

TRABALHO 45

DECALCOMANIA X PSICOLOGIA

**CAROLINE CORREIA DA SILVA
LUDMILA PINTO BARBOSA
WILLIAM RAMOS**

Como fazer a referência ao citar o trabalho 45

SILVA, Caroline Correia da; BARBOSA, Ludmila Pinto; RAMOS, William. Decalcomania X Psicologia. 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

DECALCOMANIA X PSICOLOGIA

Caroline Correia da Silva

Ludmila Pinto Barbosa

William Ramos

A análise defende que o afastamento da realidade cotidiana, pode levar uma pessoa a apresentar sintomas próximos à psicose. O metaverso também é tema do artigo «O dilema das redes sociais e a modulação dos comportamentos dos usuários». Nele, os pesquisadores Denize e Yuri Spulveda apontam que «as redes sociais não controlam somente o comportamento e o tempo, mas influenciam, também e cada vez mais, o autoconceito, a autoimagem e a autoestima das pessoas». Em um ambiente imersivo, toda essa influência exercida pelas redes sociais pode ser ainda mais ampla.

Palavras chave: Metaverso, decalcomania, Instagram, mundo virtual.

O metaverso em termos psicológicos apresenta profundas experiências de simulação mental, que podem impactar no registro afetivo de memória, no desenvolvimento de comportamentos, nas interações sociais e na construção de percepção do que é realidade e o que é virtual. Bom, ao mesmo tempo que o metaverso poderá ajudar no processo de aprendizagem e de algumas mudanças positivas, poderá também conduzir a pessoa a situações de distorção do contato humano com a verdadeira realidade.

O metaverso nada mais é que um "mundo virtual", onde as pessoas se conectam através de qualquer aparelho digital, o conceito do metaverso foi utilizado pela primeira vez em um livro chamado "Snow Crash", do escritor Neal Stephenson, publicado em 1992. É um universo totalmente digital onde os usuários podem acessar de forma compartilhada utilizando óculos e outros equipamentos. Porém o metaverso atrai muitas pessoas pelo simples fato de existirem jogos como play-2-earn, onde quanto mais se joga, mais a pessoa ganha créditos para usar dentro do próprio jogo ou em criptomoedas que também podem ser convertidas em dinheiro "real". Quando o Facebook anunciou em 2021 a meta de se tornar uma "empresa de metaverso", em até cinco anos o termo ficou em alta, mas

também gerou dúvidas sobre um conceito ainda desconhecido pelo público em geral. Os pontos de atenção da nova tecnologia estão na captura da mente, do foco atencional para uma simulação manipulada e não escolhida, além da intensidade em que tudo isso poderá acontecer.

Imaginar e fantasiar são fundamentais desde a infância para ampliar a visão de mundo e ter contato com sentimentos e emoções. Mas, para que isso ocorra de forma saudável, é necessário a liberdade de fazer junto com a troca social das interações humanas que medem e estabelecem uma negociação e limites entre a visão interna e a existência do outro. O psicólogo Skinner dizia que é impossível libertar-se do controle que o ambiente externo exerce sobre você, mas que o autoconhecimento pode permitir que você faça escolhas pelos melhores ambientes e situações nas quais você se coloca e, assim, conseguir atingir a liberdade de controlar aquilo que te controla e obter melhor qualidade de vida.

Sendo assim, através do metaverso poderemos viver uma "vida dupla", onde podemos ser nossos próprios chefes, criar nossas próprias empresas, construir uma família, porém tudo isso não passara de uma vida virtual, pois não podemos sentir ou comer algo que seja virtual, porém alguns cientistas estão desenvolvendo um projeto, onde poderemos sentir as coisas do mundo virtual, mas lembre-se: nada daquilo é real.

Um exemplo de metaverso é a própria empresa do Instagram que está investindo nesse conceito e buscando maneiras de interagir com os usuários que já estão nesse cenário, bem como os usuários que desejam começar a trabalhar com o metaverso. A primeira ação seria a veiculação de propagandas 3D na plataforma, permitindo que as marcas aproveitem o recurso do metaverso como uma maneira de garantir um acesso muito mais efetivo dentro de suas possibilidades. Essa questão de anúncio 3D ou até mesmo propaganda não é novidade para o Instagram, pois ele é bem chamativo e colorido onde da para associar com a decalcomania que nada mais é que a reprodução de imagens coloridas em que comprime o material já estampado, quanto mais pessoas optam por entrar no metaverso, mais próximas as redes sociais como o

Instagram acabou se integrando com a tecnologia de realidade virtual, ampliando muito o espaço que pode ser ocupado por esse tipo de interação.