



XXII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – XXII ENANCIB

ISSN 2177-3688

GT-05 – Política e Economia da Informação

MULHERES NO METAVERSO: ESTUDOS PRELIMINARES DA TRANSMUTAÇÃO VIRTUAL DE VIOLÊNCIAS REAIS

WOMEN IN THE METAVERSE: PRELIMINARY STUDIES OF THE VIRTUAL TRANSMUTATION OF REAL VIOLENCE

Gracy Kelli Martins. UFPB.

Denysson Axel Ribeiro Mota. UFCA.

Denise Braga Sampaio. UFBA.

Gisele Rocha Côrtes. UFPB.

Modalidade: Artigo completo

Resumo: A noção de uma nova realidade que ocorre simultaneamente com o mundo real não é algo novo, porquanto tem 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 uma discussão sobre o metaverso, a partir de uma abordagem dos regimes de informação e suas relações sociais de ordem estética, ética e política, que já apontam indícios de transmutação de comportamentos do mundo real no virtual. Para isso, utilizaram-se a pesquisa bibliográfica e a documental, que tratam dos relatos de mulheres assediadas em ambientes de realidade virtual. Como um território e espaço de construção eminentemente humano, o ciberespaço, especificamente o Metaverso – plataforma da empresa Meta, objeto de discussão deste trabalho – já apresenta, além do encantamento dos múltiplos mundos, a reprodução de comportamentos e discursos misóginos e violentos que, tanto na execução quanto na resolução, chamam a atenção devido à semelhança com o mundo real. Nesse contexto, a reflexão e a operacionalização de estratégias com vistas a prevenir e a subverter práticas, comportamentos e conteúdo informacionais opressivos, são premente, e o ciberativismo aponta caminhos para combater e neutralizar dispositivos de informação que ofertam produtos e serviços propagadores de violência.

Palavras-chave: Metaverso. Regime de informação. Realidade virtual. Mulher. Ciberativismo.

Abstract: The notion of a new reality that occurs simultaneously with the real world is not something new, as it has been the subject of novels and stories since ancient times, and addressed by different areas of knowledge. Focusing on Information Science, this article proposes a discussion about the metaverse, from an approach of information regimes and their social relations of aesthetic, ethical and political order, which already point to evidence of transmutation of behaviors from the real world into the virtual. For this, bibliographic and documentary research were used, which deal with the reports of women harassed in virtual reality environments. As a territory and space of eminently human construction, cyberspace, specifically the Metaverso – platform of the company Meta, object of discussion in this work – already presents, in addition to the enchantment of multiple worlds, the reproduction of misogynistic and violent behaviors and discourses that, both in both execution and resolution, they draw attention due to their similarity to the real world. In this context, the reflection and implementation of strategies aimed at preventing and subverting oppressive practices, behaviors and informational content are urgent, and cyberactivism points out ways to combat and neutralize



information devices that offer products and services that propagate violence.

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

1 INTRODUÇÃO

A ideia de uma nova realidade que ocorre simultaneamente com o mundo real não é algo novo. Na literatura, as obras de Lewis Carroll, *Alice no País das Maravilhas* (1865), e de L. Frank Baum, *O Mágico de Oz* (1900), já imaginavam a vida em um mundo paralelo. A partir do século XX, temos *Neuromancer* (1984), de William Gibson, que criou a expressão ciberespaço, e *Snow Crash* (1992), de Neal Stephenson, com a expressão metaverso.

A noção do ciberespaço também foi discutida no mundo acadêmico. Pierre Lévy (1996), fundamentado nos estudos de Gilles Deleuze (1968), aborda a questão do virtual não como oposição ao real, mas em relação ao atual, com base na origem semântica da palavra, em que o ciberespaço é definido como “um espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores” (LÉVY, 1999, p. 92). Desde então, diversas abordagens sobre esse fenômeno têm surgido em diferentes áreas do conhecimento.

Com foco na Ciência da Informação, este artigo propõe balizar uma discussão sobre esse espaço digital, a partir de uma abordagem dos regimes de informação e suas relações sociais de ordem estética, ética e política, sobre a transmutação de comportamentos do mundo físico para o virtual, tomando como procedimento metodológico a realização de uma revisão bibliográfica acerca das definições de metaverso e essa faceta da Internet. Tendo em vista a atualidade da temática, a revisão buscou na literatura científica discussões relacionadas ao metaverso e ao universo virtual, bem como cotejou notícias e relatos, em especial na mídia internacional, desde o lançamento do *Horizon Worlds*, mundo de realidade virtual, registrado como Metaverso©, pela empresa Meta¹, de Marck Zuckerberg, no final do ano de 2021. Nesse sentido, este trabalho não pretende resolver os problemas apontados, mas descortinar a manutenção dos discursos e das narrativas hegemônicas que já despontam nesse espaço virtual de interação humana que, sem uma regulação definida, vem sendo alvo de comportamentos violentos contra as mulheres, que sem a devida reflexão e a proposição de ações de combate e penalidade, conseqüentemente, reforçarão discursos que tendem a naturalizar, neste espaço, tais práticas.

¹ <https://about.facebook.com/>



Nessa perspectiva, o artigo orientou-se pelo seguinte problema de pesquisa: Como o espaço do Metaverso, a partir de uma abordagem dos regimes de informação e suas relações sociais, de ordem estética, ética e política, delineia indícios de transmutação de comportamentos do mundo real para o virtual, em especial, no que tange às violências contra as mulheres?

2 AMBIENTES VIRTUAIS DE INTERAÇÃO

Com o advento da Internet, a interação humana passou a ocorrer também no mundo virtual. Os *chats* surgiram relativamente cedo, em 1973, na Universidade de Illinois², e proporcionaram a interação entre participantes e observadores(as). Posteriormente, foram criados os fóruns, ou sistemas de conferência *online*, em 1976 (EIES) e 1977 (KOM)³. Logo após a criação, vieram os sistemas para *Role-Playing Game* (RPG), em que se usam os *chats*, os fóruns e até e-mails; depois, as plataformas específicas para esse objetivo, como os *Multi-User Dungeon* (MUD), a partir de 1987 (MULLIGAN; PATROVSKY, 2003).

Com o avanço das tecnologias de jogos digitais gráficos, tal caráter de interação também passou para esse tipo de mídia e surgiram os *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), cujos primeiros expoentes foram em *Island of Kesmai*, publicados em 1985 (MULLIGAN; PATROVSKY, 2003), e *Habitat*, em 1986, que incluía estruturas sociais e simulava uma economia local sem o uso de dinheiro real (MORNINGSTAR; FARMER, 1991). Os MMORPG gráficos surgiram em 1991, com *Neverwinter Nights* (MULLIGAN; PATROVSKY, 2003). Esse tipo de jogo foi ganhando popularidade e surgiram diversos outros que possibilitam a interação entre pessoas, inclusive jogos de mesa virtualizados, como *Magic: The Gathering*.

Ressalte-se, no entanto, que esses jogos não só funcionavam como diversão, em que as pessoa interagiam com o sistema, como também possibilitavam personalizar o visual desse avatar e a interação com outras pessoas, funcionando como uma plataforma de comunicação.

2.1 O *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* como um ambiente de interação

As plataformas supracitadas eram, prioritariamente, utilizadas para seu objetivo

² <https://www.britannica.com/topic/PLATO-education-system>

³ <http://www.forum-software.org/forum-software-timeline-from-1994-to-today>



principal: divertir. No entanto, percebeu-se, muito cedo, que é possível utilizá-las para se comunicar e interagir. Assim, surgiram as plataformas específicas para esse tipo de interação: os mundos virtuais, cujo propósito é de promover a interação humana. A primeira dessas plataformas é o *Second Life*, criada em 1999 e lançada em 2003. Porém existem, hoje, o Roblox, lançado em 2006, e o Metaverso, lançado pela Facebook, renomeada para Meta em 2022 (META, 2022).

Cada uma dessas plataformas fornece um mundo virtual, que promove a exploração e a interação do(a) usuário(a) com ele e com as outras pessoas que estão ali, assim como a personalização de seu avatar para refletir as características físicas que se desejem. Nesse novo mundo, o imperativo tecnológico é outra possibilidade de vida, em que as pessoas reinventam e reforçam identidades, por entender “esse espaço virtual como um 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).

O termo avatar é derivado do sânscrito *avatara* (no idioma hindi, अवतार), que significa movimento de descida de um deus a terra. No ambiente digital, é o processo de transformação, metamorfose ou transfiguração, uma personificação imaginária que cada pessoa atribui a si mesma em um ambiente virtual, em uma performance virtual que a torna visível aos pares, reconhecível às comunidades de cada ambiente (AULETE DIGITAL, [202-]).

Falamos de comunidades, no plural, não a esmo, mas por entender que há grande diversidade nesses meios e a identificação tanto pode congrega tais avatares como ensejar entre eles disputa, competição e violência objetiva, subjetiva, ideológica, identitária, possível a partir de uma cultura de vigilância que se estabelece na modernidade digital (LYON, 2018) e que perpassa e é perpassada por um biopoder tecnocrático que não só desencadeia discursos de ódio (BUTLER, 2021), mas também práticas de violência no meio virtual.

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

Michel Foucault (2015) desvela que o poder é o exercício que transita entre pessoas que pertencem a grupos sociais e economicamente hegemônicos, mas também por pessoas em condição de subalternização. Esse entendimento do poder como um exercício e não, como posse, revela que tanto a violência hegemônica quanto as resistências subterrâneas são capazes de se mover, portanto, de constituir saberes e sentidos que desencadeiam a



manutenção ou mudança de um *status quo*.

Ocorre que perpassam a relação entre atores e atrizes sociais hegemônicos(as) e subalternizados(as) os dispositivos, que, 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 vivos”. 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 de sua relação com os corpos, para mover também essas três instâncias e tornar esses corpos dóceis. Essa dinâmica é percebida por Byung-Chul Han (2017a, 2017b), que atenta para uma mudança no modo de produzir e de vigiar da contemporaneidade, com o desenvolvimento presente das tecnologias.

Há uma exposição voluntária que enreda esse novo modelo de sociedade, que Guy Debord (2003) chama de sociedade do espetáculo e que, segundo Byung-Chul Han (2017a), alimenta voluntariamente o 'panóptico digital'. Perpassa e é perpassado por essa 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 [...]”.

Judith Butler (2021) afirma que somos seres formados na linguagem, cujo poder constitutivo conduz nossas ações. Se a possibilidade de existência social é iniciada na linguagem, é por meio dela que estabelecemos a comunicação e reconhecemos que a linguagem é um fato social e está centrada em aspectos físicos, fisiológicos e psíquicos, pertencentes aos domínios individual e social (SAUSSURE, 2006). Dessa forma, a escolha da representação corpórea e estética em espaços virtuais trará 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 domina e quem é o subalternizado. Nesse sentido, o corpo é uma construção social pautada em padrões definidores que tendem a naturalizar a organização social binária (SCOTT, 1995).

Com a possibilidade de criar avatares, por meio da autorrepresentação, estudos mostram que um fenômeno denominado de efeito Proteus faz com que as pessoas induzam seus comportamentos e atitudes esperados ao observar a aparência de seu avatar (YEE;



BAILENSEN; DUCHENEAUT, 2009). Esses padrões definidores, transmutados para uma realidade paralela, carregam consigo as práticas discursivas e dominantes que, nesse espaço (ainda) sem regras, suscita violências, em particular, a violência de gênero, baseada em uma ideologia sexista de submissão e aceitação (SAFFIOTI, 2004).

Como é parte da realidade, o espaço virtual, ou o ciberespaço, forma-se como um território. Nas palavras de Albagli (2004, p. 26), “o território não se reduz 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, e essa dimensão ciberespacial do metaverso nos possibilita reconhecê-lo como território, por causa de sua estrutura formada pelas redes sociais, culturais e econômicas, como lugar espacial e simbólico, e que estaria condicionado às normas sociais e aos valores culturais, orientados por regimes de informação que se dão por meio da interação dos seres humanos mediada pelo espaço, sem fronteiras que cessem os limites do real (físico) e do virtual.

De acordo com a Meta (2022, online), “o Metaverso será um lugar onde poderemos trabalhar, nos divertir e nos conectar com outras pessoas em experiências online imersivas” e onde as pessoas viverão experiências em diferentes dispositivos, personalizando avatares e espaços virtuais, requerendo, no entanto, assinaturas pagas. Entre os serviços oferecidos pela Meta, o *Horizon Worlds*, em fase de testes, disponibiliza produtos tecnológicos e experiências, onde criadores(as) de conteúdo, em uma combinação híbrida entre experiências já existentes em outros jogos, criam ambientes como cômodos, casas e, até, bairros e/ou cidades.

Os aparatos tecnológicos da realidade virtual e/ou aumentada proporcionarão uma imersão que desconstrói a linha que separa o mundo físico do virtual, por meio da interação direta das pessoas, mas também das pessoas com os mundos. De acordo com a Meta (2022), 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 e experiências sem pausa.

Como um território um espaço de construção eminentemente humano, o ciberespaço, especificamente o Metaverso – objeto 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 a atenção por tamanha semelhança com o mundo real,



conforme o Dossiê *Metaverse: another cesspool of toxic content* (SUMOFUS, 2022).

3.1 O comportamento infocomunicacional e o exercício do poder nas plataformas

Com vistas a evidenciar o que foi discutido sobre a transmutação de comportamentos do mundo físico para as realidades virtuais, investigamos alguns casos de repercussão de comportamentos que, no mundo físico, podem ser considerados não somente antiéticos, mas também criminosos. Nosso foco é na discussão de gênero, mas podemos adiantar que outras interações do campo social físico também foram e são percebidas nesses espaços, o que nos faz perceber que, nos mundos virtuais, as pessoas se sentem confortáveis em quebrar regras sociais, códigos de conduta moral e leis do mundo físico.

Um caso emblemático ocorreu em 2005, no jogo *World of Warcraft*. Uma jogadora faleceu no mundo real, e pessoas do jogo organizaram um funeral *online*. Foi pedido que o clima de luto fosse respeitado. Ao descobrir, outros jogadores invadiram e atacaram os avatares presentes, o que gerou vários relatos de revolta. Porém, ao mesmo tempo, muitos(as) defensores(as) se manifestaram afirmando que o ato não foi ilegal nem contra as regras do jogo, portanto, não houve nada errado (GIBBS; CARTER; ARNOLD; NANSEN, 2013).

As discussões referentes à ética no mundo virtual aumentaram nos meses e anos seguintes, com debates sobre quais tipos de comportamento seriam abomináveis e ilegais no mundo real, mas foram considerados aceitáveis no mundo virtual. Isso provocou discussões sobre ética na computação, geralmente realizadas do ponto de vista de desenvolvedores(as), 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*, abrindo a fase de testes nos Estados Unidos e no Canadá. Em dezembro de 2021, Nina Jane Patel postou um relato em que descrevia a violência sexual sofrida por seu avatar no Metaverso, ao ser assediada, verbal e sexualmente, por um grupo de avatares com vozes masculinas, que estupraram seu avatar e tiraram fotos. Em texto publicado no Medium, Nina Patel (2021) explicou o funcionamento da realidade virtual e disse: “De alguma forma, minha resposta fisiológica e psicológica foi como se [o estupro] tivesse acontecido na realidade” (PATEL, 2021, *online*, 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”, “avatars 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, *online*, tradução nossa).

Mas esse não é o primeiro relato de abuso no Metaverso. Em novembro de 2021, a Meta registrou um caso de abuso em que o avatar de uma beta *tester* foi apalpado por um dos participantes. Em declaração ao The Verge, a mulher relatou que estava no Plaza - um ponto central na plataforma, para entrar nos mundos personalizados - e que, depois do acontecido, sentiu-se isolada por ver que outros participantes apoiaram o ato. Vivek Sharma, vice-presidente do *Horizon Worlds*, pronunciou-se sobre o caso como um incidente “absolutamente infeliz” e alegou que a beta *tester* não estava usando o *safe zone*, um recurso de segurança que funciona como uma bolha de bloqueio (HEATH, 2021, *online*).

Isso 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 as mulheres por usarem uma roupa curta ou estar na rua em determinada hora da noite. Além disso, reproduz a concepção dominante no mundo real de que cabe às vítimas das violências a responsabilidade individual pela resolução.

Nesse sentido, a ideia de securitização, no Metaverso, relaciona-se exclusivamente à mecânica do ambiente e à possibilidade de governar os corpos (FOUCAULT, 2007) no meio digital, e não, de protegê-los desses corpos. A lógica do Metaverso - de imergir, emular e permanecer - não considera aspectos éticos, mas que a permanência e a criação de mundos dentro desse espaço têm uma potência geradora e reveladora de desejos que, no ambiente físico, não podem ser explorados, tendo em vista os códigos morais, éticos e legais que trazem a segurança das subjetividades e das comunidades das quais tais subjetividades fazem parte.

Não interessa a esse universo estabelecer um espaço democrático, mas um espaço onde *ego* e *alter* estejam harmônicos (HAN, 2019), em uma espécie de *WestWorld*⁴ digital. Creditamos essa premissa às próprias bases de construção do Metaverso. De acordo com 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

⁴ [https://pt.wikipedia.org/wiki/Westworld_\(série_de_televisão\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Westworld_(série_de_televisão))



e que as mulheres seriam um nicho dentro dessa universalidade.

Ser nicho de um produto cuja universalidade centra no homem, ser exceção nos espaços de produção de mecânicas, de regras e de arquitetura (inclusive de informação) reforça a ideia de que esses espaços são para esse sujeito universal e provocam as violências de gênero nesses espaços. Essas 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.

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). Especificamente no Metaverso, que atrai usuários pelo escapismo que essas experiências imersivas prometem, utilizando dispositivos discretos que garantem bem-estar e pertencimento, mediante oferta de possibilidades, os comportamentos tendem a seguir padrões hegemônicos sociais, estéticos e econômicos que assegurem a aceitação social.

Os micropoderes vão conduzindo e confluindo a vida real com a vida virtual dos sujeitos e estabelecem os códigos ordenadores sociais, econômicos e estéticos, já 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 ações de resistência na relação entre os sujeitos e suas imbricações nessa nova ordem de micropoderes sociais e políticos no mundo virtual. Os micropoderes também resistem às forças que normalizam e controlam os corpos e os comportamentos, tendo em vista que o virtual é a atualização do real em potência em qualquer um desses espaços (MACHADO, DIAS, FERRER, 2018).

Ante a este contexto, pensar em movimentos de resistência é uma forma de romper as amarras do biopoder nas entranhas da sociedade. Como parte da realidade, das vivências no ambiente virtual, emergem manifestações sociais que fortalecem um posicionamento político que preza pelo respeito e pela unicidade das lutas. O ciberespaço também se constitui como esse espaço de disputas e de reivindicações que têm sido efetivamente ocupados pelas



mulheres, que 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, concordamos com o pensamento de Nathália Romeiro (2021, p. 172) que, ao revelar os problemas do universo virtual, destaca que o objetivo não é de “apontar apenas o aspecto negativo [das 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 virtual, em especial, as dirigidas às mulheres e suas interseccionalidades.

Uma estratégia que tem chamado a atenção no mundo virtual é o ciberativismo, um movimento que, segundo Suely Deslandes (2018, p. 3133), usa, atualmente, as redes sociais para realizar “campanhas, petições, *advocacy* de diversas causas, lobbies de pressão para a aprovação ou rejeição de leis, disseminação de informação sobre fatos de interesse político [...], além de criação de grupos políticos diversos”. Essas ações se concretizam como espaços de poder e de saber, que promovem a aproximação e criam ambientes de denúncia, de acusação, de ameaça que, em sua expansão, envolvem outros grupos minorizados, por meio da articulação social como forma de resistência, em busca de respeito e de justiça, para alcançar as “conquistas democráticas e suas formas de existir”, o que faz com que uma ação individual possa se tornar coletiva em um curto período (OLIVEIRA, FERRARI, MACHADO, 2019, P. 665).

Martins (2020, p.1) reconhece que o “enfrentamento da violência de gênero, incluindo movimentos sociais compartilhados que utilizam recursos tecnológicos”, configura-se como estratégias de resistência. Um movimento que impactou as relações entre o ser humano e o computador foi o *#HeyUpdateMyVoice*, que deu origem ao estudo *I'd Blush If I Could*, em que a Unesco (2021) alerta sobre a recorrência dessas ações e sugere uma série de ações de combate a essas violências, a fim de coibir e findar tais agressões, tomando como base os ciberativismos que evidenciam que “o crescimento de agressões dessa natureza é real e que o combate a essas violências reside na voz de mulheres reais cujo ‘machismo analógico’ incide ulteriormente” (SAMPAIO, MARTINS, CÔRTEZ, MOTA, 2021, p. 12).

As denúncias que surgiram no Metaverso originaram um dossiê da ONG SumOfUs, com base em pesquisas realizadas até maio de 2022, que alerta para a necessidade de combater



esses comportamentos. O dossiê reuniu casos de importunação sexual, estupro coletivo, discursos de ódio, comentários sexistas, homofóbicos e racistas, inadequação para relatar violações; falta de medidas e políticas contra usuários que violam as diretrizes e a facilidade de crianças usarem a plataforma e serem alvos de denúncia de que o Metaverso está sendo construído com base no comércio de informações, por meio da utilização de tecnologias que rastreiam, 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” (SUMOFUS, 2022, p. 4, tradução nossa).

Dossiês como esse são iniciativas que possibilitam trazer a discussão para o conhecimento público promovendo o debate e estabelecendo a necessidade de legislações que controlem e estabeleçam os limites de interação no espaço virtual. Uma pesquisadora do SumOfUs foi encorajada por outro usuário a desativar as configurações de proteção e limites pessoais e rapidamente sofreu importunações. Ela relata: “[..] 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 claro de controle e penalização desses comportamentos, desinformação e discursos de ódio. Esse documento é, nesse 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 a busca por uma posição emancipatória e a geração de mecanismos que 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.

Nessa discussão, inquieta-nos o fato de que, para além das violências e da manutenção das desigualdades, devido ao seu potencial mercadológico, esse “novo” mundo limitará a inserção de muitas pessoas, incluindo ativistas, já que a participação exige uma estrutura



tecnológica de alto custo e pagamento de taxas. Também, na mesma medida em que essas questões exigem reflexões, elas alimentam uma possibilidade de não se concretizar, 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 hoje é revelada em *posts*, mensagens, rodas de conversa, palestras, dissertações, teses, e as normas que oprimem e regulamentam as formas únicas de viver são questionadas e postas à prova [...]” (OLIVEIRA, FERRARI, MACHADO, 2019, P. 675).

Considerando essas questões, não nos permitimos apenas aguardar os desfechos desse mundo virtual, silenciando ao perceber que as violências, principalmente as deferidas contra mulheres, já são uma realidade nesse espaço, e na proposta de Nathália Romeiro (2021), seguimos evidenciando ações de resistência por meio de dispositivos informacionais para prevenir e subverter práticas, comportamentos e conteúdos informacionais opressivos nos diferentes espaços e territórios que formam as realidades sociais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A internet tem desenvolvido e ampliado os espaços de interação e traz, como proposta, a interação em um ambiente virtual, que Santaella (2003, p. 200) chamou de espaço de possibilidades de “descorporificação, recorporificação e novas expansões não carnis da mente”. Nesse ambiente, a falta dos limites de tempo e de espaço torna tênue o que é ficção e o que é realidade. A tendência que desponta é uma migração ao metaverso, porque já vivemos parte de nossas vidas acessando espaços virtuais. No entanto, é preciso que essa migração não trate o ambiente virtual como um ambiente escapista, onde as ações e os discursos passam pela impunidade, sob a ilusão de que não impactam a vida real. Os assédios já têm sido denunciados no Metaverso, que, ao não coibir determinadas práticas, abre caminhos para que se reproduzam comportamentos nocivos no mundo virtual na visão de que não se trata de crime, por não violar corpos reais.

Pensando sob a ótica 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 as pessoas fazem parte da construção desses



universos, de maneira determinante, e levar em consideração suas identidades, crenças, expectativas e posições de poder que ocupam na sociedade. Além disso, quando o acesso aos artefatos só é possível para um perfil ou comunidade, isso 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 dessa produção de sentidos e mecânicas, é que se pode pensar em ambientes virtuais e físicos mais democráticos, e os ciberativismos apontam caminhos para que movimentos e manifestações saiam dos limiares individuais do mundo físico e se somem com a representação e a luta virtual contra os micropoderes ordenadores do controle hegemônico, com a capacitação e a contratação de mulheres que possam entender as mecânicas desses espaços e intervir neles.

A ideia desta pesquisa é de enveredar justamente nessas possibilidades, porque essas ações de informação podem ser de mediação, formativas ou relacionais (GONZALEZ DE GOMEZ, 2003), e pensar nessas três possibilidades pode deixar esses ambientes mais acolhedores e menos violentos. Assim, esperamos que esses estudos seminais e exploratórios tragam para o debate a importância de uma democracia informacional e que a garantia de direitos e de justiça se atualizem, em potência da vida e da dignidade das pessoas, onde suas existências sejam possíveis e respeitadas física e virtualmente.

AGRADECIMENTOS

O pesquisador Prof. Dr. Denyson 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.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, G. **O que é um dispositivo**. Outras travessias, n. 5, Santa Catarina, 2 sem. 2005.
ALBAGLI, S. Território e territorialidade. In: BRAGA, Christiano; MORELLI, Gustavo; LAGES,



Vinícius Nobre. **Territórios em Movimento**: cultura e identidade como estratégia de inserção competitiva. SEBRAE: Brasília, 2004. Disponibilidade 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). Acessado em 02 jun. 2022.

AULETE DIGITAL. Avatar. Rio de Janeiro: Lexikon, [202-]. Disponível em: <https://www.aulete.com.br/Avatar>. Acesso em: 11 jun. 2022.

BRANDÃO, H. Racismo e assédio já são reais no Metaverso. **Gizmodo Brasil**, 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.

BEZERRA, E. P., et al. Regime de informação: abordagens conceituais e aplicações práticas. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 60-86, 2016. DOI: 10.19132/1808-5245222.60-86. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/57935> . Acesso em: 07 jun. 2022.

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

DELAIA, C. R.; FREIRE, I. M. Subsídios para uma política de gestão da informação da Embrapa Solos: à luz do regime de informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v.15, n.3, p.107-130, set./dez 2010. Disponível em: <http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/download/956/791>. Acesso em: 12 jun. 2022.

DESLANDES, S. F. O ativismo digital e sua contribuição para a descentralização política. **Ciênc. saúde coletiva**, n. 23 v. 10, out. 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/qmYg4yygsjgWwmQ8MvHVM5N/?lang=pt#>. Acesso em: 10 jun. 2022.

DELEUZE, G. **Différence et répétition**. Paris: PUF, 1986.

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

FOUCAULT, M. **A sociedade punitiva**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

FOUCAULT, M. **Security, territory, population**. Nova Iorque: Picador, 2007.

FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir**: nascimento das prisões. 42. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

FROHMANN, B. 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, 1995. Disponível em: <https://sites.ualberta.ca/dept/slis/cais/frohmann.htm>. Acesso em: 11 jun. 2021.

GIBBS, M.; CARTER, M.; ARNOLD, M.; NANSEN, B. Serenity Now bombs a World of Warcraft funeral: negotiating the morality, reality and taste of online gaming practices. in: Selected Papers of Internet Research 14.0. Denver, 2013. Disponível em: <https://spir.aoir.org/ojs/index.php/spir/article/view/8845/7050>. Acesso em 21/03/2022.



GONZÁLEZ DE GOMÉZ, M. N. 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, jan./abr. 2003.

HAN, B-C. **O que é poder**. São Paulo: Vozes, 2019.

HAN, B-C. **Sociedade da transparência**. São Paulo: Vozes, 2017a.

HAN, B-C. **Sociedade do cansaço**. São Paulo: Vozes, 2017b.

HEATH, A. Meta opens up access to its VR social platform Horizon Worlds. **The Verge**, dez. 2021. Disponível em: Acesso em: <https://www.theverge.com/2021/12/9/22825139/meta-horizon-worlds-access-open-metaverse>. 06 jun. 2022.

LÉVY, P. **O que é o virtual?** Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.

LYON, D. Cultura da vigilância: envolvimento, exposição e ética na modernidade digital. In: BRUNO, Fernanda et. al (org.). **Tecnopolíticas da vigilância**: perspectivas à margem. São Paulo: Boitempo, 2018. p. 151-159.

MACHADO; V. R. P.; DIAS, J. A.; FERRER, W. M. H. **RIL**, Brasília, ano 55 n. 220, out./dez. 2018. Disponível em: https://www12.senado.leg.br/ril/edicoes/55/220/ril_v55_n220_p29.pdf. Acesso em 02 jun. 2022.

MARTINS, F. Feminismos criminológicos e “tecnopolíticas”: novos 'quadros' para violência de gênero. **Revista Estudos Feministas**. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/63035>. Acesso em: 04 jun. 2022.

META. O que construímos. Disponível em: <https://about.facebook.com/br/technologies/>. Acesso em: 28 maio 2022.

MORNINGSTAR, C.; FARMER, F.R. The lessons of Lucasfilm's habitat. In M. Benedikt (Ed.), **Cyberspace**: First steps. Cambridge, MA: MIT Press, 1991.

MULLIGAN, J.; PATROVSKY, B. **Developing Online Games**. New Riders. 2003.

OLIVEIRA, D. A. de; FERRARI; A. F.; MACHADO, N. N. Ninguém solta a mão de ninguém”: conectados/as em rede, resistimos. **Práxis Educativa**, Ponta Grossa, v. 14, n. 2, maio/ago. 2019. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/praxeduc/v14n2/1809-4309-praxeduc-14-02-0659.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2022.

PATEL, N. J. **Reality of Fiction?**: Sexual Harassment in VR, The Proteus Effect and the phenomenology of Darth Vader. Medium, dez. 2021. Disponível em: <https://medium.com/kabuni/fiction-vs-non-fiction-98aa0098f3b0>. Acesso em 06 jun. 2022.

ROMEIRO, N. L. **#vamosfazerumescândalo**: folksonomia e ativismo digital. Florianópolis: Rocha Gráfica e Editora, 2021. (Selo Nyota).

SAFFIOTI, H. **Gênero, patriarcado, violência**. São Paulo: Ed. Fundação Perseu Abramo, 2004.



SAMPAIO, D. B.; MARTINS, G. K.; CÔRTEZ, G. R.; MOTA, D. A. R. 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**, ANCIB, v. 14, 2021. Disponível em: <https://revistas.ancib.org/index.php/tpbci/article/view/584/520>. Acesso em: 06 jun. 2022.

SAUSSURE, F. de. **Curso de Linguística Geral**. São Paulo: Cultrix, 2006.

SCOTT, J. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, jul./dez., 1995.

SILVA, D. M. da; FERNANDES, V. Ciberespaço, cibercultura e metaverso: a sociedade virtual e território cibernético. **Humanidades & Inovação**, v. 8 n. 67, 2021. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/1962>. Acesso em 29 maio 2022.

SUMOFUS. **Metaverse: another cesspool of toxic contente**. 2022. Disponível em: https://www.sumofus.org/images/Metaverse_report_May_2022.pdf. Acesso em 10 jun. 2022.

UNESCO. **I'd Blush If I Could**. 2021. Disponível em: <https://en.unesco.org/ld-blush-if-i-could>. Acesso em: 10 jun. 2022.

YEE, N.; BAIENSON J. N.; DUCHENEAUT, N. The Proteus Effect: implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior. **Communication Research**, v. 36, n. 2, 2009. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0093650208330254> . DOI:10.1177/0093650208330254. Acesso em: 10 jun. 2022.