

doi 10.46943/X.CONEDU.2024.GT19.002

O METaverso COMO NOVO MEIO DE PROMOVER INTEGRAÇÃO NO MEIO JURÍDICO

Flávia Teixeira Silva Pires¹
Roberta Santana Barroso²
Marlene Soares Freire Germano³
Carlos Henrique Medeiros de Souza⁴

RESUMO

Neste estudo, explora-se a incorporação do metaverso e outras tecnologias digitais no meio jurídico como forma de promover o acesso à Justiça e a divulgação de informações essenciais ao público. Diante da crescente digitalização da sociedade contemporânea, o papel das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) torna-se crucial na redefinição de como os cidadãos interagem com o sistema judiciário. Este capítulo objetiva demonstrar que o metaverso representa um recurso valioso para disseminar informações sobre o Poder Judiciário, facilitando uma maior integração e compreensão por parte da sociedade. Adota-se uma metodologia qualitativa, fundamentada em revisões bibliográficas e análises de artigos de plataformas indexadas. Por meio da exploração teórica e legal, discute-se como a implementação do metaverso pode servir como um canal dinâmico e interativo para a educação jurídica e o exercício da cidadania, promovendo uma experiência virtual enriquecedora que complementa o acesso pessoal aos serviços judiciários. Este capítulo também aborda a importância de iniciar a formação em tecnologias emergentes como o metaverso nos currículos dos operadores do Direito nas uni-

1 Doutoranda pelo Curso de Cognição e Linguagem da Universidade do Norte Fluminense - UENF, flaviatpires@gmail.com;

2 Doutoranda pelo Curso de Cognição e Linguagem da Universidade do Norte Fluminense - UENF, robertasantana460@email.com;

3 Doutoranda pelo Curso de Cognição e Linguagem da Universidade do Norte Fluminense – UENF, marlene.sgermano@gmail.com;

4 Professor Orientador: Pós-doutor em Sociologia Política (PPSP/UENF), Doutor em Comunicação e Cultura (UFR) e Mestre em Educação (UFJF), Universidade do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF), chmsouza@gmail.com.

versidades, além de sugerir a expansão dessa iniciativa para repartições públicas e tribunais. Por meio deste capítulo, propõe-se um diálogo renovado sobre as possibilidades que as tecnologias digitais oferecem para a democratização do acesso à Justiça, sublinhando o metaverso como um meio promissor para alcançar uma sociedade mais informada e engajada nos processos judiciais. O que contribui para o campo do Direito e tecnologia aos insumos sobre a aplicabilidade e o potencial do metaverso no contexto jurídico, incentivando uma reflexão crítica sobre as práticas atuais e futuras para a inclusão tecnológica no Judiciário. Ao destacar o metaverso como uma ferramenta estratégica para a divulgação de informações judiciais, este estudo aponta para caminhos inovadores na busca por um sistema judiciário mais acessível, responsivo e integrado à vida digital dos cidadãos.

Palavras-chave: Acesso à justiça, Comunicação, Metaverso, Direito.

INTRODUÇÃO

O mundo cada vez mais tecnológico levou o Poder Judiciário a também iniciar a política de informatização dos processos desde o ano de 2013, procedimento que foi acelerado por ocasião da pandemia da covid-19, pois nesse tempo pandêmico muitas alterações e adequações se fizeram necessárias diante do longo período de isolamento nunca antes experienciado. A nova ordem implementou a inclusão no mundo virtual de pessoas que até então eram resistentes, o *e-commerce* se expandiu fenomenalmente, parte da sociedade impreterivelmente mudou seus hábitos adentrando ao mundo *on-line* para compras de produtos, solicitação de prestação de serviços, entretenimento e novas experiências, e também o Judiciário implementou medidas e políticas para viabilizar a prestação da tutela jurisdicional de forma virtualizada e mais célere.

O transcurso desse procedimento de digitalização dos processos e estudos de Inteligência Artificial já eram realidade, o que se acentuou com audiências e sessões realizadas por videoconferência, além do trabalho dos oficiais de justiça, que também realizaram diligências remotamente. Dentro desse cenário toda máquina judiciária envolvida no trabalho remoto busca uma readequação das funções, estratégias, plataformas e novas políticas para que o trabalho em equipe e os diversos setores e servidores envolvidos na prestação jurisdicional caminhem concomitantemente na direção da justiça virtualizada com real acesso aos cidadãos.

É importante salientar que como a virtualização e acentuação do uso das redes sociais digitais, o metaverso ganhou espaço no âmbito social e profissional, tendo algumas carreiras se adaptando à nova realidade e também oferecendo os seus serviços no novo ambiente virtual, da mesma forma o Judiciário busca utilizar a nova plataforma, mesmo que de forma experimental.

Entretantes, cabe ainda ressaltar que uma parte da população não tem acesso aos recursos tecnológicos e continuam carecendo da tutela do Estado buscando a solução de seus conflitos junto ao Poder Judiciário. Ao passo que outra parcela mesmo tendo acesso ao mundo virtual, seja usando o *smartphone* para comunicação com outras pessoas, seja consumindo conteúdo, esse acesso se restringe a um uso básico e sem domínio do ciberespaço. Por isso, mesmo que a virtualização 100% digital seja uma realidade e um avanço para a sociedade, ainda é necessário oferecer a essa parcela da população uma maneira alterna-

tiva de acessar o Judiciário de forma a desmistificar o grande temor do Poder Judiciário, tornando esse ambiente físico ou virtualizado conhecido e acessível.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada neste capítulo é qualitativa, fundamentada em revisões bibliográficas e análises de artigos de plataformas em bases de dados da Capes. Dentre os teóricos que embasam a pesquisa, destacam-se Pierre Lévy (1999), Rodrigo Pironti (2020) e legislações pertinentes ao tema.

Esse capítulo tem como objetivo demonstrar que a utilização do metaverso, oportuniza ao Poder Judiciário a busca de aproximação com o cidadão que muitas vezes não se sente pertencente ao âmbito judiciário. A análise teórica e legal, busca formas de implementação do metaverso como um canal interativo para a educação jurídica e o exercício da cidadania, promovendo uma experiência virtual enriquecedora que complementa o acesso pessoal aos serviços judiciários, aproxima o cidadão, rompe barreiras e desmistifica o temor do ambiente formal próprio ao Direito e Tribunais.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

METAVERSO: A NOVA REALIDADE GLOBAL

O Metaverso, expressão ainda desconhecida para maioria da população, ganha nova ênfase no meio jurídico. Conforme descreve o Professor Universitário Afonso Fonseca Fernandes (2022), é um termo considerado 'novo', no entanto essa concepção de uma vida virtual, teve seu primeiro passo com o denominado 'second life' criado em 1999, mas lançado apenas em 2003. Sendo esse um ambiente também virtual que simula a vida real e social de avatares, mantido pela empresa norte-americana *Linden Lab* (Fernandes, 2022).

O metaverso traz uma ideia de imersão em realidades paralelas, algo não real, mas que possibilita interação com estruturas tecnológicas reais, utilizadas justamente para simular a realidade que se pretende comunicar. Nessa perspectiva mais do que compreender o que é metaverso, faz-se necessário distinguir o que venha ser avatar, pois tais questionamentos não se restringem apenas a questões antropológicas, visto que as pessoas criam arquétipos e personagens vivendo conflitos entre representar seu eu da vida real ou viver no virtual em

ambientes metaverso, que é como uma segunda vida, oportunizando ao sujeito criar várias facetas e possibilidades. No entanto, nesse contexto jurídico é preciso apreender tão somente a definição de metaverso e como ele pode ser utilizado para promover conhecimento interativo. Na definição de um especialista em segurança da informação, o metaverso:

É um universo virtual nas nuvens baseado em realidade aumentada e vai oferecer uma experiência imersiva (dentro do mundo virtual) para as pessoas nesse ambiente paralelo à vida real, ou seja, um mundo que além de ter conteúdo, as pessoas poderão interagir socialmente, jogar, assistir a shows, trabalhar, negociar e estudar como se estivessem num mundo real (Fernandes, 2022, p. 1).

No mundo contemporâneo as pessoas passam muito tempo se comunicando através das mídias digitais e mesmo estando num mesmo ambiente físico, escolhem se comunicar por áudios por meio do *WhatsApp* e tudo acontecendo em tempo real, por vezes apenas por palavras, gravação de vozes ou com transmissão de imagens, como nas videochamadas. O que aumentou ainda mais em decorrência do período de isolamento social vivido por todo o mundo na pandemia do coronavírus.

Diante de todo esse cenário, o metaverso vem sendo considerado como uma nova versão da *internet*, e ainda há muito que se perquirir sobre esse avanço tecnológico. No mesmo sentido, pode-se conceituar metaverso como:

O conceito de metaverso é inovador, quase uma proposta de imersão em filmes que, há pouco tempo, eram considerados de ficção científica; traz consigo um conteúdo imaginário e futurista, que propõe uma conexão entre o mundo real e o virtual, ou melhor, a vida em um mundo virtual, em razão de nossa real existência. É, portanto, um novo mundo (virtual), em que as pessoas são investidas em seus avatares digitais para realizar as mais diversas atividades relacionais e até mesmo negócios jurídicos, como por exemplo, adquirir propriedades, firmar contratos, realizar compras de varejo, dentre outros (Pironti *et al.*, 2020).

Insta também salientar que avatar é uma representação do eu em uma realidade imaginária e virtual, podendo reproduzir lugares e fatos da vida cotidiana com indagações inerentes a esses acontecimentos, mas que de forma inegável produz interação e comunicação, como se depreende do artigo que analisa o filme *Avatar*:

Assim, o imaginário construído em Avatar envolve o espectador, ao combinar o mundo real de Jake e o mundo virtual – Pandora – que lhe permite, ao assumir o controle de um avatar, libertar-se de suas limitações, podendo andar livremente numa natureza ampliada, com capacidade física superior, respirando, correndo, saltando e sorrindo. Muito embora seus olhos sejam de seu avatar, brilham e irradiam felicidade, como expresso em sua fala: *“Melhorando: a cada dia corro mais longe. Preciso confiar no corpo. Tento observar o fluxo e a energia dos animais. Tento entender a forte conexão do povo com a floresta”* (Amaral, 2022, p. 16).

Portanto, esse recurso tecnológico tem a capacidade de simular virtualmente ambientes e situações da vida cotidiana e também dos atos que ocorrem antes ou durante o andamento de um processo judicial, porém de forma participativa com intuito de instruir e levar conhecimento desmistificando ideias resistentes quanto aos ambientes formais do Poder Judiciário e do proceder dos Auxiliares da Justiça.

METAVERSO COMO MEIO DE PROMOVER INTEGRAÇÃO

A nova realidade virtual pode contribuir para demonstrar à população o real ambiente jurídico, no qual buscam as soluções para seus conflitos. O foco principal está não no avatar e na forma como ele assume esse corpo desmaterializado no ciberespaço, mas na interação dele, ou seja, do sujeito titular de um determinado avatar com o ambiente que se pretende reproduzir através de uma experiência que também é sensorial: *“A cultura visual da sociedade contemporânea ocidental permite-nos ter uma diversidade de experiências sensoriais apenas através do que captamos com o olhar”* (Justiça, 2013, p. 115).

Na concepção de Pierre Lévy (1999), diante da virtualização que hoje afeta não só a comunicação, mas inclusive os corpos, a evolução cultural e o ciberespaço não devem ser vistos como uma catástrofe, apesar de seus aspectos ainda sombrios e dos quais a comunidade científica certamente vem lançando luz, mas deve ser considerado como um meio propício à socialização. E essa socialização no ciberespaço oportuniza interações acontecendo em tempo real, mesmo que não seja com contato físico.

O metaverso retrata um espaço virtual onde as pessoas podem interagir entre si, simulando particularidades e perspectivas da vida real, podendo recriar aspectos similares ao espaço de trabalho, estudo e entretenimento promo-

vendo uma experiência interativa e sensorial a fim de apresentar à sociedade como funciona o ambiente das comarcas e subseções judiciárias. E até mesmo reproduzindo o primeiro atendimento, audiências e demais atos praticados em cartório pelos juízes e seus auxiliares judiciais. Uma oportunidade que a tecnologia oferece e que pode ser usada a partir da sensação que o visual traz e indo além, avocando os demais sentidos, com a finalidade de promover engajamento com a intenção de aproximar o Judiciário do cidadão.

No atual contexto o foco volta-se para a utilização do metaverso de forma lúdica e sensorial, promovendo a divulgação do trabalho judiciário à sociedade a fim de desmistificar a dificuldade de acesso à Justiça em seus ambientes, seja de forma presencial ou virtual, momento oportuno para que o Poder Judiciário também utilize esse espaço a fim de gerar informação e conhecimento sobre o serviço público.

Considerando que durante o período de isolamento em razão da pandemia da covid-19, em que uma parte considerável da população buscou entretenimento nos sites e plataformas virtuais, além de explorarem a comunicação entre si com maior consumo de conteúdo *on-line* constata-se que as redes sociais e recursos tecnológicos são atualmente meio de lazer e diversão, que também agrega aprendizado concomitante.

Diante disso, através do metaverso pode-se participar de *shows*, aulas, cursos, conversas e entretenimentos numa troca de experiências e conhecimentos. Logo, oportuniza-se o metaverso como um importante recurso para promover interação entre o Poder Judiciário e a sociedade, considerando que com a nova fase virtualizada, um dos pilares do avanço tecnológico é garantir um contato experiencial com o consumidor, que no caso é o cidadão que almeja acesso à Justiça. Isso significa dizer que mesmo no ciberespaço podemos promover interação pessoal aproximada à real, ainda que sem um contato físico direto.

Principalmente, ao se considerar que o metaverso já é pensado de maneira dissociada de avatares, sendo utilizado com pura conectividade transportando a pessoa para o mundo virtual em tempo real e numa experiência sensorial, entendendo o sujeito como dentro da cena reproduzida no metaverso. Por isso, cabe informar que:

Uma coisa, porém, é certa: metaverso não pode mais ser entendido como um termo restrito aos games e nem como sinônimo de Second Life. O metaverso de Second Life seria apenas um ensaio sobre o que pode estar por vir em termos de uso de tecnologias

aliadas e conectadas com pessoas. Não são apenas elementos para se vestir ou de visualização. No metaverso pretendido por grandes empresas de tecnologia, as pessoas estarão “dentro” destes espaços, provavelmente até sem uso de avatares, algo parecido com o que acontece no filme *Minority Report* (2002). Pensar em uma videoconferência é até possível, mas é pouco em função do que está sendo planejado. Assim como imaginar roupas, óculos e outros elementos que seriam utilizados para “penetrar nesta realidade” talvez seja muito redutor, já que várias outras entradas poderiam ser criadas para que o metaverso seja algo possível. Provavelmente, este local não seria mais algo “separado” do restante, já que estaria imbricado no que é o mundo físico de hoje (Pernisa Júnior, 2021, p. 4).

Constata-se que o metaverso se traduz em uma experiência real para além da fantasia e que pode perfeitamente ser usado não apenas para entretenimento e compras *on-line*, mas também como forma de promover informação e conhecimento, aproximando ambientes, repartições e instituições de forma geral do cidadão, e por que não também do Judiciário?

O metaverso tem sido estudado pela Educação como um importante meio de ensino que favorece o aprendizado, trazendo a realidade virtual que só avança para a sala de aula, motivando o aluno em não só acompanhar os avanços tecnológicos, como também conhecer essa realidade distante de grande parte da população, como se depreende deste artigo:

A educação busca estratégias para utilizar essa técnica e atingir o objetivo de interagir de forma fácil e eficaz durante o aprendizado. Assim, os contextos administrados no passado conseguem evoluir, forjando uma mudança no cotidiano, fortalecendo a aceitação da realidade aumentada como meio de ensino. Mas a sofisticação da aprendizagem online não significa deixar de lado o ensino de lápis e papel, trata-se de professores aplicarem a ferramenta mais adequada para cumprir sua tarefa principal de transmitir conhecimento nos diferentes ramos da educação (Anaconda; Millán; Gómez, 2019, p. 60).

Portanto, o metaverso se revela como uma excelente oportunidade no âmbito acadêmico, como por exemplo, nos núcleos de prática forense das Universidades, onde a população é atendida através de convênios com determinados Tribunais. Dessa forma, não somente os alunos teriam já uma inclusão nesse recurso tecnológico por meio de simulações, como a sociedade teria a oportunidade de romper barreiras aproximando o cidadão do Poder Judiciário.

Fazendo um paralelo com a função desempenhada pelo Poder Judiciário na salvaguarda de direitos, o metaverso pode ser utilizado para oportunizar ao cidadão o conhecimento do ambiente dos Fóruns e demais serviços, por exemplo, como funciona os setores de primeiro atendimento, experienciar virtualmente uma audiência de conciliação, uma oitiva de testemunhas, e a atuação do servidor Oficial de Justiça que ocasionalmente é tratado com hostilidade ao levar uma comunicação processual ou em atos de execução, dessa forma estigmas e barreiras porventura existentes são vencidos.

Pode, inclusive, ser usado para formação de novos servidores ao reproduzir situações fáticas do cotidiano de um Oficial de Justiça, Magistrado e quaisquer outros Auxiliares da Justiça. Utilizar o ambiente virtual para aproximar o cidadão do Poder Judiciário propiciará a compreensão de forma interativa facilitando todo o processo, o que não exclui nenhuma atuação no real físico e ainda minimiza qualquer estranhamento ou resistência decorrente do desconhecimento de como é operada toda ação judiciária.

EXPERIÊNCIA DO JUDICIÁRIO NO METAVERSO

A conectividade evidenciada no metaverso além de real e sensorial já se faz experienciada no Judiciário, o que ficou demonstrado recentemente em matéria divulgada em rede televisiva. A reportagem veiculada no Jornal Nacional (2022) e disponível no sítio eletrônico do G1, relata um projeto pioneiro utilizando o metaverso no meio jurídico com finalidade instrutiva, proporcionando informação e aproximação do cidadão objetivando levar à população informações claras e interativas sobre as atividades do Judiciário (Jornal Nacional, 2022).

Na reportagem, pode-se observar que o projeto produziu uma maquete do prédio da Justiça do Trabalho, com finalidades pedagógicas no intuito de promover essa interação. A Magistrada Dr^a. Graziele Cabral Braga de Lima (2022), foi entrevistada, relatando que o espaço criado se restringirá ao intuito pedagógico apenas, mas que há possibilidades de se realizar futuras audiências nesse mundo virtual pelo metaverso (Jornal Nacional, 2022).

Nas palavras de Graziele Cabral Braga de Lima, Juíza da Vara do Trabalho da Cidade de Colider, no interior do Mato Grosso: “A gente quer passar que o Judiciário está com as portas abertas, não só para os conflitos, mas que a pessoa conheça, que ela se aproxime do Poder Judiciário. Seja para resolver os conflitos, seja para conhecer, seja de uma maneira pedagógica” (Jornal Nacional, 2022).

O que demonstra que parte do Judiciário tem investido nesse recurso tecnológico como meio de comunicação, buscando estreitar o relacionamento com o cidadão também atuando no espaço virtual do metaverso.

A Resolução nº 345 de 2020 do Conselho Nacional de Justiça (CNJ) (2020), autorizou os Tribunais Brasileiros a adotarem o 'Juízo 100% Digital', trazendo ao cidadão o acesso à Justiça totalmente virtual, onde todos os procedimentos são exclusivamente realizados remotamente, inclusive as audiências que acontecem por videoconferência. Essa iniciativa se propõe a buscar maior celeridade processual dispensando a presença das partes de forma física aos Fóruns, sendo facultado às Varas e Comarcas aderirem ao Juízo 100% digital, como também às partes, que ao ingressarem podem ou não concordar com esse processamento em suas ações (Conselho Nacional De Justiça, 2020). Diante disso, o metaverso pode ser utilizado também como meio de divulgação levando instrução e apresentando o Judiciário por meio dessa tecnologia em ambientes apropriados e preparados, como por exemplo em atividades sociais e assistenciais realizadas por diversos setores da Justiça junto às comunidades locais.

Na atualidade, o avanço tecnológico vem elevando as eras do marketing digital em alta velocidade, que não está mais na 4ª era denominada de jornada *on/offline*, avanço impulsionado também pela pandemia, uma vez que a única forma que empresas receosas com o mundo tecnológico encontraram no período de distanciamento social para não sucumbir, foi disponibilizar seus serviços na internet buscando conexão com seus clientes, migrando necessariamente para o mundo digital.

Atualmente, esse novo tempo com seus desafios é denominado de marketing 5.0, conforme o Palestrante Raphael Godoy (CMO da Zenvia, Chief Marketing Officer), descreveu no Congresso Virtual TDWC (2022), baseado no livro 5.0 Tecnologia para humanidade de Philip Kotler, evento *on-line* de inovação no Brasil, realizado em maio de 2022. O *marketing* 5.0 é centrado em inteligências humanas e artificiais à serviço da experiência do cliente, onde não há barreiras geográficas. A ideia do *marketing* 5.0 é usar todos os recursos tecnológicos, dentre eles a realidade aumentada, para tornar a interação do sujeito mais pessoal e experiencial (Tdwe Conference, 2022).

No entanto, há que se considerar o fosso digital, que traduz a falsa ilusão de que a *internet* existe para todos, quando os dados demonstram que apenas 81% da população mundial tem acesso à conectividade e a estimativa é que são necessários aproximadamente 10 anos para se chegar à 90% da população com

acesso à internet, conforme declarou o Diretor de Marketing Raphael Godoy (Tdwe Conference, 2022).

Uma pesquisa realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) (2020), sobre o uso de tecnologia de informação e comunicação nos domicílios brasileiros, no primeiro ano da pandemia, constatou um aumento em todos os segmentos no que se refere ao uso da internet. Houve um aumento nos domicílios com acesso à internet (83%), constatou-se aumento na presença de computadores nos domicílios (45%) e no uso de banda larga fixa como o principal tipo de conexão (69%), sendo que o preço da conexão permanece como a principal barreira de acesso. Também se constatou um aumento de usuários de internet realizando serviços públicos *on-line* (CETIC, 2020).

Sendo assim, as desigualdades sociais ainda se apresentam com uma parte considerável da população brasileira sem acesso à *internet*, ou mesmo que tenham acesso à conectividade, seu uso é de forma básica, com consumo de alguns conteúdos *on-line* e conversas entre pessoas com uso de gravação de vozes e às vezes vídeos.

Diante desse cenário, é premente perquirir se o uso dessa analogia do cliente para o jurisdicionado traria ou não uma aproximação maior entre o Poder Judiciário e os cidadãos, partindo da premissa de que o mundo virtual está avançando e pode ser utilizado para além de questões ainda conflituosas e obscuras, adaptando-o a uma oportunidade experiencial a fim de buscar interação com o sujeito que busca na Justiça a tutela de seus direitos, desmistificando as incertezas que porventura existam quanto a esse ambiente formal e eminentemente técnico.

O que esse capítulo analisou é pensar a tecnologia e o espaço virtual de interação que o metaverso propõe a favor de uma real experiência com o cidadão, mesmo que sem contato físico, porém simulando ambientes situacionais de atos judiciais demonstrando como se dá o contato com os Auxiliares da Justiça, sejam servidores, magistrados e oficiais de justiça. Trata-se de uma comunicação que visa usar a tecnologia de forma humanizada com fins instrutivos, proporcionando o que o *marketing 5.0* define como uma conexão experiencial com o sujeito, considerando seu comportamento com o serviço a ser consumido, prestado ou conhecido. O uso do metaverso no meio jurídico tem o propósito, inicialmente, de apresentar um Judiciário que se importa com a entrega da

prestação jurisdicional numa experiência humanizada, ou seja, demonstrando a importância desse sujeito do processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ambiente virtual do metaverso que já engloba jogos, compra e venda, negociações em criptomoeda, entretenimentos e salas de aula, alvo de grandes investimentos e contratos com importantes corporações e marcas mundiais, mas que ainda está em franco crescimento e desenvolvimento, carecendo de estudos e pesquisas, ainda encontra muitos questionamentos entre os cientistas. Seria esse um recurso tecnológico que incluiria todas as pessoas? No âmbito da informação e interação, a parcela considerável da sociedade que não tem recursos financeiros e tecnológicos, nem mesmo letramento digital para compreensão do mundo virtual, se beneficiaria do metaverso em algum nível?

Na realidade atual do Brasil, onde ainda impera a falta de iguais oportunidades para maior parte da população, em que sérios problemas da vida real precisam ser sanados a fim de se garantir direitos fundamentais previstos em Lei e considerando, ainda, a Justiça hoje virtualizada com tantos recursos à sua disposição e o progressivo aumento do uso da internet, é mister que se adentre no campo da pesquisa para buscar soluções e um caminho de equilíbrio entre as problemáticas do mundo real e virtual. Ocorre que o metaverso, grande recurso tecnológico, é desconhecido pela maioria da população, que sequer conhece essa palavra, não sabendo como se opera tal avanço tecnológico. Há ainda que se pensar como disponibilizar essa experiência ao alcance de todos.

Desde o anúncio feito por Mark Zuckerberg, que mudou o nome de sua empresa de Facebook para Meta no ano de 2021, muitas especulações surgem a todo momento a respeito do futuro da internet e da realidade virtual no que se refere ao metaverso, e constata-se que o próprio Poder Judiciário caminha devagar nessa seara por envolver questões ainda em processo de desenvolvimento e evolução.

As formas como os jurisdicionados são abordados no cenário jurídico, apresentados ao próprio ambiente ou andamento processual e até durante o processo de comunicações judiciais, podem ou não favorecer uma participação harmoniosa dos sujeitos do processo, assim como promover maior clareza quanto à Justiça Virtualizada. E o metaverso é uma estratégia válida para divulgar a Justiça 100% digital, com suas audiências virtuais, e até mesmo promovendo

maior receptividade da parte dos cidadãos nas comunicações remotas realizadas pelos Oficiais de Justiça, o que por si não elimina a realização dos atos processuais em geral no real físico, mas ainda facilita esse contato presencial, tendo em vista a experiência sensorial que o recurso do metaverso pode proporcionar, trazendo conhecimento de como ocorrem esses procedimentos e etapas processuais na prática cotidiana.

Entretanto, mesmo vislumbrando no metaverso um importante recurso tecnológico para aproximar o ambiente jurídico da população, percebe-se a cautela de grande parte do Poder Judiciário no uso desse recurso, pois ainda há um caminho a perseguir para utilização desse espaço de forma coerente propiciando interação na comunicação, zelo que se espera dos órgãos que tutelam e resguardam direitos.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Mirian Maia do. **Diários online como dispositivos de pesquisa-formação**: uma conversa com o filme Avatar. Pro-Posições, Campinas, v. 33, p. 1-24, 2022. Disponível em: <chrome-extension://efaidnbmnribpcajpcglclefindmkaj/https://www.scielo.br/j/pp/a/njY74K4SXqpTSJ7Cnjgfkst/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 13 maio 2024.

ANACONA, Ortiz, J.; Millán Rojas, E.; Gómez Cano, C. **Aplicação de metaversos e realidade virtual no ensino**. Entre Ciência e Engenharia, 59-67. 2019. <https://doi.org/10.31908/19098367.4015>. Acesso em: 13 maio 2024.

CETIC. **TIC Domicílios 2020**: Lançamento Dos Resultados. CETIC. BR, [S. l.], p. 75-85, 2020. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnribpcajpcglclefindmkaj/https://www.cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2020_coletiva_imprensa.pdf. Acesso em: 13 maio 2024.

CONSELHO NACIONAL DE JUSTIÇA. Dispõe sobre o “Juízo 100% Digital” e dá outras providências. **Resolução Nº 345 de 09/10/2020**. [S. l.], p. 2-3, 9 out. 2020. Disponível em: <https://atos.cnj.jus.br/atos/detalhar/3512>. Acesso em: 13 maio 2024.

FERNANDES, Afonso Fonseca. **O que é metaverso?** Boletim Informativo Unimotrisaúde em Sociogerontologia, [S. l.], v. 30, n. 24, p. 1-4, 22 abr. 2022.

Disponível em: <https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/BIUS/issue/view/545>.
Acesso em: 13 maio 2024.

JORNAL NACIONAL. **Justiça do Trabalho em Mato Grosso inaugura ambiente totalmente digital**. G1, [S. l.], 9 maio 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2022/05/09/justica-do-trabalho-em-mato-grosso-inaugura-ambiente-totalmente-digital.ghtml>. Acesso em: 13 maio 2024.

JUSTIÇA, Maria Paula Oliveira. **A ausência do Corpo na Comunicação Online – a descoberta da identidade no Second Life**. Orientador: Professor Doutor José Ribeiro. 2013. Tese (DOUTORAMENTO EM ANTROPOLOGIA) - Universidade Aberta, [S. l.], 2013. Disponível em: chrome:extension://efaidnbmninnibcbajp-cgiclfndmkaj/https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/2577/1/TD_MPaulaJusti%c3%a7a.pdf. Acesso em: 13 maio 2024.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. ISBN 85-7326-126-9.

PERNISA JÚNIOR, Carlos. **Metaverso: para além de uma “segunda vida”**. Simpósio Nacional da ABCiber, [S. l.], p. 1-19, 1 jan. 2021. Disponível em: <https://abciber.org.br/simposios/index.php/abciber/abciber14/paper/view/1713/823>. Acesso em: 13 maio 2024.

PIRONTI, Rodrigo *et al.* **Metaverso: novos horizontes, novos desafios**. International Journal of Digital Law, Belo Horizonte, n. 2, p. 57-67, 2020.

TDWE CONFERENCE, 2022, Online. **Marketing 5.0**. [S. l.: s. n.], 2022. Disponível em: <https://live.tdwebconference.com/home>. Acesso em: 13 maio 2024.