Visualidades do Feminino no Metaverso: Cultura em tempos de Inteligência Artificial[1]

Visualidades de lo Femenino en el Metaverso: Cultura en Tiempos de Inteligencia Artificial

Visualities of the Feminine in the Metaverse: Culture in Times of Artificial Intelligence

Janaina Cardoso de Mello[2]

Kailhaine Ketilli Felix Santos[3]

Julia Evangelino dos Santos[4]

Alice Vieira Fernandes Santos[5]

Resumo

O propósito deste artigo é apresentar as possibilidades de identificação, análise e criação de ambiências de metaverso para propósitos educacionais, valorizando a História e a Cultura, mas também compreendendo a visualidade feminina nesses espaços de modelagem 3D aplicados à gamificação com uso de Inteligência Artificial (IA). Para tanto adentra-se à cultura ciberpunk de literatura, ilustrações e metaverso. O texto utiliza uma metodologia qualitativa composta por levantamento e análise bibliográfica, bem como uma pesquisa exploratória buscando preencher as lacunas de informação ainda existentes na análise desse tema e abordagem, especialmente no campo dos estudos históricos.

Palavras-Chave: metaverso; artes visuais; feminino; ciberpunk; inteligência artificial.

[1] Artigo apresentado no X Encontro Humanístico Multidisciplinar - EHM e IX Congresso Latino-Americano de Estudos Humanísticos Multidisciplinares, na modalidade online, 2024.

[2] Doutora em História; Bolsista de Produtividade CNPq/DT – 2, Universidade Federal de Sergipe (UFS); São Cristóvão, Sergipe, Brasil; janainamello.ufs@gmail.com

[3] Estudante de Graduação em História; Bolsista FAPITEC/SE, Universidade Federal de Sergipe (UFS); São Cristóvão, Sergipe, Brasil; ketellyrusso60@gmail.com

[4] Estudante de Graduação em História; Bolsista IC Mulheres na Ciência/ Copes, Universidade Federal de Sergipe (UFS); São Cristóvão, Sergipe, Brasil; profjulia16@gmail.com

[5] Estudante de Graduação em História; Bolsista IT InovEdu/Agitte, Universidade Federal de Sergipe (UFS); São Cristóvão, Sergipe, Brasil; alicefernandesskx@gmail.com

Resumen

El propósito de este artículo es presentar las posibilidades de identificación, análisis y creación de entornos de metaverso con fines educativos, valorando la Historia y la Cultura, pero también comprendiendo la representación femenina en estos espacios de modelado 3D aplicados a la gamificación con el uso de Inteligencia Artificial (IA). Para ello, se adentra en la cultura ciberpunk de la literatura, ilustraciones y el metaverso. El texto emplea una metodología cualitativa que incluye un levantamiento y análisis bibliográfico, así como una investigación exploratoria que busca llenar las lagunas de información aún existentes en el análisis de este tema y enfoque, especialmente en el campo de los estudios históricos.

Palabras-clave: metaverso; artes visuales; femenino; ciberpunk; inteligencia artificial.

Abstract

The purpose of this article is to present the possibilities for identifying, analyzing, and creating metaverse environments for educational purposes, emphasizing History and Culture, while also exploring the representation of the feminine in these 3D modeling spaces applied to gamification with the use of Artificial Intelligence (AI). To achieve this, the article delves into the cyberpunk culture of literature, illustrations, and the metaverse. The text employs a qualitative methodology, including a bibliographic survey and analysis, as well as exploratory research aimed at filling the gaps in information that still exist in the analysis of this theme and approach, particularly within the field of historical studies.

Keywords: metaverse; visual arts; feminine; cyberpunk; artificial intelligence.

1. Introdução

O propósito deste artigo é apresentar as possibilidades de identificação, análise e criação de ambiências de metaverso para propósitos educacionais, valorizando a História e a Cultura, mas também compreendendo a visualidade feminina nesses espaços de modelagem 3D aplicados à gamificação com uso de Inteligência Artificial (IA).

Uma maior popularização do termo metaverso tenha ocorrido recentemente, em outubro de 2021, com a alteração do nome da empresa "Facebook" para "Meta", em alusão aos investimentos do CEO Mark Zuckerberg nesse nicho de alta sofisticação tecnológica (De Blasi, 2021). Mas a história do metaverso remonta a um tempo bem anterior, ainda no século XX.

Em 1992 o livro "*Snow Crash*", de Neal Stephenson, conduz o enredo *cyberpunk* de ficção científica trazendo à tona uma das primeiras idealizações do "metaverso". Essa obra foi inspirada no romance, publicado em 1984, "*Neuromancer*" de William Gibson, que conta a trajetória de Case, um ex-hacker forçado a abandonar sua carreira após tentar roubar seus empregadores, o que resultou em um envenenamento com uma toxina que o impede de acessar o ciberespaço. Entretanto, a vida de Case muda radicalmente ao surgir a oportunidade de voltar ao mundo dos hackers, desde que aceite participar de uma missão enigmática.

Essas datas podem parecer estranhas, mas antes mesmo da internet alcançar larga escala entre as populações, já existiam mundos virtuais simulados, nos quais vários usuários interagiam ao mesmo tempo, mas com computadores com uma tecnologia menos sofisticada, nos quais se transmitiam textos brilhantes que lembravam orientações através de frases que estimulavam a imaginação (Au, 2008, p. 26):

> Você está num pequeno chalé.
> Há um carvalho a Noroeste.
> Há um regato a Oeste.
> Há uma entrada ao Norte.
> Há uma pastagem ao Leste.

Havia até duas siglas pelos quais esses mundos virtuais imaginativos eram conhecidos: MUD – *Multi-User Dungeon* (Masmorra Coletiva) e MUSH – *Multi-User Shared Hallucination* (Alucinação Compartilhada Coletiva), existindo entre as décadas de 1970 e 1980, e sendo posteriormente incorporados ao universo dos jogos (Au, 2008, p. 26).

Em 1987, o conglomerado de George Lucas (famoso pelas produções Star Wars) era responsável pelo "*Habitat*", lançado pela Lucas Arts, um mundo online com acesso via internet ainda discada (Au, 2008, p. 28).

Dez anos depois, "*Ultima Online*" (1997) apresentava um mundo *online* com uma visão panorâmica, que embora ainda limitado em sua dimensionalidade, trazia mais atrativos e possibilidades de ter uma "casa virtual" do que os *softwares* anteriores.

Com a virada do século, a partir de 2004, o jogo "*Warcraft*"[6] abriu as portas para as empresas interessadas não apenas em jogos, mas em ambientes digitais onde histórias pudessem ser criadas e experimentadas de forma mais autônoma pelos usuários. É nesse contexto que surgiu o "*Second Life*" que trouxe um primeiro metaverso mais sofisticado, mesmo que acidentalmente, como produto da comapnhia Liden Lab, localizada em San Francisco (EUA), inspirado no livro "*Snow Crash*" e na noção da modelagem 3D na internet (Au, 2008, p. 35-38). .

Grosso modo, a definição de metaverso o caracteriza enquanto "[...] a convergência entre os mundos digital e físico, possibilitando experiências imersivas" (Duffey, 2023, p. 44). Nessa

[6] Um jogo *online* do gênero MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*), desenvolvido e distribuído pela Blizzard Entertainment, lançado em 2004. A aventura se desenrola no mundo fantástico de Azeroth, apresentado originalmente no primeiro jogo da série, Warcraft: Orcs & Humans, de 1994.

mesma perspectiva, Rijmenam (2023, p. 3, grifo do autor) avança nessa compreensão ao afirmar que "[...] o metaverso é o local de convergência entre os mundos físico e digital em uma experiência *figital*, que amplia ambos os mundos".

Vale destacar que nada disso seria viável sem o avanço das GPUs (unidades de processamento gráfico ou placas de vídeo) para uma renderização otimizada, junto ao CGI (efeitos visuais gerados por computador), CAD (design assistido por computador), além da inteligência artificial e da bioinformática (Virk, 2021, p. 37-38).

Entende-se, portanto, que há uma historicidade que deve ser ressaltada nesses processos tecnológicos, perpassando desde a cronologia das invenções tecnológicas e ideias humanas que permitiram chegar às experiências de Metaverso que continuam em curso, em estado de aperfeiçoamento de *hardwares* e *softwares*, bem como as possibilidades de seu uso por historiadores e professores de História no trabalho com a cultura através das Artes e da Educação Patrimonial.

E ainda se defende que a observação dos delineamentos femininos na ambiência do Metaverso é também um ponto importante pautada em dois elementos fundamentais: 1. Por ser o espaço digital um microcosmo da realidade física, em plena expansão e que com isso, congrega pensamentos e comportamentos sociais que podem valorizar ou inferiorizar as mulheres; 2. Como espaço humano de tensões e conflitos, a possibilidade de assumir uma presença mais assertiva na concepção e modelagem, permite o exercício de um maior poder, quer de enfrentamento, defesa ou libertação das mulheres nesse espaço. As mulheres podem modelar a si e construir outras prerrogativas de mundo não patriarcais, misóginos e sexualizados, se forem elas as idealizadoras e programadoras.

Para trazer essas discussões esse texto utiliza uma metodologia qualitativa composta por levantamento e análise bibliográfica, bem como uma pesquisa exploratória buscando preencher as lacunas de informação ainda existentes na análise desse tema e abordagem, especialmente no campo dos estudos históricos.

2. A relação humano/máquina no mundo "figital".

O conceito de "figital" tem se tornado cada vez mais uma realidade experienciada nessa segunda década do século XXI, tendo em vista estarmos imersos em serviços e produtos que

nos direcionam ao mundo digital, e algum deles inexistindo no mundo físico, sobrepondo aos *hardwares* um impacto muito maior do uso de *softwares*.

Ao trazer a abordagem da "cibercultura", Pierre Levy (1997/2010) discute os impactos da *internet* e da hiperdigitalização da sociedade, usando o conceito de "ciberespaço" definido como um domínio de comunicação viabilizado pela interconexão global de computadores, caracterizado, em sua essência, pela codificação digital. Naquela temporalidade histórica, ainda na fronteira da transformação da sociedade analógica para híbrida (analógica-digital), os *hardwares* ainda se sobrepunham aos *softwares*, pois a própria conexão com a *internet* ainda era feita de forma discada e/ou cabeada. Havia, portanto, uma separação entre mundo físico e mundo digital, acessados em diferentes tempos.

O conceito de "figital" imiscuiu esses "tempos/espaços separados", principalmente a partir de 2010, quando saímos do mundo híbrido para adentrar às configurações do mundo digital. Esse período demarca a concepção dos "nativos digitais", ou seja, os nascidos em um tempo em que a conexão em ondas de *wifi* em dispositivos móveis (*smartphones*) possibilita estar 24h *online*, acessando e desempenhando atividades educacionais, laborais, culturais e desportivas de forma virtual, fora de casa, em qualquer espaço geográfico. Uma sociedade onde os aplicativos estão plenamente integrados ao cotidiano dos afazeres humanos à exemplo das redes sociais e, especialmente, aplicativos de comunicação como *Whatsapp* ou *Telegram*.

Isso não significa que todos os "nativos digitais" tenham acesso e conhecimento para manejo digital, pois a desigualdade socioeconômica ainda é a base estruturante da sociedade brasileira. Isso aprisiona em bolsões de exclusão da subsistência básica (alimentação, habitação, saúde, educação, água potável e serviços sanitários) um montante significativo da população que agora enfrenta também a "exclusão digital". Posto que a denominação "nativo digital" está relacionada ao tempo em que a sociedade redireciona seu funcionamento para a digitalidade, diferente do século XX, quando a sociedade ainda era predominantemente analógica ou na primeira década do século XXI, quando havia uma transição e os espaços analógicos e digitais coexistiam, como projetou Levy em 1997 (2010).

Como ressaltou Mathew Ball (2023, p. 31):

> Esse é o arco das transformações tecnológicas. A *internet* móvel existe desde 1991 e foi prevista muito antes disso. Mas foi apenas no final dos anos 2000 que a combinação necessária de velocidade sem fio, dispositivos sem fio e aplicativos sem fio havia avançado até o ponto em que todo adulto no mundo desenvolvido - e, em

> uma década, a maior parte das pessoas na Terra – queria e podia pagar por um *smartphone* e um plano de *internet* banda larga. Isso por sua vez, levou a uma transformação dos serviços de informação digital e da cultura humana de forma mais ampla.

Hoje, nessa segunda década do século XXI, estamos no decurso digital que supera e torna cada vez mais obsoleto o analógico em serviços e produtos. O que para além do acesso, perpassa uma outra problemática relacionada ao manuseio dos dispositivos digitais, pois, ser um "nativo digital" também não confere ao indivíduo letramento digital, pautado em uma "inteligência coletiva" capaz de fazê-lo não apenas usar um *hardware* ou um *software* de forma automática/passiva, que recaia na dependência da máquina, mas sim demonstrando uma capacidade cognitiva crítica capaz de gerenciar seus usos, contestar e reformular os dados da máquina com autonomia e criatividade.

A administração humana da tecnologia tem seu percurso histórico alcança seu âmago nos conhecimentos que se desenvolveu a partir dos átomos, dos *bits* e dos genes. Buscar seu entendimento com seriedade e responsabilidade, principalmente diante da popularização da Inteligência Artificial (IA) e seus efeitos sobre as sociedades concentra um dos maiores desafios das próximas décadas (Suleyman; Bhaskar, 2023, p. 79).

A inteligência humana possui múltiplas dimensões, para além do raciocínio lógico, envolvendo ainda habilidades psicológicas à exemplo de percepção, associação, previsão, planejamento, controle motor, usadas para que os objetivos sejam alcançados (Boden, 2020, p. 13)

Em comparação à inteligência humana, a computação aperfeiçoada pela IA tem como objetivos principais: 1. usar os computadores para o desempenho de tarefas úteis e 2. usar conceitos e modelos de aprendizado de máquina para responder às indagações dos seres humanos, a partir de sua capacidade de processamento de bilhões de dados (Boden, 2020, p. 14).

Entretando, os computadores ainda não são mais potentes que o cérebro humano, isso porque algoritmos mal projetados fornecem com rapidez respostas erradas. É o *software* que move seu desempenho e eles têm limites que o próprio Alan Turing já expôs sobre "problemas indecidíveis", em loopings infinitos rodados em um computador, sem chegar a uma resposta (Russel, 2021, p. 44).

Desse modo, a IA é falível, como os seres humanos também são, por isso a questão essencial não está na substituição de seres humanos por máquinas, mas como prover a colaboração entre ambos para a melhoria da qualidade de vida em diversos segmentos da sociedade.

O metaverso reúne uma miríade de tecnologias aplicadas, desde IA, realidade virtual (RV), Internet das Coisas (IoT) que possibilitam a representação virtual do mundo corrente (Duffey, 2023, p. 47). Assim, ele pode servir tanto às continuidades da realidade com suas mazelas ou inscrever uma nova forma de se pensar a própria humanidade através de simulações que testem nossa capacidade inventiva e solucionadora de criar uma realidade melhor, principalmente para as mulheres.

3. Visualidades Femininas nos diferentes Metaversos

Em 1984 o romance "*Neuromancer*", de William Gibson, trouxe a personagem de Molly Millions (que mais tarde passa a se chamar Sally Shears, Rose Kolodny e outras), e embora não seja a protagonista é uma das personagens principais (e aparece no conto *Johnny Mnemonic* do mesmo autor). Molly é uma personagem bem escrita, dona de si, independente, decidida, poderosa (e isso em plena década de 1980), porém, também possui contornos subdesenvolvidos (pouca profundidade nas emoções, excetuando ódio, suspeição e desprezo cínico).

É uma personagem sexualmente idealizada que chegou a atuar, no passado, como "marionete de carne" (prostituta) em um "salão de marionetes" – um bordel onde as pessoas alugavam seus corpos enquanto estavam em estado de inconsciência – para financiar seus significativos aprimoramentos cibernéticos.

Molly é uma ciborgue que atua como guarda-costas ou mercenária, destacando-se por sua força física, embora sua aparência não seja de intimidação imediata. Conhecida como "*razorgirl*" (garota lâmina) ou "samurai de rua" nas histórias, ela também é chamada de "*Steppin' Razor*" (lâmina ambulante) pelos habitantes de Zion, um enclave rastafari localizado em uma estação espacial.

Figuras 1 e 2 – Representações de Molly no universo de Fandom's.

Fonte: William Gibson Wiki, 2024.

A descrição de Molly a apresenta como uma mulher alta, atraente, atlética e magra, com pele clara. Seu corpo é magro, elegante e musculoso como o de uma dançarina. Seu cabelo é escuro, cortado em um "shag áspero"; em "Mona Lisa Overdrive", seu cabelo é curto o suficiente para que ela seja confundida com um homem. As unhas que abrigam suas lâminas retráteis são implícitas como falsas e geralmente são de cor bordô; em uma ocasião, eram "madrepérola" (em "*Mona Lisa Overdrive*").

Suas roupas tendem a consistir em alguma combinação de couro, jeans, jaquetas e botas. Às vezes, ela usa jeans de couro "da cor de sangue seco". Em "Neuromancer", ela usa jeans de couro preto justo, uma jaqueta preta volumosa de um tecido fosco que absorve a luz; por baixo, um pulôver cinza sem mangas à prova de balas com zíperes de aço simples em cada ombro. Um equipamento de ombro de náilon preto pendurado sob seu braço ostenta uma arma fletcher. E botas de *cowboy* vermelhas com biqueira de aço e saltos laqueados. Em "*Mona Lisa Overdrive*", suas roupas são consideradas visivelmente caras, apresentando uma jaqueta com gola de pele de carneiro.

Figura 3 - Logo da Revista Conexões Culturais.

Fonte: William Gibson Wiki, 2024.

Às vezes, ela usa óculos para esconder suas lentes embutidas. Sua arma Fletcher atira dardos de várias propriedades, a exemplo de explosivos ou indutores de câncer. O cano pode ser ajustado para automático ou tiro único. Quando descansa, ela é vista desmontando e limpando.

Ela também tem habilidades em arrombar fechaduras mecânicas antigas; ela carrega um pequeno rolo de camurça preta com palhetas.

Neuromancer tem muito do que denominados de "olhar masculino", uma vez que é uma escrita dentro de um contexto cronológico e um mercado específico da subcultura *cyberpunk*. Molly traduz a fantasia masculina em Neuromancer e ela se apaixona por homens que não são moralmente bons, ou que não terão vidas longas. Em outra obra do autor "*Mona Lisa Acelerada*" o retorno de Molly é mais bem trabalhado e seu personagem, embora não tão feliz, e bastante perdido, possui mais credibilidade.

Gibson escreve personagens femininas melhor do que mais de noventa por cento dos autores masculinos de ficção científica, principalmente do universo *cyberpunk*, mas tem dificuldade em encontrar seu ritmo com elas até *Mona Lisa Overdrive*, da trilogia *Sprawl*[7]. Assim, a maioria de seus livros possuem múltiplos personagens com pontos de vista em capítulos alternados e provavelmente metade de seus protagonistas são mulheres. Em *Mona Lisa Overdrive*, três de quatro são.

Nos ambientes do Fandom, uma plataforma digital *OpenServing* para o serviço de hospedagem gratuita de wikis, criado em 2004 por Jimmy Wales e por Angela Beesley, é possível encontrar tanto a biografia de Molly, quanto imagens elaboradas por fãs, uma vez que os livros de Gibson não trazem ilustrações.

Observamos nos traçados que embora o livro sexualize mais a personagem, nas imagens que a representam graficamente ela não possui contornos sensualizados, havendo uma apropriação diferenciada dos fãs da obra em relação à descrição do autor onde Molly sacia sua vontade sexual com o protagonista Case, um adicto que mantêm o vício para não enfrentar as dores do mundo real e ao mesmo tempo garantir a continuidade da adrenalina, das sensações de sua vida perigosa como *hacker*.

Usando o conceito de "representação social" da área da Psicologia Social, que têm como expoentes Serge Moscovici (2000) e Denise Jodelet (1989), o autor Gabriel Figueiredo de Oliveira Fontenele Sampaio Cunha (2015), analisa os aspectos visuais (anatomia e enquadramento) e narrativos na HQs contemporâneas de super-heróis na sexualização das

[7] Conjunto de romances do Autor William Gibson, composto por *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986) e *Mona Lisa Overdrive* (1988).

mulheres na mídia. Para ele o conceito de feminilidade, nos quadrinhos, termina sendo influenciado pela indústria cultural para atender às demandas de mercado que busca fórmulas de maior vendagem de seus produtos. Assim,

> Dependendo da forma como os papéis de mocinha e vilã são utilizados, estando neles representados os conceitos dualísticos de certo/errado, bom/mal, virgem/vadia e outros vieses e dualidades semelhantes, podem vir a afetar nossa percepção da mulher na sociedade (Cunha, 2015, p. 7).

Cunha exemplifica sua interpretação, com dois recortes da HQ da Marvel, Guerra Civil (2007) que trazem a arte de Steve Mcniven, nas quais duas heroínas – Mulher Hulk e Mulher Invisível do Quarteto Fantástico – são retratadas como coadjuvantes onde interessa mais ao desenhista realizar a exposição dos bustos e nádegas das duas mulheres em seus uniformes que as deixam quase nuas em suas configurações, enquanto recurso chamativo para o público predominantemente masculino que consome as revistas.

Figuras 4 e 5 - Arte de Steve Mcniven para Guerra Civil nº 2;
Fonte: MILLAR, Mark. Guerra Civil. nº 2. Barueri: Panini Books, 2007 apud Cunha, 2015, p. 9-10.

No caso das ilustrações de Molly (*Neuromancer*) observamos uma postura distinta, com a personagem coberta e embora use um vestuário sexualizado para mulheres nesses enredos (botas, jaquetas de couro, calças justas), o desenhista a deixou muito mais próxima da ideia de uma ciborgue, com as formas menos sensualizadas.

O que diverge da representação de mulheres ciberpunks encontradas para comercialização no metaverso Sci-fi builder, que permite a emulação, renderização e modelagem criativa de personagens e ambientes para a jogabilidade.

Figuras 6 e 7 – Arte Cyberpunk Women (sem autoria)

Fonte: Stem, 2023.

A descrição confere ainda mais sexualização às personagens, apresentando-as como

> [...] 10 lindas personagens femininas em roupas legais, prontas para fazer sexo em seu jogo. Você pode deixá-los completamente nus ou parcialmente vestidos. Usando diferentes configurações, você pode criar as mulheres perfeitas dos seus sonhos e gerenciá-las de acordo com seus desejos. Você lhes dará ordens para onde devem ir e o que devem fazer. Você decidirá com quem essas mulheres fofas farão sexo hoje.
> Todas as meninas têm órgãos genitais funcionais com muitas configurações diferentes. Além disso, você pode alterar o tamanho do corpo, torná-lo fino ou grosso, fazer uma garota atlética ou bonita e cheia de curvas, adicionar gravidez, também pode alterar as configurações de suas vaginas, clitóris e ânus, tamanho dos seios etc. (Stem, 2023)

Desse modo, as características do universo ciberpunk, do qual *Neumancer* de Gibson é tributário, são a da sexualização da imagem feminina e tanto a obra, quanto o metaverso Sci-fi as relacionam como “mulheres que têm seus corpos vendidos”. Tanto Molly como as representações femininas do Sci-fi builder mantêm relação com o universo da prostituição.

O universo ciberpunk é em si um espaço de“[...] corpos. Adulterados, cheios de fios e chips, clonados, surrados, usados como objeto, desarticulados dentro de uma sociedade de neon e caos” (Presley, 2014). É um ambiente de violência extrema, de testosterona, de machismo, Molly Millions representa esse perfil, é uma simbiótica, meio humana, meio máquina. Nela a IA e a IoT fazem morada. E entre inúmeras contradições, é preciso afirmar que

> [..] a maioria dos *cyberpunkers* [são] do gênero masculino. A sexualidade encontra um ambiente altamente favorável para discussão e exploração dentro do Cyberpunk, as questões de papéis sociais, exploração, domínio do corpo, sensualidade, romance (sim, *cyberpunk* tem um climão *noir*, afinal) e de tecnologia sob um ponto de vista

> mais amplo (e não apenas brinquedinhos para se "compensar algo") são poderosos aqui (Presley, 2014).

Na obra "*Snow Crash*" do escritor Neal Stephenson somos apresentados a história de Hiro Protagonist, um entregador de pizzas na CosaNostra, pizzaria controlada pela organização mafiosa do Tio Enzo. Entretanto, Hiro possui uma outra vida no Metaverso, onde ele é um príncipe samurai. Nessa obra Juanita é uma personagem feminina de destaque.

Juanita Marquez é uma programadora talentosa e perspicaz de origem mexicana, cuja família vive na Califórnia. Apesar de enfrentar barreiras devido ao sexismo, suas inovações em renderização facial foram fundamentais para o sucesso do Metaverso na interação humana. Inspirada por um episódio em que sua avó percebeu sua gravidez apenas por suas expressões, Juanita desenvolveu um forte interesse na comunicação não verbal. Após um relacionamento com Hiro Protagonist que terminou sem explicações, ela se casou e rapidamente se divorciou de Da5id. Conhecida por sua abordagem intuitiva e mística ao conhecimento, que frequentemente frustrava colegas mais racionais, Juanita investiu sua fortuna em iniciativas religiosas, com o objetivo de reconectar ateus inteligentes ao teísmo. Além disso, ela estuda religião para se proteger da influência do culto de Asherah. Ciente de sua vulnerabilidade, ela compartilha informações com Hiro, confiando que ele pode ajudá-la caso surjam problemas. Juanita se permite ser infectada pelo vírus de Rife, transformando-se em uma transmissora, mas consegue usar essa reprogramação a seu favor, hackeando biologicamente os drones de Rife. Recusando a cura, ela opta por manter esse novo poder.

Figuras 6 e 7 – Arte Cyberpunk Juanita Marquez

Fonte: Oxboxer, 2020.

Juanita Marquez embora também apareça no universo ciberpunk de *Snow Crash*, é retratada no Fandom como uma mulher magra, curvilínea, de roupas escuras, vestido e jaqueta de couro. Sua fisionomia, diferentemente de Molly, possui mais humanidade.

4. Conclusões

O universo ciberpunk que inspirou livros e filmes (à exemplo de Blade Runner e Matrix) mesclando o fascínio pela tecnologia digital, ora dominada pelos seres humanos e à serviço de seu deleite, ora representando uma ameaça de extinção com uma intensa violência que ceifa as existências de homens e mulheres concebidos como personagens dessas narrativas.

Nos casos estudados, observamos que a representação das mulheres tanto nas obras literárias que agem como preâmbulos do Metaverso, quanto as ilustrações delas feitas por fãs desse universo, contêm uma configuração mais respeitosa na grafia do que mesmo nos livros, que exploram as vertentes sexualizadas e vinculadas à prostituição. As imagens possuem uma maior sobriedade e o foco na idealização combativa das heroínas, por vezes, anti-heroínas.

Por outro lado, o ambiente de metaverso que congrega a cultura ciberpunk as modela como corpos fictícios para venda sexualizada na gamificação. São, portanto, modeladas em trajes ínfimos e a narrativa de suas descrições e habilidades contempla uma espécie de “leilão” fundamentado na objetificação da imagem feminina.

Observamos que esse universo ciberpunk é composto majoritariamente por homens e isso faz com que essas estereotipações femininas atendam mais às solicitações daqueles que querem consumir visualmente uma pornografia 3D.

A maneira mais efetiva de intervir nessa construção sociodigital é haver mais mulheres programadoras ocupando esses espaços e dele se apropriando para delinear seus próprios contornos representativos, trazendo os embates de um feminismo de outra ordem, capaz de fazer frente à misoginia e relações patriarcais machistas que migram da realidade física para o ambiente virtual do metaverso.

Somente uma outra narrativa, feminina, empoderada, crítica-criativa pode se contrapor para transformar essa expressão de arte, cultura e anseio por liberdade contra a objetificação.

Referências

AU, W. J. *Os bastidores do Second Life*. Notícias de um Novo Mundo. São Paulo: Ideia & Ação, 2008.

BALL, M. *A revolução do Metaverso*. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2023.

BODEN, M. A. *Inteligência Artificial*. Uma brevíssima introdução. São Paulo: Unesp, 2020.

CUNHA, G. F. O. F. S. A REPRESENTAÇÃO SOCIAL E A SEXUALIZAÇÃO NOS QUADRINHOS. IN: ANAIS ELETRÔNICOS DAS 3AS JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (Quadrinhos, Mercado e Sociedade), São Paulo, USP, Anais…São Paulo, 2015.

DE BLASI, B. Facebook muda de nome para Meta por causa do metaverso. Tecnoblog. Disponível em: https://tecnoblog.net/noticias/facebook-muda-de-nome-para-meta-por-causa-do-metaverso/#:~:text=O%20Facebook%20revelou%2C%20nesta%20quinta,objetivo%3A%20a%20constru%C3%A7%C3%A3o%20do%20metaverso. Acesso em: 26 outubro 2024.

DUFFEY, C. *Decodificando o Metaverso*. São Paulo: Universo dos Livros, 2023.

LÉVY, Pierre (1997). *Cibercultura*. 3ª ed., 2ª reimpr.. São Paulo: Editora 34, 2010.

OXBOXER (2020). Juanita Marquez. Disponível em: https://www.reddit.com/r/snowcrash/comments/lhcjc3/juanita_marquez_by_oxboxer/. Acesso em: 20 de outubro de 2024.

PRESLEY, B. (2014). Por Que Poucas Mulheres Gostam de Cyberpunk? Blog Cybermagister. Disponível em: https://cybermagister.blogspot.com/2014/11/por-que-poucas-mulheres-gostam-de.html. Acesso em: 24 de outubro de 2024.

RIJMENAM, M. V. *Entre no Metaverso*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2023.

RUSSEL, S. *Inteligência Artificial a nosso favor*. Como manter o controle sobre a tecnologia. São Paulo: Cia. das Letras, 2021.

STEAM. Cyberpunk women for Sci-fi builder. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/2671290/Cyberpunk_women_for_Scifi_builder/. Acesso em: 25 de outubro de 2024.

SULEYMAN, M.; BHASKAR, M. *A próxima onda*: inteligência artificial, poder e o maior dilema do século XXI. Rio de Janeiro: Record, 2023.

VIRK, R. *A Hipótese da Simulação*. Porto Alegre: Citadel, 2021.

WILLIAM GIBSON WIKI. Molly Millions. Fandom. Disponível em: https://williamgibson.fandom.com/wiki/Molly_Millions. Acesso em: 25 de outubro de 2024.