

METAVERSO



AUTORES



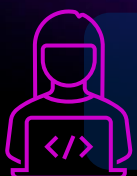
Diego Augusto Pessoa de Carvalho



Felipe Luis Giacomini



Flávia Alessandra da Silva Barbosa



Guilherme Rodrigues da Silva

ÍNDICE

- **Resumo**
- **Introdução**
- **O que é metaverso?**
- **Uso**
- **Aplicações**
- **Consumidor final**
- **Custo**
- **Possíveis dificuldades**
- **Refêrencias**

RESUMO

Ao abordar um assunto como tecnologia, devemos ter em mente a imensa gama de implicações com que estamos lidando. É preciso estudar os problemas de funcionamento básico de um novo projeto, até às questões financeiras que envolvem sua aplicação. O metaverso é uma inovação especialmente complexa, pois envolve não só um avanço técnico em matéria de comunicação, mas um enorme impacto social e econômico, que envolve praticamente todos que usam e compartilham informações no meio digital. Portanto, estudaremos suas principais vantagens e desvantagens, seus usos e desusos, e como tudo isso influencia você.

INTRODUÇÃO

O QUE É A REALIDADE?

Perguntou Morfeus para Neo no primeiro filme Matrix. Cada vez estamos mais longe de responder essa fantástica pergunta graças aos avanços tecnológicos. Jogos com qualidades de imagem que beiram o mundo real estão cada vez mais presentes na sociedade, nos permitindo conhecer mundos que até pouco tempo não passavam de histórias. Mas, e se olhar pela tela do computador fosse pouco? E se pudéssemos acessar as vastas realidades virtuais como se estivéssemos presentes dentro delas. Com isso, apresentamos o Metaverso. Viajar na Internet nunca foi tão real!

O QUE É METAVERSO ?

O termo “metaverso” designa um mundo virtual cujo objetivo é simular a realidade através de dispositivos digitais. Uma realidade virtual imersiva cujo objetivo é promover a interação social e a convivência coletiva em um universo digital 3D, em dispositivos como celulares e computadores.

Essas plataformas virtuais assumem as formas mais diversas, expressando-se em jogos, redes sociais, dispositivos de realidade aumentada, VR, entre outros. Portanto, embora a definição de metaverso não seja universalmente aceita, isso se deve somente à amplitude de suas aplicações.

USO

ACESSO

O acesso geral ao metaverso seria feito através de computadores e smartphones, juntamente tecnologias de realidade aumentada e realidade virtual.

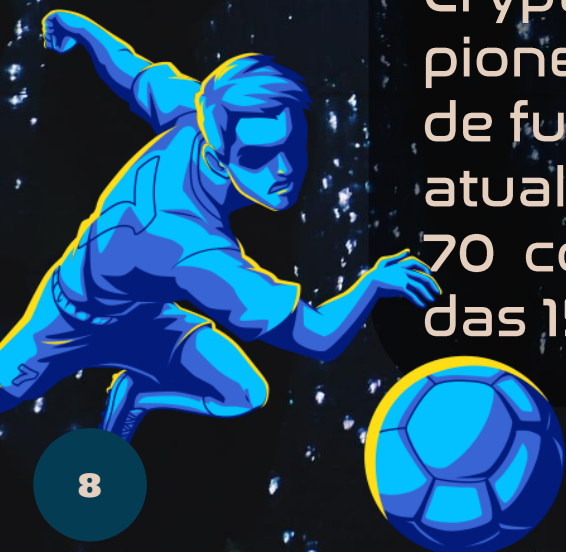
EXEMPLOS

Exemplos famosos de metaverso de uso popular são plataformas e jogos de mundo virtual, como Second Life (referido como o primeiro metaverso). Videogames são os principais empregadores de componentes da tecnologia de metaverso, além de muitos de seus conceitos, como interação social online e uso de avatares tridimensionais.

APLICAÇÕES

Além do uso para entretenimento e recreação, o metaverso também terá uma presença forte na economia, um exemplo é a residência MetaReal, que será leiloada e negociada em um metaverso, a transação será feita através da tecnologia blockchain, e paga usando NFT (token digital).

No Brasil, aproveitando a copa em 2022, a empresa CryptoPlayers se tornou a pioneira na venda de figurinhas de futebol digitais no Metaverso, atualmente, estão disponíveis 70 colecionáveis dos jogadores das 15 seleções do campeonato.



A empresa HTC, em março de 2022, anunciou uma linha de smartphones voltada especificamente para uso no metaverso, cujo poder de processamento será capaz de suportar tecnologias de realidade virtual e realidade aumentada.

O metaverso, com suas possibilidades de interação num mundo 3D, traz até mesmo novas oportunidades de trabalho, por exemplo: uma pessoa que só possui um monitor físico, dentro do metaverso pode interagir com mais de uma tela, barateando seu investimento e aprimorando sua experiência.

Outro exemplo são as gigantes da tecnologia e entretenimento: Disney e Microsoft já passaram a investir no mercado, no caso da Disney, seu objetivo é o de unir experiências físicas e digitais para a criação de narrativas cada vez mais criativas, que visem unir a contação de histórias com a interação dentro de um metaverso próprio.

CONSUMIDOR FINAL

Embora várias empresas sejam otimistas a respeito da implementação dessa tecnologia para a grande massa, acredita-se que dado os problemas de infraestrutura, os preços proibitivos de óculos VR para a maior parte da população, e o fato da maioria dos ambientes digitais que se denominam metaversos exigirem conexões rápidas de desktop, as pessoas só verão essa tecnologia mais presente daqui alguns anos.

CUSTO

Dado a alta demanda computacional, e necessidade de patente em grande escala, a tendência é que o mercado do metaverso seja dominado por grandes empresas. Ademais, é provável que o monopólio seja o formato de mercado ideal para o desenvolvimento da tecnologia, como já ocorre com os grandes bancos de dados e algoritmos das redes sociais.

Uma vez que o privilégio do controle do maior número de informações, para gerar modelos de venda e previsão de compra, é a maneira mais eficiente de se lucrar com as redes virtuais, é possível que seja essa a melhor maneira de se investir no metaverso.

POSSÍVEIS DIFICULDADES

Privacidade de informação é uma área que gera preocupação com relação ao uso de metaversos, uma vez que as empresas envolvidas provavelmente coletarão e usarão dados, informações pessoais dos usuários, inclusive dados biométricos, através de equipamentos vestíveis de realidade aumentada.

Tempo excessivo gasto na internet, vício em redes sociais e videogames, podem ter efeitos negativos, físicos e psicológicos, se ocorrerem em um período de tempo prolongado. Problemas como depressão, obesidade, ansiedade e outras questões relacionadas ao estilo de vida sedentário figuram entre os principais riscos.

Tem sido bastante questionado se a atual infraestrutura de hardware e software a que o consumidor médio tem acesso é de fato capaz de aguentar a rede de um metaverso em larga escala. Aliado a uma abordagem monopolista no desenvolvimento de plataformas, e à ausência de normas de administração gerais, torna-se dubitável a proximidade que essa tecnologia está de ser aplicada no dia a dia.

Crimes virtuais como abuso sexual e fraude desafiam seriamente a segurança em plataformas sociais de realidade virtual, e podem vir a causar desconfortos semelhantes em um metaverso.

Especialistas preocupam-se com a presença de abusadores infantis em metaversos como o do prospecto Facebook, e o atual videogame VR Horizon Worlds.

REFERÊNCIAS

Imagens retiradas do site:
<https://unsplash.com/>

MONTEIRO, Thaís. Com Disney, corrida pelo metaverso se acirra. [S. l.], 4 mar. 2022.

Disponível em:

<https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2022/03/04/com-disney-corrída-pelo-metaverso-se-acirra.html>.

Acesso em: 09 mar. 2022.

COSTA, Allan. Metaverso: o quão longe estamos e o que precisamos para chegar lá. [S. l.], 2 mar. 2022.

Disponível em:

<https://www.gazetadopovo.com.br/vozes/voce-amanha/metaverso-o-quao-longe-estamos-e-o-que-precisamos-para-chegar-la/>.

Acesso em: 09 mar. 2022.

PARRINI, Victor. Startup brasileira cria o primeiro álbum de figurinhas da Copa no metaverso. [S. l.], 1 mar. 2022.

Disponível em:

<https://www.correiobraziliense.com.br/esportes/2022/03/4989282-startup-brasileira-cria-o-primeiro-album-de-figurinhas-da-copa-no-metaverso.html>. Acesso em: 11 mar. 2022.

MOSCHEIN, Vinícius. HTC lançará "celular do metaverso" em abril com alto poder de processamento. [S. l.], 4 mar. 2022.

Disponível em:

https://br.financas.yahoo.com/noticias/htc-lan%C3%A7ar%C3%A1-celular-metaverso-em-132417767.html?guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cu229v22xllmNvbS8&guce_referrer_sig=^Q^^^CU2nj-4T50ckTu0ryiSozexL74c408YFT2g30Mm0xukJdrqBzE-00yogL-lyp6FnRemEkjM20XclTmnPawZa3Fg2gRgzbYY5KaxEUjsDWl1YGUetMjb82fIC2RWbq-ORkyJPQ89fi2X2I2V1ufRABP7wTkdcOscimaVhLP HXC&guccounter=2.

Acesso em: 11 mar. 2022.

NEWTON, Casey. MARCAR NO METAVERSO: CEO do Facebook explica por que a rede social está se tornando 'uma empresa do metaverso'. [S. l.], 22 jul. 2021.

Disponível em:

<https://www.theverge.com/22588022/mark-zuckerberg-facebook-ceo-metaverse-interview>.

Acesso em: 11 mar. 2022.

TUPINAMBÁ, Regina. O Brasil ainda não está preparado para o metaverso. [S. l.], 3 mar. 2022.

Disponível em:

<https://cryptoid.com.br/ciberseguranca-seguranca-da-informacao/metaverso/>.

Acesso em: 10 mar. 2022.

