



FREEPIK



Nos últimos anos o termo metaverso tem sido mencionado com frequência e seu desenvolvimento abraçado por grandes empresas.

Leonardo Souza (\*) e Cristiano Silva (\*\*)

Contudo, pouco se fala sobre o que é efetivamente e quais suas implicações práticas em nossas vidas. Em essência diz respeito a tecnologias que tentam replicar a realidade ou criar uma realidade alternativa através do uso de dispositivos e ambientes digitais, estes podendo ter diversas formas, desde jogos a salas de reuniões interativas.

Dito isso, o termo não se refere a uma única tecnologia ou a uma única empresa, e sim a ambientes virtuais que dispõem de um grau de imersão tão alto que conseguem replicar em parte, ou em sua totalidade (e além), as interações possíveis no mundo real. Pode-se dizer que com a junção dos jogos eletrônicos e a internet temos o surgimento de milhares de metaversos, onde há a possibilidade de pessoas interagirem em uma realidade alternativa.

Em 2003 foi lançado o jogo Second Life, primeiro nessa linha, cujo esse que a proposta era ser uma realidade alternativa onde era possível ter muitos dos recursos e interações do mundo real em um ambiente virtual, inclusive ter um emprego e comprar imóveis virtuais. porém, sem as limitações do mundo real. Foi o primeiro grande case, tendo inclusive moeda própria.

Nesse cenário, muitas empresas investiram fortunas para manter espaços onde pudessem vender versões virtuais de seus produtos (Nike, Adidas, Amazon, Rebook, IBM) e durante alguns meses o Second life obteve sucesso com a sua proposta. Porém, após a adesão massiva inicial houve desinteresse por grande parte de seus usuários devido a uma série de problemas, entre eles erotização, preço dos itens e custo das customizações, visto que tudo era monetizado.

Quais são as implicações das implicações nos negócios e na vida das pessoas?

Antes de pensarmos nas implicações e as suas próprias implicações que essa tecnologia trará no futuro, é importante entender que o metaverso é uma tecnologia disruptiva, ou seja, ela pode vir a alterar e impactar toda a nossa sociedade, assim como a internet o fez anos atrás.

Segundo Peter Diamandis e seu framework The 6D's of Disruption, em que se pode identificar em que ponto da disrupção o metaverso está, podemos analisar que, claramente, essa tecnologia está na fase de Deceptive, ou seja, estamos em uma fase em que as pessoas vão se frustrar, se decepcionar, pois é uma tecnologia



Niphon subert, CANVA

que está evoluindo para se tornar exponencial e atingir seu ápice (Critical point).

Resaltamos que muitas expectativas estão sendo geradas, com grandes players inovadores entrando no jogo aumentando ainda mais o "hype" em torno da tecnologia, mesmo ainda estando em fase de experimentação, sendo aprimorada e buscando evoluir conforme os mais "Ds" da disrupção.

Por outro lado, o que podemos prever mediante observações e análises é que a nossa sociedade vai mudar de forma drástica como um todo em vários setores diferentes, tanto no aspecto social, evoluindo a relação humana e digital que serão integradas e escaladas em um novo contexto, assim como no meio corporativo, o qual vai impactar, mudar a forma de trabalhar e de gerar negócios. Ou seja, um novo jogo no mundo dos negócios.

Para o metaverso não existirá limites de atuação e a criatividade, será exponencial. Setores de serviços e entretenimentos como viagens, festas, shows, moda, marketing digital e outros, serão reinventados e escalados para além de fronteiras, com a entrega de uma experiência totalmente inovadora e jamais vista. Por

exemplo, o esporte pode ser democratizado e inclusivo, gerando novas relações e possibilidades.

Um outro exemplo bem interessante e impactante em nossa sociedade é o da saúde, pois com um mix de tecnologias com a IA, 5G, IOT e Edge computing, e o MXR, que é a realidade médica estendida com as tecnologias de realidade virtual, aumentada e estendida, irão proporcionar avanços no autocuidado, na relação médico e paciente com o apoio da telemedicina aplicada. Tudo isso ajudará no ganho de agilidade e assertividade que salvará vidas e mudará a forma de cuidar da saúde no mundo inteiro.

**O que alguns gigantes já estão fazendo?** – Alguns gigantes como Facebook/Meta, Microsoft, Nike, Disney e outros, já começaram essa jornada investindo bilhões de dólares em software e hardware para essa tecnologia. Eles acreditam que as relações sociais, as reuniões de trabalho, os e-commerces, os marketplaces e a indústria de entretenimento, tudo será diferente em um mix contínuo de uma nova realidade, com o digital, físico e o biológico se tornando um organismo único, integrado, imersivo e totalmente real.

Portanto, isso pode resultar em uma evolução humana e digital, sendo necessário um novo mindset estratégico para as organizações, pois tudo que conhecemos pode mudar, assim como a internet transformou o mundo, conforme citado anteriormente.

No entanto, é importante observar que esses grandes players além de serem os mais inovadores do planeta, estão experimentando e evoluindo o metaverso, isso nos mostra que ainda existe um longo caminho a percorrer até de fato isso se tornar real.

Mas uma coisa é certa, o futuro é construído e preparado agora e isso é que as empresas inovadoras/futuristas fazem e por esse motivo são bilionárias, são as protagonistas dos negócios globais e ditam as novas regras dessa economia exponencial. A regra de ouro para a qual devemos ter muita atenção, e é comum a todos os negócios, é que independentemente da tecnologia, dos grandes players, da era exponencial e da disrupção, todos têm como oxigênio a inovação.

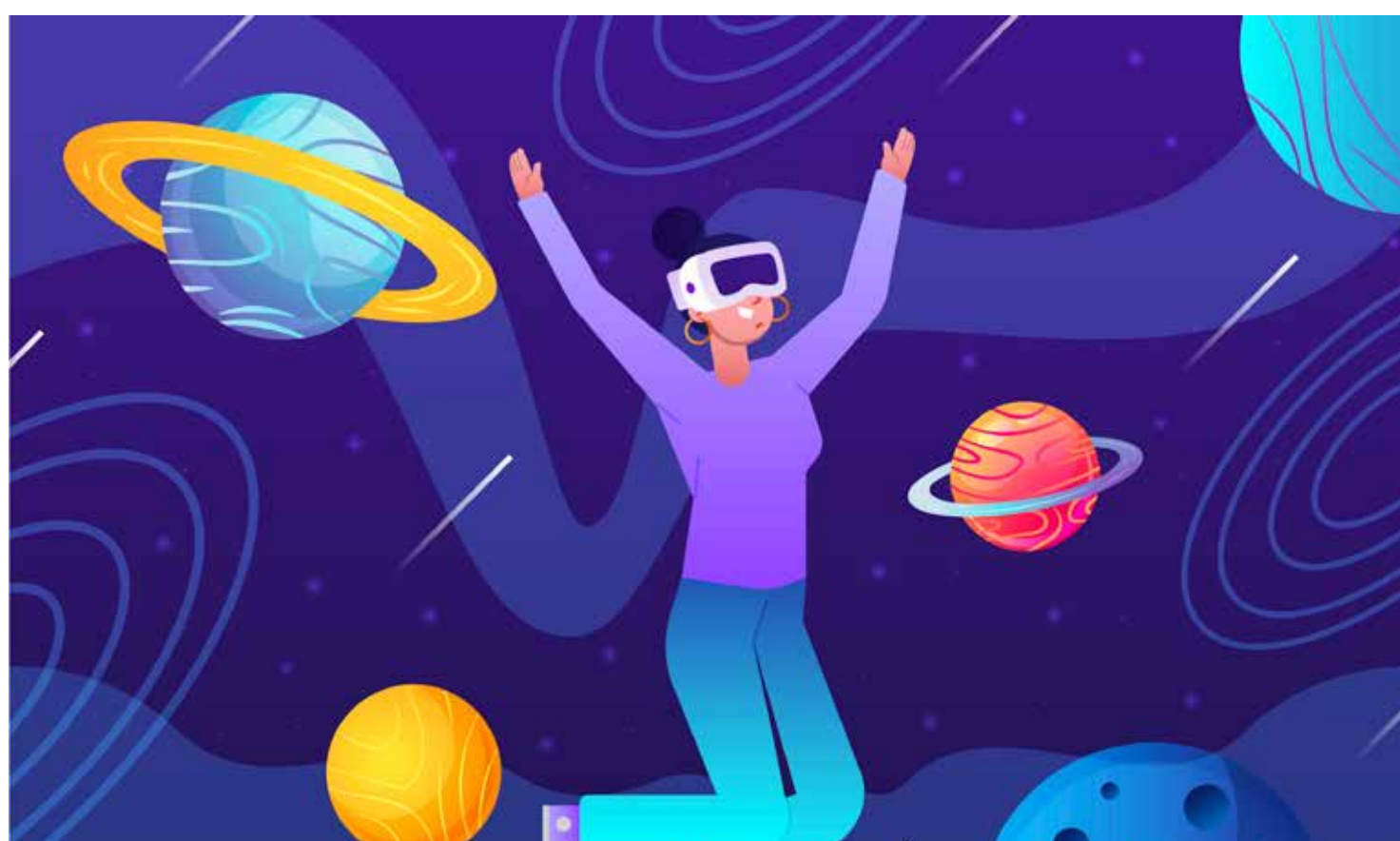
**O que vem além?** – Ainda há grandes incertezas com relação ao seu futuro, porém algo é certo, grandes empresas estão investindo para viabilizá-lo com a junção de uma série de outras tecnologias, com destaque para Blockchain, NFTs, Realidade Aumentada, Realidade Virtual e Wearables. Atualmente, o acesso à internet é um desafio menor do que era há anos, entretanto, novos desafios apareceram.

Recentemente, Quartz Raja Koduri, Vice-presidente da Intel, citou em um artigo que um metaverso com alto nível de imersão, necessitará de cerca de mil vezes mais capacidade computacional que a atual. Nesse sentido, é importante citarmos e entendermos duas leis essenciais para o metaverso: a primeira é que, segundo a lei de Amara, nós tendemos a superestimar a tecnologia em um curto prazo e subestimar a longo prazo, ou seja, muitas pessoas e negócios irão se decepcionar nesses próximos meses e anos com ele, e por consequência, irão ignorar o mesmo.

Contudo, a partir disso, entre 2 e 3 anos teremos um efeito exponencial, resultando na possibilidade futura dele se tornar uma realidade exponencial. Isso acontece pois de acordo com a outra lei, a Lei de Wright de 1936, que nos ensina que o progresso vem a partir da experiência, isso quer dizer que conforme aprendemos e mais pessoas utilizam uma nova tecnologia ou qualquer coisa, mais se aprende com isso e assim aperfeiçoando, os custos de produção diminuem e então fica acessível para mais gente, tornando-se um fluxo contínuo.

Sendo assim, o grande recado aqui é que as organizações devem ficar alertas, fazer follow-up contínuo e experimente, dedicar um pouco de tempo, se envolver com o metaverso, sem grandes expectativas a não ser aprendizado nesse momento inicial, e logo mais, quando houver a disrupção, esse tipo de organização vai conseguir ditar as regras do jogo. Dessa forma, o segredo é que as organizações devem ser ambidestras, executar e ao mesmo tempo inovar e explorando para não perderem a sua relevância.

(\*) - É Gerente de Transformação Digital; (\*\*) - É Head de Arquitetura. Ambos na AP Interactiv (<https://apinteractiv.com.br/>).



FREEPIK