

**TRABALHO 47**

## **OS IMPACTOS DO METAVERSO NA SAÚDE MENTAL**

**EMILI SIPRIANO DE OLIVEIRA  
LARISSA MULLER GONÇALVES**

Como fazer a referência ao citar o trabalho 47

OLIVEIRA, Emili Sipriano de; GONÇALVES, Larissa Muller. Os impactos do metaverso na saúde mental. 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

## OS IMPACTOS DO METAVERSO NA SAÚDE MENTAL

Emili Sipriano de Oliveira

Larissa Muller Gonçalves

O metaverso surgiu pela primeira vez em um livro chamado *snow crash*, lançado em 1992 pelo escritor Neal Stephenson. Na ficção científica ele apresenta a ideia de uma realidade virtual construída por computador em que as pessoas podiam conviver em comunidades. Um novo conceito vem ganhando força que é a possibilidade de gerenciar eventos, situações cotidianas e até transações econômicas em um mundo virtual por meio da internet. Nos anos 2000 alguns jogos como *Second life* apresentou uma realidade aproximada do metaverso, recentemente o jogo *roblox* mostrou essa construção dos ambientes virtuais e como podem ser mais fáceis do que se aparenta. Com isso, por meio do metaverso as pessoas poderão utilizar avatares para ter uma vida social e até adquirir bens em uma realidade na internet. Em outubro de 2021 o *CEO* do *Facebook* alterou o nome da empresa para Meta, com o objetivo de alinhar as redes sociais a uma nova realidade que contará com o apoio do metaverso. Contudo, o metaverso pode ser denominado como um mundo não físico no qual as pessoas poderiam interagir por meio de diferentes tipos de tecnologias virtuais. Metaverso é o conceito de realidade aplicada em ambientes virtuais, sendo entendido como uma vivência em um espaço virtual, mas com influências da vida real nesse universo, proposto por Mark Zuckerberg, *CEO* da Meta. Com isso, muitas empresas trabalham para um melhor desenvolvimento na fabricação de óculos mais leves e acessíveis, estudam também possibilidades mais extremas como o implante no cérebro, dessa forma eliminando a necessidade de outros equipamentos e instrumentos. Alguns empresários e especialistas acreditam que para o metaverso se tornar realidade, será preciso uma convergência entre diversas tecnologias e o aprimoramento de muitas

ferramentas e equipamentos que existem hoje, o que pode levar até uma década para ser realizada. Quando se fala nos impactos que o metaverso pode trazer para a saúde mental, ainda é um campo muito inesperado e imaginário, visto que ainda não é uma rede consolidada, então seus impactos estão mais na fase de investigado e relacionados ao tempo de atividade nessa rede. Acredita-se que os impactos na saúde serão devido ao tempo que a pessoa passa nesse universo virtual, como prevê Mark o tempo de atividade dentro do metaverso tomará boa parte do dia, assim algumas consequências que podem ser ressaltadas é uma desconexão com o mundo real. Já existem alguns estudos em que uma pessoa se prontificou a passar um determinado tempo dentro da realidade virtual, e os sintomas apresentados por ele foi exatamente a perda de conexão com a realidade, porém foi apenas uma experiência vivida por alguns dias. Pensando pelo lado de que com o metaverso as pessoas passariam mais tempo dentro dessa realidade visto que existe a possibilidade de se trabalhar, estudar, entre outras coisas. Essa perda de conexão com o mundo pode gerar transtornos psicóticos como: transtorno de personalidade esquizotípico, transtorno delirante persistente, transtorno esquizoafetivo. O transtorno psicótico ou psicose é a inaptidão que o ser humano apresenta de caracterizar as realidades do mundo, o grau da psicose varia com o grau de intensidade da desconexão. Transtorno de personalidade esquizotípica é uma dificuldade de criar vínculos afetivos, em razão das ideias paranoicas, desvios de fala entre outras razões. Já o transtorno delirante persistente não é tão relacionado com alucinações, mas sim com comportamentos que podem ferir a si mesmo ou a terceiros. E por último o transtorno esquizoafetivo é caracterizado por alterações de humor, alucinações e movimentos corporais anormais, se manifestando nos episódios maníacos e depressivos ou até mesmo misto. “O jeito que você imagina o futuro muda suas ações no tempo presente. Portanto, não é apenas o presente que constrói o futuro, o futuro também constrói o presente.” – Thomas Frey seguindo a lógica dessa frase de Thomas Frey os problemas relacionados à saúde mental podem começar a ser gerados no presente, esses problemas podem começar com os transtornos de ansiedade, e transtorno de ansiedade generalizado. Neste ponto é visto que não é de hoje que a ansiedade está

causando danos à saúde da população em geral e devido a pandemia do covid-19 a *OMS* estima que obteve um acréscimo de 25% da população mundial com ansiedade. Assim devemos considerar que os cuidados em relação à saúde mental não devem aguardar o metaverso estar pronto para uso e sim já iniciar um planejamento que auxilie já no tratamento e também prevenção de possíveis doenças que surgiram. Se obtiver esse cuidado com o presente acredito que o futuro será moldado de uma forma mais prática e eficiente.

#### **REFERÊNCIAS:**

Metaverso: o que é e quais seus impactos na nova realidade virtual, segue disponível no blog a inovação: <https://blog.aaainovacao.com.br/metaverso/>