

O que é METAVERSO?

Metaverso, o que é? É um universo virtual nas nuvens baseado em realidade aumentada e vai oferecer uma experiência imersiva (dentro do mundo virtual) para as pessoas nesse ambiente paralelo à vida real, ou seja, um mundo que além de ter conteúdo, as pessoas poderão interagir socialmente, jogar, assistir a shows, trabalhar, negociar e estudar como se estivessem num mundo real.

O termo Metaverso surgiu com o autor Neal Stephenson, em 1990, com o livro de ficção científica *"Snow Crash"* e já é considerado a nova versão da internet. Então, se há uma tecnologia que tem potencial de modificar o nosso cenário do cotidiano, então é provável que o Metaverso esteja no topo da lista.

Se você pertence a uma geração que nasceu usando as novas tecnologias (geração Z), aquela que não vai para uma "fila" de um banco, ou "pega o veículo" para comer na pizzeria ou mesmo vai a uma "biblioteca física" para ler um livro e, além disso, não sai por nada das redes sociais e games, a sua geração provavelmente é a mais apta a entrar nesse mundo virtual.

Como disse anteriormente, será possível interagir com pessoas e objetos num mundo virtual, o primeiro passo é construir um Avatar! Isso mesmo, semelhante ao filme de ficção científica Avatar (2009) de Spielberg que o personagem tinha um Avatar em 3D num mundo totalmente virtual.

Nesse mundo virtual também haverá grandes corporações do mundo real como **Facebook (atual Meta)**, **Microsoft**, **Reblox**, **Adidas**, **NVIDIA** e **Epic Games** as 6 principais mais citadas em reportagens, dentre outras que oferecerão redes sociais, jogos virtuais e outras interatividades, tais como a **Apple**. O termo Metaverso é considerado "novo", porém a ideia de ter uma vida virtual já tem um bom tempo, o primeiro foi o *second life* criado em 1999, porém lançado em 2003 que é um ambiente virtual e tridimensional que simula a vida real e social de avatares, é mantido pela empresa norte americana Linden Lab. Mas, pelas especulações e pelo interesse das grandes corporações, o Metaverso atualmente é uma boa aposta entre os futurólogos a se tornar "realidade" entre nós.

Como o tema é bastante extenso, é melhor dividi-lo em nossa abordagem:

1. Social e entretenimento: atualmente as pessoas se comunicam mais através das mídias digitais, através dos Apps de comunicação como o Whatsapp e Telegram do que pessoalmente, gravando voz, digitando ou por vídeo conferência, tudo isso a uma velocidade de dá inveja a Graham Bell!

Assim como estamos interagindo o tempo todo nas redes sociais, será possível dialogarmos com os outros como Avatares, embora as personagens sejam em 3D, ainda não está disseminado a leitura de expressões faciais, pelo menos por enquanto. Nesse mundo virtual poderemos jogar, dançar, estudar em grupo, participar de eventos como shows, participar de competição e mantermos uma "vida social" nesse ambiente.

Na matéria **G1-Tecnologia**, Raymund Kurzweil, Diretor de engenharia da Google e pioneiro no desenvolvimento de diversos avanços tecnológicos, afirma que "em 2030 as pessoas passarão mais tempo no Metaverso do que na vida real". Isso é semelhante ao que acontece com grande parte dos jovens (e adultos) que passam uma boa parte do tempo jogando games do que interagindo no mundo real, e essas pessoas irão se adaptar melhor ao Metaverso.

E sobre entretenimento, de acordo com a reportagem **Metaverso do Fantástico**, mais de 3 bilhões de pessoas jogam vídeo games atualmente no mundo e das mais variadas faixas etárias, considerado a maior indústria de entretenimento do globo.

Na reportagem **G1-Tecnologia** famosos como Adriana Grande, DJ Marshmello e o rapper Travis Scott já se apresentaram num ambiente virtual como no famoso videogame Fortnite, da Epic games, e pasmem 12,3 milhões de jogadores se reuniram em 2020 para o lançamento da música The Scotts.

E o famoso ratinho da Disney parece que quer entrar no Metaverso: Isso mesmo! De acordo com o diretor-executivo da Disney, Bob Chapek, o conglomerado se prepara tecnologicamente para participar do novo mundo virtual.

2. **Profissão:** Se há 15 anos você não ouvia falar na profissão de **youtuber** e **influencer**, atualmente é o que impera na internet e já é o desejo profissional de muitos jovens. No Metaverso, o Designer digital poderá se assemelhar ao nosso arquiteto no mundo real, são eles que “ditarão” as tendências do ambiente virtual. Uma das profissões já com bons resultados é o de corretores e construtores. Programadores, desenvolvedores e designers provavelmente serão os profissionais mais procurados no novo mundo virtual.

3. **Negócios e Economia:** Na expressão popular: “*o dinheiro é a mola que move o mundo*”, no mundo virtual não é diferente. Na realidade, só há Metaverso em razão dos megas investimentos realizados pelas grandes corporações. Atualmente há vendas de terrenos, navios e comercialização de criptomoedas, diga-se de passagem, de várias criptomoedas!

O mercado digital já proporciona volumes espantosos de dólares, só para ter uma ideia a Fortnite já vendeu mais de US\$ 1 bilhão e seus itens digitais somente são válidos no jogo que desenvolveu. Um **NFT (Token Não Fungível)** que é um item digital, pode ser criado e comprado num mercado aberto, de propriedade e controlado por qualquer pessoa sem permissão de qualquer empresa.

As principais criptomoedas que exploram o mundo virtual são: Decentraland (**MANA**) que possui um valor de mercado de US\$ 3,16 bilhões; a **AXS** a queridinha dos jogadores com valor de mercado de US\$ 9,58 bilhões; e a **SAND** da The Sandbox, com valorização de mercado de US\$ 2,21 bilhões, tudo isso sendo válido para o mundo virtual.

Segundo matéria jornalística divulgada no **G1-Tecnologia**: “*A Bloomberg Intelligence*” estima-se que a oportunidade de mercado do Metaverso até 2024 será de US\$ 800 bilhões. E o “Bank of América já incluiu o Metaverso na lista das 14 tecnologias que irão revolucionar o mundo”. Assim, espera-se um ambiente que irá englobar trabalho e diversão.

No Metaverso, a pessoa pode comprar um terreno e construir o que desejar, detalhe: os “pedaços de terra” já estão valendo pequenas fortunas como afirma a reportagem do Fantástico Metaverso, o qual um terreno virtual custou US\$ 1 milhão de dólares.

Haverá também oportunidades de empreendimentos virtuais como por exemplo os Shopping Centers, que serão semelhantes aos quais conhecemos na vida real, e se você desejar comprar uma roupa nova para o seu Avatar é só ir até a loja, provavelmente o modelo a ser adotado virá de Tóquio, no Japão. As lojas que estiverem localizadas nos Shopping Centers virtuais pagarão aluguéis como na vida real.

E não para por aí, a especulação imobiliária já chegou no mundo virtual de acordo com a reportagem do **Fantástico Metaverso**: Ilhas foram compradas por US\$ 15 mil dólares, foram construídas casas e *piers*, e atualmente são vendidas por US\$ 350 mil dólares. Pasmem! é um valor bem acima de muitas residências num mundo real.

Entre os dias 22 e 28 de novembro de 2021, no mundo virtual The Sandbox, foram movimentados em torno de US\$ 86,5 milhões em vendas exclusivas de terrenos virtuais.

E por falar em negócios, já existe um ambiente virtual chamado de “*Now Here*”, essa empresa tem 17 funcionários e tem valor de mercado de US\$ 17 milhões de dólares.

E para não dizer que não comentei sobre a principal empresa que até mudou de nome de Facebook para Meta, em razão do Metaverso, esta aposta na conexão de mundos virtuais para criar o “Universo Metaverso” e então basta fazer um único *login* para visitar os mais diversos mundos (cenários) num único Avatar. A Meta já estabeleceu parceria com a poderosa Ray Ban para desenvolvimento de óculos que além de proporcionar tirar fotos, reproduzir músicas, gravar e receber chamadas, também será os óculos para entrar no Metaverso, semelhante ao filme: Jogador N° 1 de Spielberg (2018).

E se você não gostar do Avatar 3D que não demonstra expressões faciais, já estão trabalhando num Avatar que se assemelha ao rosto da pessoa, que será possível inclusive de mudar o visual como o corte de cabelo. Além disso, há testes com luvas que sentem por exemplo o peso de um objeto virtual.

Mais recentemente, já em 2022 e no Brasil, foi inaugurado no Metaverso a “Largoverso” que é um templo religioso que estreou o seu culto com mais de 150 pessoas, essa Instituição foi criada pelo Ministério de jogos digitais da Lagoinha Orlando Church, conforme reportagem no Diário do Nordeste.

4. Conclusão: Assim, o Metaverso será a reunião de várias empresas com seus ambientes virtuais e com milhares de criadores de ambientes virtuais.

Mas nem tudo são flores, há cientistas que discordam desse ambiente virtual afirmando que está mais voltado para um ambiente de propaganda das grandes corporações que para atender o público comum; outros afirmam que há muitos investimentos em tecnologia com poucos resultados, principalmente num ambiente 2Ds.

Desta forma, temos mais perguntas do que respostas: o metaverso é uma moda capitaneada pela Meta? Se o Metaverso realmente for bem aceito pela sociedade ela será para todos? Não resolvemos nem os problemas no mundo real e resolveremos os problemas no mundo do Metaverso? O Metaverso será um mundo virtual alternativo para a fuga do mundo real? Entre tantas dúvidas e incertezas entre o mundo real e o mundo virtual, somente o tempo terá a resposta à longo prazo.

Autor: Afonso F. Fernandes, é colaborador do site [inovacao143](http://inovacao143.com), professor universitário, analista em segurança da informação, administrador, economista, biólogo, doutor em economia e doutorando em administração.

Contato: (92) 984531621 ou afonsofernandes65@hotmail.com

Fontes consultadas:

1. <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2021/11/26/metaverso-o-que-e-a-economia-do-mundo-paralelo-e-como-ela-pode-ser-explorada-nos-proximos-anos.ghtml>

2. <https://olhardigital.com.br/2021/12/02/colunistas/metaverso-um-mundo-de-possibilidades/>
3. <https://tecnoblog.net/537857/metaverso-terrenos-virtuais-movimentaram-us-106-milhoes-em-uma-semana/>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=cblUfp1LIUs>
5. https://www.youtube.com/watch?v=q_1OJNcTld0
6. <https://mundoconectado.com.br/artigos/v/21400/entenda-o-que-e-o-metaverso-e-por-que-as-grandes-empresas-estao-investindo-nele>
7. <https://gizmodo.uol.com.br/pai-do-metaverso-escritor-americano-quer-distancia-do-facebook/>
8. <https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/ultima-hora/pais/andre-valadao-estreia-igreja-no-metaverso-e-diz-que-10-avatars-se-entregaram-a-jesus-1.3219201>