

**TRABALHO 33**

**METAVERSO**

**CESAR GUILHERME CORREIA ALVES  
DANIEL LOPES ALVES  
GABRIEL BRANDI MELO**

Como fazer a referência ao citar o trabalho 33

ALVES, Cesar Guilherme Correia; ALVES, Daniel Lopes; MELO, Gabriel Brandi. Metaverso. In: NASCIMENTO NETO, José Osório do; RIBEIRO, Nonie; CANDIOTTO, Lucimara Bortoleto. (Orgs.). *Tecnologia e inovação: limites e possibilidades do metaverso para a pesquisa, extensão e internacionalização*. Anais do Seminário de Pesquisa, extensão e internacionalização. (Regional Centro Sul – SEPESQ e Jornada de Iniciação Científica Estácio). 1. ed. Curitiba: GRD, 2023. ISBN: 978-65-997628-5-7 FATEC | ISBN: 978-65-997628-4-0 ESTÁCIO | DOI: 10.5281/zenodo.7922707

## METAVERSO

Cesar Guilherme Correia Alves  
Daniel Lopes Alves  
Gabriel Brandi Melo

Para os jovens que nasceram agora no século XXI que aproveita a tecnologia no estado que está e ainda tendo mais avanço tecnológico cada vez mais presentes e cativantes, não imaginam exatamente como era viver longe das redes sociais como Instagram, Twitter, Tiktok ou qualquer tipo de aplicativos de relacionamentos, o fazendo saírem de casa e em busca de socialização presencial. Aparelhos eletrônicos como celulares não eram presente nas mãos da população da época do século XX ,por exemplo. Hoje em dia existe uma realidade dentro de outra realidade. Parecendo loucura, iremos comentar mais a fundo da segunda realidade conhecida como jogos eletrônicos, mas não qualquer jogo eletrônico, mas sim, o ápice até o momento do realismo em algo que era improvável existir até 1958 com o primeiro surgimento do Tennis for two. O que era algo pixelizado, poucas cores e apenas uma barra para simular uma rede de tênis, surge o Second life em 2003. Que já continha uma beleza visual mais realista para a sua época, e o melhor, com elementos em 3D para tornar ainda mais próximo da realidade. Jogadores criavam o seu personagem (avatar) da forma e características que quisessem. E teria a sua aventura em lugares fictício ou até mesmo ambientes do mundo real com seus amigos virtuais na mesma tela do seu computador com um piscar de olhos. Sair de casa para se encontrar com seus amigos para se socializar passa a ser uma opção. Por conta desse realismo e facilidade de conhecerem novas pessoas por meio do ambiente virtual, muitas pessoas deixaram de se relacionar amorosamente e amistosamente para passar a viver essa nova realidade. Ajudando algumas pessoas que tinha dificuldades de se relacionar no mundo externo, gerando autoconfiança e amor-próprio por criar um personagem fictício que passava a ser representado por ela.

O Metaverso deixou de ser algo apenas divertido, mas também passou a ser uma forma de aprendizagem. Muitas pessoas passam a ter desenvolvimento no raciocínio lógico e motora, desenvolvendo também capacidade de tolerância a frustração e irritabilidade. Em contrapartida, como nada são flores, surgiram os distúrbios mentais como depressão, ansiedade ou crise de pânico ao saírem para as ruas por "esquecerem" que existe um mundo lá fora para algumas pessoas, ou até mesmo por se comparar na mídia sociais com outras pessoas que buscam a perfeição física ou de habilidade em algo no Metaverso, o forçando a focar ainda mais no isolamento e focando em um personagem fictício por conseguir ter uma realidade invertida do que teria no mundo externo. Ter a possibilidade de viver em realidade virtual trará inúmeros benefícios aos seres humanos, mas o ambiente de realidade virtual no mundo virtual também criará problemas. A grande questão levantada por cientistas pesquisadores, que já têm pesquisas sobre como o uso da realidade virtual pode exacerbar delírios e doenças mentais é que esse ambiente é quase incontrolável e que a realidade virtual possibilitará que pessoas que tendem a fugir da realidade se perca cada vez mais. Acarretará ansiedade, depressão e outras condições mentais. Por outro lado, essa nova dimensão digital, poderia ajudar a tratar doenças mentais como a esquizofrenia. Outro estudo da Universidade de Oxford mostra os benefícios da imersão controlada em pacientes, inclusive no tratamento de fobias, TEPT, traumas e outros distúrbios. Existem vários outros estudos sobre nossa saúde mental e risco para o Metaverso, e todos eles são baseados em ideias que foram apresentadas, e nas ferramentas de realidade virtual que temos à nossa disposição hoje, e quando falamos sobre nossos riscos para a saúde mental, pode refletir sobre o impacto das redes sociais no que o nosso sistema de dopamina faz, é responsável pela sensação de prazer, principalmente nos adolescentes. As redes sociais são pensadas para manter as pessoas focadas o tempo todo nelas, criando uma projeção. Esse tipo de projeção, antes de mais nada, refere-se a um mecanismo de defesa implícito produzido pela nossa psique, o qual nos blinda daquilo que não podemos ou não queremos lidar. Deste modo, os pensamentos, motivações, desejos e sentimentos indesejados são automaticamente projetados ou transferidos para uma outra pessoa. Deste modo,

em suma, é o processo psíquico no qual o sujeito expulsa de si e se transfere ao outro, todo e qualquer sentimento que está internalizado e que desdenha ou recusa aceitar que lhe pertence.

#### Referências

<https://g1.globo.com/sp/mogi-das-cruzes-suzano/noticia/2021/05/27/tempo-gasto-com-gamesaumenta-na-pandemia-familias-buscam-se-distrair.ghtml> . Acesso em 25/09/2022.

[https://youtu.be/xEx6FZ\\_dNrA](https://youtu.be/xEx6FZ_dNrA) . A realidade virtual vai mudar o mundo que conhecemos. Acesso em

27/09/2022

[https://www.youtube.com/watch?v=lvvBH2i9ISM&ab\\_channel=PsiqueColetiva](https://www.youtube.com/watch?v=lvvBH2i9ISM&ab_channel=PsiqueColetiva).E p.03.A Psicologia e o Metaverso. Acesso em 25/09/2022.

[https://www.youtube.com/watch?v=c8hqK-ICIC0&ab\\_channel=BrunoRataque](https://www.youtube.com/watch?v=c8hqK-ICIC0&ab_channel=BrunoRataque). Acesso 27/09/2022