HABITAREMOS TODOS NO METAVERSO?

Metaverso é uma palavra misteriosa, mas de grande sucesso

Inventada por Zuckerberg, que a copiou de um romance de ficção científica dos anos 1990 para relançar atividades conectadas ao Facebook, a ideia despertou o interesse de outros grandes players do cenário de internet, que destinaram a projetos análogos bilhões de dólares. Estão promovendo projetos metaverso Microsoft, Google, Apple, Amazon, Sony. Mas não somente eles, como veremos. O nome metaverso é uma combinação de diversas inovações tecnológicas, como cloud (uma rede de servidores remotos capazes de armazenar dados e fornecer serviços de TI), blockchain (um mecanismo de banco de dados digital que registra as transações de forma segura e transparente), o NFT (um método digital para certificar a unicidade de um objeto), criando um imaginário coletivo de expectativas para o futuro, mesmo que não haja relações reais entre elas.

Metaverso é palavra mágica que promete muitas coisas diversas, todas ligadas à ideia de uma realidade virtual com características tridimensionais, compartilhadas na rede, na qual os usuários fazem experiências "imersivas" dentro de uma realidade "aumentada" por características digitais. A intenção é tornar mais atraente a permanência do usuário na rede e mantê-lo o maior tempo possível, em um ambiente que reproduz a realidade ou cria uma imaginária, tanto que metaverso é hoje considerado o termo para indicar o futuro da Internet.

A apresentação que se faz leva cada vez mais a *identificar todas as formas de realidade virtual com o metaverso.* Mas nos vários setores de aplicação – comércio e serviços profissionais, entretenimento e jogos, formação, reuniões e conferências à distância – o metaverso assume características distintas. O setor de jogos, tendo Roblox, Fortnite, Minecraft como os principais produtores, oferece soluções de realidade virtual "desenhada" instantaneamente com base em situações de jogo. Para o comércio, estão disponíveis showrooms virtuais, showrooms nos quais os objetos a serem adquiridos são reproduzidos de modo fiel em relação aos originais e equipados com fichas de informações detalhadas. Os serviços profissionais são fornecidos através da rede, personalizados de acordo com as necessidades do usuário, acrescentando o toque de veracidade da simulação fiel de um encontro "pessoal" com o interlocutor, ou melhor, com o seu "avatar", versão visual do assistente vocal já muito difusa. O mesmo acontece em conferências e reuniões. O campo da educação conta com o uso do metaverso para tornar experiencial a aprendizagem. E, obviamente, o mundo da arte e os museus podem transferir suas exposições para os ambientes virtuais do metaverso.

Tantos setores, Tantos metaverso. O OsservatorioMetaverso.it de Vincenzo Cosenza tem mais de 40, que se beneficiam de um efeito multiplicador da atenção do público, mesmo que sejam diferentes entre si.

O metaverso já está ao nosso redor?

Embora se fale muito sobre isso, atualmente, apenas algumas soluções técnicas necessárias para a disseminação do metaverso estão disponíveis. Em particular, a imersão na realidade virtual ainda requer viseiras especiais, o uso de óculos para ver a reconstrução de um mundo virtual ao seu redor. Em breve, porém, os óculos podem não ser mais necessários. No entanto, há outros aspectos críticos a serem considerados.

Quais as dificuldades no caminho do metaverso?

A principal delas é a definição de *tecnologias padrão,* para permitir que os usuários passem de um ambiente a outro, de um mundo a outro, sem dificuldades por parte de quem criou os diversos metaverso. Para isso, foi formado um consórcio, com mais de 30 empresas participantes, que reúnem os principais fabricantes, exceto Apple, Roblox e Niantic. Mas a principal dificuldade é, provavelmente a falta de *conteúdos* e o grande custo de produção. De fato, reconstruir uma cena histórica numa realidade virtual requer um trabalho considerável, especialmente quando se deseja obter um efeito realista. Muitas são as áreas de aprendizagem, como por exemplo, a cirurgia, onde são usadas máquinas cada vez mais sofisticadas que hoje desenvolvem cursos de formação em ambiente virtual, e amanhã podem ter interesse em desenvolver plataformas de metaverso.

Diante disso, *o interesse do usuário* ainda é uma aposta. Com exceção do setor de jogos, ainda não é certo que os usuários prefiram soluções de realidade virtual para reuniões, socialização e aprendizagem. Talvez apenas nos sectores dos serviços comerciais e profissionais se possa prever uma rápida difusão, desde que as empresas saibam mudar suas estratégias e modelos de negócio e os adaptar à nova realidade, sendo que a compra é apenas um momento de uma relação continua entre o cliente e fornecedor, que passam a fazer parte de um ecossistema formado por ambientes virtuais.

O futuro é dos avatares?

A contínua novidade é uma necessidade do desenvolvimento, também econômico, da teacnologia que cada vez mais invade a nossa existência. O metaverso promete encerrar-nos em um mundo virtual, garantindo que os encontros e a experiência social que ali teremos sejam equivalentes aos reais. Se olharmos para um passado recente, o fracasso da “Second Life” sugere que o metaverso não obterá todos os resultados esperados. Mas a ideia que transmite desenha uma imagem de futuro de grande impacto, com a qual teremos de lidar cada vez mais, na vida individual e social.

Nota do editor: Embora a IA, ou inteligência artificial, não seja mencionada neste artigo, a IA e o metaverso têm muitos pontos de interseção e são passíveis de se tornarem mais integrados à medida que a tecnolo*gia por trás de ambos continuará a evoluir.*

Andrea Tomasi
Professor Dept. Engenharia inf. Universidade de Pisa
e Conselheiro da WECA
www.weca.it