**Metaverso, uma proposta real ou virtual?**

Desde os primórdios indícios de civilizações, reveladas através de gravuras e registros nas paredes das cavernas, com passar dos séculos até o presente momento, o ser humano se fez valer na criação de ferramentas para expressar emoções, registrar seu cotidiano, sua cultura e muito mais.

O termo metaverso foi usado pela primeira vez no ano de 1992, no livro de ficção científica chamado “Snow Crash”, com autoria de Neal Stephenson.

Basicamente o conceito de metaverso, quer propor a ideia de uma vida paralela à da real, em ambiente virtual integrada por pessoas reais. Neste ambiente, pessoas se relacionam virtualmente através da criação de personagens para a representação de si mesmos, uma autoimagem transferida para um mundo tecnológico.

Atualmente, esta tem sido mais difundida pelo que Mark Zuckerberg pretende implementar já para alguns anos. Esta tecnologia poderia ser usada em diversos ambientes, seja para interação pessoal, para o comércio, na prática de treinamento...

As tecnologias que mais se aproximam com este ideal e que já fazem parte de nossa realidade são; A interação pessoal pela internet. Na realidade Virtual, através de óculos projetados para uma imersão de cenários, dando assim a impressão de se estar lá. Na realidade aumentada, por software que permitem com o uso das câmeras de aparelhos móveis, visualizar na tela imagens complementares, criadas pelo sistema. E em jogos que permitem aventuras e experiências coletivas entre pessoas que vivem distantes entre si.

Muito do que se fala e o que se espera, ainda são apenas conjecturas, uma tênue compreensão para o real e potencial uso desta tecnologia.

Independente de se o metaverso terá ou não aceitação pelo público, ou ainda, idealização pela sua expectativa, aprendi que há momentos em que projetos são desenvolvidos, porém podem ser interrompidos ou mudados a qualquer momento.

Tempo perdido? NÃO. Este cenário me fez lembrar de uma proposta tecnológica, que vinha no intuito de automatizar remotamente equipamentos e utensílios residenciais, através de um único aparelho.

Isso parece natural para nós hoje, contudo, por volta do ano de 1990, o projeto Star Seven, tinha tudo para ser promissor e bem aceito no mercado. Contudo, não alavancou e foi descontinuado, não obstante, a empresa Sun Microsystems, responsável pela criação do sistema e sua base de linguagem conhecida mais tarde como Java, hoje é usada em diversos segmentos.

No mundo real de um desenvolvedor, é recorrente por vezes trabalhar em um projeto, quando de repente, o cliente e ou supervisor manda retomar o mesmo por mudanças em sua estruturação. Todo trabalho anterior parece ter sido em vão, mas não é bem assim.

Percebemos por vezes que um determinado raciocínio criado no processo da antiga proposta, será melhor implementado em sua nova tarefa. Os desafios encontrados em cada projeto, nos tornam mais preparados para os projetos que virão.

Quando uma nova tecnologia finalmente é concluída e apresentada e disponibilizada aos ansiosos usuários, não quer dizer que é o fim de seu desenvolvimento. Enquanto Steve Jobs tirava do bolso e apresentava o mais sofisticado e revolucionário produto, tanto os que o desenvolveram, quanto os da área de hardware, estavam preparando atualização do mesmo e se não, em uma nova tecnologia.

Provavelmente esta é a perspectiva de Mark Zuckerberg, uma nova ferramenta para realizar tarefas do cotidiano.

Autoria de Sérgio Felipe Starke.