



[Home](#) (<https://tec...>) > [Artigos](#) (<https://t...>) > Metaverso: defi...

[Artigos](https://techcompliance.org/category/artigos/) (<https://techcompliance.org/category/artigos/>)

Metaverso: definições, possibilidades, vantagens e riscos

há 8 dias

 563 Visualizações

*Gisele Truzzi

**Iasmin Palotta

***Beatriz Pistarini

O que é Metaverso?

O termo "METAVERSO" foi cunhado em 1992 por Neal Stephenson em seu [livro *Snow Crash*](#) (https://www.google.com.br/books/edition/Snow_Crash/sEbfCgAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=0), que descreve a vida de um entregador de pizzas que vira senhor do universo em um ambiente de realidade virtual. No livro, as pessoas utilizam seus avatares para explorarem uma realidade online, em uma fuga de suas [realidades distópicas](#) (<https://canaltech.com.br/inovacao/por-que-o-criador-do-termo-metaverso-esta-revoltado-com-o-facebook-201311>).

Praticamente três décadas depois do lançamento da obra, o termo virou moda depois que a empresa Facebook/Meta anunciou alto investimento para criar sua própria plataforma de realidade virtual. Apesar do paralelo existente entre o METAVERSO de Stephenson com a plataforma anunciada por Mark Zuckerberg, o escritor afirma que sua ideia original nada tem a ver com as intenções de Zuckerberg e cogita ainda uma eventual violação de direitos autorais pela plataforma, que não o consultou previamente sobre o uso do termo.

METAVERSO também pode ser compreendido pela junção dos termos META (aquilo que transcende; ou o que se quer alcançar) + UNIVERSO. E talvez seja essa a definição que melhor nos auxilie nesse momento.

Enfim, METAVERSO vem se tornando o assunto do momento e poucos sabem do que se trata. Nossa intenção com esse texto de tudo sobre o metaverso é auxiliar você a compreender um pouquinho sobre esse tema tão complexo, abstrato e futurista, que parece até assustador para alguns.

Definições de Metaverso

O METAVERSO, em definição da MICROSOFT, é a “desmaterialização de pessoas, lugares e coisas”.

Pode ser compreendido como a união do universo 100% digital com a nossa realidade atual, resultando em um mundo totalmente digital, através de experiências imersivas. Nesse ambiente 100% digital, associa-se à realidade virtual e gamificação, recriando-se experiências físicas em um espaço virtual.

Podemos lembrar de uma experiência similar ao METAVERSO com o jogo *Second Life* (<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/11/second-life-o-que-mudou-nos-16-anos-do-popular-game-online.ghtml>), de 2003, em que conduzíamos avatares imersos em suas atividades diárias, construíamos cidades etc.

O METAVERSO não é um game, não é Facebook, não é mídia social. Ele tem sido compreendido como um *reboot* da internet, vislumbrando-se como uma possibilidade de revolução tecnológica e socioeconômica. É a junção de realidade virtual com interação social online, gamificação, digitalização da economia, economia criativa e negócios, dentro de um espaço virtual.

Compara-se o METAVERSO com as antigas *homepages* dos anos 90. A revolução que vivenciamos no Brasil no final dos anos 90 com a chegada da internet e, posteriormente, com a acessibilidade da internet pelos smartphones, poderá ser revivida agora, com esta nova e imersiva realidade digital. Acredita-se que o METAVERSO será a grande ruptura da internet em seu formato atual.

Monetização no metaverso

Há grandes possibilidades de monetização de conteúdo dentro do METAVERSO, seja através dos *games*, ou por intermédio do posicionamento de marcas e produtos, transmissão de shows e eventos, visitas de museus e outros espaços, comercialização de NFTs. (<https://techcompliance.org/nfts-obras-de-arte/>).

O METAVERSO propõe uma grande mudança social, tecnológica e econômica, e foi impulsionado diretamente pela pandemia entre 2020 e 2022.

Segundo uma pesquisa realizada pelo instituto Kantar Ibope Media (<https://www.uol.com.br/tilt/faq/metaverso-o-que-e-como-entrar-e-mais.htm>), 6% dos brasileiros que usam a internet já transitam por alguma versão do METAVERSO, o que corresponde a cerca de 4,9 milhões de pessoas. Globalmente falando, a consultoria Gartner (<https://www.uol.com.br/tilt/faq/metaverso-o-que-e-como-entrar-e-mais.htm>) prevê que um em cada quatro usuários de internet do mundo vai gastar ao menos uma hora por dia nesses mundos virtuais em 2026.

Tecnologias aplicadas no metaverso

Para adentrar neste novo universo, é necessário associar algumas tecnologias:

- o **Realidade virtual** – ambiente virtual tridimensional que simula a realidade de um espaço físico.
- o **Realidade aumentada** – insere dados virtuais no mundo real.
- o **Blockchain e criptomoedas** – por meio delas é possível movimentar valores e realizar o registro de propriedades.

Quais são as possibilidades e vantagens do METAVERSO?

Uma das principais vantagens do METAVERSO é possibilitar ao usuário a realização de atividades 100% imersivas no mundo virtual. Por exemplo, o sujeito não precisa mais ir até um shopping para experimentar um calçado em uma loja ou ir ao cinema para assistir um filme com os amigos. Tais atividades poderiam ser praticadas no ambiente 100% digital, através de simulações disponibilizadas pelas tecnologias de realidade virtual e realidade aumentada.

Pesquisadores do tema dizem que o METAVERSO propõe uma reinvenção das nossas relações sociais e de negócios, combinando as indústrias da comunicação, entretenimento, tecnologia, *gaming*, negócios, inovação, sustentabilidade, vivenciada por experiências imersivas e com base na economia criativa. Afirmam que nossas experiências seriam muito mais próximas da realidade do que atualmente – por exemplo: assistir a um show pelo METAVERSO seria muito mais contagiante e real do que pela TV no formato atual.

Com este novo mundo à espreita, certamente, surgirão novas profissões, e outras serão valorizadas, impulsionadas pelas necessidades desta nova economia. Acredita-se que as áreas que lidam com programação, *software*, marcas, cenografia, design, cultura, moda, artes e entretenimento tenham necessidade de profissionais antenados com este mercado digital.

Certamente, a área da educação também poderá usufruir dessas novas possibilidades imersivas, em que professores e instituições de ensino poderão usar de *gamificação* nas atividades com os alunos, aumentando as interações e participações no processo de aprendizado.

É um mercado promissor para comercialização de ativos digitais, tanto em espaços/terrenos virtuais, quanto em produtos, criptomoedas, NFTs, além de ações e fundos de investimentos.

Quais os riscos e desafios do METAVERSO?

Assim como na internet em geral e em qualquer ambiente desconhecido ou público, deve-se tomar todos os cuidados necessários ao navegar pelo METAVERSO, redobrando a cautela, dada a novidade da experiência.

Algumas recomendações e questionamentos que julgamos importantes:

- o Tenha cuidado com seus dados pessoais;
- o Reflita sobre os conteúdos que visualiza: pode ser *fake news*; você pode estar sendo testado em “laboratórios sociais ou políticos”, com reflexos no mundo real;
- o Seu rosto e identidade estão ali;
- o Tenha consciência de suas atitudes, pois o METAVERSO é uma extensão da realidade; ou seja, você também terá consequências caso cometa algum ilícito;
- o Desigualdade social: dado ao alto valor dos equipamentos para acessar a nova realidade virtual, e considerando-se que durante a pandemia, milhares de

estudantes sequer tiveram condições de acompanharem suas aulas online por falta de recursos; certamente o fator econômico poderá amplificar a desigualdade social existente no país;

- Golpes: se não regulados corretamente, novos formatos de golpes podem ocorrer nas realidades virtuais existentes;
- Violência: existem diversos relatos envolvendo assédio sexual e agressão no METAVERSO, tendo em vista que, assim como ocorre na internet, muitas pessoas se sentem encorajadas a praticar tais delitos, dada a falsa sensação de anonimato;
- Preconceito e discriminação: o ser humano reproduz comportamentos preconceituosos e discriminatórios em quaisquer ambientes, inclusive no virtual. Logo, certamente também vivenciaremos essas questões no METAVERSO, que poderão ser ainda amplificadas pela realidade virtual, como por exemplo, situações em que o usuário não possui condições financeiras de comprar determinado acessório para seu avatar e então é excluído de um jogo; ou é discriminado pelo fato de seu avatar aparentar determinada orientação sexual ou etnia.

Alguns desafios do METAVERSO no Brasil:

- Alto preço dos equipamentos;
- Dificuldade de acesso à infraestrutura e a serviços, como internet de qualidade;
- Popularização de tecnologias de pagamento alternativas aos tradicionais bancos.

Tais dificuldades tendem a acentuar a desigualdade de acesso à nova realidade virtual em nosso país.

Qual o valor estimado para acessar o METAVERSO?

O valor varia de acordo com o tipo de investimento desejado. Os terrenos virtuais, que têm sofrido um aumento nos preços, podem ser encontrados por no mínimo R\$ 60.000,00. Este valor é referente aos dois Metaversos (<https://financeone.com.br/quanto-custa-entrar-metaverso/>), mais conhecidos: “Decentraland” e “The Sandbox”.

Outra forma de acessar o METAVERSO é como um influenciador digital. Um exemplo recente é o influenciador brasileiro Lucas Rangel, que apresentou em suas redes sociais seu novo avatar “Luks”, que custou aproximadamente R\$ 240.000,00.

É possível adentrar ao METAVERSO também por websites, aplicativos e jogos que já utilizam esse tipo de tecnologia.

Para melhorar ainda mais a experiência dentro do METAVERSO, alguns equipamentos físicos do “mundo real” podem ser utilizados. Os óculos de realidade virtual são opções interessantes para vivenciar e experienciar sensações deste novo ambiente.

De fato, o METAVERSO tem tudo para revolucionar a própria Revolução Digital, gerando uma ruptura à internet como conhecemos atualmente, e produzindo impactos jurídicos, econômicos, sociais e tecnológicos ao mundo todo.

Será necessário acompanharmos essa evolução e observarmos como nossa sociedade e legislação irão lidar com tantas mudanças.

Leia outro artigo das autoras:

[NFTs e ARTE: A possibilidade de eternizar e democratizar a arte através da Tecnologia \(https://techcompliance.org/nfts-obras-de-arte\)](https://techcompliance.org/nfts-obras-de-arte)

Autoras:

[GISELE TRUZZI \(https://www.linkedin.com/in/giseletruzzi\)](https://www.linkedin.com/in/giseletruzzi)

Advogada especialista em Direito Digital, Segurança da Informação, Privacidade e Proteção de Dados. CEO e sócia fundadora de [Truzzi Advogados](http://www.truzzi.com.br/). (http://www.truzzi.com.br/).

[BEATRIZ PISTARINI \(https://www.linkedin.com/in/beatrizpistarini\)](https://www.linkedin.com/in/beatrizpistarini)

Advogada atuante em Direito Digital, Privacidade e Proteção de Dados. Sócia em [Truzzi Advogados](http://www.truzzi.com.br/). (http://www.truzzi.com.br/).

[IASMIN PALOTTA \(https://www.linkedin.com/in/iasminpalotta2107/\)](https://www.linkedin.com/in/iasminpalotta2107/)

Acadêmica de Direito da PUC-Campinas (2022) e integrante do Grupo de Estudos em Direito Digital (GEDD) da PUC-Campinas. Estagiária em [Truzzi Advogados](http://www.truzzi.com.br/). (http://www.truzzi.com.br/).

🚩 [REPORTAR \(MAILTO:ALEXA.CRUZ@IDWALL.CO?SUBJECT=HEY,%20I%20WOULD%20LIKE%20TO%20REPORT%20AN%20ABUSE&BODY=REPOI\)](mailto:ALEXA.CRUZ@IDWALL.CO?SUBJECT=HEY,%20I%20WOULD%20LIKE%20TO%20REPORT%20AN%20ABUSE&BODY=REPOI)

[\(https://bimber.bringthepixel.com/\)](https://bimber.bringthepixel.com/)