

Da Meta ao Metaverso

Em 28 de outubro, durante o evento *Connect 2021* (Meta, 2021), a² *Facebook*, empresa controladora de subsidiárias como as redes sociais *Facebook* e *Instagram*, o mensageiro instantâneo *WhatsApp* e a fabricante de óculos de realidade virtual (VR), *Oculus*, anunciou a mudança de seu nome para *Meta Platforms* (Meta) e se apresentou como a companhia que vai ajudar a dar “vida” ao Metaverso.

[...] no *Connect 2021*, Mark Zuckerberg apresentou a nossa visão para o metaverso como o sucessor da internet móvel: um conjunto de espaços digitais interconectados que permite que você faça coisas que não poderia fazer no mundo físico. Acima de tudo, ele será caracterizado pela presença social, ou seja, a sensação de estar perto de outra pessoa, não importa onde você esteja no mundo. Em linha com essa visão, ele também anunciou o novo nome da companhia, Meta, para melhor refletir nosso foco olhando para o futuro. Este é um novo e empolgante capítulo da história da nossa empresa, e estamos muito felizes em ajudar a dar vida ao metaverso (Meta, 2021, n.p.).

Mas, para que o usuário das redes sociais da Meta possa, supostamente, vivenciar experiências virtuais, como a sensação de estar perto de uma pessoa que, por exemplo, esteja fisicamente distante e more em outra rua, cidade ou país que não o seu é preciso adquirir modelos proprietários de óculos de realidade virtual, aumentada ou mista³ desenvolvidos pela Meta e/ou suas parceiras comerciais de forma que o Metaverso inaugura uma série de oportunidades de negócios para essa empresa.

Para além da compra desses óculos, ainda é necessário que cada usuário tenha um Avatar, sua representação nesse mundo virtual. Ele poderá ser um simulacro da sua aparência física ou qualquer outra fisionomia, que a sua criatividade e o algoritmo⁴ permitirem, inclusive, isso abre a possibilidade para o comércio de avatares licenciados, seja de um astro da música, de um jogador de futebol ou do personagem de um anime ou videogame. Assim, cada usuário pode ter vários avatares e usá-los de acordo com a ocasião, bem como poderá

¹ Doutorando pelo Programa de Pós-graduação em Letras (PPGL) da Unicentro, e-mail: rafaelriol@hotmail.com

² Neste trabalho, utilizamos tanto a desinência de masculino quanto a de feminino para nos referirmos as plataformas digitais, ou seja, companhias como Meta/Facebook e Alphabet/Google.

³ Em 2023, o lançamento mais recente da linha de óculos dessa empresa é o Meta Quest 3.

⁴ Trata-se do conjunto de instruções que permite a um programa de computador reunir diferentes fontes de informação e gerar um resultado. Hoje, os algoritmos estão presentes em inúmeros serviços digitais, seja nos ajudando a ir do ponto A ao B, conduzindo buscas/pesquisas na Internet ou fazendo recomendações de coisas/lugares para visitarmos, assistirmos ou compartilharmos.

personalizar, cada um deles, em termos de roupas e acessórios de moda. Trata-se de um projeto que tem viabilidade econômica, especialmente, por sua predisposição para ter uma economia própria em paralelo a nossa e, por isso, a Meta está investindo nele e outras empresas também⁵.

Em resumo, essas companhias entendem que se você tem um guarda-roupa cheio: no Metaverso, seu avatar não tem uma peça sequer; se você tem uma casa própria: no Metaverso, seu avatar é um sem teto. Desse modo, tudo o que já temos pode ser comprado novamente, mas agora no Metaverso. Isso incorre em algumas consequências que maximizam o lucro: a redução no custo de produção e logística, pois “produzir” a versão digital de um tênis é mais barato do que manufaturá-lo fisicamente e depois ter que entregá-lo no endereço do comprador e a de que, invariavelmente, esse comércio funcionará dentro de uma plataforma, que irá cobrar dos vendedores uma comissão sobre cada item vendido⁶.

Similar a compra de um *e-book*, em que após o pagamento, em instantes, você recebe o item comprado, se o usuário quiser um tênis da *Nike*: será só escolher/comprar e pronto: é seu (ou melhor, do seu Avatar) ou se o desejo for por uma bolsa da *Louis Vuitton*: ela pode ser sua! Tanto a *Nike* quanto a *Louis Vuitton* já comercializam, respectivamente, tênis e bolsas na forma de NFTs (Tokens Não-Fungíveis)⁷, mesmo que o Metaverso ainda nem exista de fato.

Do Metaverso à Literatura

Mas, ao falar de Metaverso e do futuro das redes sociais, também é preciso falar de Literatura. Muito antes do evento *Connect 2021* e do *Facebook* mudar de nome, obras literárias do gênero ficção científica, falavam sobre esse “futuro” que está na iminência de se tornar “presente”, mas não deixa de ser “passado”, pois a visão da Meta para o Metaverso pode ser considerada uma “imitação” (Compagnon, 2009) do que antes era fruto da imaginação e criatividade de alguns autores e seus textos literários.

⁵ Com lançamento previsto para 2024, a Apple já apresentou os seus óculos de realidade virtual/aumentada/mista: o Apple Vision Pro.

⁶ Isso pode ser comparado ao lançamento do iPhone e da Apple Store, tanto que a Meta descreveu o Metaverso como o “o sucessor da internet móvel” (Meta, 2021, n.p.). Antes desse smartphone não existia o mercado de aplicativos, se você tem um iPhone você só pode baixar um aplicativo da Apple Store, se tem um Android, deve usar a Google Play Store. Nos videogames, funciona a mesma lógica, para os usuários dos consoles da Sony, a PlayStation Store e para os que escolheram o Xbox, a Microsoft Store. São sistemas fechados e, em sua maioria, com baixo índice de pirataria.

⁷ NFT é um ativo digital (de característica única ou que está disponível em quantidade limitada) que possui um certificado digital de propriedade, o qual qualquer pessoa pode ver e confirmar a sua autenticidade. Tal processo funciona a partir de uma tecnologia chamada Blockchain, que registra todas as transações dos usuários, cujo funcionamento se assemelha a um cartório que registra a propriedade de bens, por exemplo, imóveis.

Por exemplo, a ideia de uma realidade virtual que possa ser acessada por meio de um par de óculos “mágicos” (que nos permitiriam ver e ouvir, sentir, cheirar e tocar) existe desde o conto de ficção científica, *Os óculos de Pigmaleão*, publicado em 1935, no qual seria possível entrar numa espécie de filme com imagem e som: “você está na história, fala com as sombras, e elas respondem; e ao invés de estar em uma tela, a história o cerca e você está nela” (Weinbaum, 2021). Esse lugar imaginário, posteriormente, fora descrito como o ciberespaço ou, mais especificamente, como a Matrix. No romance *Neuromancer*, obra publicada em 1984, lemos sobre a história de Case, descrito como um *cowboy (hacker)*.

Case tinha vinte e quatro anos. Aos vinte e dois era um cowboy, cowboy fora da lei, um dos melhores no Sprawl. Ele havia sido treinado pelos melhores, McCoy Pauley e Bobby Quine, lendas do negócio. Na época, operava num barato quase permanente de adrenalina, subproduto da juventude e da proficiência, conectado num deck⁸ de ciberespaço customizado que projetava sua consciência desincorporada na alucinação consensual que era a matrix. [...] Ele fechou os olhos. Encontrou a face em relevo do botão de Power. E, na escuridão iluminada de sangue atrás de seus olhos, fosfenos prateados queimando na borda do espaço, imagens hipnagógicas se alternando rapidamente como filmes compilados a partir de frames aleatórios. Símbolos, figuras, rostos, uma mandala fragmentada de informação visual (Gibson, 2013, n.p.).

Apesar dessa obra não descrever objetivamente os conceitos e personagens que nos apresenta, compreendemos o deck como uma espécie de computador pessoal com periféricos como óculos de realidade virtual e implante cerebral (dermatrodo⁹) e que a ida para a Matrix se assemelha ao nosso acesso à Internet, porém, de uma forma mais envolvente e interativa, que no contexto da obra, representa a fuga de uma realidade repleta de pobreza, poluição e violência.

Então, se é em *Neuromancer* que conhecemos a Matrix¹⁰, é em *Snow Crash* que o termo Metaverso foi usado pela primeira vez. Publicado em 1992, nesse romance acompanhamos a história de Hiro, um *hacker* que se torna um entregador de pizzas, mas ao usar um par de óculos de realidade virtual com pequenos fones de ouvidos, deixa de lado o seu trabalho para viver como um príncipe samurai numa cidade imaginária.

Na gíria, este lugar imaginário é conhecido como o Metaverso. [...] Assim como qualquer lugar na Realidade, a Rua está sujeita a desenvolvimento. Desenvolvedores podem construir suas próprias ruelas a partir da principal. Eles podem construir edifícios, parques, placas, assim como coisas que não existem na Realidade. Quando Hiro entra no Metaverso [...], o que ele está vendo na verdade são as representações gráficas [...] de uma miríade de diferentes pedaços de software que foram

⁸ “Aparelho para acessar a representação virtual da matrix” (Gibson, 2013, n.p.).

⁹ “Condutor plugado ao cérebro, sobre a pele, para conexão com a matrix” (Gibson, 2013, n.p.).

¹⁰ As ideias de Gibson foram adaptadas para o cinema no filme Matrix (1999) e suas sequências.

engendrados por grandes corporações. [...] Hiro tem uma casa bonita e grande no Metaverso, mas precisa dividir um 20 x 30 na Realidade. [...] As pessoas são programas de software chamados avatares. Elas são os corpos audiovisuais que as pessoas utilizam para se comunicar umas com as outras no Metaverso (Stephenson, 2015, n.p.).

Nessa obra, temos a descrição desse lugar para além do nosso cotidiano com maior riqueza de detalhes. O Metaverso é apresentado como a representação gráfica de uma cidade com ruas, casas, parques, sinalização e pessoas, as quais são programas de software chamados avatares. Como desenvolvedor/programador no/do Metaverso, Hiro passa a ter meios para alcançar uma melhor qualidade de vida, de modo similar a interação de Case com a Matrix, no Metaverso ele encontra um refúgio da realidade e a possibilidade de se libertar de sua sujeição às autoridades. Se para Compagnon (2009), a Literatura atua como um “remédio” para o homem, de forma similar, nessas obras, o virtual passa a ser a “cura” para Hiro e Case.

Num percurso que se inicia em 1935, neste item, estudamos as obras: *Os óculos de Pigmaleão*, *Neuromancer* e *Snow Crash*, mas, ressaltamos que o tema da construção de um mundo virtual se expande para além da Literatura e também esteve presente em filmes¹¹ e jogos eletrônicos¹² de grande popularidade.

Igualmente, compreendemos que esse processo de expansão da Literatura contempla a visão de Metaverso da Meta (2021), pois há uma grande semelhança entre ela e o Metaverso descrito em “*Snow Crash*” (1992), seja pela nomenclatura – Metaverso – ou o uso de óculos para acessá-lo e dos avatares como ressignificação de nosso corpo no virtual, o que corrobora a urgência apontada por Compagnon (2009) acerca de uma reflexão sobre os usos e o poder da Literatura e, também, sobre quais valores ela pode criar e transmitir ao mundo.

Apesar das muitas semelhanças, chama a atenção o fato de que, em nenhum momento, o discurso de Mark Zuckerberg (CEO da Meta), no dia em que apresentou a visão da empresa para o Metaverso, fez qualquer referência nem a *Snow Crash*, nem a qualquer outra obra, de modo a produzir o efeito de sentido e a ilusão de que foi a Meta quem concebeu a ideia de um espaço virtual chamado Metaverso produzindo um apagamento dos textos literários acima referidos. E, para entender isso, recorreremos a Pêcheux (1995).

Esse autor propõe dois esquecimentos, ou duas ilusões, para entender o funcionamento da ideologia e da linguagem. Em resumo, o esquecimento n° 1 é a ilusão do sujeito ser a origem do dizer, enquanto o esquecimento n° 2, a de que o sujeito tem o domínio do que diz.

¹¹ Exemplos: *Tron* (1982) e suas sequências, *Jogador n° 1* (2018), *Free Guy* (2021), entre outros.

¹² Exemplos: *Second Life*, *Eve Online*, *World of Warcraft*, *PlayStation Home*, *Roblox*, *Fortnite*, *Animal Crossing*, *The Sandbox*, *Decentraland*, *My Neighbor Alice*.

Literatura, Metaverso e Campo Expandido

Retomando Pêcheux (1995), a ideologia interpela os indivíduos em sujeitos do “seu” discurso por meio do complexo de formações ideológicas e, mais especificamente por meio do interdiscurso, fornecendo “[...] a cada sujeito a ‘sua realidade’, enquanto sistema de evidências e de significações percebidas – aceitas – experimentadas” (PÊCHEUX, 1995, p. 162), de modo que seus dizeres não estão fora daquilo que ele está determinado a dizer, ou seja, o sujeito se identifica com uma ou mais matrizes de sentido ao produzir o discurso, contudo, o faz afetado pelos esquecimentos que o constituem e que não dizem respeito à perda de memória, mas à forma como ele se relaciona com o interdiscurso¹³ e, logo, com a ideologia.

Dessa forma, nesse item, nossas reflexões avançam no sentido da compreensão dessa “nova” proposta de dar “vida” ao Metaverso que não foi a primeira nem a única e, para isso, estudaremos a noção de contemporâneo para Agamben (2009; 2012) e como ela abre espaço para uma série de discussões sobre a Literatura e sua relação com outros campos do conhecimento como, por exemplo, o desdobramento do sistema econômico mundial num Capitalismo de Plataforma (Zuazo, 2018).

Uma designação que nos convoca a colocar em suspenso o lugar dessas empresas a partir da semelhança entre o discurso do compartilhamento ou da colaboração e o discurso do Capitalismo, pois, politicamente, os discursos de empresas como *Meta*, *Uber* e *Google*, invariavelmente, significam a repetição do discurso do Capitalismo Industrial, pois elas ainda defendem um modelo economicamente rentável para o empresário, o que, invariavelmente, suprime os direitos dos usuários e trabalhadores.

Sobre o contemporâneo, Agamben (2009) nos propõe pensar não apenas percebendo o escuro do presente. É estar à altura de transformá-lo e de colocá-lo em relação com os outros tempos, de nele ler de modo inédito a história, de “citá-la” segundo uma necessidade que não provém de maneira nenhuma do seu arbítrio, mas de uma exigência à qual ele não pode responder. Sob essa ótica, ser contemporâneo “é, justamente, aquele que sabe ver essa obscuridade, que é capaz de escrever mergulhando apenas nas trevas do presente. Por assim

¹³ Ou seja, a memória do dizer. “A memória, por sua vez, tem suas características, quando pensada em relação ao discurso. E, nessa perspectiva, ela é tratada como interdiscurso. Este é definido como aquilo que fala antes, em outro lugar, independentemente. Ou seja, é o que chamamos memória discursiva: o saber discursivo que torna possível todo dizer e que retorna sob a forma do pré-construído, o já-dito que está na base do dizível, sustentando cada tomada da palavra. O interdiscurso disponibiliza dizeres que afetam o modo como o sujeito significa em uma situação discursiva dada” (ORLANDI, 2009, p. 31).

dizer, “contemporâneo é apenas quem não se deixa cegar pelas luzes do século e consegue entrever nessas a parte da sombra, a sua íntima obscuridade” (Agamben, 2009, p. 63-64). Por isso, destacamos a noção de “expansão” na concepção mais tradicional de cinema proposta por Youngblood (1970), que como explica Satt (2009), igualmente, contempla um alargamento na direção dos ambientes virtuais. Para essa autora, “a arte do movimento nasce e se mantém até hoje sob os signos da revolução e do experimentalismo” (Satt, 2009, p. 10).

O termo *Cinema Expandido* (Youngblood, 1970) expressa esse alargamento que a produção audiovisual sofre nos últimos séculos, em especial, em decorrência do contínuo desenvolvimento tecnológico que propicia experiências renovadas para o “complexo território cinemático contemporâneo” (Satt, 2009) que vão além dos livros, filmes e séries produzindo discursos, que circulam e encaminham para a (sensação) de uma maior imersão, na qual a ficção e o mundo referencial, a nossa “realidade”, se fundem numa forma híbrida. Por exemplo, o jogo para celular, *Pokémon Go*, lançado em 2016, se tornou muito popular, usando a tecnologia de realidade aumentada, pela qual os *Pokémons* se “projetavam” sobre a cidade.

Enquanto, a obra literária *Snow Crash* (Stephenson, 2015), publicada em 1992, retrata um tipo específico de mundo virtual, o Metaverso, um espaço no qual os usuários acessam por meio da Internet e interagem a partir de um “corpo digital” chamado avatar. Apenas uma ficção dentre tantas outras, até que em 28 de outubro de 2021, surge a Meta, ou seja, para além da mudança em seu nome, desde então a Meta passou a investir seus recursos em prol do desenvolvimento do Metaverso, mas o fez como se ela fosse a origem dos discursos sobre essa tecnologia, quando isso é uma implementação daquilo que propõe *Snow Crash*, de modo a ser também uma “expansão” do conceito de redes sociais. Para tanto, o presente estudo, contempla as interfaces entre Língua e Literatura para evidenciar as relações entre esses dois campos do conhecimento, priorizando as mediações, articulações e aderências entre ambos.

Assim como para Rosalind Krauss (1984) a categoria escultura deveria se tornar infinitamente maleável em prol de obras de arte cada vez mais heterogêneas, compreendemos que devido a um processo de evolução tecnológica as obras literárias passam a ser heterogêneas ao ponto de se desdobrarem numa série de produtos licenciados, parques temáticos, filmes, séries e ambientes/experiências virtuais. Segundo Agamben (2009, p. 71), o contemporâneo coloca em movimento essa relação, haja vista que “é o contemporâneo que fraturou as vértebras de seu tempo, (ou, ainda, quem percebeu a falha ou o ponto de quebra), ele faz dessa fratura o lugar de um compromisso e de um encontro entre os tempos e as gerações”.

Agamben (2012) defende o plano da imaginação como o princípio que rege o homem e delimita esse lugar de potência, que se situa entre a sensação e o pensamento, através da capacidade de pensar numa história outra. “E como é na imaginação que algo como uma história se tornou possível, é por meio da imaginação que ela deve, cada vez, de novo se decidir” (Agamben, 2012, p. 63).

Mesmo antes da invenção do alfabeto, o homem a partir de sua imaginação e criatividade buscava explicar os fenômenos da natureza e de alguma forma justificar nossa presença na Terra. Transmitidos de uma geração a outra pela oralidade, de acordo com Campbell (2007), em sua obra “O Herói de Mil Faces”, esses mitos se repetiam de forma muito similar, mesmo em comunidades ou grupos sem contato algum, o que para nós representa a necessidade intrínseca do ser humano de contar histórias, ou seja, de produzir Literatura oral e escrita.

Para Compagnon (2009) a literatura é a análise das relações particulares sobre a natureza humana que reúnem as crenças, as emoções, a imaginação e a ação. Trata-se de um texto dos outros sem deixar de tocar o eu, um exercício de reflexão e experiência de escrita, um projeto de conhecimento do homem e do mundo, capaz de nos libertar das formas convencionais de pensar a vida. E, hoje, também de pensar a tecnologia.

Então, o que liga os primeiros homens que usavam os mitos para explicarem os fenômenos da natureza com um contemporâneo, que propõe a criação de um espaço digital chamado Metaverso? A Literatura! Por meio dela somos seres humanos melhores e, desse modo, a partir de histórias que emocionam e inspiram fazendo a ficção se confundir com a realidade, como ocorre com o Metaverso. Sendo assim, a literatura pode ser entendida como uma experimentação entre mundos possíveis e precisamos dela para sermos quem somos e nos tornarmos o que estamos destinados a ser.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** E outros ensaios. Tradução de Vinicius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009.

AGAMBEN, Giorgio. **Ninfas**. Tradução de Renato Ambrosio. São Paulo: Hedra, 2012.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

COMPAGNON, Antoine. **Literatura para quê?** Tradução de Laura Taddei Brandini. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

GIBSON, William. **Neuromancer**. Tradução Fábio Fernandes. São Paulo: Aleph, 2013.

KRAUS, Rosalind. A escultura no campo ampliado. Gávea. **Revista do Curso de Especialização em História da Arte e Arquitetura no Brasil da PUC-Rio**, n. I, p. 128- 137, 1984.

META. Connect 2021: Nossa visão para o metaverso. **Meta**. Menlo Park, California/USA, 2021. Disponível em: <https://about.fb.com/br/news/2021/10/connect-2021-nossa-visao-para-o-metaverso/>. Acesso em: 01 jan. 2022.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise de discurso: princípios & procedimentos**. 8. ed. Campinas: Pontes, 2009.

PÊCHEUX, M. **Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio**. Trad. de Eni Orlandi Puccinelli et al. Campinas: Unicamp, 1995.

SATT, Maria Henriqueta Creidy. Cinema expandido: estratégias e conceitos audiovisuais. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, n. 22, p. 10-13, dez. 2009.

STEPHENSON, Neal. **Snow Crash**. Trad. Fábio Fernandes, São Paulo/SP: Editora Aleph, 2015. Não paginado. E-book.

WEINBAUM, S. G. **Os Óculos de Pigmaleão**. Trad. Paulo Noriega, São Caetano do Sul/SP: Editora Wish, 2021. Não paginado. E-book.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. New York: P. Dutton & Co., Inc., 1970.

ZUAZO, Natalia. **Los dueños de internet**. Buenos Aires: Debate, 2018.