



Tributação no Metaverso

Perguntas que vocês devem estar se fazendo agora:

Existe Metaverso?

O que é Metaverso?

Como entramos nele?

Quando ele chega?

Precisamos mesmo se
preocupar com isso?





Qual é nosso ponto de partida?

A linguagem e sua evolução

Linguagem é a nossa tecnologia número 1

Homo Sapiens: capacidade de criar e transmitir informações sobre coisas que não existem.

Contar histórias está na essência do sapiens, que organiza o pensamento na ordem e tempo dos acontecimentos e os atribui SENTIDO.

A capacidade de inventar histórias de ficção pode ser a etapa

CIBERLINGUAGEM

Linguagem é a nossa tecnologia **NÚMERO 1**

Os códigos computacionais são um novo tipo de linguagem

Devemos conhecê-la para saber para onde ela nos leva.

O futuro também está escrito nos códigos.

(códigos de software, smart contracts, nas narrativas algorítmicas) e tudo isso terá reflexos no Direito.

Metaverso: dimensões para observar

Filosófica: quem sou eu? como percebo o mundo?

Tecnofilosófica: O que é virtual?

Tecnológica: o que é necessário para que ele aconteça em sua plenitude?

Relações: Regras, Leis, Costumes, Ética : como me relaciono comigo e com os demais

Experiência: como posso experimentar?



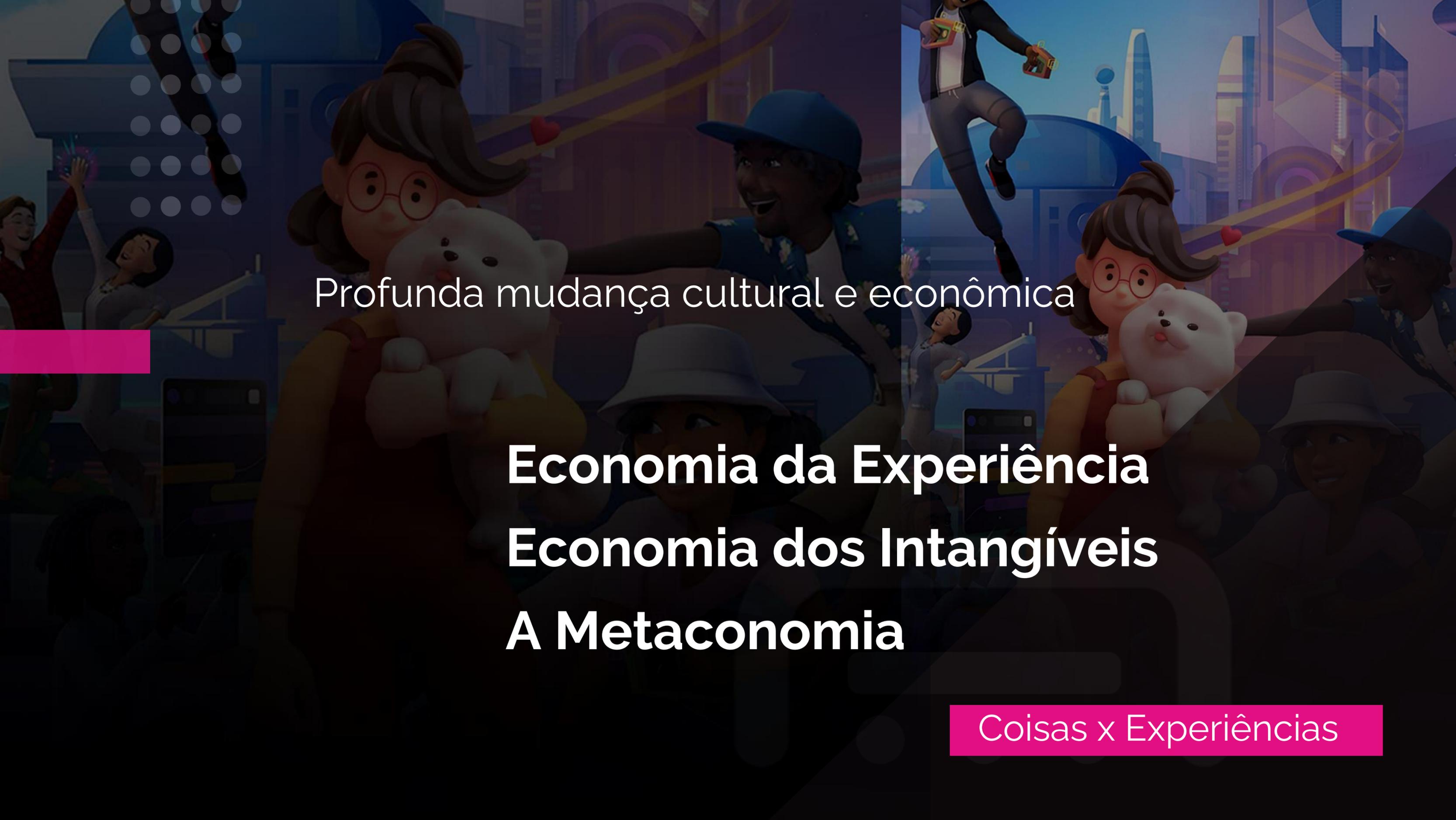


PROPOSTA:

Observar os fenômenos e compreender os diversos tipos de linguagem que se entrelaçam

Entender as narrativas tecnológicas

Compreender os dados



Profunda mudança cultural e econômica

Economia da Experiência
Economia dos Intangíveis
A Metaeconomia

Coisas x Experiências

Web 1.0

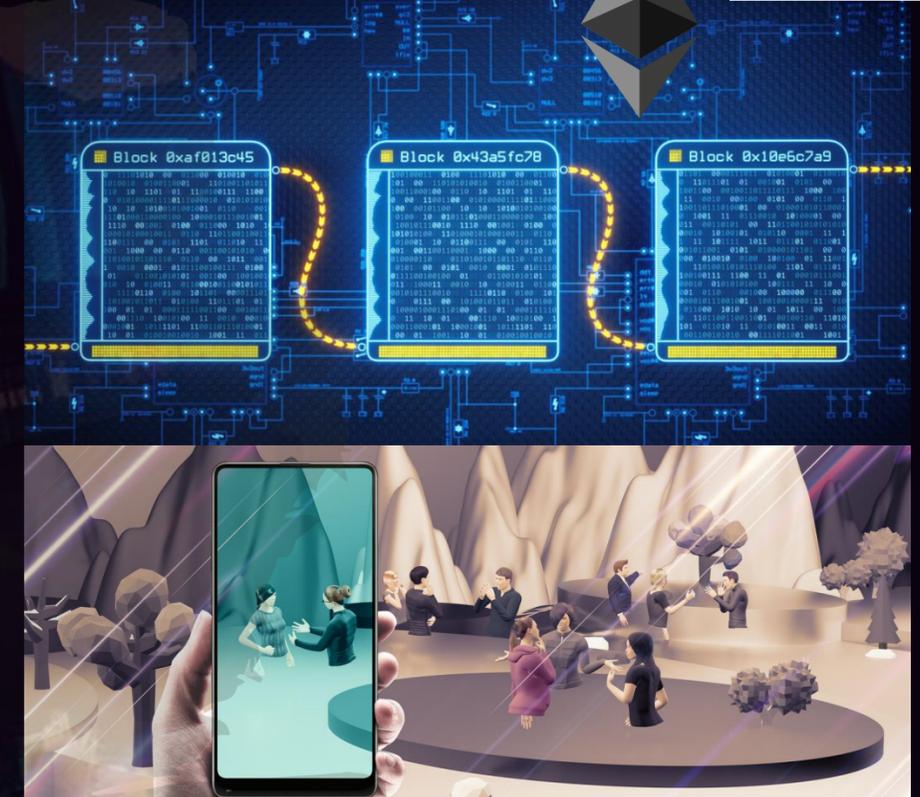


Web 2.0



Web 3

ou qualquer que seja o



A EVOLUÇÃO DA ARQUITETURA DA INTERNET

1954
Sensorama 1984 Ciberespaço
Neuromancer

1991
Internet **Web 1.0**
Hiperlinks

1992
Snow Crash

1999
Matrix

2000
Google Ads
(custo por clique)

2003
Second Life

2006
Roblox

2007
Street View (Google)

2022
Trilhões de
Dólares até 2030

2008
Redes Sociais
(Facebook) Web 2.0

2021
Meta

2020
Show do Travis Scott
Fortnite

2016
Pokemon Go
Rift Glass

2015
Cambridge Analitica
Ethereum

2014
Gavin Wood - **Web 3**
Remodelar a Internet

2009
Satoshi e Blockchain

De olho nos sinais
SCAN
METAVERSO

METAVERSO

+ de 30 conceitos diferentes

Para conceituar precisamos escolher qual será a lente de observação.

PBC: Conceituar importa selecionar caracteres, escolher traços, separar aspectos, desprezando os demais.

METAVERSO

conceito fluido

Entrelaçamento do ciberespaço e o mundo físico

A combinação de desejos e tecnologias

A FUSÃO DE EXPERIÊNCIAS
DIGITAIS E FÍSICAS

UNIVERSO

é tudo o que existe fisicamente, a soma do espaço e do tempo e as mais variadas formas de matéria.

METAVERSO

Tudo aquilo que existe além do mundo físico.

Que transcende

Metaverso = implica em ir além daquilo que se é
(numa referência a si mesmo)

Ir além do universo, do espaço-tempo, do físico, do atômico.



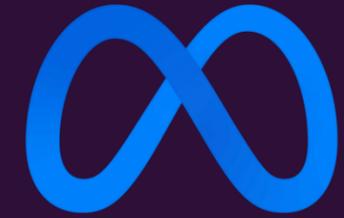
METAVERSO

O que ele NÃO deve ser

Metaverso não deve ser um lugar.
Metaverso não deve ser um tempo.
Metaverso não deve ser centralizado.
Metaverso não deve ser um produto.
Metaverso não deve ser uma tecnologia.
Metaverso não deve ser uma empresa.



Competição Filosófica sobre que
tipo de Metaverso irá prevalecer
Narrativas Tecnológicas



O METAVERSO É UMA **HIPÓTESE.**

Uma hipótese de se apostar no uso da web de forma imersiva, na qual a realidade virtual se funde à experiência física, a partir de uma interação total com as atividades do indivíduo, com um senso individual de presença e com continuidade de dados, como identidade, histórico, direitos, objetos, comunicações e pagamentos, com uso de tecnologias adicionadas e combinadas - quando elas estiverem disponíveis!!





O que temos hoje?

Pseudo-Metaverso

Metaverso 1.0

Metaverso "Wanna be"

Proto-Metaverso

Metaverso Plataforma





Fontes:
Relatório Trimestral McKinsey - Maio 2022
Canaltech: Maio 2022
Relatório Gartner: 2022

Perspectivas do Mercado global



40%

da economia de bens digitais é gerada por jogos.

US\$ 1,3 bi

É o tamanho da Creator Economy em 2022 e uma parcela significativa de experiências inovadoras provavelmente virá desses usuários-criadores.

25%

das pessoas no mundo passarão, pelo menos uma hora por dia no metaverso para trabalho, compras, educação, social e/ou entretenimento, até 2026

30%

das organizações do mundo terão produtos e serviços prontos para o metaverso até 2026.



A woman with long purple hair is wearing a VR headset and holding a smartphone. She is looking upwards. In the background, there is a large, semi-transparent Apple logo. The scene is lit with purple and blue light, and there are some glowing lines and dots around the woman's head. A pink horizontal bar is visible on the right side of the image.

US\$ 42 BI

É o tamanho do mercado global que o metaverso deve atingir até 2026.

O lançamento de um dispositivo AR em 2023 2022 (Apple) será um momento divisor de águas para o metaverso e vai estimular um crescimento explosivo nesse mercado (Dados: Strategy Analytics).

GEN Z

Nascidos a partir de meados da década de 1990. Nunca souberam o que é viver sem internet.

FONTES: Pesquisa VISA 2022 e Deloitte 2022

26%

Da população mundial pertence à geração (sendo mais da metade é Asia)

A geração Z usa até 5 dispositivos por vez e confere as redes sociais cerca de 100 vezes ao dia

40%

das pesquisas acontecem via Tik Tok ou Instagram ao invés do Google

81%

jogaram games nos últimos seis Meses (sendo que a Ásia é líder em 5G)

59%

acreditam que poderiam ficar ricos investindo em criptomoedas.

70%

dos jogadores da geração Z esperam interagir com os mundos dos jogos eletrônicos sem jogar (mercado expressivo Ásia)

Objetos digitais são objetos reais. São objetos criados a partir de linguagem computacional. Códigos.

VIRTUAL é real?

Virtual não é oposto ao real (Piérre Levy)

Quanto antes entendermos sobre a realidade dos objetos virtuais, menor será o nosso sofrimento (David Chalmers).

Necessidade de compreender os fenômenos em sua dimensão filosófica e técnica

A mudança de paradigmas promovida pelos avanços tecnológicos também exigirá uma nova epistême, novos conceitos, novas metáforas.

Impacto na noção de espacialidade inerente aos tributos

A tributação de fenômenos da Web 3.0 deve ter por foco a função desempenhada pelo ativo digital no contexto do contribuinte

Precisaremos lidar com esse incômodo.

Virtual e real representados em seu mais íntimo contraste social e perceptivo .

NFT
De Federico Clapis





#obrigada

SILVIA PIVA

Advogada | Mestra e Doutora em Direito Tributário pela PUC-SP | COO e Sócia GHBP Advogados | Fundadora Nau d'Dês e da Ex Nunc Metaverse | Pesquisadora da FGV e da PUC-SP sobre Tributação no Ambiente Digital, Ética, Tecnologias Emergentes e Sociedade.



 @pivadanau

 silviapiva