



A Mediação Virtual e os Avanços Tecnológicos do Sistema Metaverso

*Denise Antonia Lentini Parisi¹; Érika Chaves Fernandes²;
Mayra Lucia Araujo Jacchieri³; Sandra de Aquino Mendonça⁴*

Resumo: Este artigo objetiva analisar transformações na Mediação virtual que poderão resultar do avanço tecnológico denominado Sistema Metaverso, o qual propõe uma nova forma de interação humana em ambiente digital imersivo a partir da representatividade de pessoas através de bonecos por elas criados, a gosto e semelhança, denominados avatares. Trata-se de realidade a se verificar em futuro próximo, uma vez que empresas de grande porte tais como Microsoft, Disney, Adidas Nike e Budweiser, sem contar as plataformas WhatsApp, Instagram e Facebook já sinalizaram a adoção do sistema metaverso às suas denominações, sendo voz corrente que se configura uma nova geração da internet que trará às pessoas formas inéditas de ser e estar no mundo.

Palavras-Chave: Metaverso. Mediação Virtual. Identidade Digital. Acesso Digital

¹ Graduada em Direito e especialista em Direito Contratual pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) e em Direito das Famílias e Sucessões pela Fundação Escola do Ministério Público do Rio Grande do Sul. Mediadora Judicial e Extrajudicial pelo Instituto dos Advogados de São Paulo (IASP), E-mail: deniseantoniaientini@gmail.com

² Advogada formada pela Universidade Federal do Ceará, Brasil. Mediadora Privada e Judicial. Facilitadora e Instrutora em Justiça Restaurativa. Integrante do Laboratório de Mediação, coordenado por Adolfo Braga e Carla Boim. erikachavesfernandes@gmail.com;

³ Graduada em Direito pelo Centro Universitário Ibero-Americano (UNIBERO) e especialista em Direito Penal e Processo Penal – Luís Flávio Gomes (LFG), formação em justiça restaurativa (CDPEH) – Centro de Direitos Humanos e educação Popular de Campo Limpo, atuação no Tribunal de Justiça - PR - Ponta Grossa, Mediadora judicial e extrajudicial – Tribunal de Justiça – São Paulo (TJ-SP) e Professora de filosofia no Educafro e Diretora de Planejamento Estratégico do Instituto Brasileiro de Direito de Família (IBDFAM) – Ceará. E-mail: jacchieri@hotmail.com

⁴ Psicóloga pela Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro (UGF/RJ). Pós-graduada em Psicologia Hospitalar pela Universidade Estácio de Sá (UESA/RJ). Especialista em Saúde Mental pelo Instituto de Psiquiatria da Universidade Federal do Rio de Janeiro (IPUB/RJ). Pós-graduada em Políticas sociais para mulheres pela NEZO Educacional (NEZO/RJ) e em Psicologia Jurídica pela Pontifícia Universidade Católica (PUC/RJ). Brasil. É Mediadora Judicial, com capacitação em Práticas Colaborativas. E-mail: sandraquino@uol.com.br

Virtual Mediation and Technological Advances in the Metaverse System

Abstract: This article aims to analyze transformations in virtual Mediation that may result from the technological advance called Metaverse System, which proposes a new form of human interaction in an immersive digital environment based on the representation of people through dolls created by them, to taste and likeness, called avatars. This is a reality to be verified in the near future, since large companies such as Microsoft, Disney, Adidas Nike and Budweiser, not to mention the platforms Whatsapp, Instagram and Facebook, have already signaled the adoption of the metaverse system to their names, being a current voice that configures a new generation of the internet that will bring people new ways of being and being in the world.

Keywords: Metaverse. Virtual Mediation. Digital Identity. Digital Access.

Introdução

A Mediação priorizou por muito tempo, através da fisicalidade, o sentido de presença dos envolvidos no conflito. As posturas corporais e o sentir propiciado pela proximidade física foram considerados como componentes indispensáveis à humanização proposta para esse tipo de método dialogal.

Todavia, diante dos desafios trazidos pela Pandemia do Coronavírus (COVID-19), a forma presencial tornou-se risco de vida e, portanto, de surpresa, adaptou-se a referida prática a um modelo virtual permitido pelas plataformas digitais disponíveis que exige, até hoje, a busca de respostas para que não se deixem de lado os pilares que alicerçam a Mediação.

Diante da rapidez dos avanços tecnológicos, está surgindo a adoção do Sistema Metaverso como a nova geração da internet que, sem sombra dúvida, impactará a prática da Mediação virtual em razão dos diversos reflexos que gerará na esfera das relações. É esse o tema central deste estudo que, inicialmente, traz elementos que possam contribuir para a compreensão sobre o que é e como funciona o mencionado sistema, correlacionando-o à cibercultura e ao ciberespaço.

Na sequência, traz para reflexão a identidade virtual em substituição à identidade natural e algumas de suas implicações no processo de Mediação, assim como alguns aspectos que possam consistir em exclusão social, em especial, a dificuldade ao acesso digital quer seja em razão pelo desconhecimento do ambiente, quer pela falta de conectividade.

O presente artigo também aborda as questões relativas à Mediação quanto sua natureza humanizadora diante da nova realidade a ser trazida pelo Sistema Metaverso.

O Sistema Metaverso, Cibercultura e Ciberespaço: características e conceitos

O Sistema Metaverso é a nomenclatura usada para indicar um tipo de mundo virtual ou tipos de espaços coletivos, e compartilhados virtualmente, que só acontecem dentro de uma plataforma digital onde busca-se replicar a realidade através de dispositivos digitais amparados por celulares e computadores, além de outros equipamentos.

O termo Metaverso nasceu no livro de ficção científica *Snow Crash*, de autoria de Neal Stephenson, cujo enredo se desenvolve em 3D, num mundo virtual, onde as pessoas reais são representadas por avatares (SCHIMIDT, 2021:1).

Inspirada na ficção, a tecnologia avançou e criou, inicialmente, através do mundo dos games, uma nova realidade virtual denominada Metaverso que promete em futuro próximo se configurar como uma nova geração da internet que trará diversos reflexos que perpassarão, inclusive, por novas formas de estabelecer os processos comunicacionais na sociedade.

Juan Raso Delgue faz uma conceituação simples e esclarecedora sobre Metaverso:

“Há que se esclarecer que o metaverso é algo mais que a visão de imagens tridimensionais: é um espaço no qual ingressamos e nele compartilhamos atividades com outras pessoas que também atuam nessa dimensão, que é tridimensional. Imaginemos um exemplo, que damos a uma classe, um grupo de alunos no metaverso: para que seja possível interação, devemos construir um avatar próprio que será a interface dos avatares construídos por alunos. O mesmo vale para o trabalho: o avatar de um trabalhador atuará frente ao avatar de seu empregador. Nós (como realidade física) veremos o avatar do outro enquanto que nosso interlocutor nos verá como um avatar digital. Diferentemente da conexão por zoom ou skipe, não nos veremos com nossa imagem autêntica senão com a imagem de um avatar construído a nossa semelhança” (DELGUE, 2022 n.p).

Para Itamar de Carvalho Pereira, segundo as informações disponíveis à data da construção de seu texto (2009), o Metaverso é:

“um ambiente virtual ainda não definido e que recebe conotações diversas, desenvolvido por softwares tridimensionais de alto desempenho e que prenuncia a Web 3.0 (banda larga com alta definição gráfica e visual, contando com gráficos 3D. [...] Os raros empregos do tema metaverso surgem em sobreposição, em pequena ampliação de sentido ou em substituição à “realidade virtual”, uma vez que passou a designar os ambientes virtuais tridimensionais imersivos, ambientes esses que estabelecem metáforas do mundo real e simulam espaços limitados no ate então sem fronteiras ciberespaços. Nesses locais, sob a exclusão das limitações espaço-temporais, sobrepõem-se as interações humanas, em seus aspectos sociais, culturais e até mesmo econômicos, por meio de figuras, imagens antropomórficas e/ou objetos representativos dos sujeitos que interagem, os avatares (PEREIRA, 2009:9-1)

É importante ressaltar que o Sistema Metaverso, não se constitui autonomamente, ele se operacionaliza no ciberespaço, que é o espaço virtual, não físico, livre e não centralizado, o qual através de redes de dispositivos digitais, as pessoas e instituições conectam-se, comunicam-se e relacionam-se de diversas maneiras, tanto no mundo do trabalho, como social e culturalmente com uma linguagem própria que se articula a partir da cultura dos que participam da conectividade constituindo assim a cibercultura – conteúdo e informação - (JUNGBLUT, 2004; GUIMARÃES JR., 1999). Neste sentido, cabe apontar o ensinamento de Pierre Lévy:

[...] a cibercultura se articula por meio de redes interconectadas de computadores, ou seja, no ciberespaço. Pode ser pensado como um fluxo contínuo de ideias, práticas, representações, textos e ações, que ocorrem entre interconectadas. É importante pensar que a cibercultura não é um marco zero na cultura da humanidade, mas, ao contrário, ela é a cultura em um sentido bastante amplo, que acontece no ciberespaço. Vale ressaltar que o que separa a cultura da cibercultura é a sua estrutura técnico-operacional e ela se refere a um conjunto de práticas exercidas por pessoas conectadas a uma rede computacional. Para além, a cibercultura é basicamente transposição das culturas humanas para um espaço conectado. Por se tratar de um espaço em expansão, mais pessoas e grupos conectados podem trocar informações, saberes e conhecimentos. Ademais, a cibercultura cria condições para que novos saberes possam ser desenvolvidos como: aplicativos, sites, programas e etc. (LÉVY, 1999 p.59).

Assim, pode-se dizer que o Sistema Metaverso é produto do avanço tecnológico provindo do ciberespaço e cibercultura já que são eles que servem de esteio para que a interconectividade, o fluxo de informações, entre outros aspectos se verifique (DUTRA, 2021).

E vale destacar, ainda, que não há um limiar entre “antes do Metaverso” e “depois do Metaverso”. O processo já se apresenta para quem quiser ver, com as recentes tecnologias de realidade virtual e realidade aumentada, aceleradas pela pandemia mundial. É um novo ambiente em franca expansão, oferecendo novas possibilidades.

A Mediação Virtual pelo Sistema Metaverso

A Mediação, quanto método dialógico, é um espaço de pessoalidade, onde a presença de cada conflitante se dá através de seus pontos de vista, valores, saberes, necessidades, para que, pela via colaborativa, se torne possível a ressignificação do conflito de modo que os vínculos sejam preservados e as soluções possíveis e realizáveis sejam estruturadas.

A Mediação Virtual populariza-se às pressas, face a pandemia do Coronavírus (COVID-19) e traz desafios, inclusive provenientes da ausência do elemento fisicalidade. Ou

seja, a presença dos participantes passa a ser virtual. Cada qual em um ambiente físico, com a imagem restrita a uma “janela” nas plataformas existentes, para tanto, do ciberespaço.

É inegável que a Mediação passa a receber a influência da cibercultura. Não se trata mais de acolher as pessoas através do aperto de mão, indicar-lhes o lugar para sentar, oferecer um café e ao término da sessão garantir a confidencialidade rasgando-se à frente de todos os papéis que constavam anotações importantes para o desenrolar do procedimento.

Na Mediação Virtual outros elementos se fizeram importantes, como por exemplo, ter como regra manter aberto apenas o microfone de quem está falando para assegurar a escuta, o respeito à fala, evitar a microfonia e ainda, garantir que o mediando esteja em ambiente seguro, sem a possibilidade de sofrer qualquer tipo de coação que lhe impeça a tomada livre de decisão.

Assim, é de se pontuar que o Sistema Metaverso, por ser um avanço do ciberespaço, já se encontra presente nas mediações presenciais e virtuais, quando se utiliza como meio de comunicação para o convite na fase de pré-mediação o WhatsApp e/ou e-mail, que são serviços de empresas que integram o mencionado sistema.

Ademais, cumpre destacar que as Mediações Virtuais pelo Sistema Metaverso permitirão um resgate da forma original, ainda que adaptada, ao ambiente digital, pois as pessoas não mais se limitarão às “janelas” das plataformas, mas ocuparão salas que poderão ser dispostas da mesma maneira, como se fossem sessões presenciais.

Vale lembrar que as mencionadas salas serão integrantes do ciberespaço e sua utilização dependerá de aquisição e/ou locação, sendo que o respectivo acesso se dará por meio de aplicativo próprio, administrado por empresa que dará todo o suporte técnico e material para que tais ambientes possam ser construídos, bem como os avatares. Neste sentido Regiane Alonso Angeluci (2009), aponta:

[..] os metaversos são constituídos por meio de programas de computador considerados simuladores de ambientes físicos, capazes de simular, entre outros, casas, edifícios, igrejas, bares, parques, centros comerciais, escolas, ruas de uma cidade, de uma cidade inteira, carros, árvores, animais e pessoas (ANGELUCI,2009:3).

Na atualidade as plataformas que permitem o acesso ao ciberespaço pertencem a duas empresas concorrentes Apple – iOS e o Google-Android, que controlam os sistemas operacionais para smartphones e tablets. Por sua vez, a adoção do Metaverso dependerá da configuração do aparelho tecnológico – Android e Iphone- aos aplicativos correspondentes, estando disponíveis pelas empresas: Mangatar, Animemood, South Park, Avatar Maker,

Ready Player, IMVU, entre outras que simulam os avatares à imagem e semelhança da pessoa que participará da reunião virtual.

Portanto, a Mediação Virtual no Metaverso, sem contar outros aspectos, implicará em garantir a acessibilidade digital sob os seus diversos aspectos, além da livre criação de identidade digital por meio de avatar, sendo esses os dois assuntos adiante abordados.

A Identidade Virtual e a Mediação no Metaverso.

Considerando que a Mediação pelo Metaverso perpassará pela construção de uma imagem, através de um avatar, o qual acabará por constituir uma identidade virtual é de suma importância que se observe o direito à personalidade assegurado pela Constituição Federal de 1988 e demais legislações infraconstitucionais que garantem a inviolabilidade da imagem das pessoas, bem como a inadequada exposição das mesmas. Aqui cabe lembrar a lição trazida por Pablo Stolze Gagliano e Rodolfo Pamplona;

de Imagem: em definição simples, constitui a expressão exterior sensível da individualidade humana, digna de proteção jurídica. Para efeitos didáticos, dois tipos de imagem podem ser concebidos como imagem-retrato (que é literalmente o aspecto físico da pessoa) e imagem-atributo (que corresponde à exteriorização da personalidade do indivíduo ou seja, à forma de como ele é visto socialmente) (GAGLIANO, PAMPLONA, 2020: 596)

É importante salientar que a criação de um avatar dialoga diretamente com o que cada pessoa percebe de si e deseja manifestar quanto imagem para o outro e que, portanto, representar um ser humano significa contemplar suas características individuais e se correlaciona, também, à sua reputação – ética e valores – que desenvolve no ciberespaço. Neste tocante, vale citar Angeluci:

Avatar é a nomenclatura que se atribui à representação virtual que irá refletir principalmente a personalidade de seu detentor. Ele possui uma identidade única, capaz de ser reconhecida pelos demais avatares não apenas pelo nome ou por sua aparência "física", mas também por suas manifestações escritas, faladas e gestuais, que refletem a vontade de seu representado e, por isso, tendem a modificar o mundo atual.[...]Os direitos morais relativos à identidade não podem sofrer limitações, A posto que pertencem à categoria dos direitos da personalidade. Assim, identificado que o avatar é uma criação intelectual, espécie do gênero de identidade virtual, que representa a pessoa no metaverso, este adquire características próprias inconfundíveis, como identificação única, reputação, valores e imagem, que devem ser protegidos na categoria dos direitos da personalidade da pessoa que os detêm. Por conseguinte, tais identidades não podem pertencer aos proprietários dos metaversos apenas pelo fato de serem eles os detentores das paredes que cercam o ambiente on-line, mesmo que isso esteja previsto em contrato, já que é arbitrário. [...] A observância de direitos como a proteção à honra, à dignidade da pessoa humana, à privacidade, à intimidade,

à identidade etc., vistos sob a ótica das novas tecnologias, potencializa a preocupação com a sua tutela. (ANGELUCI, 2009: 6-8).

Note-se um grande desafio para Mediação no Metaverso, por valorizar as individualidades, consistirá em garantir que as pessoas possam se identificar através de seus avatares, segundo a forma como se percebem e desejam constituir sua imagem social, como por exemplo, o caso dos transgêneros que não passaram por cirurgia e não têm em seus documentos oficiais a adoção de nome social, proporcionando um jeito de ser e estar mais inclusivo e de maior aceitação das diferenças entre as pessoas.

Neste mesmo contexto, outro desafio que se apresenta para a Mediação, a fim de evitar simulação e até mesmo falsidade ideológica, refere-se aos mecanismos que conferirão certeza entre a identidade virtual e a natural, sendo necessário, sem sombra de dúvida, que tal autenticação seja ofertada por sistema de segurança a ser criado pelos aplicativos, pela via, por exemplo, da biometria e leitura da íris por QR code e/outras.

Vale lembrar que o Metaverso faz parte do ciberespaço, onde não se configuram territórios físicos e fronteiras. Assim, resta saber como será respondido o desafio concernente à legislação a ser aplicada, dado o caráter transnacional, não só para preservação dos direitos de personalidade tal qual acima mencionado, mas também, para assegurar os direitos e, obrigações e corresponsabilização constituídos a partir da Mediação.

É conveniente chamar a atenção no sentido de se observar se a identidade virtual não servirá de escudo para a pessoa real ou, contrariamente, facilitará para que possa construir, conjunta e colaborativamente, uma saída positiva para o manejo do conflitos e, ainda, se apurar os mecanismos necessários para que se estabeleçam relações simétricas entre os conflitantes.

Acesso Digital e a Mediação Virtual pelo Metaverso

O Metaverso não apresenta apenas cunho tecnológico, mas também, social pois sua adoção implicará em novas formas de interação relativas aos diversos âmbitos da vida. Logo, a Mediação Virtual, por tal sistema, somente estará assegurada à parcela da população que tenha garantido esse acesso digital.

A Mediação é por natureza inclusiva, democrática e cidadã. Dá voz e incentiva o protagonismo dos que conflitam a partir de seus saberes, necessidades, desejos e possibilidades. A adoção do Metaverso em situação que se configuram desigualdades sociais de cunho

estrutural pode representar para alguns um avanço e, para outros, uma barreira ao acesso da Mediação.

Note-se que a inclusão, em termos de Mediação Virtual pelo Metaverso, vai além do acesso aos aparelhos necessários – celular, computador, óculos especiais – diz respeito também à garantia de bom funcionamento da internet, sem contar a necessidade de debelar o analfabetismo digital num país como o Brasil, em que o analfabetismo tradicional e funcional atinge uma proporção muito expressiva.

Não se pode esquecer que o ciberespaço é um ambiente de troca, de participação popular, polifônico, de diversidade e liberdade que se desenvolve em rede (SANTAREM, 2010:70). No entanto, deve-se analisar até que ponto o avanço tecnológico do Metaverso não traz em seu bojo o caráter excludente e, portanto, impeditivo da participação de muitos no mundo do trabalho, das relações interpessoais, sociais, culturais e, também, do universo das Mediações.

Cabe, também, assinalar em particular as exclusões que poderão ocorrer no caso de pessoas com deficiência, desde que não disponibilizadas as tecnologias assistivas que propiciam a autonomia necessária para a participação/inclusão na Mediação Virtual pelo Metaverso.

Neste sentido, vale relevar que as constantes inovações tecnológicas acarretam não só novas formas de socialização, mas também, novos direitos e assim sendo, pode-se dizer que participar de uma Mediação Virtual pelo Metaverso significa ter direitos fundamentais garantidos, oriundos das transformações tecnológicas.

Não há como se conceber a sociedade contemporânea sem a presença dos aparelhos tecnológicos, portanto, não propiciar de forma igualitária a todos o acesso às realidades, conhecimentos e modos de atuação no mundo que eles propiciam é sim, uma forma de exclusão., sendo este talvez um dos maiores desafios a ser enfrentado pela Mediação Virtual no Metaverso.

Neste contexto, vale destacar as colocações feitas por Freire e Sales:

As tecnologias de informação e comunicação são tão inerentes à vida e ao cotidiano das pessoas que hoje se confundem. Isso porque os computadores, por exemplo, não são somente máquinas destinadas à repetição mecânica: são fortes instrumentos de difusão das artes, da cultura, do pensamento, do conhecimento e da ciência. Além disso, são capazes de criar laços sociais e afetivos, modificar uma cultura política, fortalecer o sentimento de cidadania, realizar transações econômicas e diminuir a distância entre o poder público e a sociedade. As tecnologias estão presentes em todas as faces da vida do indivíduo, provocando transformações psicológicas, ideológicas e físicas, a exemplo dos avanços da medicina e da biotecnologia. O pós-humanismo nos

leva a uma reflexão filosófica e antropológica acerca do estar no mundo e da nova concepção do ser. Nesse contexto, encaixa-se a identidade digital, que é constituída por uma multiplexidade de faces difundidas no ciberespaço. Esse “eu” pluralizado constrói a noção pós-humana de identidade e personalidade, inerentes na subjetividade de todos os indivíduos (FREIRE & SALES, 2015: 563-584).

O Sistema Metaverso e a Cultura de Paz

A via da Mediação é sobretudo pela compreensão que advém da resignificação de pontos fundamentais do conflito, a partir da inclusão do outro, que nasce do diálogo, da escuta, mediante a consciência da interdependência – necessidade da colaboração e participação do outro – para que se possam abrir novas perspectivas de solução, sem rompimento de vínculos, sem o acirramento de sentimentos e posturas negativas.

A cultura de paz, que inspira e edifica o processo de Mediação, através de práticas e valores que humanizam o modo de conviver, seria impactada de forma desfavorável diante da tecnologia do Metaverso?

Neste sentido, vale lembrar que as tecnologias relativas à internet trouxeram a democratização do conhecimento, uma nova forma de proximidade na convivência humana, além da superação de barreiras impostas pela distância. Possibilitou, sobremaneira, o ecoar da diversidade de vozes.

Assim, pode-se dizer que a tecnologia é tomada como instrumento para a vivência humana. Em outras palavras, ainda que, no Sistema Metaverso, as pessoas sejam representadas por avatares e suas identidades naturais, à primeira vista, estejam postas em segundo plano, não há de se esquecer que a existência de tais representações se pautam no humano e, assim, refletirão gestos, valores, culturas, importâncias de uma pessoa. Os avatares não têm existência sozinhos, não decidem por si.

O protagonismo, a autonomia e o acolhimento a que se predispõe a Mediação referem-se às pessoas, aos vínculos interpessoais. E, de repente, com a pandemia mundial, a única possibilidade de comunicação com segurança é o modo virtual. Que desafio! Que desconforto num primeiro momento...

Refletir sobre esse desafio de criar novas formas de vínculos, novas roupagens para os encontros uns com os outros por dentro da virtualidade é o caminho que se apresenta. Como criar vínculos na tecnologia? Onde habita o vínculo?

O vínculo habita na presença. E a presença habita na relação com o outro. Migra-se do presencial, da perspectiva de presencial para a perspectiva de presença. Primeiro grande passo para a conexão por essa via tecnológica.

Os vínculos interpessoais se constroem não a partir da presença física necessariamente, mas a partir da intenção de estar junto, da vontade de estar com. É um fazer junto.

É a tecnologia a serviço dos vínculos. Conexão humana é o princípio básico, seja no virtual ou presencial.

A tecnologia é só um instrumento, não substitui a nossa humanidade. Só a aprimora. Nossa humanidade está mais à frente.

Segundo o futurista Jason Silva, a tecnologia é neutra, podendo ser utilizada para o bem ou para o mal. O que determina isso é unicamente o ser humano.

E, nesse movimento tecnológico da nova era digital que se apresenta, com uma gama de possibilidades e ações, o Metaverso pode ser um instrumento viabilizador da Mediação Virtual, sem macular seus princípios e objetivos, que são atemporais e servem, sobretudo, à prática democrática de dar voz às pessoas, de instigar-lhes a capacidade de protagonizar a tomada de decisão e se responsabilizar por suas escolhas, ressalvadas as condições pertinentes ao acesso digital. Pode ser um caminho para amplificar tudo o que a Mediação oferece.

Conclusão

A Mediação Virtual poderá ter em futuro não tão distante um novo desafio que será o Sistema Metaverso. Oriundo do avanço tecnológico do ciberespaço, acena com uma cultura digital em que as interações humanas, quer sejam relativas ao trabalho, quer afetivas, sociais, culturais, econômicas e outras, se darão mediante a representação das pessoas por avatares em ambientes digitais imersivos.

A representação por avatares traz, no ambiente do Metaverso, a substituição da identidade natural pela virtual, tendo-se aqui um dos desafios à Mediação Virtual nesta modalidade, no sentido de assegurar que tal mecanismo não falseie situações e crie dificuldades para delinear o conflito a partir dos processos comunicacionais que não contam com nenhum indício de presença física dos conflitantes, a não ser pela via indireta.

A Mediação Virtual pelo Sistema Metaverso poderá configurar como exclusão social a partir da não garantia pelo Estado do amplo acesso digital, superando as barreiras do analfabetismo digital, falta de conectividade e aparelhos tecnológicos necessários.

Em contrapartida, vencidos os desafios estruturais e considerando seus princípios, a Mediação Virtual pelo Sistema Metaverso poderá sim cumprir seu papel, ampliando e facilitando o acesso de pessoas e instituições a essa forma democrática, emancipadora e pacificadora de manejo de conflitos.

Referências

ANGELUCI, Regiane Alonso. **Direito a Identidade Virtual**. Anais do XVIII Congresso Nacional do CONPEDI, São Paulo. 2009.p.3-6-8.

DELGUE, Juan Raso. **O trabajo en el metaverso**. Argentina, 2022. Disponível em: <https://www.aadyss.org.ar>. Acesso em 21 de fevereiro de 2022.

DUTRA, Vitor Martins. **Metaverso como produto do ciberespaço, da cibercultura e da regulamentação**. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/95824/metaverso-como-produto-do-ciberespaco-da-cibercultura-e-da-regulamentacao>. Acesso em: 27 de fevereiro de 2022.

FREIRE, Geovana Maria Cartaxo de Arruda, SALES, Tainah Simões. Os Direitos à Identidade Digital e ao Acesso à Internet como Instrumentos de Concretização dos Objetivos de Desenvolvimento do Milênio e da Ciberdemocracia. **Revista Justiça do Direito**, v.29, n.3, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.5335/rjd.v29i3.5610> . Acesso em: 27 de fevereiro de 2022.

GAGLIANO, Pablo Stolze, PAMPLONA, Rodolfo. **Manual de Direito Civil** – volume único. São Paulo: Saraiva, 2021.

LÉVY Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed.34,1999.p.59

PEREIRA, Itamar de Carvalho. Metaverso interação e comunicação em mundos virtuais. **Dissertação de Mestrado**. Universidade de Brasília, 2009. Disponível em <https://repositorio.unb.br/handle/10482/4863> Acesso em 25 de fevereiro de 2022.

SANTARÉM, Paulo Rená da Silva. O direito achado na rede: a emergência do acesso à Internet como direito fundamental no Brasil. **Dissertação de Mestrado**, 2010. Universidade Federal de Brasília. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/8828>. Acesso em 25 de fevereiro de 2022.

SCHIMIDT, Luiz. **Entenda o que é o metaverso e por que as grandes empresas estão investindo nele**. Disponível em: <https://mundoconectado.com.br/artigos/v/21400/entenda-o-que-e-o-metaverso-e-por-que-as-grandes-empresas-estao-investindo-nele>. Acesso em: 24 de fevereiro de 2022.



Como citar este artigo (Formato ABNT):

PARISI, Denise Antonia Lentini; FERNANDES, Érika Chaves; JACCHIERI, Mayra Lucia Araujo; MENDONÇA, Sandra de Aquino. A Mediação Virtual e os Avanços Tecnológicos do Sistema Metaverso. **Id on Line Rev. Psic.**, Agosto/2022, vol.16, n.62, p. 92-102, ISSN: 1981-1179.

Recebido: 24/05/2022; Aceito 22/06/2022; Publicado em: 05/08/2022.