

METAVERSO

Bem-vindos ao Podtech, podcast desenvolvido por estudantes e professoras do curso integrado de redes de computadores do IFS Campus Lagarto. Neste episódio falaremos sobre o “METAVERSO”. Preparem-se para uma jornada informativa e empolgante no universo da tecnologia. Este é o Podtech, conectando conhecimento e inovação.

INTRODUÇÃO:

Ultimamente, o termo "metaverso" tem ganhado destaque, provocando uma série de debates e especulações sobre o futuro da tecnologia e da sociedade. Originado na ficção científica, o termo evoluiu para descrever um ambiente virtual persistente e compartilhado, acessível por meio de dispositivos digitais. Nesse espaço, os usuários podem interagir entre si e com objetos digitais de maneira cativante, superando as limitações do mundo físico. No entanto, à medida que nos aventuramos nesse território digital, surgem uma série de questões éticas, sociais e econômicas, que vão desde preocupações com privacidade e segurança até questões sobre a igualdade de acesso e a governança dos metaversos, e sobre isso há uma série de desafios que precisam ser abordados.

DESENVOLVIMENTO I: ORIGEM DO METAVERSO

Uma das primeiras representações notáveis do metaverso foi apresentada no romance "Snow Crash" de Neal Stephenson, publicado em 1992. Neste livro, o autor descreve um ambiente virtual chamado "Metaverso", onde os usuários podem interagir e socializar através de avatares digitais em um vasto espaço virtual. Até mesmo o jogo "Second Life", lançado pela Linden Lab em 2003, é considerado um exemplo de metaverso virtual, que permite aos usuários explorar um vasto mundo virtual tridimensional, onde podem interagir com outros usuários, criar conteúdo, comprar e vender produtos virtuais e até mesmo construir seus próprios ambientes. Outro marco importante foi o romance "Ready Player One" de Ernest Cline, publicado em 2011. Nesta obra, Cline apresenta um futuro distópico onde a maior parte da população passa a maior parte do tempo em um metaverso chamado OASIS, que oferece uma gama de experiências virtuais, desde jogos até encontros sociais.

As obras de ficção científica ajudaram a popularizar o conceito de metaverso e inspiraram muitos pesquisadores e desenvolvedores a explorar sua viabilidade na vida real. Ao longo das últimas décadas, avanços significativos em tecnologias como realidade virtual (RV), realidade aumentada (RA) e inteligência artificial (IA) têm contribuído para tornar o metaverso uma possibilidade cada vez mais “real”. Sendo que à medida que a tecnologia evolui, os desenvolvedores estão se aproximando cada vez mais de criar ambientes virtuais complexos e imersivos, nos quais os usuários podem interagir, colaborar e até mesmo criar novos conteúdos e experiências. Essa evolução

está transformando gradualmente o metaverso de uma ideia especulativa em uma realidade em desenvolvimento.

DESENVOLVIMENTO II: EMPRESAS NO MEIO DO METAVERSO E PREOCUPAÇÕES

Atualmente, várias empresas estão investindo no desenvolvimento e exploração do conceito de metaverso. Entre elas, a Meta, anteriormente conhecida como Facebook, destaca-se como uma das pioneiras nesse campo. Além da Meta, a Microsoft também está ativamente envolvida na busca por soluções de metaverso. À medida que essas empresas se dedicam ao desenvolvimento do metaverso, surgem preocupações importantes sobre como isso pode afetar as pessoas. Algumas destas preocupações incluem questões de privacidade e segurança dos dados pessoais, assim como quem terá controle sobre esses mundos virtuais. Como também há preocupações sobre se todos terão acesso igual a essas tecnologias e se serão capazes de usá-las de maneira segura e benéfica, pois conforme as pessoas mergulham nesse universo, existe a possibilidade delas se desconectarem do mundo real e, isso pode acontecer porque o metaverso oferece uma experiência tão envolvente e imersiva, que estas pessoas podem perder a noção do tempo e da realidade. Outro ponto é a capacidade de escapar dos problemas do mundo real e viver uma vida virtualmente ideal, podendo levar algumas pessoas a preferir passar a maior parte do tempo no metaverso em vez de enfrentar desafios da vida real. Essa desconexão pode ter consequências negativas, como isolamento social, negligência de responsabilidades do mundo real e até mesmo problemas de saúde mental. É importante que as pessoas usem o metaverso com moderação e mantenham um equilíbrio saudável entre suas “vidas virtuais” e reais. Ao fazer isso, elas podem desfrutar dos benefícios do metaverso sem se desconectarem completamente do mundo real.

FINAL:

Agradecemos por ouvir o nosso Podcast! Esperamos que tenham se interessado por esse conteúdo e fiquem atentos para mais informações e discussões sobre essa fascinante área da tecnologia e interação digital. Não se esqueçam de nos seguir nas redes sociais @projetopodtech e acessar nosso site para conferir as referências bibliográficas. Até o próximo episódio e continuem conectados!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

<https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/BIUS/article/view/10573>

<https://www.iberdrola.com/inovacao/metaverso#:~:text=O%20conceito%20de%20metaverso%20apareceu,e%20convergente%20com%20a%20realidade.>

<https://cadernopaic.fae.edu/cadernopaic/article/view/549/503>