**A onda do momento surfando no Metaverso**

**Salve jovem padawan com o apagar das luzes de 2021 e o mundo tech digerindo a bombástica fala de Zuckerberg na Facebook Connect 2021, onde disse que as diversas empresas do Grupo iriam investir pesadamente e adentrar no Metaverso, inclusive renomeando o Facebook Holding para Meta.**

**Este artigo tem o objetivo de introduzir o tema e divulgar mais sobre a Realidade Virtual e o futuro planejado das Redes Sociais, não é um tema recente, sendo discutido amplamente no século passado e a partir dos anos 90 fazem parte do imaginário popular.**

**Para os jovens padawans não é nenhuma novidade, afinal muitos livros, gibis, filmes e series tem servido de norte para os pesquisadores e a cada dia surge um novo gadget sedutor, como é de costume vamos conhecer algumas definições base para preparar o caminho e abrir e expandir a discussão a todos.**

**O que é Metaverso?**

**No contexto atual é uma grande comunidade virtual, onde poderemos nos encontrar virtualmente, criando nossos avatares de acordo com nossas preferencias, onde podemos interagir nos momentos de lazer, trabalho e sociais. Apesar que as redes sociais de hoje, criou um mundo à parte, onde passamos muitas horas do dia: conversando, vendo vídeos e fotos, ouvindo música nos periféricos existentes.**

**No Metaverso a proposta é mais ousada, vamos poder nos conectar com equipamento de realidade aumentada e criar uma vida paralela na grande rede, algo como um Matrix, onde trabalharemos no mundo virtual, onde converteremos dinheiro real em virtual e vice-versa, adquirindo produtos e nossas vida será completamente armazenada em grande mainframe e datacenters, um Fortnite ou Roblox expandido.**

**O que é Realidade Virtual**

**É mais fácil fazermos analogias ao cinema, que nos legou grandes obras cinematográficas sobre a Realidade Virtual, recomendo assistirem Matrix, 13° Andar, Avatar, O vingador do Futuro, Jogador N° 1, ExistenZ , entre outros. O que cada filme tem em comum é a possibilidade de sair do nosso mundo e adentrar num vida cheia de glamour, onde nossos avatares são tudo aquilo que não somos nesta vida real.**

**Inclusive tem um velho episódio do Arquivo X, que jovens abandonam uma vida frustrada, fazendo upload da mente para poderem viver na Web, num novo mundo a se descobrir parasitando servidores e acessando todo o conhecimento que existe online.**

**Minha primeira investida em RV**

**Até hoje me lembro a primeira vez que utilizei um óculos de realidade virtual, foi na Fenasoft no Anhembi São Paulo, se não me falha a memória 1990 ou 1991. Em que tive a possibilidade de jogar um famoso jogo na época, cujo o tema era fantasia medieval, onde o personagem principal um feiticeiro guerreiro percorria um mundo repleto de criaturas malignas e através da máscara a imersão era total com som e áudio 3d, com os movimentos do personagem era reflexo de nossos movimentos, padawan que sensação.**

**Grandes jogos consumiam o máximo do PC 486 multimídia era a época de Doom , Castle Wolfstein, Duke Nukem e tantos outros jogos que exploravam ao máximo as recém lançadas placas multimídia, hoje até o celular e acetato fazem vídeos 3D, mas para época era o Estado da Arte, que marcaram o jovem tiozão.**

**A famosa Luva Power-Glove**

**Um sonho não realizado, ter uma luva de realidade virtual Power Glove, me apaixonei loucamente por esse periférico, amor à primeira vista logo quando a vi, um amigo mestre do submundo informático, desde os TRS-80, MSX até o PC e que recebeu num lote de cacarecos vindos de Miami a poderosa Power-Glove.   
  
Nesta época, eu trabalhava no aeroporto de Congonhas e eventualmente retirava os pacotes para o Jamil, o primeiro hacker, que conheci nas noitadas do mundo virtual na época de linha discada, onde esperávamos o período da meia-noite as 6 para conectar-se e usar videotexto /mirc/icq. Com toda certeza merece um artigo somente dele, um baiano que veio estudar medicina em São Paulo, porem mergulhou de cabeça no cyberworld, e acabou criando o maior centro de distribuição de games alternativos do Brasil, responsável pela metade de todos os jogos distribuídos no Brasil, onde sempre acrescentava sua marca em ASCII Art, primeiro em disquete 3 ½, depois em Cd-Rom até que a PF acabou com a festa.**

**A luva power-glove era um acessório, que permitia jogar no videogame Nitendo substituindo o joystick, porém não era tão eficaz, mas era altamente estilosa.**

**Recomendação de Leitura**

**É um pouco denso e difícil, mas recomendo vivamente a leitura do livro Simulacros e Simulação um tratado filosófico de Jean Baudrillard e os livros de William Gibson, o homem que cunhou o termo de ciberespaço e um grande observador da cyber cultura, que desde 1984, vem divulgando em sua obra o mundo virtual.**

**Periféricos de realidade aumentada**

**Precisamos de capacetes, luvas e vestimentas para o metaverso, imagine um mundo onde possamos utilizar mascaras de realidade virtual com áudio incorporado, vestes que reproduzam nossos movimentos e sensações, luvas que permitam iteração total, com toques e apertos, onde poderemos imergir no mundo virtual, recentemente um Shopping em Campinas disponibilizou numa exposição sobre a obra de Van Gogh, em que numa visitávamos uma sala reproduzindo uma pintura.**

**Desafio no Brasil**

**Infelizmente, meu lado pessimista não acredita que poderemos surfar plenamente no Metaverso, em nosso pais temos problemas de infraestrutura em que a grande maioria das pessoas não tem acesso a internet de Banda Larga, sem contar nos famosos gargalhos que derrubam nossa web.**

**Sem contar nos preços proibitivos de equipamentos e periféricos, teremos que aguardar os mestres chineses criarem equipamentos acessíveis e com alto poder de processamento, para podermos adentrarmos no Mundo Virtual.**

**Temos um longo caminho a ser trilhado e com certeza alguns chegaram primeiro ao metaverso, aumentando o abismo social dos info-excluidos, um triste cenário para nosso pais, principalmente pelas oportunidades de negócios que irão surgir.**

**Lembro sempre o jogo Second Life, que uma das grandes barreiras era a necessidade de um computador top de linha no trinômio processador + memoria + espaço em disco e com isso o jogo fracassou comercialmente e ainda sofreu com a internet da época ADSL.**

**Conclusao**

**Jovem padawan os próximos anos prometem, imagino quando o metaverso estiver plenamente implantado, onde nos encontraremos virtualmente, nossos avatares poderão estar em qualquer local do universo, num simples passar de portais, limitações físicas desaparecerão. Poderemos fazer o que quisermos, uma era de ouro para nós que vimos os primórdios da internet com os modens de linha discada e a grande dificuldade que era conectar-se ao provedor de internet nas horas de pico. Iniciei-me nos MIRCs da vida, sofri no videotexto, fiz amigos no velho ICQ, minhas primeiras videoconferências foram no MS Netmeeting,**

**Estou muito curioso com o que vem a seguir, como será a proteção dos dados pessoais, as loucuras que aconteceram com o Dark Web se encontrar no virar da esquina, imagino que existiram bairros barra-pesada no Metaverso, existira uma policia? Políticos? Seremos Zombies alienados usuários de uma droga virtual que entorpecera nossos sentidos?**

**Veremos nos capítulos vindouros.**