



Metaverso e biopolítica: implicações na avatarização da vida humana

Metaverse and biopolitics: implications on the avatarization of human life

Bruna Flor da Rosa

Doutoranda em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Mestra em Informática na Educação pelo Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS).

brunaflordarosa@hotmail.com

Andresa Silva da Costa Mutz

Docente na Universidade Federal do Rio Grande do Sul vinculada ao Departamento Interdisciplinar (UFRGS/CLN). Doutora (UFRGS) e Mestre (ULBRA) em Educação na linha dos Estudos Culturais em Educação

Introdução

O presente ensaio teórico, visando somar novos elementos às perspectivas problematizantes acerca da digitalização da sociedade e da avatarização da vida humana, questiona as possíveis relações entre biopoder e Metaverso. Para isso, o estudo fundamenta-se nas teorizações de Michel Foucault e de seus comentadores e em algumas definições da dimensão técnica sobre o ecossistema tecnológico do Metaverso.

O fenômeno de digitalização da sociedade está caracterizado pela intensificação da plataformação, datatificação e performatividade algorítmica (Han, 2022) e no interior dele emerge o que se tem nomeado de avatarização da vida, o que remete ao conceito tecnológico de avatar como representação gráfica, gerada por computador, de qualquer ser presente em um mundo virtual digital (Schlemmer et. al., 2008). De modo mais específico, considera-se avatar como a representação digital de um ser humano e a avatarização da vida como um processo de criação de corpos digitais para habitar o ciberspaço.

O termo Metaverso, oriundo da ficção científica, foi apresentado pela primeira vez pelo autor Neal Stephenson, no romance *Snow Crash*, da década de 1990. Na obra, Stephenson (2022) o descreve como "um universo gerado por computador que seu computador está desenhando em seus óculos e bombeando para dentro de seus fones de ouvido" (p. 35), no qual habitam diversos avatares, isto é, "corpos audiovisuais que as pessoas utilizam para se comunicar umas com as outras no Metaverso" (p. 49). Assim, o Metaverso é delineado

como um ambiente virtual imersivo que possui ruas, bairros, casas e diversos outros elementos que simulam o mundo físico, no qual os sujeitos vivenciam dinâmicas sociais e interagem através de corpos que representam a sua existência naquele espaço.

Fora da ficção científica, Pernisa Júnior (2021) esclarece que o uso da palavra Metaverso esteve inicialmente ligado a um gênero de videogames, com forte ênfase nos jogos de simulação, como o *Second Life*. Entretanto, com a fusão de diferentes tecnologias digitais, mais contemporaneamente, a utilização deste novo ambiente toma outras dimensões, que ultrapassam os games e estendem-se à realização de atividades cotidianas. Nesse contexto, o Metaverso é considerado por Morais e Matiazzo (2022, p. 18) um "ambiente digital no qual pessoas podem interagir socialmente", tanto com outros avatares, quanto com os mundos virtuais disponíveis. É importante destacar que os autores defendem a ideia de que o Metaverso não é uma versão digital do mundo físico, mas uma versão diferente e autônoma desse, que existe por conta própria, populado por diferentes avatares.

São estas concepções que dão base ao entrelaçamento aqui proposto entre Metaverso, avatarização da vida e o conceito-ferramenta de biopoder, apresentado por Foucault em 1978, no curso intitulado *Segurança, território, população*.

Metaverso e biopoder

Em sua obra *O Homem pós-orgânico* (2002), Paula Sibilia trata sobre uma possível extinção das fronteiras entre o natural e o artificial, entre o homem e a

máquina, na qual as máquinas, agora, nos permitem criar novos corpos e novas formas de ser e estar no mundo, tanto de maneira física, quanto virtual. As tecnologias da virtualidade "costumam ser louvadas por sua capacidade de potencializar e multiplicar as capacidades humanas [...] inaugurando fenômenos tipicamente contemporâneos como a 'telepresença' ou a 'presença virtual'" (Sibilia, 2002, p. 56).

Desta maneira, "as redes globais de telecomunicações e suas diversas aparelhagens de conexão oferecem acesso às novíssimas 'experiências virtuais', dispensando a organicidade do corpo, a materialidade do espaço e a linearidade do tempo" (Sibilia, 2002, p. 58) e possibilitam que o capitalismo relance no mercado novas formas de subjetividade que são tão rapidamente adquiridas quanto descartadas e, com isso, alimentam um espiral de consumo crescente de modos de ser.

A partir da ideia de que, mais do que apenas virtualizar os corpos, "a convergência digital de todos os dados e de todas as tecnologias amplia ao infinito as possibilidades de rastreamento e de colonização das micopráticas de todas as vidas" (Sibilia, 2002, p. 59), é que considera-se que possa existir um entrelaçamento entre a avatarização da vida com as práticas de biopoder. Especialmente porque, Michel Foucault nos permite

pensar as relações de poder nas sociedades modernas como um biopoder, isto é, um feixe de vetores que focalizam diretamente a vida com o intuito de engendrar determinadas formas corporais e subjetivas [...] tais jogos de poder revelam claramente a sua qualidade 'produtiva'. Além de induzirem ao prazer, eles criam saberes e suscitam discursos, apontando para a produção de novos modos de subjetivação. Novas formas de pensar, de viver, de sentir; em síntese: novos modos de ser (Sibilia, 2002, p. 11).

Para o filósofo, o biopoder "() se aplica à vida dos indivíduos; mesmo que se fale nos corpos dos indivíduos, o que importa é que tais corpos são tomados por aquilo que eles têm em comum: a vida, o pertencimento de uma espécie."

(Veiga-Neto, 2016, p. 72). Além disso, o conceito de biopoder

serve para trazer à tona um campo composto por tentativas mais ou menos racionalizadas de intervir sobre as características vitais da existência humana. As características vitais dos seres humanos, seres viventes que nascem, crescem, habitam um corpo que pode ser treinado e aumentado, e por fim adoecem e morrem. E as características vitais das coletividades ou populações compostas de tais seres viventes (Rabinow; Rose, 2006, p.28).

Portanto, se o biopoder implica o exercício do poder sobre a vida dos indivíduos, atuando no controle da população, seria possível pensar em um entrelaçamento dele, com os elementos de um mundo digital que cria uma realidade paralela para a experiência de vida humana - o Metaverso? A resposta mais concreta implica considerar que ao pensar em um corpo digital, não se está levando em consideração apenas uma réplica, extensão ou simulação de um ser humano. Assim como Gomes (2015), é preciso considerar que um avatar é uma outra criatura, que pode ou não representar as características físicas e emocionais de seu dono.

Os avatares, para além de ser apenas a representação virtual de alguém, também "podem ter a aparência que quiserem e desenvolver hábitos e estilos de vida bem diferentes e contrários àqueles das vidas reais de seus donos." (Gomes, 2015, p. 98). Um avatar, inclusive, pode passar a ter mais importância do que seu próprio dono e, com isso, ocorrer uma inversão de papéis - isto é - a vida online de um indivíduo passa a orientar a conduta offline de um indivíduo. O avatar, nesse sentido, "é mais do que um mediador ou do que mera representação de seu criador, sendo resultado de um processo de contínuos deslocamentos e agenciamentos mútuos entre o corpo físico e o corpo digital." (Krischke-Leitão; Santos, 2020, p. 176).

Entre as plataformas oferecidas por grandes empresas de tecnologia, além das gigantes Meta e Microsoft, merecem destaque Decentraland, Second Life, The Sandbox, entre outras. A despeito das especificidades de cada uma delas,

em geral, há elementos em comum no espaço virtual desses metaversos, como terrenos, cidades, moedas, comércio, moda, crimes, serviços de saúde, enfim, que podem exigir a condução da conduta desses corpos avatarizados. Sendo assim, se falamos de outros corpos, de outras subjetividades, podemos pensar em uma nova atuação do biopoder para esse espaço habitado por outras populações.

Considerações finais

Na breve problematização apresentada, considera-se em linhas gerais, ao pensar no futuro - e também no presente - da avatarização da vida humana, que os seres humanos poderão estar, cada vez mais, representados por corpos audiovisuais em diferentes espaços virtuais. Além disso, ampliam-se as possibilidades de criação de 'novas' ou 'outras' vidas, com corpos e subjetividades transcendentais àquelas já constituídas no mundo físico.

Com isso, surge outro questionamento, com o qual encerra-se este texto, mas que abre janelas para reflexões e pesquisas futuras: Como serão as biopolíticas aplicadas a essas vidas outras, avatarizadas? Essa é uma questão que pode servir de plano de fundo para diversas análises porvir.

Palavras-chave:

Digitalização da Sociedade. Avatar. Metaverso. Biopolítica. Biopoder.

Keywords:

Digitalization of Society. Avatar. Metaverse. Biopolitics. Biopower.

Referências

GOMES, Laura. Os modos de existência de um avatar: imagem, inventário e perfil. Revista Vivência. n. 45, p. 97-124, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/vivencia/article/view/8254>. Acesso em: 26. mar. 2023.

HAN, Byun-Chul. Infocracia: digitalização e a crise da democracia, Petrópolis: Vozes, 2022.

KRISCHKE-LEITÃO, Débora; SANTOS, Raíra B. Interfaces entre corpos e tecnologias na sexualidade online.

Diálogos Temáticos. v. 16, p. 169-200, 2020. Disponível em: <https://publicacoes.unifran.br/index.php/dialogospertinentes/article/view/3684>. Acesso em: 20. mar. 2025.

MORAIS, Felipe; MATTIAZO, Maya. Metaverso: o que é, como entrar e por que explorar um universo que já fatura bilhões. São Paulo: Benvirá, 2022.

PERNISA JÚNIOR, Carlos; MORENO, Marcelo F. Metaverso: possibilidades para um ambiente imersivo. Revista ALCEU, Rio de Janeiro, v. 23, n. 49, p. 68-84, 2023. DOI: 10.46391/ALCEU.v23.ed49.2023.299. Disponível em: <https://revistaalceu.com.puc-rio.br/alceu/article/view/299>. Acesso em: 8 dez. 2023.

PERNISA JÚNIOR, Carlos; MORENO, Marcelo F. Metaverso: possibilidades para um ambiente imersivo. Revista ALCEU, Rio de Janeiro, v. 23, n. 49, p. 68-84, 2023. DOI: 10.46391/ALCEU.v23.ed49.2023.299. Disponível em: <https://revistaalceu.com.puc-rio.br/alceu/article/view/299>. Acesso em: 8 dez. 2023.

RABINOW, Paul; ROSE, Nikolas. O conceito de biopoder hoje. POLÍTICA & TRABALHO Revista de Ciências Sociais. p. 27-57. Disponível em: <https://michelfoucault.com.br/files/O%20conceito%20de%20biopoder%20hoje.pdf>. Acesso em: 27. mar. 2023

SCHLEMMER, Eliane et. al. Metaverso: a telepresença em Mundos Digitais Virtuais 3D por meio do uso de avatares. In: XIX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE, 2008, Fortaleza. Disponível em: <http://ojs.sector3.com.br/index.php/sbie/article/view/735/721>. Acesso em 24. mar. 2023

SIBILIA, Paula. O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologia digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará; 2002.

STEPHENSON, Neil. Snow Crash. Traduzido por Fábio Fernandes. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2022.

VEIGA-NETO, Alfredo. Foucault & a Educação. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016.