

Metaverso

Índice

- O que é?
- Metaverso, importância, possibilidades e limitações
- Referências
- Futuro do metaverso
- Fontes

O que é ?

O termo metaverso surgiu pela primeira vez no livro de ficção científica “Snow Crash”, do escritor Neal Stephenson. O metaverso é basicamente um ambiente virtual imersivo e hiper-realista, que pode ser acessado através de óculos de realidade virtual (VR) e outros equipamentos. Por meio desses equipamentos, os usuários poderão acessar uma espécie de realidade paralela, em alguns casos ficcional, em que cada indivíduo poderá criar seu próprio avatar.

Assim como no mundo real, esses avatares possuem um corpo que fazem parte da interação entre as pessoas. Esses corpos não precisam ser uma cópia exata da realidade, dando a possibilidade das pessoas serem o que quiserem e como quiserem.

Vale ressaltar que, para aumentar mais ainda a imersão do metaverso, ele é todo estruturado em primeira pessoa.

Com todo esse cenário de imersão virtual, muitas outras empresas também se interessaram pelo tema, como o caso da empresa Neuralink fundada por Elon Musk, em que sua ideia seria implantar um chip cirurgicamente no cérebro, criando uma comunicação entre o cérebro e o computador, podendo recriar ambientes virtuais sem a necessidade de utilizar nenhum óculos de realidade virtual. Por fim, entende-se que, além de metaverso revolucionar os meios de comunicação, também desenvolve novas tecnologias, a Ciência e gera impactos na sociedade.

Metaverso, importância, possibilidades e limitações

O metaverso engloba os temas Ciência, Tecnologia, Sociedade e Linguagem. Seus impactos abrangem as mais diversas áreas, começando pelos impactos sociais dentre os quais há a desigualdade em que pessoas de baixa renda não poderão ter acesso inicialmente, ficando assim excluídas e marginalizadas.

Podemos citar também a dependência psicológica gerada pela imersão, pela qual os usuários podem não diferenciar mais o que é realidade e o que não é, além de não querer mais participar da realidade, com isso, aumentando os índices de depressão e ansiedade.



Fig. 1: Impactos causados pela dependência psicológica gerada pela imersão.

Passando para os impactos na comunicação, é visível a revolução que essas novas interações vão trazer, tornando a comunicação mais expressiva e dinâmica, assim como as redes sociais já nos proporcionaram.

O Metaverso, importância, possibilidades e limitações

Por fim, temos os impactos na ciência e tecnologia, sendo esses os mais visíveis, pois podem ser feitas diversas simulações, sem ferir qualquer pessoa nesse novo universo, pense por exemplo em treinar novos profissionais, fazer estudos, criar novos processos e produtos, sem falar de suas constantes evoluções e autoaprimoramento. Então, com base em tudo o que foi exposto, é evidente que esse é um tema que merece nossa atenção e estudo.



Fig. 2: Metaverso e Medicina.

Referências

“Acredito que faremos uma transição e as pessoas deixarão de nos ver como uma empresa principalmente de mídia social para uma empresa do metaverso”. Foi assim que Mark Zuckerberg, dono do Facebook, desenhou o futuro da sua empresa, que agora passa a se chamar “Meta”.

O termo apareceu pela primeira vez no livro de ficção científica “Snow Crash”, de 1992, escrito por Neal Stephenson. Por ser um conceito amplo, a forma mais direta de definir o termo talvez seja recorrendo à sua origem: “Então Hiro [o protagonista de “Snow Crash”] na verdade não está ali. Ele está em um universo gerado informaticamente que o computador desenha sobre os seus óculos e bombeia para dentro de seus fones de ouvido. Na gíria, este lugar imaginário é conhecido como o metaverso.”

Sem dúvida, a referência ao metaverso mais popular que já existiu é a aclamada série de filmes “Matrix”. No enredo, um jovem programador é atormentado por estranhos pesadelos nos quais sempre está conectado por cabos a um imenso sistema de computadores do futuro. À medida que o sonho se repete, ele começa a levantar dúvidas sobre a realidade. E quando encontra os misteriosos Morpheus e Trinity, descobre que é vítima da Matrix, um sistema inteligente e artificial que manipula a mente das pessoas e cria a ilusão de um mundo real.



Fig. 3: Cena do filme Matrix.

Outro grande antecessor ao Metaverso é o jogo “Second Life”, lançado em junho de 2003, o Second Life foi construído como um ambiente virtual que prometia uma simulação da sociedade contemporânea, com possibilidades de interações entre usuários por meio de avatares.

Além disso, aqui há um ponto primeiro para marcar a diferença em relação aos demais mundos virtuais, os próprios usuários ganharam a possibilidade de gerar e manter os elementos virtuais que compõem a simulação. Avatares, roupas, prédios, veículos e transações financeiras passaram a ser estabelecidos pelos usuários e não mais pela empresa desenvolvedora do Second Life como aplicativo computacional.

Futuro do metaverso

É difícil prever como o metaverso irá se materializar em nosso cotidiano. A evolução dos telefones celulares, por exemplo, foi além do que se imaginava, mas o fato é que, quando as revoluções tecnológicas começam, é impossível prever como vão se desenvolver, e principalmente, aonde vão desaguar. Por isso são revoluções e não evoluções.

Por outro lado, a empresa Neuralink fundada por Elon Musk, pretende implantar um chip cirurgicamente no cérebro, criando uma comunicação entre o cérebro e o computador, podendo recriar ambientes virtuais sem a necessidade de utilizar nenhum óculos de realidade virtual

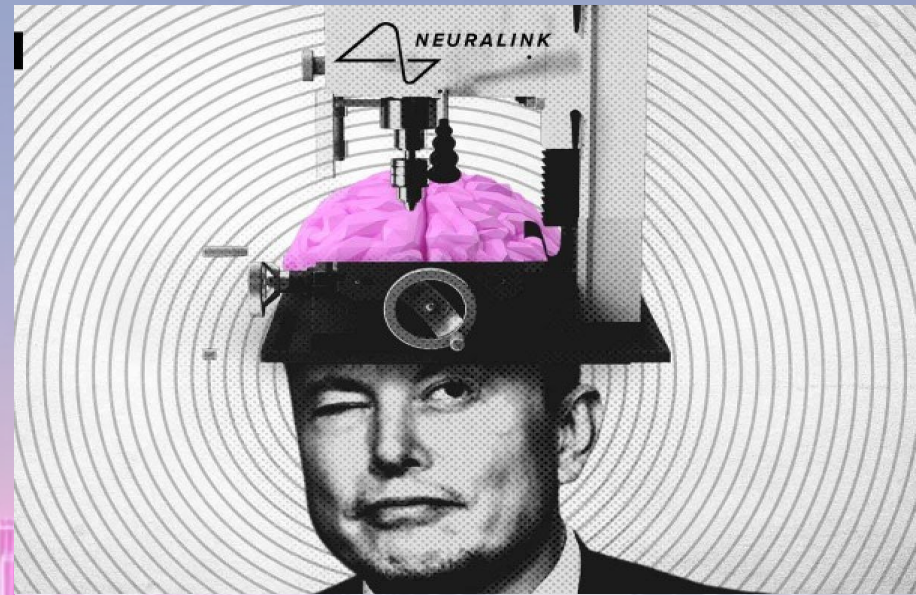


Fig. 4: Representação do Neuralink.

De acordo com o próprio Elon: “É desconfortável ter essa coisa (óculos VR) amarrada na cabeça o tempo todo. A longo prazo, um Neuralink sofisticado poderia colocá-lo totalmente em uma realidade virtual”.

Fontes

NUBANK. **Metaverso: o que é esse novo mundo virtual?** Disponível em: <<https://bit.ly/3MoziwA>> . Acesso em 17 de abril 2022.

Schmitt, Marcelo Augusto Rauh, and Liane Margarida Rockenbach Tarouco. **Metaversos e Laboratórios Virtuais: possibilidades e dificuldades.** RENOTE: revista novas tecnologias na educação [recurso eletrônico]. Porto Alegre, RS (2008).

NEURALINK. **Breakthrough Technology for the Brain.** 2021. Disponível em: <<https://neuralink.com/>>. Acesso em 17 abril. 2022.

MIT Tech Review. **O futuro do metaverso e por que ele será bem diferente de como você imagina.** Disponível em: <<https://bit.ly/3k9iIEW>>. Acesso em 24 de abril de 2022.

BANCO DO BRASIL. **Plugados.** Disponível em: <<https://bit.ly/37EAWvn>>. Acesso em 20 de abril de 2022.

OSUL. **Saiba o que é metaverso, referência para a nova marca do Facebook.** Disponível em: <<https://bit.ly/3MxGRRT>>. Acesso em 20 de abril de 2022.

UNB. **Metaverso: interação e comunicação em mundos virtuais.** Disponível em: <<https://bit.ly/3Mpr5s7>>. Acesso em 20 de abril de 2022.

INTERESSANTE, S. **Instagram é a rede social mais nociva à saúde mental, diz estudo.** Disponível em: <<https://bit.ly/3xf3tCb>>. Acesso em 16 abril 2022.

TECHTUDO. **Metaverso ainda não é possível por conta de PCs fracos, diz Intel.** 2021. Disponível em : <<http://glo.bo/3xh3VB>>. Acesso em 15 abril 2022.

IBIA. O que está levando uma geração de jovens a depressão. Fig. 1. Disponível em: <<https://bit.ly/3MraxA2>>. Acesso em 17 abril de 2022.

MIT. MetaHealth: o potencial do metaverso na saúde. Fig.2. Disponível em: <<https://bit.ly/3k4wGIe>>. Acesso em 18 de Abril de 2022.

CARCARA. Matrix Resurrections a lobotomia ideológica de Hollywood. Disponível em: <<https://bit.ly/3rNOFQU>>. Acesso em 18 de Abril de 2022.

AIM. What could go wrong with Neuralink. Fig. 4. Disponível em: <<https://bit.ly/3rPxchl>>. Acesso em 17 de Abril de 2022.