

TRABALHO 8

**A PROJEÇÃO DA PERSONALIDADE NO
METAVERSO**

**CAROLINE COSTA DE ARRUDA
FERNANDA GHELLERE**

Como fazer a referência ao citar o trabalho 8

ARRUDA, Caroline Costa de; GHELLERE, Fernanda. A projeção da personalidade no 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

A PROJEÇÃO DA PERSONALIDADE NO METAVERSO

Caroline Costa de Arruda¹
Fernanda Ghellere²

O metaverso pode ser definido como uma tecnologia utilizada em um ambiente digital simulado que usa realidade aumentada (*ar*), realidade virtual (*vr*), rede de criptomoedas (*blockchain*), juntamente com conceitos de mídia social, com a finalidade de criar espaços para interação do usuário imitando o mundo real. No metaverso encontram-se diferentes espaços para o viver e o conviver, surgindo novos mundos paralelos e diferentes formas de interação e expressão do indivíduo. Sendo o metaverso um ambiente em que o sujeito transita ora no mundo real e privado, por meio de um aparato tecnológico mas com ações pessoais, e ora pela navegação em um ambiente criado artificialmente com componentes interativos que se assemelhem ao mundo real, faz-se necessária uma reflexão profunda sobre o indivíduo, que é o principal ator transeunte entre esses os dois espaços. Questionamentos se fazem necessários para compreender os impactos dessa interação sobre o indivíduo. A começar: a personalidade do indivíduo se modifica no metaverso? A personalidade é um agrupamento permanente e único de características que pode mudar em resposta a situações diferentes (Schultz & Schultz., 2015), pressupõe-se que seja relativamente estável e previsível e, em geral é resistente a mudanças repentinas. Contudo, a palavra personalidade vem da palavra latina *persona*, que se refere à máscara utilizada pelos atores em uma peça, de forma que a personalidade também diz respeito àqueles nossos aspectos que os outros podem ver; seria, então, definida em termos da impressão que provocamos nas pessoas, isto é, aquilo que aparentamos ser, o que inclui características que uma pessoa pode tentar esconder dos outros ou enaltecer. Bullingham e Vasconcelos (2012) apontam que o ambiente virtual oferece aos seus utilizadores o potencial

¹ Psicologia – Unidade Curitiba - carolxxcosta@gmail.com

² Psicologia – Unidade Curitiba – fghellere@hotmail.com

de realizar e apresentar diferentes identidades. A distância entre o intérprete e o público que o desprendimento físico proporciona facilita a ocultação de alguns aspectos da personalidade e o engrandecimento de outros. No ambiente virtual o sujeito se apresenta por meio de avatares, nos quais características físicas e até mesmo de personalidade são “construídas” de acordo com os interesses do ambiente a ser acessado, bem como a forma que pela qual o sujeito quer ser visto e reconhecido. Neste ambiente o indivíduo tem a liberdade de se representar da maneira como desejar, da forma como sentimentos, necessidades e sonhos podem ser transmitidos como algo intrínseco e ao meio em que está inserido. No entanto essa liberdade de representação é fictícia, uma vez que essa realidade virtual nem sempre dialoga com a realidade social. No que tange a personalidade Magalhães Brito (2015) apontam que o desenvolvimento da personalidade tanto na vida real como no universo virtual tem por princípios motivacionais semelhantes, a busca por segurança, pertencimento e aceitação por um lado e por outro lado a busca pela eficácia e status social. Conclui-se que esta é uma linha promissora de investigação e construção teórica, com potencial de impacto sobre a prática de projeção psicológica.

Palavras-chave: metaverso; personalidade; projeção da personalidade no mundo virtual;

REFERÊNCIAS:

A. F. Rodrigues. (2022). **O metaverso poderá ser crucial para a aniquilação da humanidade.** *Recisatec - revista científica saúde e tecnologia* - ISSN 2763-8405, 2(4), e24118. Disponível em <<https://doi.org/10.53612/recisatec.v2i4.118>>. acesso em 01 out. 2022

C. Kadushin. The motivational foundation of social networks. *Social Networks*, 24, 77-

91, 2002. doi: 10.1016/S0378-8733(01)00052-1

P. Schultz e S. E. Schultz. **Teorias da Personalidade**, 3ª ed., São Paulo, SP: Cengage Learning, 2015.

Schlemmer, L. Backes. **Metaversos: novos espaços para construção do conhecimento**. Rev. Diálogo Educ., Curitiba, v. 08, n. 24, p. 519-532, ago. 2008. Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981416X2008000200015&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 01 out. 2022.

Bullingham, e A. C. Vasconcelos, **The presentation of self in the online world': Goffman and the study of online identities**. Journal of Information Science, 39(1), 2013. 101–112. <https://doi.org/10.1177/0165551512470051>

Goto. **“O que é metaverso? Entenda a origem do termo e saiba como entrar nesse universo virtual”**. Época Negócios “<https://epocanegocios.globo.com/Tudosobre/noticia/2022/04/o-que-e-metaverso-entenda-origem-do-termo-e-saiba-como-entrar-nesse-universo-virtual.html>. Acesso em 01 out. 2022

M. O. Magalhães; F. S. Brito. **Avaliação da personalidade e redes sociais: uma proposta de integração**. Aval. psicol., Itatiba, v. 14, n. 1, p. 107-114, abr. 2015 Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S167704712015000100013&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 01 out. 2022.

