

O Amparo dos Games Para Concretização do Metaverso

Fatec - Faculdade de Tecnologia de São José do Rio Preto

BORGES, Rafael dos Santos (orientador);

JUSTO, Leonardo da Silva;

e-mail: rafael.borges13@fatec.sp.gov.br

e-mail: leonardo.justo@fatec.sp.gov.br

Resumo: Este artigo é resultado de pesquisas sobre cultura dos vídeos games, cultura digital e redes sociais, para buscar entender como a transmutação de uma nova tecnologia para uma nova vertente da cultura digital Metaverso, pode emergir para o entretenimento e para o trabalho. Os jogos digitais são associados a formação moral dos trabalhadores de tecnologia da informação e da computação na fundamentação teórica. Foram feitas entrevistas com 15 profissionais formados ou em formação tecnológica sobre seus hábitos de uso de jogos digitais, redes sociais para se fazer uma relação sobre adesão cultural e moral ao Metaverso.

Palavras-chave: Jogos Digitais; Redes Sociais; Metaverso; Moral e Jogos.

***Abstract:** This article is the result of research on video game culture, digital culture and social networks, to seek to understand how the transmutation of a new technology into a new aspect of digital culture Metaverse, can emerge for entertainment and work. Digital games are associated with the moral formation of information technology and computing workers in the theoretical foundation. Interviews were conducted with 15 professionals trained or undergoing technological training about their habits of use of digital games, social networks to make a relationship about cultural and moral adherence to the Metaverse.*

***Keywords:** Digital games; Social networks; Metaverse; Morale and Games.*

1 Introdução

Este artigo é resultado dos esforços de estudos de trabalho de graduação em Informática para Negócios, que buscou entender o conceito do novo negócio tecnológico o Metaverso, com o intuito de demonstrar como esse produto do universo cibernético está enraizado nos jogos, que se desdobram em inovações nas formas de inicialmente, entretenimento, depois sociabilidade e por fim adentra as práticas do mercado de trabalho.

À medida que a tecnologia computacional e informacional avançava e um ciberespaço se realizava, o modo que as pessoas se sociabilizam está muito atrelado a necessidade de se conectar por meio de aparatos tecnológicos.

Em parte, o avanço do capitalismo informacional e computacional, como aponta Castells (2003) e Silveira (2010) leva os homens -os trabalhadores para a emergência mais individualizadas da prática laboral mais intelectual, ao mesmo tempo que empurra os homens a uma sociabilidade igualmente mais individualizada mediada pelo consumo e em especial pela tecnologia.

Tudo isso num contexto de declínio do espaço de sociabilidade pública, tem levado a uma nova forma de sociabilidade, de uma *multidão solitária*, em que imersos em nossos bairros, dentro de condomínios, entre tantas casas, apartamentos, todos fechados, estão dentro de quartos, cubículos, ou até, apenas focado nas telas, os jovens que jogam, conversam, expõe-se intimamente, de maneira invisível aos olhos reais, mas explícito no cyberspaço, apesar dessas considerações serem sobre o romantismo e erotismo no contexto da cibercultura os conceitos Sennett (2015) também servem para entender como se constrói a estrutura mental para o trabalho dos jovens imersos no nicho da cultura gamer da sociedade do capitalismo informacional que contextualiza essa pesquisa.

O romance de ficção científica da cultura cyberpunk "Snow Crash" (Stephenson, 2015) foi um marco para idealização do ciberespaço, lançado do início da internet, em 1992, tal obra já tratava de diversos avanços tecnológicos que eram utópicos naquele momento, todavia, "Snow Crash" reflete a comunidade de desenvolvedores e programadores a desenvolver diversas inovações, como por exemplo o chat, jogos de interações, e o próprio Metaverso.

Ricardo Poppi (S.D.D) já apontava que o desejo de transgressão não apenas dos limites da tecnologia, mas da relação com o trabalho estava presente nos desenvolvedores das primeiras tecnologias que vieram a ser a internet e os vídeos games modernos, visto que o nascimento da internet se deu um momento de avanço da contra cultura, com marcas de origem na ética hacker data da década de 60 e se desenvolveu nas dependências da Universidade norte-americana MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), num momento em que os computadores eram monstros de algumas toneladas e vários milhões de dólares e seu acesso era limitado há algumas horas previamente agendadas, a cultura do livre acesso, compartilhamento e senso de comunidade aflorou.

Em 1978, já se encontravam comunidades virtuais em forma de texto o livro "Snow crash" Neal Stephenson, citava o universo virtual. Posteriormente, a mistura da realidade física com a virtual deu-se por meio de jogos, com representações e interações virtuais por intermédio de avatares, de fato um ambiente virtual imersivo capaz de produzir uma realidade alternativa semelhante à que vivemos.

2 Fundamentação Teórica

Aqui se apresenta dois fundamentos centrais para as questões aqui pesquisadas, a moral da ética da responsabilidade profissional e os jogos e por fim o Metaverso e os jogos. Assim, na pesquisa desenvolvida busca-se entender o entrelaçamento entres esses conceitos para apontar os jogos, em especial do Metaverso, entre outras iniciativas de realidade virtual aumentada.

2.1 Moral e Jogos

Ao nascer, ainda que racionais, nós nascemos sem regras, sem nada que vá delimitar a nossa vontade e desejo, ainda que na infância até os cinco anos nós criamos e aceitamos condições para sociabilidade, como esperar a vez, segurar o choro, segurar até as necessidades fisiológicas (se você faz cocô e xixi descontrolado isso te impede de brincar), é dos cinco anos em diante que as brincadeiras ficam mais complexas e nos interessamos mais em brincar com os outros, dentro de determinados regras e determinados jogos, por isso jogos são tão importantes, tema dos principais teóricos da psicanálise do desenvolvimento cognitivo como Wallon, Piaget e Vygotsky. (LUIZ *et alli*, 2014).

A moral nos é embutida por regras com sanções e premiações na vida toda, bem como nos é imbuída pela idealização de um herói modular exemplar, em suma regras ensinam e exemplos arrastam. Logo, os jogos virtuais interferem na constituição moral das pessoas, mas, muito mais

de maneira positiva, pois nos ajuda com a cognição e aceitação das relações éticas e menos relacionados a psicoses. Os jogos são utilizados para educar e inclusive para educação escolar com sucesso. (MACEDO, 1995)

Os jogadores de vídeo - game são concentrados e resilientes, pois eles têm que superar dificuldades, várias vezes, com diferentes estratégias, sentindo-se cansados, frustrados para depois ter a satisfação de dever cumprido, em total consonância com os valores da nossa sociedade. Ainda que os personagens dos jogos são esteticamente feios, usem armas, isso faz parte do enredo e do marketing que responde a essa estética que tem aderência com os outros valores da sociedade. Os heróis ficcionais são modulares exemplares, mas eles estão em um âmbito fictício, que mais nos lembra da nossa impossibilidade de realizar, do que de ser e fazer como eles. A influência de personagens fictícios é bem menor do que a dos reais, em verdade é um escape da realidade. Por isso, culpar os jogos por aumento da violência é muito ligeiro. A realidade expressa e reconfigurada nas redes sociais tem mais influência sobre os assassinos do que os jogos. As redes sociais, os comentários abertos de jornal, os fóruns de discussão de jogos inclusive têm criado um clima de guerra, ou, de não aceitação do contraditório, contrário a um clima contrário a paz social mais facilmente relacionado com a violência do que os jogos. Sendo muito mais influente sobre as crianças e adultos as correntes de teoria da conspiração das redes sociais e dispositivos de comunicação em massa do que os jogos violentos, de terror, ou ainda filmes e músicas.

Certamente tais obras de arte para consumo (vídeos-games) são complexas e manipuladoras da emoção, quanto mais medo e maior o desafio, melhor o jogo, porém o jogo você desliga, reinicia, desinstala, mas o ódio propagado e as teorias de guerra de todos contra todos das redes sociais não tem como você desligar e controlar.

Os jogos virtuais e vídeos games acabam servindo como um escape as tensões do cotidiano, como para o personagem narrado por Neal Stephenson. Ao mesmo tempo, que eles servem e com muito sucesso para o espaço, ainda que virtual de sociabilidade para os jovens, algo muito importante para uma sociedade como a nossa, que legou para a atual geração, um espaço público deteriorado e violento, muito bem expresso na rima do rapper brasileiro Criolo “Aqui não é GTA, é Pior é Grajaú” (CRIOLO, TAKARA, GOMES, 2014).

2.1 Metaverso

O termo Metaverso é uma combinação do prefixo meta, que significa além e o sufixo verso que faz referência ao universo. Logo, o Metaverso, como conceito, é “*um universo além uma nova camada da realidade*”. Tal camada integra os mundos real e virtual constituindo um mundo virtual com interações reais.

O Metaverso traz uma interação virtual inovadora, através da constituição de uma vida no mesmo, com uma representação de você por meio de avatares, um ambiente de emprego e interação com outras pessoas. O objetivo do Metaverso é fazer com que a sociedade vá além de observadores virtuais, mas sim faça parte dele. Há nesse ambiente a possibilidade das ações cotidianas do universo físico, serem realizadas de forma natural no universo virtual. Diante disso, precisamos de alguns amparos tecnológicos para a concretização do Metaverso, portanto o conceito de realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista e WEB 3.0 precisam ser esclarecidos com cautela (BOEIRA, S.D.D).

Primeiramente, a realidade virtual é uma tecnologia de interface capaz de enganar os sentidos do usuário através de um ambiente virtual projetado por um sistema computacional. Logo, através dos óculos de realidade virtual, conseguimos experimentar um jogo, filme, série, de forma mais vivida, quase real. Atualmente a realidade virtual tem como base os Displays estereoscópios como óculos e headset com o objetivo de estimular os olhos e oásis ouvidos, com isso privando o usuário de ouvir estímulos externos. No universo dos games, a realidade

virtual já é algo bem comum, logo faz parte da concretização do Metaverso (TECHTUDO, 2015).

Ademais, a realidade aumentada, diferentemente da realidade virtual tem como objetivo mesclar o mundo real com projeções virtuais. Portanto, não diz respeito a criação de uma nova realidade, mas sim alguns elementos originários do mundo virtual, que se apresentam no mundo físico de forma simultânea com a realidade. Atualmente, a realidade aumentada se faz presente em diversas ações cotidianas; como os filtros do aplicativo Instagram, quando o mesmo adiciona um elemento virtual na câmera, como uma cor, ou até mesmo algum detalhe na câmera, de forma interativa. (KINER e TORI, 2006).

Milgram e Kishino (2003) definem a realidade mista como “*uma subclasse particular de tecnologias relacionadas à RV que envolve a fusão dos mundos real e virtual.*”

Com isso, entende-se que realidade mista é uma fusão entre realidade virtual e realidade aumentada. Isso ocorre com a conexão de ambientes completamente reais a ambientes completamente virtuais.

Portanto, para a finalização da compreensão das necessidades tecnológicas para o avanço do Metaverso, precisamos entender sobre WEB 3.0. Primeiramente, WEB 3.0 surgiu a partir da WEB 2.0, que se originou da WEB 1.0. O marco inicial da internet foi através da WEB 1.0, sem muito design gráfico, ou até mesmo algo além de textos. Desse modo, eram quase inexistentes botões que redirecionam o usuário a outra função do site, para época era considerado um grande avanço tecnológico (FERREIRA, 2019).

Por conseguinte, no início dos anos 2000, visualizamos o início da WEB 2.0. Tal período trouxe uma inovação virtual, interação com o site, por meio de comentários e comunidades virtuais. A rede social Orkut demonstrou todos os exemplos de inovação da WEB 2.0. Com comentários feitos por uma pessoa e direcionado a outra. Além de que, trouxe o início das redes sociais, como Instagram, YouTube, WhatsApp e Facebook. Portanto estreitando cada vez mais as conexões e facilitando-as (ARAÚJO, SDD).

Com isso, a WEB 3.0, se apresenta com o intuito de fornecer o controle da cessão de dados dos usuários para a seleção de compartilhamento deles. Logo, as pessoas serão proprietárias dos seus perfis, podendo ser comercializados tokens, que se convertem em criptomoedas, com isso dando suporte a origem do Metaverso e sua fixação. Em suma, a WEB 3.0 traz o início de uma internet futurista descentralizada, todos poderão escolher o compartilhamento de dados, e ganhar com isso, diferentemente da WEB 2.0, onde, pequenos grupos de pessoas lucravam sob usuários com a cessão dos dados, ademais, tal compartilhamento não era opcional para o ingresso nas redes sociais (PORTILHO, 2022).

O Metaverso, apesar de aparentar ser algo bem futurista, já podemos identificar exemplos, que, mesmo que singelos comparado a sua amplitude futura, são bem frequentes no dia a dia.

Atualmente, o Metaverso se encontra em sua maioria nos games. Além de que, seus primeiros passos foram dados no universo destes. Com isso, entende-se que os games foram o berço do Metaverso.

3 Trabalhos Similares

A vida digital e sua relação com os games foi estudada por Silva (2014), quando foi feito um levantamento a respeito da relação da vida digital com os games. Mostrando os games voltados ao entretenimento. Além disso, tal artigo demonstra como a vida digital é uma extensão da vida real, com isso o autor apontou uma citação de Murray (2003), com isso, trouxe uma análise relatando que a mídia digital pode ser utilizada para simular ações da vida

cotidiana. Para alcançar seus objetivos o game pode ser uma ferramenta importante, pois possui o potencial de alcançar qualquer público e conter culturas e informações em seu conteúdo.

4 Metodologia

Este trabalho está dividido em duas partes. Na primeira, definimos os conceitos fundamentais que foram usados ao longo do artigo. Os dois principais conceitos definidos foram Metaverso e a relação dos games para a concretização do mesmo. Para definir esses temas, buscamos pesquisas, artigos, vídeos e citações usadas relacionada ao termo Metaverso.

5 Tipo de pesquisa

Foram feitas entrevista por meio de formulário online para profissionais e estudantes de três instituições de ensino que formam profissionais de tecnologia em nível técnico, ou, em bacharelado, ou, tecnológico. A pesquisa tem caráter qualitativo, baseado nos preceitos de pesquisa “quali-quantitativa” de Ludke e André (1986).

E foi também utilizada uma pesquisa bibliográfica para dar suporte a análise efetuada e conceitos de Metaverso, Jogos e Ética e Responsabilidade Profissional. Segundo Gil (2021) a revisão bibliográfica é desenvolvida mediante a procura, recuperação e análise de materiais de pesquisas que já foram publicados, com a finalidade de dar estrutura e suporte científico a pesquisa.

6 Desenvolvimento

6.1 Literatura e Jogos que já anunciam o metaverso

Os games foram a base da concretização do Metaverso, após seu conceito teórico dado em 1992 com o Snow Crash, seu exemplo concreto foi dado a partir de Second Life nos anos 2000, como um universo imersivo. Portanto, O Metaverso deu seus primeiros passos através de jogos, com avatares como representação humana no universo cibernético.

O jogo Second Life foi um dos primeiros jogos a trazer elementos imersivos relacionados ao Metaverso. Fundado em 2003, por Linden Lab., o game foi criado quando a palavra “Metaverso” era pouco conhecida, e quem a conhecia era apenas leitores do livro Snow Crash. Com isso, alguns autores passaram a pesquisar e documentar sobre. Wagner James Au foi uma das primeiras pessoas a documentar sobre Second Life e o Metaverso, com o livro “The Making of Second Life: notes from new world”, segundo ele o Second Life traz uma analogia clara sobre o Metaverso.

Primeiramente, o significado literal do termo “Second Life” significa uma segunda vida. Portanto, tal game não traz um objetivo, mas sim a ideia de uma vida paralela virtual, em um ambiente tridimensional, com um avatar, podendo trabalhar, fazer compras, estudar, montar uma empresa, construir uma casa, participar de eventos e muitas outras características de uma vida real. Logo, a representação do conceito chamado de Metaverso hoje, já possuía seu exemplo prático desde 2003.

Atualmente, os games vem trazendo pouco a pouco o Metaverso para sua realidade. Jogos como Fortnite, roblox, descentreland, trazem analogias claras ao Metaverso. E com isso, fazendo dos games uma base, para sua apresentação na sociedade.

O game Fortnite, vem dando passos em direção a criação de um Metaverso dentro desse game. O jogo já traz diversas formas de interação além de seu objetivo, a disputa entre os usuários, dentre elas, assistir filmes e shows (CARNIEL, 2022).

Todavia, o marco polêmico foi o show do rapper Travis Scott, onde todo o mapa de Fortnite foi convertido em palco, e atingindo uma marca de 12.3 milhões de jogadores simultâneos (G1, 2020). Diante disso, outros artistas já estão investindo nesses shows por meio do Metaverso, como as cantoras Ariana Grande e Lady Gaga (COGONI, 2021).

Além de Fortnite, o jogo Roblox também traz sua relação com o Metaverso, e o objetivo de criar o Metaverso consigo. Roblox é uma plataforma de games, que ao criar sua conta você pode escolher o que jogar, desde jogos mais simples a jogos mais complexos. Ademais, no Roblox com seu avatar você consegue interagir com outros jogadores, receber dinheiro por jogar, comprar itens, vender itens, adquirir imóveis no jogo, dentre outras possibilidades (ZAMARIOLI, 2022).

Logo, podemos reconhecer Roblox como mais um exemplo de Metaverso, diversas marcas vêm investindo no jogo, como a Nike, que se estabeleceu virtualmente dentro de Roblox, com venda de itens, e com seu espaço virtual temático. Outras marcas como Ralph Lauren, Vans, Gucci, Tommy Hilfiger, adquiriram seu espaço.

Após a ascensão de Roblox, houve um lançamento recente no mundo Geek, o Decentranland, com uma economia em criptomoedas. Decentranland é um mundo virtual que fornece uma infraestrutura para o desenvolvimento de atividades digitais, logo, seu foco foi preciso no Metaverso, sendo desenvolvido com o intuito de se apresentar como um Metaverso, não somente como um jogo (LOUREIRO, 202).

Diante disso, o Decentranland já possui diversos elementos que o fazem, um ambiente imersivo, com uma vida no universo digital. Elementos como, galerias de arte, onde podem ser negociadas criptomoedas por produtos digitais, cassinos com apostas, espaço musicais com apresentações e plataformas de jogos.

Portanto, vislumbramos que os jogos estão presentes em todos os momentos e passos do Metaverso, trazendo incentivo através de atrações, com marcas renomadas cedendo a esse novo mundo, incentivo tecnológico, e atualmente, com o maior marco o Facebook, com a Meta.

Ademais, podemos concluir que o berço do Metaverso foram os games. Trazendo aproximação entre os usuários, a possibilidade de remuneração através de jogos, além da possibilidade da criação de uma vida totalmente independente. Logo, o principal incentivo para a concretização do Metaverso foram os games.

A priori, o Metaverso está a muito tempo imerso em nossa sociedade, através de livros, filmes, jogos, sociedades cibernéticas. Contudo, o conhecimento do mesmo se deu a pouco tempo.

O jogo "Second Life", tornou real toda a ficção que o livro trouxe, com representação humana através de avatares, interação social, e como diferencial um ambiente 3d, possibilitando a modificação do ambiente que o cerca, como podemos concluir o entretenimento citado já era um exemplo de Metaverso.

O universo do entretenimento contemporâneo foi o incentivo de todo o Metaverso, com jogos participativos em ambiente virtual, diversos jogos, séries e filmes foram inspirados pelo Metaverso, como "Matrix", "Jogador nº1", "Black mirror", "Roblox", "Habbo". E vários outros (ALVES, 2022). Após a compreensão da proporção que o Metaverso vem tomando, irei discorrer sobre sua definição.

O Metaverso tomou seu devido conhecimento mundial quando o criador do Facebook começou o projeto "meta" em 2021. A "Meta" funcionará como o uma combinação híbrida das experiências sociais online atuais, misturando o mundo físico com o virtual, poderá compartilhar momentos imersivos com outras pessoas mesmo não estando perto, além de expandir as possibilidades de ações, com vivências que não se conseguiria imaginar no mundo físico. A "Meta" quer ir além do 2D, trazer um novo universo; o Metaverso.

Entretanto, apesar de um smartphone fornecer bem essas funções, imagina a

possibilidade de fazer todas essas tarefas inertes no conteúdo das mesmas. Trabalhar dentro do escritório, e ao mesmo tempo estar na sua casa, ter 2 empregos ao mesmo tempo. Já parou para pensar o quanto isso vai mudar as relações de câmbio, de trabalho, de compra e venda, diversão, analisando superficialmente, absolutamente tudo vai mudar; O mundo estará inerte e até dependente de outro.

Esse novo universo, vem contando com auxílio de tecnologias em avanço simultâneo, como o aumento da velocidade da internet, investimento e barateamento de óculos de realidade virtual, a inserção do mercado de trabalho ao Metaverso.

Esse universo cibernético irá trazer inúmeros avanços tecnológicos, assim como já tem feito desde a origem de seu conceito. Desse modo, é de interesse social, entender como o Metaverso surgiu e quais mudanças ele vem apresentando, principalmente no entretenimento mundial.

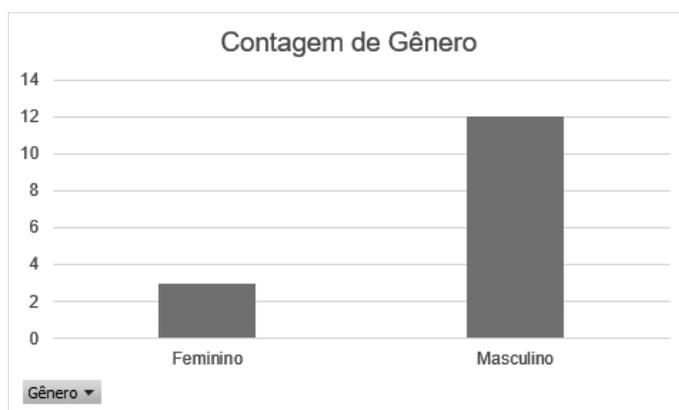
Ainda não sabemos muito sobre esse ambiente imersivo virtual, se serão um ou vários, como serão executados, a correlação entre o Metaverso e os games. Logo, o presente trabalho de conclusão de curso discorre a respeito do conceito de Metaverso e a influência do universo gamer para a concretização do mesmo.

6.2 A Pesquisa de Campo

O estudo foi realizado através de uma pesquisa de campo, de forma anônima, on-line, através dos formulários *GoogleForms*®, distribuídos em três Faculdades de Tecnologias Vinculadas ao Centro Paula Souza no Interior de São Paulo, para 15 entrevistados, com a permissão e pedido para que fosse também compartilhada externamente com profissionais formados em tecnologia da informação, para inicialmente verificar a aderência a cultura gamer, já vivenciada por essas pessoas na infância, e a futura adesão a tecnologia do Metaverso, extrapolando seu uso apenas para o entretenimento.

As questões que faziam que o entrevistado revelasse um pouco mais sobre sua ligação aos games, se os mesmos estavam frequentemente em sua vida, se eram uma forma de concentração.

Figura 1: Gênero

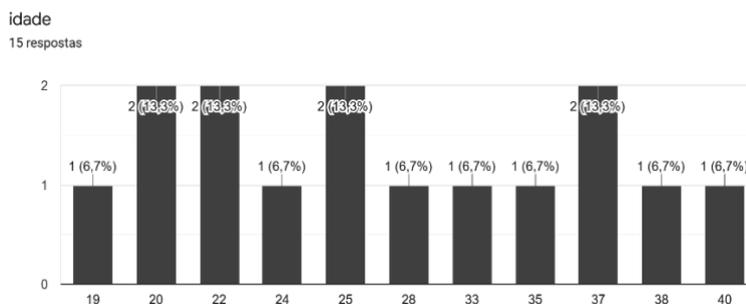


Tanto na cultura gamer, como os curso de tecnologias em exatas a prevalência do gênero masculino, apesar dessa quadra está em transformação, a cultura gamer e a da tecnologia

da informação, são redutos ainda masculinos, como podemos confirmar na literatura (ARAUJO, KANAJIRO, 2021).

O que deve ser levado em conta, pois se a tecnologia do Metaverso for apenas absorvida nesse contexto, ela não trará inovação e inclusão no quesito de promoção de igualdade de gêneros.

Figura 2: Idades

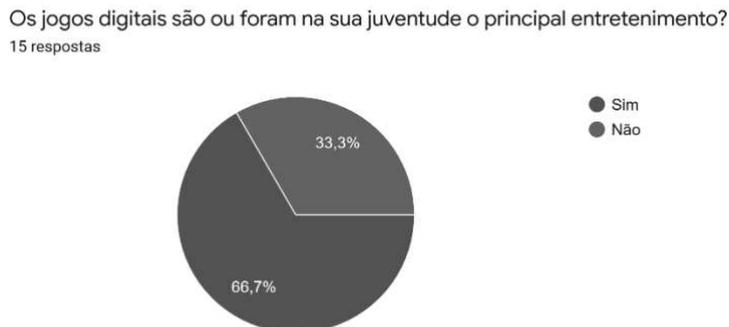


A idade do público variou entre 19 e 40 anos, cobrindo a distribuição sobre a população economicamente ativa.

Tal espriamento etário facilita em partes a absorção do nicho cultura do Metaverso pelo, pois embora, os participantes sejam de gêneros, idades e culturas diferente, em todos eles os jogos e sua relação com o Metaverso faziam-se evidentes. Álvaro Vieira Pinto (2005), aponta que as novas tecnologias, passam nas gerações por fases de estranhamento e rejeição inicial, maravilhamento e acomodação, como a tecnologia do Metaverso já tem elementos vivenciados a acomodação cultural tende a ser mais rápida.

Para visualização de suas respostas e o auxílio da presente pesquisa, seguem gráficos com estatísticas traçadas pelas respostas dadas pelos entrevistados.

Figura 3: Juventude e Jogos Digitais

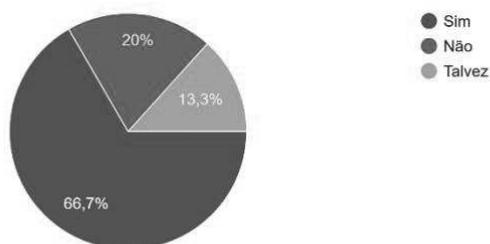


Sessenta e sete por cento, dos entrevistados, a mesma correspondência etária dos abaixo dos quarenta anos, responderam que os jogos digitais foram o principal na juventude, ou ainda são.

Figura 4: Jogos Digitais e Amizades

Você fez amizades, ou ampliou suas amizades através dos jogos?

15 respostas

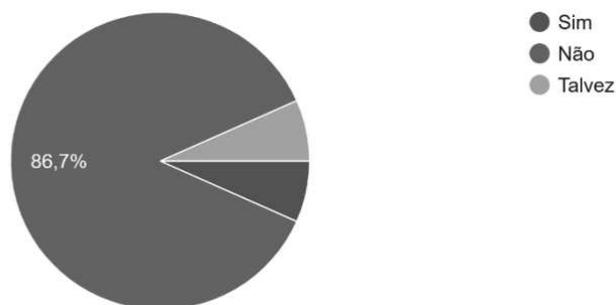


O sessenta e sete por cento, dos entrevistados, a mesma correspondência etária dos abaixo dos quarenta anos, também responderam que os jogos digitais foram meios para construção de relação de amizade. Ainda sobre amizades e jogos virtuais, foi perguntado se tais jogos levaram a conflitos com rupturas de amizades. O padrão de resposta foi:

Figura 5: Jogos Digitais e Ruptura de Amizades

Você rompeu amizades, ou diminui as suas amizades através dos jogos?

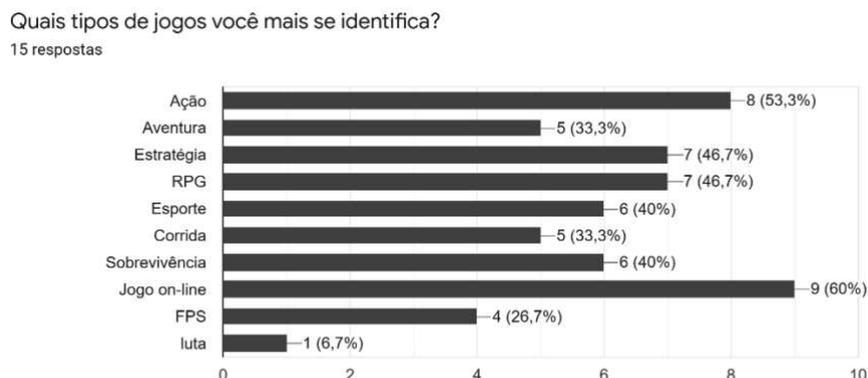
15 respostas



Apenas um dos entrevistados considerou que os jogos virtuais foi o fator de ruptura de amizades.

Sobre os tipos de jogos, foi listado jogos por ordem de preferência:

Figura 6: Jogos de preferência



Os jogos online, com grande aderência a tecnologia do Metaverso, têm 60% de aderência, seguido por jogos, que podem ser online, como de ação 53,3%; Estratégia e RPG, 46,7%; Sobrevivência 40%; tais jogos que tratam justamente da superação de desafios cognitivos e atitudinais, como trabalho em equipe, resiliência e estratégia, competências requeridas para atuação dos profissionais que trabalham com tecnologia da informação e computação, especialmente.

Foi perguntado aos entrevistados, de maneira aberta, discursiva: “No início da sua trajetória como jogador digital qual era seu jogo preferido? Aponte o enredo do jogo (o que fazia?), o desafio (como pontuava), descreva a arte”. Segue uma tabela com as respostas.

TABELA 1 No início da sua trajetória como jogador digital qual era seu jogo preferido? Aponte o enredo do jogo (o que fazia?), o desafio (como pontuava), descreva a arte.	
Call Of Duty	
Fifa. Jogo de futebol onde quem marca mais gols vence.	
Super Metroid snes, vários puzzles, ambientes diferentes, evolução da armadura, níveis de dificuldade variada.	
Tetris	
Jogo de fase "Super Mário 64", objetivo concluir as missões de cada fase.	
Nitidamente me recordo da "Mini Fazenda". O desenvolvimento da minha atuação no jogo, era com base nas pontuações conquistadas que me permitiam adotar práticas de fazendeiros, "sitiantes" como plantar, construir estábulos, adquirir animais (todas essas conquistas somavam na pontuação, que me permitiam realizar novas aquisições) e também estar em constante comunicação com outras fazendas.	
Super Mario	
Jogos matemáticos e enigmáticos Descobrir como sair de uma determinada atividade Descobria números e cálculos Um marte simples e intuitiva	
Corrida, buscava sempre ser o primeiro e ir passa do as etapas	

Sonic 2 - Devíamos levar o personagem Sonic até o final da fase, coletando os anéis e em algumas fases devíamos derrotar o chefe (Dr. Robotnik) com suas invenções
Counter Strike 1.6 // Terroristas x Policiais, quem eliminava toda a equipe adversária venceu.
Jogava CS 1.6, é um jogo de FPS e estratégia, onde para ganhar você precisa fazer 13 pontos e para pontuar tem que cumprir o objetivo (quando você está de CT você deve desarmar a bomba) (quando você está de terrorista deve armar a bomba) ou então eliminar todos os oponentes.
Comecei jogando CS 1.6 nas Lan mouses. Peguei um carinho pelo jogo depois de ver meus primos jogarem, e minha mãe nunca curtiu esses jogos de FPS, mas eu tinha um carinho muito grande pelo jogo. O jogo tem duas equipes a terrorista e a contraterrorista, o principal modo de jogo é o competitivo no qual os terroristas têm o objetivo de plantar uma bomba e os contraterroristas de não deixar acontecer ou desarmar a bomba. Qualquer equipe ganha o round se eliminar a outra equipe inteira. São 16 rounds para ganhar o mapa
The Sims, onde você poderia criar uma família e viver uma vida, arrumar um emprego, ter filhos e realizar desejos. O desafio era você quem decidia a cada vez que jogava.
Passar fase do Mario, tibia, CS, GTA, gostava das emissões estratégicas

Aos descreve os jogos, ainda que de maneira bem sintética, os jogadores demonstram dois tipos de memórias, uma descritiva e lógica racional, bem como memórias afetivas e que dão pistas dos compromissos e gostos que estabeleceram. Entender a cultura gamer, em seus diversos nichos, taxonomias de padrões é muito importante, para que quer empreender em tecnologias novas da informação, para entender e antecipar investimentos de qualquer natureza.

Foi perguntado sobre jogos e humor (a irritação o número era próximo de 1 *versus*. Relaxamento, próximo de 5):

Figura 7: Jogos e Humor





Por tal escala os jogos se associam mais facilmente ao relaxamento.

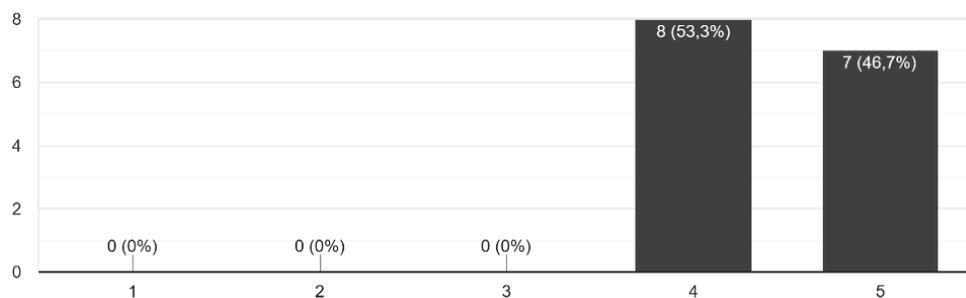
Na mesma escala foi perguntado se com os jogos, os entrevistados se sentiam mais preguiçosos (1) ou mais determinados (5).

Tal comportamento relacionado a competência profissional de concentração e persistência tem relação, porém não absoluta, prevalecendo o três, como uma moderação, ou indiferença a tal relação. Mas quando perguntado se os jogos auxiliam na concentração, a resposta foi incisivamente positiva (entre 4 e 5).

Figura 8: Jogos e Concentração

Os jogos aumentam a sua concentração?

15 respostas



Como o Metaverso promete trazer as experiências de realidade aumentada, redes sociais e jogos para a mesmas tecnologias, também foram feitas perguntas para os entrevistados sobre as Redes Sociais.

Figura 9: Redes Sociais

Você costuma usar redes sociais?

15 respostas



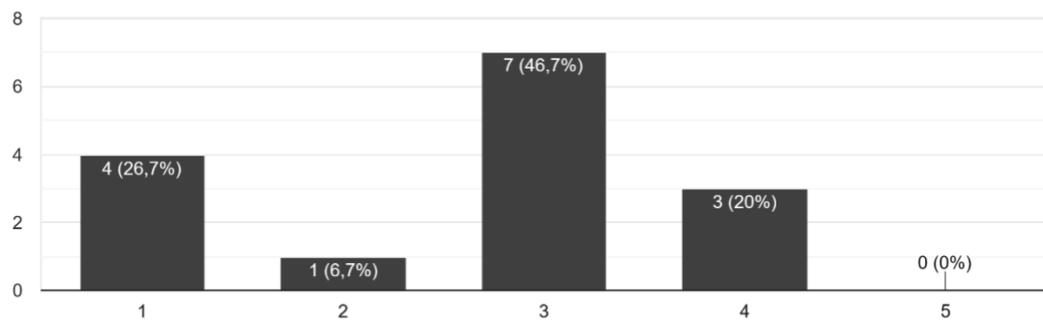
Todos usam, com a prevalência das redes sociais de fotos, notícias, socialização (66,7%) de comunicação (26,7%) e 12,3%, híbrido de entretenimento e foco cultural.

Quando perguntado sobre Redes Sociais e humor (a irritação o número era próximo de 1 e 2 *versus*. Relaxamento, próximo de 5):

Figura 10: Redes Sociais e Humor

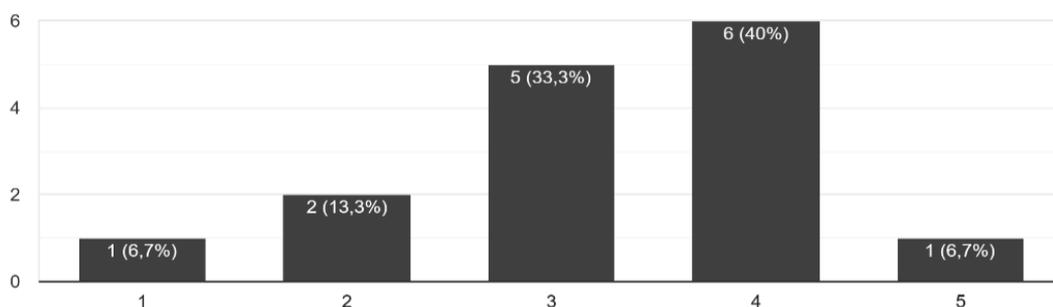
Com as redes sociais você se sente?

15 respostas



Com as redes sociais você se sente?

15 respostas



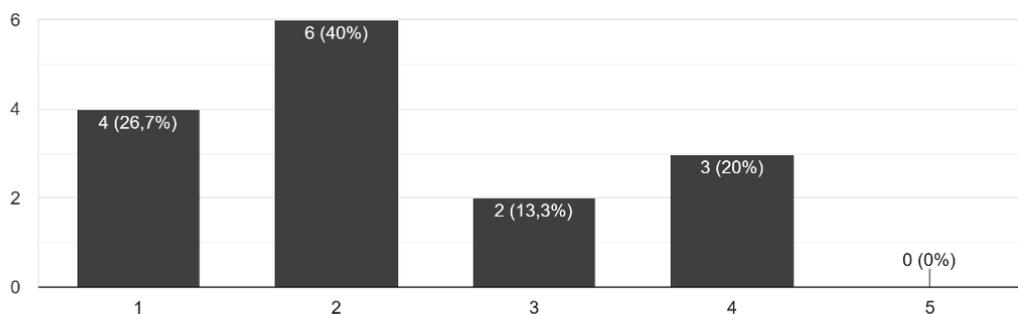
Com a prevalência da indiferença (33%) entre a relação de humor e Redes Sociais, nessa tecnologia há mais associação com irritação 1 e 2 corresponde a 20%; já o relaxamento moderado foi de 40% e completo de 6,7%. O mesmo padrão se manteve em relação as perguntas estabelecidas para relacionar concentração, preguiça e determinação, as Redes Sociais são mais relacionadas a atitudes dissociadas as competências profissionais.

Sobre as redes sociais e a concentração, foi indicado.

Figura 11: Redes Sociais e Concentração

As redes sociais aumentam a sua concentração?

15 respostas



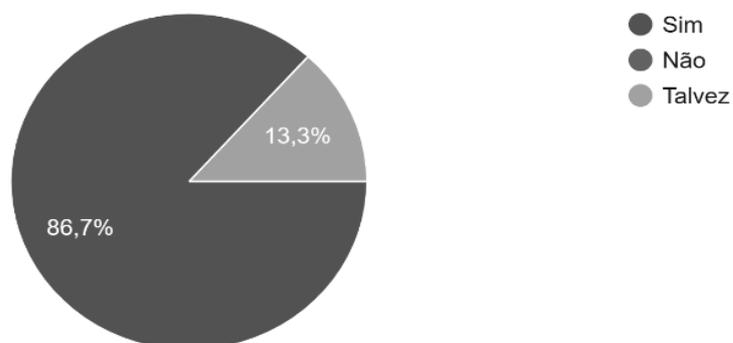
Entre os entrevistados 66.7% apontam que as redes sociais não estão associada ou atrapalham a concentração.

Sobre Redes Sociais e relações de amizade, elas também têm uma associação de indiferença para esse nicho de profissionais, com ele inclinação negativa.

Figura 12: Redes Sociais e Amizades.

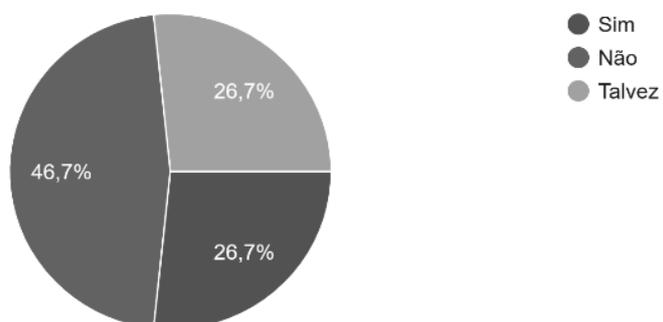
Você fez amizades, ou ampliou suas amizades através as redes sociais?

15 respostas



Você rompeu amizades, ou diminui as suas amizades através as redes sociais?

15 respostas



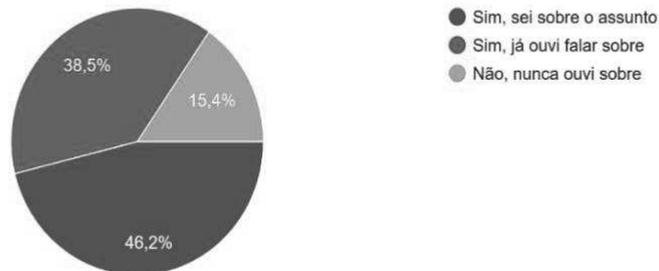
As redes sociais são fontes de amizade para 86,7% dos entrevistados e já levou a ruptura de amizades para 26,7% dos entrevistados.

Sobre o Metaverso em si, foi perguntado se o reconheciam e, em seguida foi perguntado sobre jogos que usam a mesma estrutura.

Figura 13: Reconhecem o Metaverso

Você sabe do que se trata o metaverso ?

13 respostas



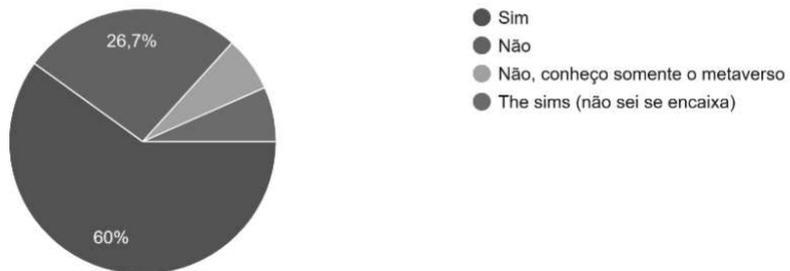
Sabem sobre o assunto 46,2%, sim, mas apenas de ouvir falar 38,5% e 15,4% nunca ouviram falar.

Já quando se associa o Metaverso a tecnologias já existente que contemplam o conceito, os números são de maior adesão:

Figura 14: Uso de tecnologias de RV

Você já usou? Ou conhece alguma tecnologia de ambiente virtual e tridimensional(3D) (tipo fortnite, second life, roblox ou the sims?)?

15 respostas



Entre os entrevistados mais de 60% já vivenciaram jogos que usam a mesma dinâmica, ainda que com menos recursos que o Metaverso.

Hoje se você entrasse no metaverso, sua vontade era pra fazer o que?(trabalhar, jogar, criar uma vida virtual, diversão)



Ali foram algumas das perguntas e respostas do formulário em questão, podemos ver que independente se você é uma pessoa mais velha ou mais nova, o contato que você teve com jogos foram ou está sendo um dos maiores entretenimentos e contribuindo com as possibilidades de ampliar sua rede de amigos, como vemos no gráfico que mais de 70% dos participantes fizeram amizades jogando, o jogo já é algo de grande entretenimento e o Metaverso por ser algo de realidade virtual vem se inserindo nesse mundo dos jogos, alguns participantes já utilizam hoje alguns jogos relacionados ao Metaverso como podemos ver no gráfico.

O maior entretenimento hoje em dia são as redes sociais e no gráfico podemos ver que todos de alguma forma estão utilizando uma rede social hoje, com o Metaverso é a junção de tudo isso, a realidade virtual que ficamos imersivos nos games e as redes sociais que todos utilizamos, criando assim um universo além que aonde você irá fazer várias ações da forma que você achar melhor e com isso perguntamos aos nossos participantes o que eles faria hoje em um Metaverso, tivemos as maiores respostas jogar e trabalhar mas também tivemos pessoas que buscariam fazer tudo e buscar algo que poderia agregar na vida real.

7 Resultados e conclusões

O presente trabalho de conclusão de curso, entrevistou através de um questionário online um grupo de pessoas. Tal questionário trazia questões a respeito do Metaverso, e sobre a relação dos mesmos com o universo gamer.

Portanto, para melhor visualização de suas respostas, e o auxílio da presente entrevista ao trabalho de conclusão de curso, segue gráficos com estatísticas traçadas pelas respostas dadas pelos entrevistados.

8 Conclusões

Portanto, conclui-se que, tal artigo tem por finalidade apresentar o conceito de Metaverso e sua concretização através dos games e demonstrar no dia a dia sua intermediação na sociedade. Por ser de interesse social, a explicação do Metaverso através dos games torna seu conhecimento mais democrático.

Referências Bibliográficas:

ARAÚJO, Daniela Camila de; MANICA, Daniela Tonelli; KANASHIRO, Marta Mourão. Tecno políticas de Gênero. **cadernos pagu**, 2021.

BOEIRA, Juan Pablo. **Metaverso: o que é? E quais seus impactos na nova realidade universal**. S.D.D. Disponível em < <https://blog.aaainovacao.com.br/metaverso/> > acesso em 30 de maio de 2022.

Castells, Manoel. **A Galaxy Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Zahar, 2003.

CRIOLO, *et alli*. Convoque seu Buda. In: **Convoque seu Buda**. São Paulo: Oloko Records, 2014

Daher & Marcelo Fernandez Cuzziol-São Paulo: Itaú Cultural: Editora Unesp, 2003.

DE MACEDO, Lino. Os jogos e sua importância na escola. **Cadernos de pesquisa**, n. 93, p. 5-11, 1995.

Holodeck: The future of narrative in cyberspace) / Janet Murray; tradução Elissa Khoury KIRNER, Cláudio; TORI, Romero. **Fundamentos de realidade aumentada. Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada**, v. 1, p. 22-38, 2006.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. Em Aberto, v. 5, n. 31, 1986.

LUIZ, Jéssica MM et al. As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski. **Lecturas Educación Física y Deportes, Buenos Aires**, v. 19, p. 1-1, 2014.

MILGRAM, P.; TAKEMURA, H.; UTSUMI, A.; KISHINO, F. Augmented Reality: A Class of Displays on the Reality-Virtuality Continuum. SPIE Proceedings volume 2351: Telemanipulator and Telepresence Technologies. Boston, 1994a

MURRAY, Janet; Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço (Hamlet on the

PIAGET, Jean. O juízo moral na criança. São Paulo: Summus, 1994.

_____. O julgamento moral na criança. São Paulo: Mestre Jon, 1977.

POPPI, Ricardo. Internet e sua normatividade no contexto da cultura hacker. SDD. Disponível em < <http://www.arcos.org.br/artigos/internet-e-sua-normatividade-no-contexto-da-cultura-hacker/> > Acesso em 27 de maio de 2022.

SENNETT, Richard. **O declínio do homem público: as tiranias da intimidade**. Editora Record, 2015.

SILVA, Leonardo A. M.. A VIDA DIGITAL E SUA RELAÇÃO COM OS GAMES. 2014. 16 f. Seminário Temático “**Produção de Fãs e Cultura Participativa**”, durante a I Jornada Internacional GEMInIS, Universidade Federal de São Carlos - UFSCar, São Carlos, 2014.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Ciberativismo, cultura hacker e o individualismo colaborativo**. Rev. USP, São Paulo, n. 86, ago. 2010.vDisponível em <http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-99892010000300004&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 27 maio. 2022.

STEPHENSON, Neal. **Snow Crash**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2015. 496 p.

TECHBLOG. **Qual a diferença entre realidade virtual e realidade aumentada?** Tecnoblog, 2018. Disponível em:<<https://tecnoblog.net/responde/qual-a-diferenca-entre-realidade-virtual-e-realidade-aumentada/>>. Acesso em: 07, maio e 2022.

TECHTUDO. **O que é Realidade Virtual? Entenda melhor como funciona a tecnologia Veja o conceito e como a tecnologia evoluiu até chegar ao Oculus Rift**. 29/09/2015. Disponível em < <https://www.techtudo.com.br/noticias/2015/09/o-que-e-realidade-virtual-entenda-melhor-como-funciona-a-tecnologia.ghtml> >

FERREIRA, Marco. A evolução da web: o que esperar da web 4.0?. 9 de setembro de 2019. Disponível em < <https://www.ufjf.br/conexoexpandidas/2019/09/09/a-evolucao-da-web-o-que-esperar-da-web-4-0/#:~:text=Enquanto%20as%20expectativas%20podemos%20esperar,da%20internet%20quanto%20dos%20usuários.> > Acesso em 27 de maio de 2022.

ARAÚJO, Felipe. Web 2.0. SDD. Disponível em < <https://www.infoescola.com/informatica/web-2-0/> > Acesso em 27 de maio de 2022.

PORTILHO, André. Web 3.0: a internet está sendo reinventada nesse exato momento. 4 de maio de 2022. Disponível em < <https://exame.com/future-of-money/web-3-0-a-internet-esta-sendo-reinventada-nesse-exato-momento/> > Acesso em 27 de maio de 2022.

CARNIL, Guadalupe. Qual a origem do metaverso?. 2 de junho de 2022. Disponível em < <https://canaltech.com.br/inovacao/qual-a-origem-do-metaverso/> > Acesso em 27 de maio de 2022

CARNIL, Guadalupe. 5 shows que já aconteceram no metaverso. 5 de junho de 2022. Disponível em < <https://canaltech.com.br/entretenimento/shows-que-ja-aconteceram-no-metaverso/> > Acesso em 27 de maio de 2022

G1. Travis Scott faz show em 'Fortnite' para 14 milhões de fãs. 24 de abril de 20202022. Disponível em < <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2020/04/24/travis-scott-faz-show-em-fortnite-para-14-milhoes-de-fas.ghtml> > Acesso em 27 de maio de 2022

COGONI, Ronaldo. Fortnite, Ariana Grande e a construção de um metaverso. 9 de agosto de 2021. Disponível em < <https://tecnoblog.net/meiobit/438231/fortnite-ariana-grande-metaverso-epic-games/> > Acesso em 27 de maio de 2022

ZAMARIOLI, Julia. O que vem a seguir para as parcerias da roblox no metaverso. 4 de fevereiro de 2022. Disponível em < <https://adnews.com.br/o-que-vem-a-seguir-para-as-parcerias-da-roblox-no-metaverso/> > Acesso em 27 de maio de 2022

LOUREIRO, Claudia. O que é Decentraland (MANA) e qual a sua relação com o metaverso?. 12 de abril de 2022. Disponível em < <https://www.seudinheiro.com/conteudo-de-marca/o-que-e-decentraland-mana-e-qual-a-sua-relacao-com-o-metaverso/> > Acesso em 27 de maio de 2022

ALVES, Paula. 10 filmes e séries nos streamings para entender o metaverso. 7 de fevereiro de 2022. Disponível em < <https://tecnoblog.net/responde/10-filmes-e-series-nos-streamings-para-entender-o-metaverso/> > Acesso em 27 de maio de 2022

BERNARDO, Kaluan. Facebook muda nome para meta. 28 de outubro de 2021. Disponível em < <https://www.cnnbrasil.com.br/business/facebook-muda-nome-para-meta/#:~:text=Em%20meio%20à%20crise%20do,o%20WhatsApp%20e%20a%20Oculus.> > Acesso em 27 de maio de 2022