

METAVARSO, o que há de novo?

Afonso F. Fernandes¹

Quando o termo Metaverso foi criado no livro Snow Crash (1992), não se poderia imaginar uma corrida por mundos dos Metaversos e isso pode se transformar numa realidade acirrada entre o Ocidente e o Oriente. No Ocidente temos conhecimento dos mundos Decentraland ou The Sandbox e a iniciativa mais promissora que é da Meta (antiga Facebook) de Mark Zuckerberg, não obstante, segundo o site da revista exame, na reportagem: “Conheça o plano do Tik Tok para construir um metaverso partindo da China”, no Oriente há uma “aposta” da ByteDance, proprietária do Tik Tok que comprou a fabricante de óculos VR Pico para entrar no mundo virtual, e além disso, os investimentos começaram a ficar vultuosos, é o caso da Meta que já investiu mais de US\$ 10 bilhões em Pesquisa e Desenvolvimento - P&D em hardwares experimentais de realidade mista, tais como: luvas táteis para sentir os objetos virtuais, óculos de realidade virtuais e capacetes para imersão total.

Palavras-chave: Livro Snow Crash; Mundos dos Metaversos; Decentraland; *Hardwares* experimentais.

Então vamos a algumas atualizações sobre o Metaverso:

1. Metaverso e a Medicina

A tecnologia por si só já é considerada fascinante, mas quando essa está aliada a saúde, podemos dizer que se torna fantástica! Há poucos anos atrás os estudantes da área de saúde andavam com grossos e pesados livros de anatomia debaixo dos braços, os famosos “Atlas de Anatomia”, muitos deles escritos em espanhol sem tradução para a língua nativa... e lá se vão anos de estudos nas bibliotecas das universidades.

Em seguida, com aparecimento dos *scanners* e o Compact Disk - CD, as imagens e as descrições dos Atlas foram parar nos computadores e isso já era considerado algo extraordinário para a época, e atualmente a tecnologia e a saúde estão prestes a darem mais uma vez um salto exponencial “de mãos dadas” com aulas interativas através do uso de óculos de realidade virtual e quem sabe, futuramente, com consultas e diagnósticos no Metaverso.

¹ Autor:

Afonso F. Fernandes, é colaborador do site [inovacao143](http://inovacao143.com), professor de graduação e pós-graduação, autor de livro de macroeconomia, analista em segurança da informação, administrador, biólogo, economista, especialização e MBAs pela FGV, mestre e doutor em economia – UCB/DF e doutorando em administração de empresa – UNIFOR/CE.

Contato: afonsofernandes65@hotmail.com

De acordo com o site **istoedinheiro**, na reportagem: “Metaverso encontra medicina” a plataforma de ensino híbrido denominada de MedRoom investiu R\$ 3 milhões de investimento em aulas interativas e uso de óculos de realidade virtual, o resultado disso são aulas mais realistas e interativas aos alunos, que ao invés de estudarem uma imagem em duas dimensões nos Atlas de Anatomia antigo, agora podem ver a imagem em 3D e coloridas. E, não é somente para os alunos, os professores também ficaram muito surpresos com esse avanço e, provavelmente, as aulas ficaram mais interessantes.

Isso no ensino é quase que garantir que o aprendizado se torne menos estressante, mais ágil e mais eficaz. Inserir o estudante num cenário e o uso de *gameificação* não foi tarefa fácil para a MedRoom, principalmente quando se trata de Anatomia, uma disciplina crucial para os estudantes da área de saúde: medicina, biologia, química, bioquímicas, dentre outras, e assunto muito sério entre os professores de renome tanto nas faculdades quanto nos hospitais. A *startup* MedRoom foi tão inovadora que teve como colaborador o Hospital Albert Einstein no Brasil e em seguida foi comprada pelo grupo Ânima Educação.

Isso prova que a tecnologia pode ajudar e muito na área da saúde, elevando a eficácia no ensino e como consequência melhoria nos diagnósticos dos futuros médicos. Para quem trabalha com tecnologia no cotidiano isso parece ser algo comum; mas para quem está lidando no mundo real da saúde é considerado complexo e pode até haver resistência em aceitar algo novo e tão virtual, a famosa “*quebra de paradigma*”. Mas os resultados são extraordinários e gratificantes: realidade virtual conversando com o ensino em saúde, quem ganha são os futuros profissionais e os pacientes agradecem!

Mas não para por aí! Conforme o site **olhardigital**, na reportagem: “Veja como a realidade aumentada pode contribuir para a medicina”, a empresa Orentt Medical que conta com tecnologia de realidade aumentada e realidade virtual, já cogita a sua participação no Metaverso. Assim, com uso de *smartphones*, câmeras, óculos inteligentes ou até mesmo o capacete com interfaces completa, pode haver maior agilidade e precisão nas cirurgias, principalmente no Brasil.

2. ONGs no Metaverso

De acordo com o site **cnnbrasil**, na reportagem: “ONG gerando falcões lança jogo educativo contra a pobreza no Metaverso”, a ONG gerando falcões é a primeira ONG a utilizar o ambiente virtual que trabalha com impacto social. A entidade lançou um jogo denominado “Missão Favela X” em Ferraz de Vasconcelos, na Grande São Paulo, em parceria com a Accenture com objetivo de educar os jovens e crianças sobre o desafio de erradicação da pobreza. Assim, o jogo enfatiza: infraestrutura, saneamento, educação, cultura e tecnologia, e oportunidade de captação de doadores para financiar tecnologia de ponta e inovações para as comunidades.

3. A Igreja no Metaverso

As igrejas também já estão no Metaverso, conforme o site **tecundo**, na reportagem: “Igreja Batista da Lagoinha inaugura templo no Metaverso”, a Igreja Batista de Lagoinha que tem mais de 600 unidades no Brasil e em outros países e está, literalmente, com o pé no Metaverso realizando cultos com um templo de estrutura tradicional e já conquista vários fies. Com a denominação de “Lagoverso” o projeto foi criado pela lagoinha

Orlando Church que fica em Orlando, nos USA. Assim, o templo virtual oferece espaço para interação com jogos, área de recreação infantil, palestras e shows. O culto já reuniu cerca de 150 Avatares (isso mesmo, pois no mundo virtual os indivíduos são representados por avatares). Mas nem tudo é consenso, há membros que temem o esvaziamento dos templos físicos.

4. Profissões do futuro no Metaverso

Com a evolução da internet, os hábitos e comportamentos das pessoas mudarão, isso é uma consequência natural e o “motor propulsor” dessa mudança é a tecnologia. Com as profissões não é diferente, as profissões do passado que desapareceram com o avanço da tecnologia, foram: ascensoristas, projetorista de cinema, vendedor de enciclopédias, datilógrafos, acendedor de luz de poste, lanterninha de cinema, dentre outras.

Mas quais profissões prevalecerá no Metaverso? De acordo com o site **investnews**, na reportagem “Quais são as 10 profissões do futuro com a chegada do Metaverso?”, as profissões que estarão em alta no mercado são: Programadores, Designers gráfico, Cientista de pesquisa, Desenvolvedores de ecossistemas, Professores, Storyteller, Digital influencer e Especialista em bloqueio de anúncios. Em relação aos professores e Storytellers, esses especificamente são profissões que devem ter experiência em imersão e métodos de ensino virtuais e Storyllers que são roteiristas de entretenimento do Metaverso, irão criar narrativas que emocionem as pessoas.

Essas são algumas atualizações nos últimos dias do Metaverso, agora vamos esperar o que vem de novidade por aí.

Referências

1. <https://exame.com/tecnologia/conheca-o-plano-do-tiktok-para-construir-um-metaverso-partindo-da-china/>
2. <https://www.istoedinheiro.com.br/metaverso-encontra-a-medicina/>
3. <https://olhardigital.com.br/2022/04/07/medicina-e-saude/veja-como-a-realidade-aumentada-pode-contribuir-para-a-medicina/>
4. <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/ong-gerando-falcoes-lanca-jogo-educativo-contra-a-pobreza-no-metaverso/>
5. <https://www.tecmundo.com.br/internet/237482-igreja-batista-lagoinha-inaugura-templo-metaverso.htm>
6. <https://investnews.com.br/criptonews/profissoes-do-futuro-no-metaverso/#:~:text=Storyteller,para%20tornar%20as%20marcas%20atrativas>