



28 de outubro de 2022
Unijuí - Campus Ijuí



MUNDO VIRTUAL: UM PANORAMA NA LITERATURA SOBRE O METaverso

Sara Becker da Silva ¹
Ana Luiza Springer ²
Kauana Martins Bonfada Perini ³

Escola/Instituição: Instituto Federal Farroupilha *campus* Panambi.

Modalidade: Trabalho de Pesquisa.

Eixo Temático: Tecnologias da Informação e Comunicação.

Introdução

A palavra Metaverso foi escrita pela primeira vez em 1992, no livro de ficção-científica “Snow Crash”, de Neal Stephenson. Após 30 anos daquele momento, não se poderia imaginar que tal universo distante iria bater na porta das pessoas. No ano de 2021, a empresa conhecida até então por Facebook e que hoje chama-se Meta apresentou um projeto ambicioso de grandes mudanças, em que criaria mundos imersivos e virtuais. As inovações e as mudanças encontram-se em constante movimento e não esperam por ninguém. Logo, não se atualizar é o mesmo que ficar para trás, parar no tempo. O metaverso é um software que possibilita a criação e a construção de MDV3D (Mundos Digitais Virtuais 3D), que pode ser habitado por avatares, isto é, uma representação digital virtual de um humano, a partir de uma linguagem textual, gestual, oral e gráfica. Essa representação foi criada por meio dos objetivos de agir e interagir nesses mundos. Com isso, é possível identificar que pode haver uma ampliação das possibilidades para configurar espaços de convivência através da relação e interação que podem ser estabelecidas entre os humanos, mediante o uso dos avatares. Além disso, alguns questionamentos surgem para as pessoas, a saber: (1) É garantido que tais mudanças farão bem aos usuários?; (2) Até que ponto o ser humano pode desconstruir e

¹ Estudante do Curso Técnico em Manutenção e Suporte em Informática do Instituto Federal Farroupilha, Campus Panambi, sara.2021308216@aluno.iffar.edu.br

² Estudante do Curso Técnico em Manutenção e Suporte em Informática do Instituto Federal Farroupilha, Campus Panambi, ana.2021306712@aluno.iffar.edu.br.

³ Professora Mestra em Educação do Instituto Federal Farroupilha, Campus Panambi, kauana.perini@iffarroupilha.edu.br



28 de outubro de 2022
Unijuí - Campus Ijuí



reconstruir a realidade?. De acordo com Kim (2021), existem alguns críticos que colocam o metaverso, como sendo um conceito vago ou o lugar de bem-estar para um futuro emocionante, ou seja, sem aplicações suficientes e úteis para os usuários. Também é visto como um mundo de fantasia, criado para controlar a vida das pessoas e leva-las para um “buraco negro do consumo”. Porém, muitos outros autores acreditam que o metaverso não é uma palavra da moda, mas sim uma evolução que já está em andamento. A partir disso, as pessoas precisam saber que ao redor delas há um mundo globalizado, que é necessário distinguir o bom do ruim. Assim, este trabalho tem por objetivo analisar os efeitos do Metaverso e suas implicações para a sociedade.

Caminho Metodológico

Este trabalho se caracteriza como uma revisão de literatura (revisão bibliográfica), de natureza qualitativa, pois visa compreender as perspectivas dos sujeitos e/ou fenômenos, que apresentam experiências e opiniões. A organização do estudo consistiu na coleta e análise de informações a partir de textos. O critério para a coleta era identificar, selecionar e analisar os materiais que tinham o termo “Metaverso” como temática em suas produções, ao total foram utilizados sete textos.

Resultados e Discussão

Apoiando-se nas informações coletadas a partir da pesquisa bibliográfica, foi possível compreender como ocorrerá o funcionamento do Metaverso, a maneira como os usuários irão se comunicar, a economia criativa proporcionada, as barreiras físicas presentes no processo, os ambientes de trabalho e as aprendizagens técnicas do Metaverso. O item identificado nos textos para análise foi o foco de pesquisa e a partir dele foi possível construir um arranjo de informações sobre tal temática.

Tabela 01: organização e exposição das informações coletadas.

CÓDIGOS	TEMÁTICA	DESCRIÇÃO DO FOCO
T01	Graus de transformação digital.	É preciso uma abordagem holística para construir o metaverso, pois considera-se que o metaverso como uma outra enorme entidade em paralelo a realidade física.
T02	Reflexão do paradigma do Metaverso como próxima versão da internet.	O desenvolvimento do Metaverso que é baseado em tecnologia experimental. Os conceitos básicos

		da tecnologia como os avatares e produtos visuais.
T03	O avanço do Ciberespaço ao longo dos anos.	Aborda os processos de comunicação e de sociabilidade que lá operam, ou que estão submersos nessa interface ainda pouco explorada do ciberespaço, bem como identifica como a técnica se apropriou de um tema que tem seu nascedouro na ficção científica.
T04	Conceito de presença e telepresença no conceito das tecnologias digitais virtuais.	Relatos de experiências por meio de avatares criados para serem utilizados em processos de interação em MDV3D (ambientes multimídias). Relatos positivos devido a sensação de liberdade e maior envolvimento entre os avatares.
T05	Considerações relacionadas à publicidade no Metaverso.	O processo de publicidade no Metaverso exigirá não apenas observações e conceituações qualitativas, mas também dados empíricos (humanos e máquinas) para testar e construir teorias que possam explicar e prever como funcionará a publicidade na tecnologia.
T06	Reflexões em relação aos investimentos que podem ser feitos na plataforma.	O acesso para a tecnologia do Metaverso e como investir dentro das plataformas como o Decentraland, The SandBox com o uso de suas respectivas criptomoedas. Também é explanado a ideia dos NFTs (Tokens não fungíveis).
T07	Observações a respeito do uso racional e adequado da tecnologia.	A existência de um problema caracterizado como uma onda de transformações tecnológicas a partir do surgimento do Metaverso.



28 de outubro de 2022
Unijuí - Campus Ijuí



Fonte: elaborado pela autora.

Conclusão

A origem da palavra Metaverso vem da união do prefixo grego “Meta” que corresponde a “além”, com o substantivo “universo”. Logo, o significado do todo é “além do universo”. A partir desse significado, é possível refletir e analisar a semântica da palavra Metaverso, isto é, algo a mais, além de tudo. E para auxiliar essa reflexão, foi possível identificar que por base nessa idealização, o Metaverso tornará as pessoas capazes para fazer tudo o que se possa imaginar. Além do mais, uma questão bastante pertinente é que os usuários dessa tecnologia poderão sofrer bastante neste novo ambiente, com relação às questões de saúde mental e física. Por isso, pode ser que as pessoas tenham que reaprender a viver no mundo real, já que irão passar boa parte de seus tempos nos mundos virtuais. Em contrapartida, o uso dessa tecnologia pode ser muito benéfico, pois não haverá barreiras físicas, favorecendo transações comerciais e as conexões pessoais.

Referências

CARVALHO, Guilherme. **7 Motivos para se preocupar com o Metaverso.**

Promoview, 2021. Disponível

em: <<https://www.promoview.com.br/blog/opiniao/metaverso/7-motivospara-se-preocupar-com-o-metaverso.html>> Acesso em: 09 de agosto de 2022.

CASAGRANDE Bernardo. **Metaverso:** a próxima versão da Internet. Infochannel,

2021. Disponível em: <<https://inforchannel.com.br/2021/12/27/o-que-e-metaverso-s/>>

Acesso em: 08 de agosto de 2022.

DE CARVALHO PEREIRA, Itamar. **Metaverso.** interação e comunicação em mundos virtuais. 2009. Tese de Doutorado. UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. Disponível em:

<<https://repositorio.unb.br/handle/10482/4863>> Acesso em: 08 de julho de 2022.

GOTO, Matheus. **O que é metaverso? Entenda a origem do termo e saiba como entrar nesse universo virtual.** Época Negócios, 2022. Disponível em:

<<https://epocanegocios.globo.com/Tudo-sobre/noticia/2022/04/o-que-e-metaverso-entenda-origem-do-termo-e-saiba-como-entrar-nesse-universo-virtual.html>>. Acesso em: 05 de agosto de 2022.



28 de outubro de 2022
Unijuí - Campus Ijuí



KIM, Jooyoung. Advertising in the Metaverse: Research agenda. **Journal of Interactive Advertising**, v. 21, n. 3, p. 141-144, 2021. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/15252019.2021.2001273>>. Acesso em: 05 de agosto de 2022.

LEE, Lik-Hang et al. **All one needs to know about metaverse**: A complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda. arXiv preprint arXiv:2110.05352, 2021. Disponível em: <<https://arxiv.org/abs/2110.05352>>. Acesso em: 08 de julho de 2022.

SCHLEMMER, Eliane; TREIN, Daiana; OLIVEIRA, Christoffer. Metaverso: a telepresença em Mundos Digitais Virtuais 3D por meio do uso de avatares. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2008. p. 441-450. Disponível em: <<http://ojs.sector3.com.br/index.php/sbie/article/view/726>> Acesso em: 08 de agosto de 2022.