo do celular, dentre outros.

As realidades virtuais possuem uma grande capacidade de impactar o comportamento dos seus usuários, principalmente dos adolescentes, por meio de jogos, das redes sociais e aplicativos. Uma pesquisa realizada pelo *Royal Society for public health* em 2017 apresentou os riscos das redes sociais, como o aumento do número de



procedimentos estéticos realizados por jovens adolescentes para sair melhor nas fotos do *Instagram* e *Snapchat*.³ De acordo com essa pesquisa, as redes sociais foram descritas como mais viciantes que cigarros e álcool, possuindo relação com o aumento de casos de depressão e ansiedade em 70% nos últimos 25 anos. (ROYAL SOCIETY FOR PUBLIC HEALTH, 2017)

A tecnologia do *Metaverso* ainda não está disponibilizada para a população e nem mesmo terminou de ser desenvolvida, sendo apenas uma promessa para o futuro que a empresa *Meta* realizou por meio de seu porta voz Mark Zuckerberg. Para que tal tecnologia seja realidade, além do desenvolvimento de *softwares* e de inteligência artificial também será necessário o investimento em tecnologias que possam facilitar a imersão no mundo virtual, bem como a melhora do sinal de internet banda larga por todo mundo, o desenvolvimento de novos computadores com capacidade para o processamento de todas as informações necessárias para tal.

Percebe-se que há a convergência do mundo “real” para o digital, em que as relações sociais, trabalho, estudos, pesquisas, política e democracia estão se convertendo de alguma forma para o mundo digital. Logicamente houve a intensificação da virtualização em decorrência da pandemia da Covid-19, o que acelerou todo o processo de uso do ambiente digital para realizar atividades diárias, como reuniões por *sites* como o “Zoom” e “Google Meetings”. Guilherme Mucelin (2021) explica que tudo isso “faz que as fronteiras entre o *aqui* (analógico) e o *lá* (digital), entre o corpo (carbono) e o perfil individual (*bits*), se esmaçam (não é justamente essa uma das propostas do metaverso?) até estarem fadadas ao desaparecimento [...]”. Assim, é possível chegar num futuro em que todas as relações sociais estão convertidas no mundo digital, criando novos ambientes para o meio jurídico, bem como novas formas de violações aos direitos da personalidade, como exemplo cite-se a criação de “avatares” baseados em pessoas reais por meio de tecnologia de inteligência artificial.

Em notícia divulgada pelo site “*Vice*”⁴ e republicada no site Tilt da Uol em abril de 2022, uma empresa chamada *Live Forever* promete realizar a mesma tecnologia do

³ <https://www.rsph.org.uk/static/uploaded/d125b27c-0b62-41c5-a2c0155a8887cd01.pdf>

⁴ “Sychoy is the CEO and founder of Somnium Space, one of the many versions of the metaverse that have sprouted up in recent years. Unlike many of its competitors, Somnium Space is already compatible with virtual reality headsets, allowing for an immersive 3D experience. The death of Sychoy’s father served as the inspiration for an idea that he would come to call “[Live Forever](#)” mode, a forthcoming feature in Somnium Space that allows people to have their movements and conversations stored as data,



episódio *San Junipero* no *Metaverso*. Ou seja, seria possível “viver para sempre” em um universo paralelo, por meio de realidade virtual. A empresa seria responsável por captar as fotos do usuário, mensagens de voz, expressões faciais, textos criados e compartilhados, e todas as outras informações com a finalidade de recriar um avatar do usuário no universo virtual. Uma inteligência artificial será responsável por coletar todas essas informações e recriar o avatar do usuário, inclusive a sua personalidade. A intenção do criador dessa tecnologia é possibilitar que as pessoas conversem um pouco com seus entes queridos já falecidos e permitir que as pessoas consigam criar memórias com aqueles que já se foram. (MARQUES, 2022)

O criador dessa tecnologia, Sychov, diz que a tecnologia “pode ser tão avançada que talvez nos primeiros 10 minutos de conversa com o avatar, uma pessoa pode nem descobrir que está falando com uma IA⁵”. (MARQUES, 2022) O que demonstra o quão avançado já se encontra tal projeto. Para que seja realizado o projeto é necessário que haja mineração de dados, o que possibilita a criação do avatar da forma mais realística possível, sendo que a quantidade de dados que essa empresa pode registrar do usuário chega a ser até 300 vezes maior que do uso do celular. (MARQUES, 2022)

Isso demonstra que cada vez mais a sociedade está próxima da realidade virtual de “*San Junipero*”, com a criação de universos virtuais compartilháveis, elaboração de avatares que reproduzem integralmente a imagem, voz e a personalidade das pessoas. Apesar de ser uma promessa da tecnologia com a finalidade de diminuir a dor das pessoas que perderam seus entes queridos, o universo virtual e a criação de avatares com base nos rastros digitais do usuário violam os direitos da personalidade, como a imagem, a voz, a identidade, a privacidade, a intimidade, o sigilo, o nome e a identidade pessoal. A inteligência artificial por mais que seja treinada através de aprendizado de máquina (*machine learning*) para criar avatares de pessoas reais, dificilmente irá recriar um avatar fiel ao ser humano com toda a sua complexidade no mundo digital.

then duplicated as an avatar that moves, talks, and sounds just like you—and can continue to do so long after you have died. In Sychov’s dream, people will be able to talk to their dead loved one whenever they wish.” Fonte: STRACHAN, Maxwell. Metaverse Company to Offer Immortality Through ‘Live Forever’ Mode. Vice. 13 apr. 2022 Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/pkp47y/metaverse-company-to-offer-immortality-through-live-forever-mode> Acesso em 21 abr.2022

⁵ Inteligência artificial.





O uso dos dados pessoais e dos rastros digitais de um usuário pode até criar um personagem em um mundo virtual, mas este não será a cópia fiel à pessoa, mesmo porque nas redes sociais e aplicativos as pessoas se apresentam de uma forma idealizada, sempre mostrando a sua melhor face, o melhor sorriso, a melhor roupa, o melhor dia e etc., o ser humano é muito mais complexo que o apresentado nas redes para a comunidade.

4. IMPACTO NOS DIREITOS DA PERSONALIDADE

A partir dos exemplos citados nos itens acima e dessa nova realidade, questiona-se qual será o impacto nos direitos da personalidade do sujeito. Inicialmente, vislumbra-se o uso do direito aos dados, à privacidade, à imagem e a voz, pois a maioria dos aplicativos requerem autorizações para uso da imagem pessoal do usuário e para comandos de voz, além da privacidade, que a todo momento é violada a partir da mineração de dados e captação de imagens.

Mesmo com a Lei Geral de Proteção de Dados, o Marco Civil da Internet e o projeto de lei que regulamenta a inteligência artificial no Brasil, as redes sociais, os aplicativos e os *sites* ainda não possuem uma política clara sobre como será o tratamento desses dados. Outra questão relevante é que os usuários não possuem o costume de ler todo o termo de uso e serviços disponibilizado, o que facilita para essas empresas a captação indevida de informações sobre a pessoa.

Consequentemente, a projeção da pessoa para o mundo virtual deve ter a proteção quanto aos direitos da personalidade, pois “tem-se a personalidade como o conjunto de características e atributos da pessoa humana, considerada como objeto de proteção prioritária por parte do ordenamento jurídico”. (TEPEDINO; OLIVA. 2021 p.148) Dessa forma a pessoa se identifica não só pelo nome, pela imagem e pela voz, mas também com o conjunto de características do sujeito, demonstrando que a pessoa necessita de tutela quanto às possíveis violações aos seus direitos personalíssimos. Pietro Perlingieri (1999, p.155) ensina que “a pessoa se realiza não através de um único esquema de situação subjetiva, mas com uma complexidade de situações que ora se apresentam como poder jurídico (*potestà*), ora como interesse legítimo, ora como direito subjetivo, faculdade, poderes”.



Ressalte-se que o Código Civil não prevê o direito à identidade pessoal de modo expresse, sendo tal regulamentação insuficiente para abarcar todas as formas de manifestações da personalidade do sujeito. Tepedino e Oliva (2021, p. 157) elucidam que “o tratamento dispensado pelo Código Civil é pouco elucidativo, não oferecendo parâmetros suficientes para auxiliar o intérprete.” Assim, o intérprete deve recorrer ao princípio da dignidade humana para se analisar os direitos da personalidade. A projeção dos atributos pessoais do sujeito no meio digital adentra a sua personalidade, merecendo tutela quanto às suas violações.

Na era da tecnologia da sociedade contemporânea é possível perceber que a todo momento os passos do usuário da internet são monitorados e registrados, como uma forma de mineração e captação de dados. A pessoa é utilizada como meio de se obter cada vez mais dados para os sistemas de inteligência artificial, conectando os seus usuários cada vez mais. Bruno Gueiros (2018) ao analisar sobre a mineração de dados explica que “a possibilidade de compartilhar dados combinada com processadores em redes de alta velocidade estabeleceu as condições para o desenvolvimento de uma teia de conexões descentralizadas que se tornou a internet.”

Com isso nascem as teorias sobre o transumanismo e pós-humanismo, e as tentativas da tecnociência em prolongar a vida a todo custo, ou ainda em transferir a consciência humana para alguma espécie de inteligência artificial. “A era digital do morto-vivo é, vista desse modo, nem política nem metafísica. Ela é, antes, pós-política e pós- metafísica. A mera vida, que deve ser prolongada a todo preço, é sem nascimento e sem morte.” (HAN, 2018)

Nick Bostrom (2005) explica sobre o transumanismo ao dizer que “promovem a visão de que as tecnologias de melhoramento humano deveriam ser largamente disponibilizadas, de que os indivíduos deveriam ter amplo poder de escolha acerca de quais dessas tecnologias irão aplicar a si próprios (liberdade morfológica) [...]”. Assim, percebe-se que o transumanismo é a realidade em diversos setores da sociedade, como o uso das técnicas de reprodução assistida, as tecnologias vestíveis de auxílio à saúde, e etc. Assim, a falibilidade do corpo humano passou a ser alvo das novas tecnologias, no que Paula Sibília diz que “a materialidade do corpo teria virado entrave a ser superado para



se poder mergulhar livremente no cyberspaço e vivenciaram o catálogo completo de suas potencialidades”.

Na atualidade tem-se a era do ciberespaço descrito por Pierre Levy (1999) que “resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem.” A sociedade já se encontra conectada no ciberespaço de algum modo, o que diferencia da realidade virtual proposta pelo episódio *San Junipero* é a intensidade dessa conexão e a tecnologia utilizada para acessar o ambiente virtual. No episódio em comento existe uma pequena discussão quanto às pessoas que realizam a eutanásia apenas com a finalidade de se chegar à *San Junipero*, e que não esperam ter uma morte natural, e por este motivo que é necessária a assinatura de um membro da família. Caso a tecnologia do *Metaverso* possibilitar uma realidade virtual nos mesmos moldes de *San Junipero*, uma nova discussão ética irá recair sobre a vida e a morte.

Enquanto o *Metaverso* não é disponibilizado à população para incitar a discussão ética quanto a possibilidade de se viver virtualmente, outras questões acerca da forma com que as grandes empresas de internet atuam surgem, principalmente quanto à violação dos direitos da personalidade, como a voz, a imagem, a honra, a identidade e a dignidade humana. Os dados pessoais são a fonte de renda dos mais variados sites, como exemplo cite-se o *Google*, gerando a era do capitalismo de vigilância. (ZUBOFF, 2021) “O capitalismo de vigilância reivindica de maneira unilateral a experiência humana como matéria-prima gratuita para a tradução em dados comportamentais” (ZUBOFF, 2021. p.21)

Os novos mercados da internet possibilitam que o sujeito escolha em quais realidade virtuais deseja passar o seu tempo, e isso gera a necessidade de criação de novas formas de atrair a atenção dos usuários, seja com novos jogos, novas redes sociais, novos filtros de manipulação de imagens e etc. As empresas que atuam nesse ramo estão adquirindo “fontes cada vez mais preditivas de superávit comportamental: nossas vozes, personalidades e emoções.” (ZUBOFF, 2021. p. 22)

Stefano Rodotà (2021) ao discorrer sobre a vida na sociedade da vigilância trata da digitalização das imagens e do reconhecimento facial utilizado pelos sistemas inteligência artificial, que “consentem extrair o indivíduo da massa, identificá-lo e segui-



lo.” O autor trata da mineração de dados e “a incessante pesquisa de informações sobre o comportamento de qualquer pessoa, gera uma produção contínua de perfis individuais, familiares, territoriais, de grupo. A vigilância não conhece fronteiras.” Essa constante mineração de dados irá invadir ainda mais a privacidade dos usuários quando o *Metaverso* estiver presente em todos os setores da sociedade.

No episódio narrado os usuários da plataforma possuem uma vida “real”, realizando seus afazeres diários, e uma vida virtual totalmente diferente. Na vida virtualizada o comportamento do usuário muda totalmente, pois se está diante de uma nova realidade, com novas possibilidades. Conseqüentemente, a forma de se projetar para o mundo exterior também muda no mundo virtual. O ser humano se tornaria um processador de ideias e dados, um meio para se atingir a perfeição idealizada em universos virtuais, escolhendo assim a época que gostaria de viver, o local em que gostaria de morar, dentre outros.

A teoria filosófica do transumanismo aborda a ideia do uso das novas tecnologias para benefício da humanidade, incorporando ao ser humano todos os benefícios possíveis, como meio de se atingir a longevidade, a cura, e por fim, a vida eterna. Francisco Rudiger (2007) aborda sobre o transumanismo e analisa a ideia de se realizar um *download* da mente humana em uma máquina, substituindo as células cerebrais por circuitos eletrônicos. Assim, a humanidade seria projetada em uma nova forma de existência. “Para os porta-vozes da idéia, a pessoa, com efeito, não passa de um processador de informações, cujo centro de dados é o cérebro. O pensamento cibernético triunfa. O corpo se torna algo com pouca ou nenhuma relevância.” Dessa forma, o corpo humano seria apenas um meio para se atingir a finalidade da vida eterna, mesmo que virtualmente. Conseqüentemente, existiria a divisão na sociedade daqueles que possuem condições de viver eternamente e aqueles que não a possuem.

João Gerônimo Machadinha Maia (2017) analisa o tema ao escrever sobre o transumanismo e o pós humanismo, trazendo o termo “tecnociência”, que seria a conjunção entre tecnologia e ciência elaboradas para benefício da humanidade. O autor diz ainda que a partir das novas tecnologias houve a aliança entre o capital, a tecnologia e o social “conferindo à tecnociência a função de motor de uma acumulação que assume o mundo existente, por inteiro, como matéria-prima à disposição do trabalho tecnocientífico.”





O autor menciona ainda que:

As novas tecnologias da informação e comunicação permitem a constituição de seres híbridos, os cyborgs, criando novas utopias de transgressão, de movimento e de fluxo nomeadamente entre a realidade e as obras de arte. Assim, a tecnociência dá espaço ao aparecimento da «tecnocultura», da «cibersociedade» e da «cibercultura» recriadas em inúmeras obras de arte da atualidade.

Tratar o ser humano como meio para se atingir um fim viola os preceitos éticos-jurídicos e a cláusula geral de personalidade, qual seja o princípio da dignidade da pessoa humana. A teoria do transumanismo aborda a ideia de potencialização do corpo humano e da convergência entre homem e máquina, de modo a se atingir a perfeição ou a vida eterna. Ocorre que tornar o corpo humano infalível é algo longe de ser alcançado, porém, criar uma espécie de representação da pessoa no mundo virtual é mais fácil para a inteligência artificial. Criar um novo perfil de uma pessoa já existente no mundo virtual viola seus direitos mais básicos, como já citado anteriormente. Ocorre que o perfil digital não irá corresponder fielmente à realidade, e poderá ainda representar o sujeito de modo diverso da realidade ou dos interesses da pessoa.

Anderson Schreiber trata do direito a identidade pessoal, criação da doutrina italiana, que se relaciona com o direito ao nome, mas vai além e alcança outras características da pessoa, como aquela que é representada no meio social. O direito à identidade pessoal abrange o modo de ser do sujeito, a forma com que este se apresenta no mundo “real” e na realidade virtual. Este é um

[...] direito de ‘ser si mesmo’ (*diritto ad essere se stesso*), entendido este como o respeito à imagem da pessoa participante da vida em sociedade, com a aquisição de ideias e experiências pessoais, com as convicções ideológicas, religiosas, morais e sociais que diferenciam a pessoa e, ao mesmo tempo, a qualificam. (SCHREIBER, 2014. p.214)

Considerando que as informações inseridas nas redes sociais, sites e demais aplicativos disponíveis na rede são meios de se identificar o usuário no mundo virtual, e que a proteção quanto aos direitos da personalidade abrange também a forma de manifestação de sua personalidade no âmbito virtual, por ser uma projeção da pessoa, a identidade pessoal também deve abranger a identidade digital, ou seja, toda a coleção de dados pessoais inseridos na internet e que possam identificar o sujeito.



Ao se permitir que uma inteligência artificial recrie identidades pessoais, com as características da pessoa, seu modo de falar e andar, está-se diante de uma representação do ser, muito mais violadora dos direitos personalíssimos que o uso indevido de uma imagem pessoal, eis que o modo de se representar na sociedade além de ser o direito à identidade pessoal também abrange o direito à honra do sujeito.

Carlos Alberto Bittar (2015) ao tratar sobre o direito a identidade ressalta que “se constitui no elo entre o indivíduo e a sociedade em geral”. O autor ainda menciona que o direito a identidade possui alguns elementos, como “o nome e outros sinais identificadores da pessoa são os elementos básicos de associação de que dispõe o público em geral para o relacionamento normal, nos diversos núcleos possíveis: familiar, sucessório, negocial, comercial e outros”. (BITTAR, 2015. p. 195) Dessa forma, tal direito se verifica como meio de se identificar o sujeito dentre outros na sociedade. O retromencionado autor elucida que o direito a identidade é um atributo vinculado à personalidade humana. (BITTAR, 2015.)

Adriano De Cupis (2008, p. 179) explica que “o indivíduo, como unidade da vida social e jurídica, tem necessidade de afirmar a própria individualidade, distinguindo-se dos outros indivíduos, e, por consequência, ser conhecido por quem é na realidade.” Assim, o direito à identidade reflete não só o direito ao nome, mas também a projeção da pessoa para o mundo exterior, o que também se apresenta nas relações virtuais, eis que os perfis nas redes sociais não deixam de ser uma espécie de identidade digital do sujeito.

A projeção do sujeito para a sociedade demonstra a sua personalidade, o seu modo de ser e como a pessoa gostaria de ser vista perante os outros. A inteligência artificial poderá captar detalhes do comportamento humano que revelam características que o indivíduo pode não querer que a sociedade tenha ciência, como exemplo cite-se as formas com que a pessoa passa o seu tempo livre. Assim, as realidades virtuais necessitam de maior rigor ao se coletar os dados de seus usuários, para que não viole ainda mais os direitos da personalidade.

5. CONCLUSÃO





O episódio “*San Junipero*” apresenta um futuro em que é possível viver virtualmente após a morte, no qual a inteligência artificial recria um ambiente e o “avatar” de seus usuários. No episódio narrado existe o *download* da mente humana em um sistema de inteligência artificial, para que o usuário possa desfrutar de uma espécie de “eternidade digital”. O episódio trata de questões filosóficas sobre a vida e a morte e a possibilidade do ser humano se tornar uma consciência digital, reduzida a dados em um sistema de armazenamento.

O *Metaverso*, promessa criada pela empresa *Meta*, proprietária das redes sociais como *Facebook*, *Instagram* e *Whatsapp* pretende criar um ambiente digital em que as pessoas poderão realizar inúmeras tarefas como estudar, trabalhar e socializar com outros usuários. Apesar da tecnologia atual não conseguir inserir o usuário em um ambiente totalmente digital tal qual o prometido, percebe-se que já existem outras tecnologias capazes de simular o *Metaverso*, como as redes sociais e os jogos.

A teoria do transumanismo trata do uso das novas tecnologias como meio de se prolongar a vida humana ou otimizar a potencialidade do corpo e mente humanos. A tentativa de se viver eternamente, mesmo que em um ambiente digital, é uma forma de caminhar para uma vida pós humana, sendo então analisada pelo transumanismo. O questionamento ético sobre o tema recai nas diferenças entre as pessoas que poderão viver eternamente em um sistema de inteligência artificial e aquelas que não possuem meios para tal, além da possibilidade de se utilizar o corpo humano como algo a ser superado pela tecnociência, e quais são as suas consequências.

Outra dúvida que permeia essas novas tecnologias paira sobre a eticidade em se manter os usuários conectados por tanto tempo em troca de seus dados pessoais, que incluem não só o nome e geolocalização da pessoa, mas também o tempo de conexão em um determinado site, os anúncios vistos e clicados, o tempo gasto assistindo algum vídeo ou publicidade, as expressões faciais (dependendo do serviço utilizado), o som ambiente, dentre outros.

Ao se utilizar os dados pessoais do usuário para se criar um avatar ou para inseri-lo na realidade virtual, mesmo que não seja aquela prometida pelo *Metaverso*, há o uso de informações privadas do usuário, que talvez nem saiba que o forneceu. Esse uso indevido atinge os direitos personalíssimos, como a imagem, que é violada ao se utilizar



a foto do usuário para recriar o seu avatar, ou ainda quando essa imagem é inserida em outros domínios sem a permissão do sujeito. A voz é violada ao se captar o som ambiente sem autorização do usuário, por meio de aplicativos que recebe comandos por voz, como o assistente do *Google* ou a *Alexa*. A privacidade do sujeito é exposta a todo momento, desde a captação de dados básicos como o nome, até na análise pela inteligência artificial do perfil de consumo do usuário. Essas violações atingem também a honra do sujeito, gerando os mais diversos questionamentos sobre os limites de captação de dados.

Os dados pessoais do usuário são violados a todo momento enquanto há captação de informações pela inteligência artificial. Assim, a criação de um perfil virtual por meio de inteligência artificial se demonstra uma grande violação aos direitos da personalidade, pois esta capta não apenas a imagem e a voz do usuário, mas também as suas características pessoais, como as expressões faciais e o modo de se comportar. Vislumbra-se a violação ao direito à identidade pessoal do sujeito, que vai além do direito a portar um documento de identificação e individualização, abrangendo também o modo de ser da pessoa em sociedade.

O *Metaverso* terá que lidar com as situações em que a pessoa se vê retratada de um modo que não é o real, ou ainda que apresente detalhes que o indivíduo não deseja que outras pessoas saibam, o que atinge o direito ao sigilo e à intimidade. A sociedade está longe das tecnologias de *San Junipero*, mas está muito próxima da realidade virtual do *Metaverso*.

REFERÊNCIAS

- BITTAR, Carlos Alberto. **Os Direitos da Personalidade**. São Paulo: Saraiva, 2015.
- BOSTROM, Nick. **Em Defesa da Dignidade Pós-Humana**. Trad.: Brunello Stancioli (UFMG), Daniel Mendes Ribeiro, Anna Rettore, Nara Pereira Carvalho Faculdade de Filosofia, Universidade de Oxford (2005). *Bioethics*, v. 19, n. 3, p. 202-214. Disponível em: www.nickbostrom.com Acesso em: 13 mar. 2022
- DE CUPIS, Adriano. **Os Direitos da Personalidade**. São Paulo: Quórum, 2008.
- GUEIROS, Bruno. **Social bots: Uma análise sobre a gênese e o desenvolvimento dos robôs nas mídias sociais**. Universidade Católica de Pernambuco, 2018
- HAN, Byung-Chul. **No Enxame**. São Paulo, Vozes: 2018.
- LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad: Carlos Irineu Costa. 34. São Paulo: 1999.





MAIA, João Jerónimo Machadinha. Humano, Pós-Humano E Transumano: Fronteiras Dúbias E Indefinidas Num Mundo Desigual. In: **Revista de História das Ideias** Vol. 35. 2ª série (2017) 47-70.

MARQUES, Letícia. Vida Eterna: empresa quer que pessoas vivam para sempre no Metaverso. **Uol Tilt**. 19 abr.2022 Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2022/04/19/vida-eterna-empresa-quer-que-pessoas-vivam-para-sempre-no-metaverso> Acesso em: 21 abr.2022

MUCELIN, Guilherme. Garantias do Consumo: Metaverso e vulnerabilidade digital. **Conjur**. 24 nov.2021. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2021-nov-24/garantias-consumo-consideracoes-metaverso-vulnerabilidade-digital> Acesso em: 21 abr.2022

PERLINGIERI, Pietro. **Perfis do direito civil**. Rio de Janeiro: Renovar, 1999.

PLADSON, Kristie. Afinal, o que é o Metaverso. **Uol. Tilt**. 23 out. 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/ultimas-noticias/deutschewelle/2021/10/23/afinal-o-que-e-o-metaverso.htm> Acesso em 21 abr. 2022

PORTILHO, André. O que é o Metaverso e por que você já vive nele mais do que imagina. **Exame. Future of Money**. 20 abr.2022 Disponível em: <https://exame.com/future-of-money/o-que-e-o-metaverso-e-por-que-voce-ja-vive-nele-mais-do-que-imagina/> Acesso em: 21 abr.2022

RODOTÀ, Stefano. **A vida na Sociedade Da Vigilância**: A privacidade hoje. Organização, seleção e apresentação de Maria Celina Bodin de Moraes. Tradução de Danilo Doneda e Luciana Cabral Doneda. Renovar, Rio de Janeiro: 2008.

ROYAL SOCIETY FOR PUBLIC HEALTH. Disponível em: <https://www.rsph.org.uk/static/uploaded/d125b27c-0b62-41c5-a2c0155a8887cd01.pdf> Acesso em 18 abr.2022

RÜDIGER, Francisco. Breve história do pós-humanismo: elementos de genealogia e criticismo. **E-Compós**, [S. l.], v. 8, 2007. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/145>. Acesso em: 20 abr. 2022.

SCHREIBER, Anderson. **Direitos da personalidade**. São Paulo: Atlas, 2014.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico: A alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais**. Contraponto, Rio de Janeiro: 2015.

STRACHAN, Maxwell. Metaverse Company to Offer Immortality Through ‘Live Forever’ Mode. **Vice**. 13 apr. 2022 Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/pkp47y/metaverse-company-to-offer-immortality-through-live-forever-mode> Acesso em 21 abr.2022

TEPEDINO, Gustavo. OLIVA, Milena Donato. **Fundamentos do direito civil**: Teoria Geral do Direito Civil. Rio de Janeiro: Forense, 2021.