

## MULHERES NO METAVERSO: O LIMIAR ENTRE VIOLÊNCIAS REAIS E VIRTUAIS A PARTIR DA INTERSECCIONALIDADE DE RAÇA/ETNIA E GÊNERO<sup>1</sup>

*WOMEN IN THE METAVERSE: THE THRESHOLD BETWEEN REAL AND VIRTUAL  
VIOLENCE BASED ON THE INTERSECTIONALITY OF RACE/ETHNICITY AND GENDER*

Gracy Kelli Martins <sup>2</sup>

Denysson Axel Ribeiro Mota<sup>3</sup>

Denise Braga Sampaio<sup>4</sup>

Gisele Rocha Côrtes<sup>5</sup>

**Resumo:** A noção de um mundo paralelo, uma nova realidade que ocorre simultaneamente com o mundo real, não é algo novo, tendo sido tema de novelas e de contos, desde tempos antigos, e abordada por diferentes áreas do conhecimento. Com foco na Ciência da Informação, este artigo propõe balizar uma discussão refletindo sobre o espaço do Metaverso, a partir de uma abordagem dos regimes de informação e suas relações sociais, de ordem estética, ética e política, que já apontam os primeiros indícios de transmutação de comportamentos do mundo real para o virtual, em específico sobre as violências contra as mulheres nestes espaços. Para tal empreendimento, utiliza-se a pesquisa bibliográfica e documental, que trata dos relatos de mulheres assediadas em ambientes de realidade virtual. Pautada nesses materiais a discussão problematiza a falta de segurança no Metaverso e suas extensões, como também evidencia denúncias de violências sexistas e racistas já reunidas em relatórios recentes. Percebe-se que, enquanto território, espaço de construção eminentemente humano, o ciberespaço, e em específico o Metaverso – objeto de discussão deste trabalho – já apresenta, para além do encantamento dos múltiplos mundos, a reprodução de comportamentos e discursos misóginos e violentos que, tanto na execução, quanto na resolução, chamam atenção por tamanha semelhança com o mundo real. Desta forma, identifica-se que a reflexão e operacionalização de estratégias com vistas à prevenção e subversão de práticas, comportamentos e conteúdo informacionais opressivos é premente e o ciberativismo

---

<sup>1</sup> O presente texto amplia as discussões do trabalho submetido, avaliado, aprovado, apresentado e premiado no XXII ENANCIB.

<sup>2</sup> Doutora em Ciência da Informação. Professora Adjunta da Universidade Federal da Paraíba. Email: [gracykelli@gmail.com](mailto:gracykelli@gmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1805-9292>.

<sup>3</sup> Doutor em Ciência da Informação. Professor Adjunto da Universidade Federal do Cariri. Email: [denysson.mota@ufca.edu.br](mailto:denysson.mota@ufca.edu.br). ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2069-134X>.

<sup>4</sup> Doutora em Ciência da Informação. Professora Adjunta da Universidade Federal da Bahia. Email: [denise.sampaio@ufba.br](mailto:denise.sampaio@ufba.br). ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9424-3158>.

<sup>5</sup> Doutora em Sociologia. Professora Associada da Universidade Federal da Paraíba. Email: [giselerochacortes@gmail.com](mailto:giselerochacortes@gmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6843-4938>.

aponta caminhos para o combate e neutralização de dispositivos de informação que ofertam produtos e serviços propagadores de violência, apontando a importância e a necessidade de uma democracia informacional que garanta direitos e justiça para a vida e para a dignidade das pessoas, onde suas existências sejam possíveis e respeitadas, física e virtualmente.

**Palavras-Chave:** Metaverso. Regime de Informação. Realidade Virtual. Mulher. Ciberativismo.

**Abstract:** *The notion of a parallel world, a new reality that occurs simultaneously with the real world, is nothing new, having been the subject of novels and short stories since ancient times, and approached by different areas of knowledge. Focusing on Information Science, this paper proposes to guide a discussion reflecting on the space of the Metaverse, from an approach to information regimes and their social relations, of an aesthetic, ethical and political nature, which already point to the first signs of transmutation from real-world to virtual behaviors. For such an undertaking, bibliographical and documentary research is used, which deals with the reports of women harassed in virtual reality environments. Guided by these materials, the discussion problematizes the lack of security in Metaverse and its extensions, as well as evidence of denunciations of sexist and racist violence already gathered in recent reports. It is perceived that, as a territory, an eminently human construction space, cyberspace, and in particular Metaverse – object of discussion in this work – already presents, in addition to the delight of multiple worlds, the reproduction of misogynistic and violent behaviors and discourses that, both in the execution and in the resolution, draw attention due to such similarity with the real world. In this way, it is identified that the reflection and operationalization of strategies with a aim to the prevention and subversion of oppressive practices, behaviors and informational content is urgent and cyberactivism points out ways to combat and neutralize information devices that offer products and services that propagate violence, pointing out the importance and need for an informational democracy that guarantees rights and justice for people's lives and dignity, where their existence is possible and respected, physically and virtually.*

**Keywords:** Metaverse. Information regime. Virtual reality. Women. Cyberactivism.

## 1 INTRODUÇÃO

A noção de um mundo paralelo, uma nova realidade que ocorre simultaneamente com o mundo real, não é algo novo. Na literatura, as obras *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* (título original *Alice's Adventures in Wonderland*, de 1865) e *Alice do Outro Lado do Espelho* (título original *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*, de 1871), de Lewis Carroll, já imaginavam uma pessoa que viajaria para outra dimensão. Mais recentemente, temos *Neuromancer*, de William Gibson (1984), que criou a expressão ciberespaço, e *Snow Crash* (1992), de Neal Stephenson, que cunhou a expressão Metaverso. Estes

revolucionaram a forma de artistas verem as possibilidades do mundo virtual, inspirando inclusive outras obras importantes como a quadrilogia Matrix (1999, 2003a, 2003b, 2021), das irmãs Lana Wachowski e Lilly Wachowski, criando uma expressão visual de como poderia ser uma realidade virtual.

A noção do ciberespaço foi discutida também no mundo acadêmico. Pierre Lévy (1996) em seu texto ‘O que é o virtual?’, fundamentado na obra ‘Diferença e Repetição’ (2006) (do original *Différence et répétition*, 1968)<sup>6</sup> de Gilles Deleuze, aborda a questão do virtual não como oposição ao real, mas em relação ao atual. Com base na origem semântica da palavra, o autor afirma que a “palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato” (Lévy, 1996, p. 5).

Posteriormente, no mesmo texto, Lévy aborda a questão do ciberespaço, definindo-o como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (Lévy, 1996, p. 92).

Desde então, diversas abordagens sobre este fenômeno têm surgido em diferentes áreas do conhecimento. Na comunicação, o foco tem sido observar como as comunidades virtuais espelham os comportamentos comunicacionais já conhecidos. Na educação, busca-se compreender como estes espaços podem beneficiar (ou não) o processo de ensino-aprendizagem. Já na computação, estuda-se como criar ambientes que repliquem de forma mais próxima possível a realidade física: surgindo então os conceitos de realidade aumentada e realidade virtual.

Com foco na Ciência da Informação, este artigo propõe balizar uma discussão refletindo sobre o espaço do Metaverso, a partir de uma abordagem dos regimes de informação e suas relações sociais, de ordem estética, ética e política, que já apontam os primeiros indícios de transmutação de comportamentos e violências do mundo

---

<sup>6</sup> DELEUZE, Gilles. *Différence et répétition*. Paris: PUF, 1968.

real para o virtual. Tal reflexão se dá por meio de uma revisão bibliográfica acerca das definições de metaverso no âmbito da computação e as ocorrências, em especial contra mulheres, e o que se apresenta como a nova fase da Internet.

Nesse sentido, não se busca resolver os problemas que são apontados, mas descortinar a manutenção dos discursos e narrativas hegemônicas que já despontam nesse novo e promissor espaço virtual de interação humana replicando comportamentos abusivos vivenciados cotidianamente por mulheres no mundo real.

## 2 AMBIENTES VIRTUAIS DE INTERAÇÃO

Com o desenvolvimento significativo das Tecnologias de Informação e Comunicação, a interação humana passa então a ocorrer, também, no mundo virtual. Os *chats* surgem muito cedo na internet, sendo o primeiro o *Talkomatic*, criado por Doug Brown e David R. Woolley, em 1973, na Universidade de Illinois, permitindo a interação de até cinco participantes, mas possibilitando vários outros como observadores(as) (Jones, 2015). Posteriormente os fóruns, ou sistemas de conferência *online*<sup>7</sup> surgem em 1970 mas, funcionalmente, em 1976 (EIES) e 1977 (KOM)<sup>8</sup>.

Desde muito cedo, estes sistemas são utilizados para jogos, principalmente *Role-Playing Game* (RPG), que inicialmente fez uso de sistemas de *chats*, fóruns e até *e-mail*, e posteriormente foram criados sistemas para jogos deste tipo (conhecidos hoje simplesmente como RPG virtual/digital), como *Spacewar*, *Airfight*, *Mines of Moria*, entre outros, e a partir do ano de 1987 as plataformas específicas para este

---

<sup>7</sup> Disponível em: <https://web.archive.org/web/20081011092536/http://www.videojug.com/expertanswer/internet-communities-and-forums-2/what-is-an-internet-forum>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>8</sup> Disponível em: <http://www.forum-software.org/forum-software-timeline-from-1994-to-today>. Acesso em: 9 jun. 2022.

objetivo<sup>9</sup>, como os *Multi-User Dungeon* (MUD), tendo sido muito populares entre a comunidade, e sendo possível encontrar servidores ativos até hoje (Mulligan; Patrovsky, 2003).

Com o avanço das tecnologias de jogos digitais gráficos, tal caráter de interação passa também para este tipo de mídia, surgindo os *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), tendo seus primeiros expoentes em *Island of Kesmai*, projetado por Kelton Flinn e John Taylor e publicado em 1985 (Mulligan; Patrovsky, 2003) e *Habitat*, publicado em 1986, desenvolvido por Chip Morningstar e F. Randall Farmer, que incluía estruturas sociais como delegacia e igreja e simulava uma economia local baseada em pontos em vez de dinheiro real (Morningstar; Farmer, 1991; Lori Kendall, 2002; Bainbridge, W. S., 2004).

Os MMORPG gráficos, mais populares atualmente, surgem no ano de 1991, com *Neverwinter Nights*, que continha gráficos simples e rendeu entre US\$5 e US\$7 milhões de dólares anualmente, entre os anos de 1992 e 1997 (Mulligan; Patrovsky, 2003). Este tipo de jogo foi ganhando popularidade, tendo ao longo dos anos surgido diversos outros do gênero, inclusive um sucessor do *Neverwinter Nights*, em 2002, e outros com bastante popularidade no Brasil, como *Ragnarök Online*<sup>10</sup>, *World of Warcraft*<sup>11</sup>, *Genshin Impact*<sup>12</sup>, entre outros.

Posteriormente, outras formas de jogos permitiram também este acesso e interação entre diversas pessoas, como *Magic: The Gathering*, que permite tanto jogo entre duas, quatro ou oito pessoas, dependendo do formato e plataforma (*Magic Online*<sup>13</sup> ou *Magic Arena*<sup>14</sup>), os *Real-time strategy* (RTS), ou jogos de estratégia, sendo

---

<sup>9</sup> Disponível em: <https://archive.org/details/syntheticworlds00edwa/page/10>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>10</sup> Disponível em: <http://www.ragnarokonline.com>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>11</sup> Disponível em: <https://worldofwarcraft.com/pt-br/>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>12</sup> Disponível em: <http://genshin.hoyoverse.com/>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>13</sup> Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/mtgo>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://magic.wizards.com/pt-BR/mtgarena>. Acesso em: 9 jun. 2022.

alguns dos mais conhecidos *Age of Empires*<sup>15</sup>, *StarCraft*<sup>16</sup> e *Command & Conquer*<sup>17</sup>, assim como os *First Person Shooter* (FPS), jogos de tiro em primeira pessoa, sendo alguns dos mais conhecidos o *Doom*<sup>18</sup> e o *Overwatch*<sup>19</sup>.

No entanto, esses jogos funcionavam não apenas como uma distração ou diversão, com interação de cada pessoa com o sistema da forma planejada – realizando as missões e melhorando sua personagem – mas permitia também a personalização do visual desta personagem e a interação com outras pessoas, funcionando como uma plataforma de comunicação entre estas pessoas.

## 2.1 *Massive Multiplayer online role-playing game* enquanto ambientes de interação

As plataformas supracitadas eram, prioritariamente, utilizadas para seu objetivo principal: diversão. No entanto, percebeu-se muito cedo, tanto por seus (suas) desenvolvedores (as) como pelos (as) usuários (as), que é possível utilizá-las simplesmente para se comunicar e interagir.

Surgem então plataformas específicas para este tipo de interação: mundos virtuais cujo propósito é a interação humana, em vez da diversão de jogos tradicionais com missões e desenvolvimento de personagens. A primeira destas plataformas é o *Second Life*<sup>20</sup>, criada em 1999 e lançada em 2003. Todavia, atualmente, existem o

---

<sup>15</sup> Disponível em: <https://www.ageofempires.com>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>16</sup> Disponível em: <https://starcraft.com/pt-br/>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>17</sup> Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/command-and-conquer/command-and-conquer-remastered>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>18</sup> Disponível em: <https://bethesda.net/pt/game/doom>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>19</sup> Disponível em: <https://playoverwatch.com/pt-br/>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>20</sup> Disponível em: <https://secondlife.com/?lang=pt-BR>. Acesso em: 9 jun. 2022.

Roblox<sup>21</sup>, lançado em 2006, e o Metaverso<sup>22</sup>, lançado recentemente pela Facebook, renomeada para Meta, em c2022.

Cada uma destas plataformas [re]cria um mundo aberto, que promove a exploração e interação do (a) usuário (a) com este ambiente e com as outras pessoas que ali estão, assim como a personalização de seu avatar para refletir tanto as características físicas, quanto o estado de ânimo do dia do (a) usuário (a). As plataformas exploraram estes ambientes comercialmente, promovendo propagandas e compras dentro do jogo, com aquisição não só de itens de decoração de personagem, abordados acima, mas também itens de decoração do ambiente (a ‘casa’ da personagem), animais de estimação etc.

Nesse novo mundo, o imperativo tecnológico se apresenta como uma outra possibilidade de vida em que as pessoas, em um espaço compartilhado, reinventam e reforçam identidades, entendendo “[...] este espaço virtual como elemento de coesão social, fomentando sociabilidade e solidariedade, mas, também, pode ser fonte ou estímulo de hostilidades, ódios e exclusões” (Silva; Fernandes, 2021, p. 212). Curioso destacar que o termo avatar deriva do sânscrito *avatara* (no idioma hindi, अवतार), movimento de descida de um deus à terra (Avatar, [202-]). Ainda segundo o dicionário Aulete Digital (Avatar, [202-]), avatar é o processo de transformação, metamorfose ou transfiguração, ou ainda, a personificação imaginária que um internauta atribui a si mesmo em um ambiente virtual. Por vezes, este avatar pode ser dotado de poderes, os mais diversos, de aspectos digitais que o mundo físico não consegue conceber, o que produz uma percepção de empoderamento às pessoas por trás destes avatares.

---

<sup>21</sup> Disponível em: <https://www.roblox.com>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>22</sup> Disponível em: <https://about.facebook.com/br/meta/>. Acesso em: 9 jun. 2022.

Além disso, perpassando por essa construção imagética, o avatar e sua performance no mundo virtual lhe colocam visível aos pares, reconhecível às comunidades disponíveis dentro de dado ambiente. Falamos de comunidades, no plural, não a esmo, mas por entender que há uma diversidade nesses meios e a identificação pode tanto congrega tais avatares, como ensejar, entre estes, disputa, competição e violência objetiva, subjetiva, ideológica, identitária, possível a partir de uma cultura de vigilância que se estabelece na sociedade moderna tardia, ou modernidade digital (Lyon, 2018), e que perpassa e é perpassada por uma espécie de biopoder tecnocrático, que desencadeiam não somente discursos de ódio (Butler, 2021), mas práticas de violência no meio virtual.

### 3 REGIMES DE INFORMAÇÃO, COMPORTAMENTO SOCIAL E O METAVERSO

Michel Foucault (2015) desvela que o poder é o exercício que transita entre pessoas que pertencem a grupos social e economicamente hegemônicos, mas também por pessoas em condição de subalternização. Esse entendimento do poder como exercício, não como posse, revela que tanto a violência hegemônica, como as resistências subterrâneas são capazes de se mover e, portanto, constituir saberes e sentidos que desencadeiam a manutenção ou mudança de um *status quo*. Conforme o autor, “[...] todo saber possibilita o exercício do poder” (Foucault, 2015, p. 205).

Ocorre que perpassa a relação entre atores e atrizes sociais hegemônicos(as) e subalternizados(as), os dispositivos. Estes, na concepção de Giorgio Agamben (2005, p. 13) são “[...] qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes” e, conforme Gilles Deleuze (2005), possuem três grandes instâncias: o saber, o poder e a subjetividade.

Devemos lembrar, conforme Gilles Deleuze (2005), Giorgio Agamben (2005) e Michel Foucault (2014), que os dispositivos são dinâmicos, mutáveis e heterogêneos e se valem da linguagem, das instituições disciplinares e da sua relação com os corpos, para mover também essas três instâncias, tornando tais corpos dóceis. Essa dinamicidade é percebida por Byung Chul-Han (2017a, 2017b), que atenta para uma mudança do modo de produção e vigia da contemporaneidade, com o desenvolvimento presente dos dispositivos tecnológicos. Saímos de uma sociedade panóptica para uma sociedade de vigilância compartilhada (Han, 2017a).

Há uma exposição voluntária que enreda este novo modelo de sociedade, que Guy Debord (2003) chama de sociedade do espetáculo, e que, segundo Byung Chul-han (2020), alimenta voluntariamente o 'panóptico digital'. Perpassa e é perpassada por esta relação, o papel dos regimes de informação. Segundo González de Gómez (2012, p. 43,

[...] um regime de informação seria o modo informacional dominante em uma formação social, o qual define quem são os sujeitos, as organizações, as regras e as autoridades informacionais e quais os meios e os recursos preferenciais de informação, os padrões de excelência e os modelos de sua organização, interação e distribuição, enquanto vigentes em certo tempo, lugar e circunstância.

Antes de dar continuidade à discussão sobre regimes de informação, é salutar relembrar, conforme afirma Byung Chul-Han (2017a), que a sociedade positiva ignora a alteridade, a dor e o sofrimento (Han, 2017a). Neste, a violência é imanente ao sistema (Han, 2017b). O pensamento de Byung Chul-Han é refletido nos novos modos comportamentais, (des)informacionais, de comunicação e de linguagem contemporâneos.

Conforme Judith Butler (2021), somos seres formados na linguagem, e seu poder constitutivo conduz nossas ações. Se a possibilidade de existência social é iniciada na linguagem, é por ela que estabelecemos a comunicação, reconhecendo

que a linguagem é um fato social, “multiforme e heteróclita” e está centrada em aspectos físicos, fisiológicos e psíquicos, pertencente aos domínios individual e social (Saussure, 2006). “A linguagem sustenta o corpo não por trazê-lo à existência ou por alimentá-lo de maneira literal; ao contrário, é por ser interpelada nos termos da linguagem que certa existência social do corpo se torna possível” (Butler, 2021, p. 11). Dessa forma, a escolha da representação corpórea e estética em espaços virtuais, a performatividade definida para existência, trará consigo todos os encargos definidores e nomeadores direcionados aos corpos, de acordo com suas características. O direcionamento dos discursos definidores de quem é quem na sociedade evoca a naturalização das estruturas que definem quem é forte, quem é fraco, quem domina e quem é o subalternizado. Nesse entrelace de poderes, o corpo - seus movimentos, posturas, ritmos, expressões e linguagens – é uma construção social pautada em padrões definidores que tendem à naturalização da organização social binária (Scott, 1995).

Com a possibilidade de criação de avatares, por meio da autorrepresentação, estudos mostram que um fenômeno, denominado como Efeito Proteus, faz com que as pessoas induzam seus comportamentos e atitudes esperados ao observar a aparência de seu avatar (Yee; Bailenson; Ducheneaut, 2009). Esses padrões definidores, transmutados à uma realidade paralela, carregam consigo as práticas discursivas e dominantes, que nesse espaço (ainda) sem regras, suscita violências, e em particular a violência de gênero, baseada em uma ideologia sexista de submissão e aceitação (Saffiotti, 2004).

Se voltarmos nosso olhar para a *web*, identificamos como muitas das violências de gênero têm circulado nas redes, seja por meio de ofensas em redes sociais, pela divulgação de imagens íntimas, pela exposição da pessoa ou pela ampla publicização de materiais machistas que objetificam a mulher. O ataque e assédio a assistentes

virtuais ilustra como os códigos ordenadores de gênero (nome, aparência, voz feminina) são legitimadores das ações dos atores sociais (sujeitos, dispositivos e tecnologias) que se operacionalizam nessas práticas sociais (Sampaio; Martins; Côrtes; Mota, 2021).

Essas interações revelam e refletem os modos da sociedade que estabelecem e determinam as relações sociais, por meio de regimes de informação, como formas específicas de poder, que são construídas e desconstruídas nas práticas sociais, complexas e interativas, cotidianamente. “[...] descrever um regime de informação significa mapear os processos agonísticos que resultam em tentativas e incômodas estabilizações de conflitos entre grupos sociais, interesses, discursos e até artefatos científicos e tecnológicos” (Frohmann, 1995, p. 22, tradução nossa).

Diante dos avanços tecnológicos de comunicação e informação presenciamos rotineiramente a imersão cada vez mais acentuada de nossas vidas em um espaço virtual, que tem reproduzido, sem limitações e constrangimentos, os comportamentos e modos de vida, do mundo físico, evidenciados nas formas de se expressar, se manifestar e mobilizar, além de um movimento já naturalizado de consumo e comunicação.

Assim, a vida tem se dirigido para um território outro, onde o virtual parece se opor ao real para expressar uma outra possibilidade de vivência, uma extensão da vida humana que obedece a comandos humanos, mas simula possibilidades infinitas da vida em um mundo imagético de sons e movimentos. No entanto, cabe destacar que, para a filosofia, o real não se opõe ao virtual, tendo em vista que este não está fora da realidade. O virtual é uma atualização em potencial, existindo dentro da realidade como parte desta (Deleuze, 2006; Lévy, 1996).

Sendo parte da realidade, o espaço virtual, ou o ciberespaço, forma-se como um território, reconhecendo, nas palavras de Albagli (2004, p. 26), que “O território

não se reduz então à sua dimensão material ou concreta; ele é, também, um campo de forças, uma teia ou rede de relações sociais que se projetam no espaço”.

Para Silva e Fernandes (2021), o território é uma construção social que, quando visto na dimensão ciberespacial, permite-nos, em um nível de elucubração, reconhecê-lo como território, dada a sua estrutura formada pelas redes sociais, culturais e econômicas, como lugar espacial e simbólico (Silva; Fernandes, 2021), que orienta a noção de territorialidade, “[...] a partir da compreensão de que os comportamentos humanos devem ser analisados também em sua dimensão espacial” (Albagli, 2004, p. 28). Enquanto espaço territorializado, está condicionado às normas sociais e valores culturais, sendo orientado por regimes de informação, que se dão pela interação dos seres humanos mediada pelo espaço, sem fronteiras que cessem os limites do real (físico) e do virtual.

De acordo com a Meta<sup>23</sup>, “o metaverso será um lugar onde poderemos trabalhar, nos divertir e nos conectar com outras pessoas em experiências online imersivas” (Meta, c2022). Nesse ‘novo lugar’, as pessoas viverão experiências em diferentes dispositivos, personalizando avatares e espaços virtuais. No entanto, o acesso ao Metaverso (como nos referiremos à plataforma da Meta daqui em diante, para diferenciar do conceito amplo de metaverso) requer assinaturas pagas. Entre os serviços oferecidos pela Meta, o *Horizon Worlds*, em fase de testes, oferece produtos tecnológicos e experiências, onde criadores(as) de conteúdo, em uma combinação híbrida entre as experiências dos jogos *Minecraft*<sup>24</sup>, *The Sims*<sup>25</sup> e *Simcity*<sup>26</sup>, criam ambientes menores, como cômodos e casas, ou maiores, como bairros e/ou cidades. Com aparatos tecnológicos da realidade virtual e da realidade aumentada

---

<sup>23</sup> Disponível em: <https://about.facebook.com/br/meta/>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>24</sup> Disponível em: <https://www.minecraft.net/pt-br>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>25</sup> Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/the-sims>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>26</sup> Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/simcity>. Acesso em: 9 jun. 2022.

proporcionarão uma imersão que tornará invisível a linha que separa a vida real do ambiente virtual, por meio da interação/interferência direta das pessoas.

No Metaverso – na perspectiva de multiplicidade de mundos – cada pessoa interage com outros mundos e cria seu próprio ambiente de interação, com o uso de tecnologias de alto nível. De acordo com a Meta (c2022), já há mais de 10.000 mundos criados, numa perspectiva de um sistema que une o social, o comercial e o econômico, na promessa de compra de bens tecnológicos e experiências sem pausa (diferenciando-se dos jogos). Não só a criação dos ambientes será possível, no Metaverso. Os avatares – “Em informática [...] um cibercorpo inteiramente digital, uma figura gráfica de complexidade variada que empresta sua vida simulada para o transporte identificatório de cibernautas para dentro dos mundos paralelos do ciberespaço” (Avatar [...], 2022) – permitirão que as pessoas assumam como querem ser, e como se apresentarão enquanto um sujeito nesse espaço, traçando a identidade que assumirá.

A prévia de experiências que nos aproximam do metaverso, em muito foi vivenciada no período pandêmico de Covid-19, que se estendeu nos anos de 2020 e 2021, e que em isolamento, nos direcionou para uma imersão, quase que obrigatória, no uso das tecnologias para trabalhar, estudar, comprar, comunicar, proporcionando, inclusive, as formas que queremos assumir, na utilização de filtros de tratamento de imagem, comumente utilizados nas redes sociais. E o uso dos smartphones simulam, em parte, uma vida imersa na virtualidade, pelo acesso feito por aplicativos que facilitam o consumo de produtos e serviços, na palma da mão.

No entanto, diante da sedução de um novo mundo possível é preciso que questões como a desigualdade social e a exclusão tecnológica e informacional não sejam negligenciadas, tendo em vista que esses espaços tenderão a reforçar a

segregação daqueles(as) que têm acesso econômico e a manutenção de poder dos que dominam os imperativos tecnológicos.

Enquanto território, espaço de construção eminentemente humano, o ciberespaço, e em específico o Metaverso – objeto central de discussão deste trabalho – já apresenta, para além do encantamento dos múltiplos mundos, a reprodução de comportamentos e discursos violentos, de natureza discriminatória, homofóbica, racista e sexual, que tanto na execução, quanto na resolução, chamam atenção por tamanha semelhança com o mundo real, conforme o Dossiê *Metaverse: another cesspool of toxic content*<sup>27</sup> (SumOfUs, 2022).

### 3.1 Comportamento infocomunicacional e o exercício do poder nas plataformas

A partir desta subseção, com vistas a evidenciar o que fora discutido sobre a transmutação de comportamentos do mundo físico para as VR, investigamos alguns casos de repercussão de comportamentos que, no mundo físico, podem ser considerados não somente antiéticos, mas criminosos. Nosso foco está ligado à discussão de gênero, mas podemos adiantar que outras interações do campo social físico também foram e são percebidas nestes novos espaços, o que nos faz predizer que os mundos virtuais são lugares onde pessoas se sentem confortáveis em quebrar regras sociais, códigos de conduta moral e leis do mundo físico, por acreditarem na impunidade assegurada por não ser, este ambiente “real” (mundo físico).

Um caso emblemático ocorreu em 2005, no *World of Warcraft*. Uma pessoa, líder de um grupo dentro do jogo, faleceu no mundo real, e colegas do jogo organizaram um funeral *online*, em memória, num cenário organizado com

---

<sup>27</sup> Disponível em: [https://www.sumofus.org/images/Metaverse\\_report\\_May\\_2022.pdf](https://www.sumofus.org/images/Metaverse_report_May_2022.pdf). Acesso em: 9 jun. 2022.

elementos que a lembrassem, e houve um pedido para que o clima de luto fosse respeitado no ambiente. No entanto, membros de um grupo rival souberam, e atacaram todas as personagens presentes<sup>28</sup>.

O ocorrido gerou revolta em diversas<sup>29</sup> redes<sup>30</sup> sociais<sup>31</sup>, demonstrando que o comportamento não foi bem aceito exatamente por quebrar regras sociais comumente aceitas, mas ao mesmo tempo muitos(as) defensores(as) se manifestaram afirmando que o ato não foi ilegal nem quebrou as regras do jogo, definidas naquele espaço, e sustentaram que, por isso, não ocorreu nada errado, inclusive um dos organizadores do evento<sup>32</sup>.

As discussões referentes à ética dentro dos jogos aumentaram muito nos meses e anos seguintes, com debates sobre quais tipos de comportamentos seriam abomináveis e ilegais no mundo real, mas foram considerados aceitáveis no mundo virtual. Apesar de existirem discussões sobre ética na computação, geralmente estas são realizadas do ponto de vista de desenvolvedores(as), e neste momento o foco foi transferido também para as pessoas usuárias dessas plataformas (Gibbs; Carter; Arnold; Nansen, 2013).

O Metaverso foi anunciado em setembro de 2021 e deu início às experiências na plataforma *Horizon Worlds*, em fase de testes nos Estados Unidos e Canadá, para usuários(as) maiores de 18 anos, a partir deste mesmo ano.

---

<sup>28</sup> Disponível em: <https://www.gamesradar.com/the-wow-funeral-raid-four-years-later/>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>29</sup> Disponível em:

[https://www.reddit.com/r/gaming/comments/b9g89/today\\_marks\\_the\\_4\\_year\\_anniversary\\_of\\_the\\_single/](https://www.reddit.com/r/gaming/comments/b9g89/today_marks_the_4_year_anniversary_of_the_single/). Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>30</sup> Disponível em:

[https://www.reddit.com/r/wow/comments/1e6489/in\\_game\\_funeral\\_i\\_attended\\_got\\_raided\\_in\\_vanilla/](https://www.reddit.com/r/wow/comments/1e6489/in_game_funeral_i_attended_got_raided_in_vanilla/). Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>31</sup> Disponível em: <https://forum.adrenaline.com.br/threads/wow-funeral-crashers.156893/>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>32</sup> Disponível em:

[https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/9ctlh/the\\_other\\_wow\\_post\\_inspired\\_me\\_i\\_was\\_in\\_the\\_wow/](https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/9ctlh/the_other_wow_post_inspired_me_i_was_in_the_wow/). Acesso em: 9 jun. 2022.

Em dezembro de 2021, Nina Jane Patel postou um relato<sup>33</sup> no Medium - site de notícias independentes - descrevendo a violência sexual sofrida por seu avatar no Metaverso. Ela relata ter sido assediada, verbal e sexualmente, por um grupo de 3 a 4 avatares com vozes masculinas, que estupraram seu avatar e tiraram fotos. Em texto publicado no Medium, Nina Patel (2021) explica o funcionamento da realidade virtual (VR) e expõe como se sentiu:

O conteúdo de VR gera padrões de estimulação, incluindo fótons de luz para os olhos, entrada acústica para os ouvidos e estimuladores táteis ou táteis para toque. A forma como esses estímulos são apresentados dará ao usuário uma sensação de imersão. Os recursos imersivos levam a uma sensação de verossimilhança entre si e a programação por meio de um cenário abrangente criado por três aspectos da VR; Primeiro é **a imersão** em si, significando que o usuário se sente em outro ambiente. Em segundo lugar, aspectos específicos de incorporação da tecnologia adquirida pelos usuários devem ter um senso de **presença** ativa. O terceiro é o conceito de **corporeificação**, sentindo que o corpo virtual (avatar) é o corpo físico. A corporeidade pode ser expandida reconsiderando os componentes de uma experiência que sente sensações semelhantes em relação a um corpo virtual dentro de um ambiente virtual como em relação ao corpo biológico (e vice-versa). A realidade virtual foi essencialmente projetada para que **a mente e o corpo não possam diferenciar as experiências virtuais/digitais das reais**. De alguma forma, minha resposta fisiológica e psicológica foi como se [o estupro] tivesse acontecido na realidade (Patel, 2021, tradução nossa).

Dentre os comentários que recebeu em suas postagens, Nina Patel leu coisas do tipo: “não escolha um avatar feminino, é uma solução simples”, “não seja estúpida, não foi real”, “um grito patético por atenção”, “avatares não têm corpos inferiores para atacar”, “você obviamente nunca jogou *fortnite*”, “eu lamento muito que você tenha passado por isso” e “isso deve parar” (Patel, 2021, tradução nossa).

Mas esse não é o primeiro relato de abuso no Metaverso. Em novembro de 2021, pouco depois do seu lançamento, a Meta registrou um caso de abuso, onde um *beta tester* teve seu avatar apalpado por um dos participantes. Em declaração ao The

---

<sup>33</sup> Disponível em: <https://medium.com/kabuni/fiction-vs-non-fiction-98aa0098f3b0>. Acesso em: 9 jun. 2022.

Verge<sup>34</sup>, a mulher relatou que estava no Plaza - um ponto central na plataforma, para entrada nos mundos personalizados - e que, após o acontecido, sentiu-se isolada por ver que outros participantes apoiaram o ato. Vivek Sharma, vice-presidente do *Horizon Worlds*, se pronunciou sobre o acontecido como um incidente “absolutamente infeliz” e alega que revisando os registros percebeu que o beta *tester* não estava usando o *safe zone*, um recurso de segurança, que funciona como uma bolha de bloqueio (Heath, 2021).

Aqui chegamos ao ponto principal da discussão, que nos permite inferir que ao oferecer meios de segurança e atribuir a responsabilidade de proteção aos próprios(as) usuários(as), a Meta retoma um discurso que aponta a vítima como responsável pelo assédio sofrido, em alusão aos discursos recorrentes que justificam assédios e violências contra às mulheres por usar uma roupa curta ou estar na rua em uma determinada hora da noite. Além disso, reproduz a concepção dominante no mundo real, que cabe às vítimas de violências sexistas, racistas, LGBTQIAfóbicas, a responsabilidade individual pela resolução dos casos.

Tais padrões de comportamento associam-se a um regime político, econômico e social hegemônico baseado no sexismo, no racismo, no capacitismo e na heteronormatividade, que em intersecção potencializam as exclusões e injustiças de pessoas pertencentes a grupos sociais historicamente marginalizados, a exemplo das situações de discriminação e preconceito relatadas por mulheres negras no metaverso.

Preconceitos racistas são frequentes nas interações sociais do mundo físico e já presentes no metaverso, ainda que sua criação seja recente. Pesquisas e relatos de usuários(as) do espaço digital atestam o racismo. Conforme o jornalista Emerson

---

<sup>34</sup> Disponível em: <https://www.theverge.com/2021/12/9/22825139/meta-horizon-worlds-access-open-metaverse>. Acesso em: 9 jun. 2022.

Brandão, usuários da coleção de *NFTs* denominada *CriptoPunks*, relatam que os avatares femininos e com pele mais escura tendem a ser vendidos por valores menores do que aqueles com traços masculinos ou pele clara. A imagem do homem heterossexual, burguês e branco é tomada como referência de corpo e sujeito ideal, enquanto aqueles(as) que mais se distanciam deste padrão são concebidos como sujeitos inferiores, desviantes e de menor valia social.

Somados às práticas violentas e excludentes no ciberespaço, Joy Buolamwini e Timnit Gebru (2018) problematizam a forma como algoritmos, mecanismos de inteligência artificial, dinamizam vieses fenótipos e de gênero no que se refere a cor da pele, explicitando a falaciosa ideologia referente à neutralidade das tecnologias e daqueles/as que a concebem, reconhecidamente vieses humanos. Joy Buolamwini, pesquisadora negra, coordena o *Algorithmic Justice League*<sup>35</sup>, criada para construir estratégias de enfrentamento aos preconceitos presentes nos algoritmos e práticas de programação inclusivas. A pesquisadora vivenciou experiências excludentes com robôs, em variadas situações em que seu rosto não foi identificado em testes e jogos, entretanto, ao substituir seu rosto por uma máscara branca, verificou, em diferentes situações que a câmera detectou seus traços. Bruno Sousa (2021) em matéria sobre encarceramento e reconhecimento facial mostra um mapeamento realizado pela Rede de Observatório da Segurança<sup>36</sup>, em 2019, em que 90% das pessoas presas por meio do reconhecimento facial no país, eram negras. Somente 9,5% eram pessoas brancas.

Os relatos coadunam com as análises pautadas na perspectiva interseccional a qual aponta como as opressões e relações de poder se imbricam nas experiências de pessoas negras, sobretudo mulheres negras. Conforme Akotirene (2018, p. 14)

---

<sup>35</sup> Disponível em: <https://www.ajl.org/take-action>. Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>36</sup> Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/racismo-e-assedio-ja-sao-reais-no-metaverso/>. Acesso em: 9 jun. 2022.

interseccionalidade colabora para analisarmos como a interseção do racismo e do sexismo visa dar instrumentalidade teórico-metodológica à inseparabilidade estrutural do racismo, capitalismo e cisheteropatriarcado – produtores de avenidas identitárias em que mulheres negras são repetidas vezes atingidas pelo cruzamento e sobreposição de gênero, raça e classe, modernos aparatos coloniais.

Nesse sentido, a ideia de securitização, no Metaverso, relaciona-se exclusivamente à mecânica do ambiente e possibilidade de governo dos corpos (Foucault, 2007) no meio digital, mas não na proteção destes corpos, transmutados em avatares. Conforme Byung-Chul Han (2019, p. 9), “Quanto mais poderoso for o poder, mais silenciosamente ele atuará”, fazendo do subordinado alguém que deseja estar enredado. A lógica do Metaverso, de imersão, emulação e permanência não considera aspectos éticos. Considera, outrossim, que a permanência e criação de mundos dentro desse espaço tem potência geradora e reveladora de desejos que, no meio ambiente físico não podem ser explorados tendo em vista os códigos morais, éticos e legais que permitem a segurança das subjetividades e das comunidades às quais tais subjetividades fazem parte.

Não é de interesse deste universo, o estabelecimento de um espaço democrático, mas de um espaço onde *ego* e *alter* estejam harmônicos (Han, 2019), convidando as pessoas à permanência, em uma espécie de *WestWorld*<sup>37</sup> digital. Creditamos esta premissa às próprias bases de construção do Metaverso. De acordo com Carole Criado Perez (2019), há uma cultura, que envolve os meios digitais, de profunda dominação masculina, que culmina no entendimento de que a experiência e a perspectiva masculina são universais e que as mulheres, neste contexto, são um nicho dentro dessa universalidade.

---

<sup>37</sup> Westworld é um seriado de TV, no estilo ficção científica, produzido pela HBO, adaptado do filme Westworld: onde ninguém tem alma, de 1973. O seriado, até o momento, possui quatro temporadas e mostra uma experiência de imersão em um parque de diversões futurista, cujos trabalhadores são todos robôs ultrarrealistas. Neste parque só existe uma regra para seus frequentadores: divirtam-se sem limites.

Corroborando com tal entendimento o fato de que apenas 20% dos empregos da área de tecnologia da Microsoft e, 23% do Facebook (Meta), Google e Apple eram compostos por mulheres e apenas 37% das startups de tecnologia tem, pelo menos, uma mulher no conselho administrativo, no ano de 2020 (Sundaravelu, 2022). Ser um produto cuja universalidade é centrada no homem reforça a ideia de que tais espaços são para esse sujeito universal, sendo comuns as violências de gênero empreendidas nestes ambientes.

Tais opressões e sua rápida disseminação no metaverso, em nosso entender, ancoram-se na reprodução da estrutura social sexista, racista, classista e heteronormativa dominante no mundo real. As hierarquias simbólicas e materiais dinamizadas influenciam a constituição de subjetividades, de organizações e dos suportes e recursos informacionais.

Desta forma, a reflexão e operacionalização de estratégias com vistas à prevenção e subversão de práticas, comportamentos e conteúdo informacionais opressivos é premente. Conforme Byung-Chul Han (2019, p. 12), a lógica atual de exercício do poder não reside na coerção, mas no desejo: “[...] ele não funciona aqui como um golpe mecânico que simplesmente altera a direção original de um corpo, e se assemelha com um domínio no qual se movimenta como peças livres”, mas também “[...] um ínfimo contrapoder pode causar danos sensíveis ao poder supremo” (Han, 2019, p. 15), podendo ser a pessoa que exercita este contrapoder considerada como uma ameaça a ser neutralizada, pela coerção, ou conquistada, pela liberdade do *ego*, que passa a governar o *alter*.

Neste sentido, muitas pessoas se sentem convidadas a estarem em interação em espaços de alta vigilância, de tecnovigilância, acreditando-se, nestes ambientes, autogovernadas, mesmo desconhecendo ou ignorando que estão sob uma tecnovigilância. Assim, como no mundo físico, o território do ciberespaço vivencia as

dinâmicas de regulação e subjugação dos corpos e controle dos grupos sociais, estabelecendo corpos úteis economicamente e dóceis politicamente, fazendo disso formas de controle (Foucault, 2015).

Em específico, no Metaverso, que seduz não só pelas inúmeras possibilidades de criação e interação, mas pelo escapismo que essas experiências imersivas prometem, utilizando dispositivos discretos que garantem bem-estar e pertencimento, mediante uma vigilância tecnológica (os comportamentos são permanentemente monitorados, para formação de bancos de dados e perfis comportamentais) e a oferta de possibilidades, onde os comportamentos tendem a seguir padrões hegemônicos sociais, estéticos e econômicos que assegurem a aceitação social. Cabe destacar que, assim como as redes sociais, as demais tecnologias vêm sendo empregadas para a manutenção desses comportamentos por meio de estratégias algorítmicas, que induzem preferências, tendências e escolhas dos indivíduos ou grupos.

Nesse contexto, micropoderes de interesse vão conduzindo e confluindo a vida real com a vida virtual dos sujeitos e estabelecem os códigos ordenadores sociais, econômicos e estéticos, tendo em vista que [...] “o corpo também está diretamente mergulhado num campo político; as relações de poder têm alcance imediato sobre ele; elas o investem, o marcam, o dirigem, o supliciam, sujeitam-no a trabalhos, obrigam-no a cerimônias, exigem-lhe sinais” (Foucault, 2014, p. 29).

No entanto, também começam a despontar e somar ações de resistência na relação entre os sujeitos e suas imbricações nessa nova ordem de micropoderes sociais e políticos no mundo virtual. Os micropoderes, que legitimam a distinção discriminatória por raça/gênero/sexualidade e fazem a manutenção dos regimes de informação, por meio de uma linguagem imagética e (falsamente) ilusória, também encontram resistências contra as forças políticas que normalizam e controlam os

corpos e os comportamentos nesse ambiente, tendo em vista que o virtual é a atualização do real em potência em qualquer um desses espaços (Machado; Dias; Ferrer, 2018).

Nessa esteira, pensar movimentos de resistência é uma ação para o rompimento com as amarras do biopoder e está nas entranhas da sociedade. Como parte da realidade, das vivências no ambiente virtual, emergem manifestações sociais que fortalecem um posicionamento político que prezam pelo respeito e unicidade das lutas, em detrimento aos atos de diferenciação discriminatória, seja pela reivindicação de políticas públicas e legislações que garanta a segurança e a integridade individual e coletiva. O ciberespaço também se constitui como esse espaço de disputas e de reivindicações que têm sido efetivamente ocupados pelas mulheres, que mesmo em distintos grupos, têm empreendido movimentos de resistência, “[...] a partir da relação entre as formas de saber e as forças do poder, [...] elaborando conhecimento de si e das/os outras/os a partir dele” (Oliveira; Ferrari; Machado, 2019, p. 665).

Nessa perspectiva, corroboramos com Nathália Romeiro (2021, p. 172) que ao revelar as problemáticas desse universo virtual, destaca que o objetivo não é “apontar apenas o aspecto negativo dessas tecnologias [...]”, mas evidenciar “[...] a importância dessas mídias para mobilização popular[...]” suscitando ações de resistência para coibir que as violências do mundo físico ganhem força no espaço virtual, em especial aquelas dirigidas às mulheres e suas interseccionalidades.

Uma estratégia que têm chamado atenção no mundo virtual é o ciberativismo, um movimento que, segundo Suely Deslandes (2018, p. 3133) usa atualmente as redes sociais para a realização de “[...] campanhas, petições, *advocacy* de diversas causas, lobbies de pressão para a aprovação ou rejeição de leis, disseminação de informação sobre fatos de interesse político sob diversas versões (sejam oficiais ou

dissidentes), além de criação de grupos políticos diversos”. Essas ações se concretizam como espaços de poder e saber, promovendo a aproximação e criando ambientes de denúncia, de acusação, de ameaça que, em sua expansão, envolve outros grupos minorizados, por meio da articulação social como formas de resistência. A organização desses grupos em busca de respeito e justiça, para o alcance de “[...] conquistas democráticas e das suas formas de existir”, [...] faz com que uma ação individual possa se tornar coletiva em um curto período (Oliveira; Ferrari; Machado, 2019, p. 665).

De acordo com Nathália Romeiro (2019), o ativismo como um movimento de denúncia e visibilização das violências contra mulheres, tem início no ano de 2015, a partir da cerimônia de entrega do Oscar 2015, que mobilizou o uso da hashtag *#AskHerMore*. Esse movimento evidenciava o combate a estereótipos de gênero e misoginia por parte de jornalistas que centravam suas entrevistas nas roupas das mulheres, mais que em seus trabalhos.

Na sequência, muitos movimentos potencializaram o uso das hashtags como forma de denúncias e desnaturalização de crimes e abusos que comumente as mulheres sofrem. Encerrando com a invisibilidade dos assédios no mundo do trabalho, em 2017, o movimento *Me Too* (*#MeToo*), possibilitou que milhares de mulheres relatassem situações de assédios e agressões sexuais, que viralizou nas mídias sociais, dando voz às mulheres que expuseram como, invariavelmente, estavam suscetíveis e eram as principais vítimas desses atos no ambiente de trabalho. Uma matéria na *Forbes*, realizada por Liz Elting (2018), revela que o movimento *#MeToo* impactou as empresas por meio de reclamações de assédio: “54% das empresas afirmaram que esse tipo de queixa aumentou, e esse número chega a 84% nas companhias com mais de 20 mil funcionários, o que indica que o aumento da visibilidade da questão está incentivando as mulheres a se manifestarem”.

Martins (2020, p. 1) reconhece que o “[...] enfrentamento à violência de gênero, incluindo movimentos sociais compartilhados que utilizam recursos tecnológicos” configuram-se como estratégias de resistência. A ONG Think Olga, realizou uma pesquisa em 2015, sobre um ciberativismo no Brasil, com a hashtag #meuprimeiroassedio e identificou 82 mil compartilhamentos só no *Twitter*. Destes, foram analisadas 3.111 histórias que evidenciaram e denunciaram que “[...] a idade média do primeiro assédio é de 9,7 anos – e grande parte dos crimes, 65%, é cometida por conhecidos” (Think Olga, 2015 *apud* Martins, 2020, p. 7).

Um outro movimento, que impactou nas relações humano-computador, foi o #HeyUpdateMyVoice, que denunciou o assédio praticado a assistentes virtuais que performatizam mulheres, pela voz, pelo avatar e/ou pelo nome e que respondem aos assédios de maneira subserviente e passiva. Esse movimento deu origem ao estudo *I’d Blush If I Could* (Eu coraria se pudesse) em que a Unesco (2021) alerta sobre a recorrência dessas ações que transmutam o mundo físico e se promulgam no espaço virtual. Para além das evidências desses assédios, o Relatório incentiva a formação de jovens mulheres para atuarem na programação e desenvolvimentos dessas tecnologias e ações para que as empresas combatam essas violências com respostas didáticas e não compactuantes, a fim de coibir e findar tais agressões, tomando por base os ciberativismos que evidenciam que “[...] o crescimento de agressões dessa natureza é real e o combate a essas violências reside na voz de mulheres reais cujo ‘machismo analógico’ incide ulteriormente” (Sampaio; Martins; Côrtes; Mota, 2021, p. 12).

No Metaverso, as denúncias surgiram de maneira rápida, e um primeiro dossiê, já mencionado anteriormente, da ONG SumOfUs, reuniu casos de distinção discriminatória por raça/gênero/sexualidade e alerta para a necessidade de combate desses comportamentos, com base em pesquisas realizadas até o mês de maio de

2022. A pesquisa reuniu casos de importunação sexual, estupro coletivo, discursos de ódio com comentários sexistas, homofóbicos e racistas, além de processos inadequados para relatar violações; ausência de medidas e políticas contra usuários que violam as diretrizes da plataforma e a facilidade para crianças usarem a plataforma e sofrerem danos (SumOfUs, 2022).

O documento também denuncia que o mundo encantado do Metaverso está sendo construído em uma sólida base de comercialização de informações, que por meio da utilização das tecnologia será possível rastrear para além de dados pessoais e preferência, “[...] informações corporais como movimentos oculares, expressões faciais e temperatura corporal [...]” originando “[...] uma versão mais distópica do capitalismo de vigilância” que direcionará a comercialização de produtos para experiências individuais (SumOfUs, 2022, p. 4, tradução nossa).

Dossiês como esse são iniciativas que permitem trazer a discussão para conhecimento público promovendo o debate e estabelecendo a necessidade de legislações que controlem e estabeleçam os limites de interação, que mesmo acontecendo no espaço virtual, estão no âmbito das subjetividades humanas. Uma pesquisadora do SumOfUs, foi encorajada por outro usuário da plataforma a desativar as configurações de proteção e limites pessoais e muita rapidamente sofreu importunações: “Ela observou que quando outro usuário toca em você, os controladores de mãos vibram, criando uma experiência física muito desorientadora e até perturbadora durante um ataque virtual” (SumOfUs, 2022, p. 6, tradução nossa).

Um ponto chave no dossiê é como o Metaverso tem avançado sem apresentar um plano expresso de controle e penalização desses comportamentos criminosos, desinformação e discursos de ódio. Esse documento é, neste contexto de discussão, um primeiro passo para ações mais efetivas de ciberativismos que ganha novos significados, “[...] quando é possível visualizar sua existência, quer seja em formas de

*hashtag*, quer seja na quantidade de compartilhamentos, comentários, curtidas e adesão” (Oliveira; Ferrari; Machado, 2019, p. 668).

Nesse movimento de resistência, espaços de mediação, apropriação e uso da informação impactam na busca por uma posição emancipatória e a geração de mecanismos que controlem ou neutralizem comportamentos nocivos e orientem de maneira consciente posturas críticas com ações simples como “[...] não curtirem, não compartilhem, tampouco comentarem, seja para aderir, seja para revidar, manifestações de ódio” (Machado; Dias; Ferrer, 2018, p. 48), invisibilizando posições que lutam para manter as estruturas dominantes, hegemônicas e os micropoderes que sustentam esses interesses e seus respectivos regimes de informação.

Essas possibilidades se descortinam por entre as brechas da biopolítica alarmando sua movência para os espaços digitais, buscando garantir o controle dos corpos. Pensar que um investimento de US\$ 10 bilhões no metaverso, por parte da empresa Meta (SumOfUs, 2022), seja uma aposta em busca de um possível sucesso é desconsiderar histórica, social e politicamente as forças do capitalismo que desconhece limites.

Dessa discussão nos inquieta que, para além das violências e da manutenção das desigualdades, dado seu potencial mercadológico, esse ‘novo mundo’ limitará a inserção (por opção ou por falta de condições financeiras) de muitas pessoas, incluindo ativistas, já que a participação exige uma estrutura tecnológica de alto nível e alto valor de investimento. Também, na mesma medida que essas questões exigem reflexões, elas alimentam uma possibilidade de não concretude, contrariando seus criadores.

O ciberativismo tem proporcionado que estudos dessa natureza evidenciem os regimes de informação e suas ações transformadoras, por meio de dispositivos de informação, tendo em vista que:

A forma disciplinadora que dociliza os corpos e perpetua mecanismos de poder são hoje reveladas em *posts*, mensagens, rodas de conversa, palestras, dissertações, teses e, assim, as normas que oprimem e regulamentam as formas únicas de viver são questionadas e postas à prova [...] (Oliveira; Ferrari; Machado, 2019, p. 675).

No entanto, diante dessas questões, não nos permitimos apenas aguardar os desfechos desse mundo tecnológico, silenciando-nos ao perceber que as violências, principalmente as deferidas sobre as mulheres, já se configuram como parte da realidade, no espaço virtual, e na proposta de Nathália Romeiro (2021), #vamosfazerumescândalo evidenciando ações de resistência por meio de dispositivos informacionais na prevenção e subversão de práticas, comportamentos e conteúdo informacionais opressivos nos diferentes espaços e territórios que formam as realidades sociais.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A internet tem desenvolvido e ampliado os espaços de interação e traz como proposta uma interação humano-computador, num ambiente virtual, que Santaella (2003, p. 200) apontou como um espaço de possibilidades de “descorporificação, recorporificação e novas expansões não-carnais da mente”, onde os avatares são como uma máscara digital. E nesse ambiente a ausência dos limites de tempo e espaço torna tênue o que é ficção e o que é realidade. A tendência que desponta é uma migração ao metaverso, tendo em vista que já vivemos parte de nossas vidas por meio do acesso a espaços virtuais de educação, produção, leitura, áudio, vídeo, comunicação, transações bancárias, compras, entre outros.

No entanto, é preciso que essa migração não trate o ambiente virtual como um ambiente apenas escapista, onde as ações e os discursos passem pela impunidade, já que se tem a ilusão de que não impactam na vida real, aparentemente. Os assédios já têm sido denunciados no metaverso, assim como os discursos de ódio, abrindo

caminhos para que os males sociais adentrem na realidade paralela, e reproduzam comportamentos, como o que ocorreu no World of Warcraft, com a defesa de que não se trata de crime, por não violar corpos reais.

Pensando na perspectiva dos regimes de informação - ao se considerar que são formados por atores (atrizes) sociais, dispositivos, artefatos (ou tecnologias) e ações de informação (Delaia; Freire, 2010) - devemos entender que atores e atrizes sociais fazem parte da construção destes universos, de maneira determinante, levando em consideração suas identidades, crenças, expectativas e suas posições de poder que são imanentes dentro da sociedade. Além disso, e perpassando por esta premissa, o acesso aos artefatos, tanto em termos de estudo, como de produção destes, quando acessível somente a um perfil ou comunidade, gera vieses que desencadearão em mecânicas fóbicas (racistas, machistas, misóginas, LGBTQIAfóbicas etc.) e dispositivos de informação que ofertam produtos e serviços propagadores de violência.

Por meio de ações de informação que se pautam no inverso desta produção de sentidos e mecânicas é que pode ser possível pensar ambientes virtuais, e físicos, mais democráticos. Nessa direção, os ciberativismos apontam caminhos para que movimentos e manifestações saiam dos limiares individuais do mundo físico e somem à representação e à luta virtual contra os micropoderes ordenadores do controle hegemônico, por meio da capacitação e contratação de mulheres que possam entender e intervir nas mecânicas destes espaços.

Sendo assim, a ideia desta pesquisa é enveredar justamente nessas possibilidades, considerando que tais ações de informação podem ser de mediação, formativas ou relacionais (González de Gómez, 2003) e que pensar essas três possibilidades têm potência geradora de deixar estes ambientes mais acolhedores e menos violentos. Assim, nessa perspectiva, esperamos que esses estudos seminais e exploratórios tragam ao debate a importância de uma democracia informacional e

que a garantia de direitos e justiça se atualizem, em potência da vida e da dignidade das pessoas, onde suas existências sejam possíveis e respeitadas, física e virtualmente.

## REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo. **Outra travessia**, Ilha de Santa Catarina, n. 5, p. 9-16, 2005.
- AKOTIRENE. Carla. **Interseccionalidade**. São Paulo: Polém, 2018.
- ALBAGLI, Sarita. Território e Territorialidade. *In*: LAGES, Vinícius Nobre; BRAGA, Christiano; MORELLI, Gustavo; SACHS, Ignacy. **Territórios em Movimento**: cultura e identidade como estratégia de inserção competitiva. Brasília: SEBRAE, 2004. p. 23-70. Disponível em: [https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS\\_CHRONUS/bds/bds.nsf/E1C3CE6A43DBDB3203256FD6004907B7/\\$File/NT00031436.pdf](https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/E1C3CE6A43DBDB3203256FD6004907B7/$File/NT00031436.pdf). Acesso em: 2 jun. 2022.
- AVATAR. *In*: AULETE digital. [S. l.]: Lexikon, [202-]. Disponível em: <https://www.aulete.com.br/Avatar>. Acesso em: 11 jun. 2022.
- AVATAR (informática). *In*: WIKIPÉDIA. [S. l.]: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar\\_\(inform%C3%A1tica\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_(inform%C3%A1tica)). Acesso em: 2 jun. 2022.
- BRAINBRIDGE, William Sims. **Berkshire encyclopedia of human-computer interaction**. Great Barrington: Berkshire Pub, 2004.
- BRANDÃO, Hemerson. Racismo e assédio já são reais no Metaverso. **Giz\_br**, [s. l.], 17 dez. 2021. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/racismo-e-assedio-ja-sao-reais-no-metaverso/#:~:text=Em%20uma%20cole%C3%A7%C3%A3o%20popular%20de,tra%C3%A7os%20masculinos%20ou%20pele%20clara>. Acesso em: 11 jun. 2022.
- BUOLAMWINI, Joy; GEBRU, Timnit. Gender shades: intersectional accuracy disparities in commercial gender classification. **Proceedings of Machine Learning Research**, [s. l.], v. 81, p. 1-15, 2018. Disponível em:

<https://proceedings.mlr.press/v81/buolamwini18a/buolamwini18a.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2022.

BUTLER, Judith. **Discurso de ódio**: uma política do performático. São Paulo: Unesp, 2021.

CARROL, Lewis. **Alice's Adventures in Wonderland**. Londres: Macmillan, 1865.

CARROL, Lewis. **Through the Looking-Glass, and What Alice Found There**. Londres: Macmillan, 1871.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. São Paulo: Coletivo Periferia, 2003.

DELAIA, Cláudia Regina; FREIRE, Isa Maria. Subsídios para uma política de gestão da informação da Embrapa Solos: à luz do regime de informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 15, n. 3, p. 107-130, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pci/a/bRhBtd5yC77tyjRjFTRSqhL/>. Acesso em: 12 jun. 2022.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e Repetição**. 2. ed. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

DELEUZE, Gilles. **O mistério de Ariana**. Lisboa: Passagem, 2005.

DESLANDES, Suely Ferreira. O ativismo digital e sua contribuição para a descentralização política. **Ciência & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 10, p. 3133-3136, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/qmYg4yygsjgWwmQ8MvHVM5N/?lang=pt#>. Acesso em: 10 jun. 2022.

ELTING, Liz. A Hard Look At The Hard Numbers Of #MeToo. **Forbes**. 2018. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/lizelting/2018/10/15/a-hard-look-at-the-hard-numbers-of-metoo/?sh=6180bad379f9>. Acesso em: 21 jun. 2023.

FOUCAULT, Michel. **Security, territory, population**: lectures ath the College de France 1977-1978. Nova Iorque: Picador, 2007.

FOUCAULT, Michel. **A sociedade punitiva**: curso no Collège de France (1972-1973). São Paulo: Martins Fontes, 2015.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: nascimento das prisões. 42. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

FROHMANN, Bernd. Taking information policy beyond information science: applying the actor network theory. *In*: ANNUAL CONFERENCE OF THE CANADIAN ASSOCIATION FOR INFORMATION SCIENCE, 23., 1995, Edmonton, Alberta. **Proceedings** [...]. Alberta: CAIS: ACSI, 1995. p. 19-28. Disponível em: <https://sites.ualberta.ca/dept/slis/cais/frohmann.htm>. Acesso em: 11 jun. 2021.

GIBBS, Martin; CARTER, Marcus; ARNOLD, Michael; NANSEN, Bjorn. Serenity now bombs a world of Warcraft funeral: negotiating the morality, reality and taste of online gaming practices. **Selected Papers of Internet Research 14.0**, Denver, p. 1-4, 2013. Disponível em: <https://spir.aoir.org/ojs/index.php/spir/article/view/8845/7050>. Acesso em: 21 mar. 2022.

GIBSON, William. **Neuromancer**. Nova Iorque: Ace, 1984.

GONZÁLEZ DE GOMÉZ, Maria Nélide. Escopo e abrangência da Ciência da Informação e a Pós-Graduação na área: anotações para uma reflexão. **Transinformação**, Campinas, v. 15, n. 1, p. 31-43, 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tinf/a/FwJWGzhN77SSYWNqwHHyYgw/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 21 mar. 2022.

HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica**: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder. Belo Horizonte: Âyiné, 2020.

HAN, Byung-Chul. **O que é poder**. São Paulo: Vozes, 2019.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade da transparência**. São Paulo: Vozes, 2017a.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. São Paulo: Vozes, 2017b.

HEATH, Alex. Meta opens up access to its VR social platform Horizon Worlds. **The Verge**, [s. l.], 9 Dec. 2021. Disponível em: <https://www.theverge.com/2021/12/9/22825139/meta-horizon-worlds-access-open-metaverse>. Acesso em: 6 jun. 2022.

JONES, Steve. PLATO: computer-based education system. *In: Britannica. [S. l.]: Britannica, 2015. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/PLATO-education-system>. Acesso em: 11 jun. 2022.*

KENDALL, Lori. *Hanging Out in the Virtual Pub: Masculinities and Relationships Online*. Berkeley: University of California Press, 2002.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.

LYON, David. Cultura da vigilância: envolvimento, exposição e ética na modernidade digital. *In: BRUNO, Fernanda; CARDOSO, Bruno; KANASHIRO, Marta; GUILHON, Luciana; MELGAÇO, Lucas (org.). Tecnopólicas da vigilância: perspectivas à margem*. São Paulo: Boitempo, 2018. p. 151-159.

MACHADO, Vinicius Rocha Pinheiro; DIAS, Jefferson Aparecido; FERRER, Walkiria Martinez Heinrich. **RIL**, Brasília, DF, ano 55, n. 220, p. 29-51, 2018. Disponível em: [https://www12.senado.leg.br/ril/edicoes/55/220/ril\\_v55\\_n220\\_p29.pdf](https://www12.senado.leg.br/ril/edicoes/55/220/ril_v55_n220_p29.pdf). Acesso em: 2 jun. 2022.

MARTINS, Fernanda. Feminismos criminológicos e “tecnopolíticas”: novos 'quadros' para violência de gênero. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 28, n. 3, p. 1-18, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/63035>. Acesso em: 04 jun. 2022.

META. **O que construímos**. [S. l.: s. n.]: c2022. Disponível em: <https://about.facebook.com/br/technologies/>. Acesso em: 28 maio 2022.

MORNINGSTAR, Chip; FARMER, F. Randall. The lessons of Lucasfilm's habitat. *In: Benedikt, Michael (ed.). Cyberspace: first steps*. Cambridge, MA: MIT Press, 1991. p. 273-302.

MULLIGAN, Jessica; PATROVSKY, Bridgette. **Developing online games: an insider's guide**. [S. l.]: New Riders, 2003.

OLIVEIRA, Danilo Araujo de; FERRARI; Anderson; MACHADO, Nathalye Nallon. Ninguém solta a mão de ninguém: conectados/as em rede, resistimos. **Práxis Educativa**, Ponta Grossa, v. 14, n. 2, p. 659-677, 2019. Disponível em:

<http://educa.fcc.org.br/pdf/praxeduc/v14n2/1809-4309-praxeduc-14-02-0659.pdf>.

Acesso em: 2 jun. 2022.

PATEL, Nina Jane. Reality of fiction: sexual harassment in VR, The Proteus Effect and the phenomenology of Darth Vader. **Medium**, [s. l.], 21 Dec. 2021. Disponível em: <https://medium.com/kabuni/fiction-vs-non-fiction-98aa0098f3b0>. Acesso em: 6 jun. 2022.

PEREZ, Caroline Criado. **Invisible Women: Data Bias in a World Designed for Men**. Iorque: Abrams Press, 2019.

ROMEIRO, Nathália Lima. **#vamosfazerumescândalo**: folksonomia e ativismo digital. Florianópolis: Rocha Gráfica e Editora, 2021.

ROMEIRO, Nathália Lima. **Vamos fazer um escândalo**: a trajetória da desnaturalização da violência contra a mulher e a folksonomia como ativismo em oposição a violência sexual no Brasil. 2019. 168 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicação, Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <https://ridi.ibict.br/handle/123456789/1074>. Acesso em: 9 jun. 2022.

SAFFIOTTI, Heleieth. **Gênero, patriarcado, violência**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2004.

SAMPAIO, Denise Braga; MARTINS, Gracy Kelli; CÔRTEZ, Gisele Rocha; MOTA, Denysson Axel Ribeiro. A violência contra a mulher na perspectiva dos regimes de informação: uma análise sobre o machismo direcionado a assistentes digitais. **Tendências da Pesquisa Brasileira e Ciência da Informação**, [s. l.], v. 14, p. 1-20, 2021. Disponível em: <https://revistas.ancib.org/index.php/tpbci/article/view/584/520>. Acesso em: 6 jun. 2022.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 2006.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 1-35, 1995. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/185058/mod\\_resource/content/2/Gênero-Joan%20Scott.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/185058/mod_resource/content/2/Gênero-Joan%20Scott.pdf). Acesso em: 6 jun. 2022.

SILVA, Danilo Morais da; FERNANDES, Valdir. Ciberespaço, cibercultura e metaverso: a sociedade virtual e território cibernético. **Humanidades & Inovação**, [s. l.], v. 8 n. 67, p. 212-223, 2021. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/1962>. Acesso em: 29 maio 2022.

SOUSA, Bruno. Panóptico: reconhecimento facial renova velhas táticas racistas de encarceramento. **Rede de Observatórios de Segurança**, [s. l.], 22 abr. 2021. Disponível em: <http://observatorioseguranca.com.br/panoptico-reconhecimento-facial-renova-velhas-taticas-racistas-de-encarceramento/>. Acesso em: 10 jun. 2022.

SUMOFUS. **Metaverse**: another cesspool of toxic content. [S. l.: s. n.]: 2022. Disponível em: [https://www.eko.org/images/Metaverse\\_report\\_May\\_2022.pdf](https://www.eko.org/images/Metaverse_report_May_2022.pdf). Acesso em 10 jun. 2022.

STEPHENSON, Neal. **Snow Crash**. Nova Iorque: Bantam Books, 1992.

SUNDARAVELU, Anugraha. The metaverse is not designed for women. **Metro**. 2022. Disponível em: <https://metro.co.uk/2022/04/02/the-metaverse-is-not-designed-for-women-16285986/>. Acesso em: 21 jun. 2023.

THE Matrix (Matrix). Direção e roteiro: The Wachowskis. Produção: Joel Silver. Distribuição: Warner Bros. EUA, 1999.

THE Matrix Reloaded (Matrix Reloaded). Direção e roteiro: The Wachowskis. Produção: Joel Silver. Distribuição: Warner Bros. EUA, 2003a.

THE Matrix Revolutions (Matrix Revolutions). Direção e roteiro: The Wachowskis. Produção: Joel Silver. Distribuição: Warner Bros. EUA, 2003b.

THE Matrix Resurrections (Matrix Resurrections). Direção e roteiro: Lana Wachowski. Produção: James McTeigue, Lana Wachowski, Grant Hill. Distribuição: Warner Bros. EUA, 2021.

UNESCO. **I'd blush if I could**. [S. l.]: Unesco, 2021. Disponível em: <https://en.unesco.org/ld-blush-if-i-could>. Acesso em: 10 jun. 2022.

YEE, Nice; BAILENSEN, Jeremy N.; DUCHENEAUT, Nicolas. The Proteus effect: implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior. **Communication Research**, [s. l.], v. 36, n. 2, p. 285-312, 2009. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0093650208330254>. Acesso em: 10 jun. 2022.

## AGRADECIMENTOS

O pesquisador Prof. Dr. Denysson Axel Ribeiro Mota agradece ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo financiamento do Projeto MCTI/CNPQ Nº 436309/2018-1 – Universal, sob sua coordenação, e à Universidade Federal do Cariri (UFCA), pela concessão de recursos e bolsas de iniciação científica e de inovação tecnológica, que contribuíram para os estudos e reuniões interinstitucionais que originaram e promoveram a realização desta pesquisa.

Nossos agradecimentos à querida Rejane Araújo, *in memoriam*, pelas correções cuidadosas em nossos textos, no período em que esteve entre nós.

**Copyright:** Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional. 



✉ [tpbci@ancib.org](mailto:tpbci@ancib.org)

📷 [@anciboficial](https://www.instagram.com/anciboficial)

🐦 [@ancib\\_brasil](https://twitter.com/ancib_brasil)