

TRABALHO 35

PROJEÇÃO DA IDENTIDADE NO METAVERSO

**GISELLE DUARTE JACOMEL
MARIA APARECIDA DE OLIVEIRA**

Como fazer a referência ao citar o trabalho 35

JACOMEL, Giselle Duarte; OLIVEIRA, Maria Aparecida de. Projeção da identidade 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

PROJEÇÃO DA IDENTIDADE NO METAVERSO

Giselle Duarte Jacomel
Maria Aparecida de Oliveira

Os termos metaverso e avatar tiveram origem com Neal Stephenson, que os utilizou pela primeira vez no romance e ficção científica *Snow Crash*, em 1992. (JOSHUA, 2017). Após 30 anos o metaverso volta a ficar em evidência com a divulgação do CEO da Meta/Facebook, Mark Zuckerberg, de uma nova proposta de interação social no mundo metaverso totalmente novo, aberto, compartilhável e tridimensional utilizando a tecnologia. (KRAUS *et al.*, 2022, p. 01). O metaverso pode ser definido com um ambiente que permite a construção de um mundo onde o usuário, pode a partir de suas experiências imersivas e personalizadas, utilizando avatares e recursos tecnológicos, estender /criar suas relações sociais. (HWANG; CHIEN, 2022). Poderia –se caracterizar então, o metaverso como um imenso ecossistema de inovação que é habilitado pelas inúmeras tecnologias, focado na interação entre o mundo físico e virtual e que apresentam seis características: identidade virtual, experiência imersiva, abertura, evolução constante, interação virtual e real e novos métodos de garantir o poder (WEI, 2022). Ao tratarmos sobre identidade teremos, segundo (JACQUES, 1998) duas dimensões indissociáveis, uma pessoal e outra social. De acordo com (CIAMPA, 1985) as diferentes configurações sociais influenciam diretamente nas configurações de possibilidades em relação a construção de identidades. Assim, não é possível pensar em uma identidade pessoal sem levar em consideração as relações sociais.

Nos mundos do metaverso pode-se criar identidades, que permite refletir sobre a própria identidade do sujeito como sendo, múltipla, fluída e complexa. A identidade virtual projetada, avatar, pode ser o mais próximo da “identidade física” real ou também a construção de um personagem totalmente diferenciado do “eu físico”, como forma de ampliação dessa identidade do “eu” ou ainda como uma forma de deixar “um eu” para ser “outro eu”. No metaverso é possível

a criação de avatares “ eu digitais virtuais” , o que pode funcionar como um laboratório de experiências na construção da própria identidade. Essa possibilidade permite ao sujeito , jogar, testar e se reinventar, assim como um novo espaço na medida que interage-se com os demais sujeitos representados por avatares e com o próprio metaverso. O perfil psicológico pode ser específico de acordo com o “eu” que ali está projetado. O sujeito pode adotar um gênero diferente ou ambíguo, ampliando as possibilidades de atuação, realizar fantasias que somente são aceitas em um mundo do metaverso, onde se entende, que tudo é possível , como uma suspensão da realidade. De acordo com (LÈVY, 1999) as identidades virtuais são objetos propiciadores do pensamento. As fronteiras do virtual e o real , o animado e o inanimado, o eu unitário e o eu múltiplo estão sendo erodidas. Assim o que acontece nos mundos do metaverso abrange a vida off-line, no mundo físico , é necessário superar essa falsa oposição real/ metaverso.

Considerações

Atualmente , tem-se presenciado o uso e aprimoramento cada vez maior das tecnologias digitais, dentre elas o metaverso , que utiliza recursos da realidade virtual. Essa tecnologia possibilita a criação de identidades virtuais que tem uma existência uma realidade, porém de outra natureza , que se relaciona com a virtualidade. Os sujeitos escolhem , “ sua melhor forma” para projetar no mundo metaverso. A identidade do individuo pode ser moldada conforme sua vontade. Essa forma do usuário de apresentar no metaverso , irá criar uma espécie de “ identidade digital, do sujeito , ou seja uma projeção de sua identidade real.

Palavras-chave : identidade;, psicologia; projeção; metaverso.

CIAMPA, Antonio da Costa. **Identidade**. In: W. Codo & S. T. M Lane (Orgs.). *Psicologia social: o homem em movimento* (pp. 58-75), São Paulo: Brasiliense, 1984.

HWANG, G.; CHEN, S. Definition, roles and potencial research issues of the metaverse in education: an artificial intelligence perspective. **Computers and Education: Artificial intelligence**, v. 3, maio. 2022

JACQUES M. G. C. **Identidade**. In: **Psicologia Social Contemporânea**. STREY, Marlene N. at al. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 1998. 11

JOSHUA, J. Information Bodies: Computational Anxiety in Neal Stephenson's Snow Crash. **Interdisciplinary Literary Studies**, 2017, 19(1), 17–47.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

KRAUS, S., KANBACH, D.K., KRYSTA, P.M., STEINHOFF, M.M. AND TOMINI, N. Facebook and the creation of the metaverse: radical business model innovation or incremental transformation? **International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research**. 2022, Vol. 28 No. 9, pp. 52-77. <https://doi.org/10.1108/IJEER-12-2021-0984>

WEI, D. Gemeverse: the blockchain-based professional certification and tourism platform with its own ecosystem in the metaverse. **International Journal of Geoheritage and Parks**, v. 10, jun. 2022. p. 332-336.