

O metaverso é um tipo de mundo virtual que combina realidade virtual, realidade aumentada e internet, criando um espaço coletivo compartilhado. O Second Life, criado em 2003, foi um dos primeiros jogos a explorar essa ideia. Atualmente, grandes empresas como Facebook, Apple, Google e Microsoft estão investindo em tecnologias para o desenvolvimento do metaverso, acreditando que este seja o futuro da internet e da tecnologia. No entanto, há preocupações relacionadas à privacidade, vício e impactos sociais do uso do metaverso.

O metaverso é caracterizado como realidade virtual porque é um mundo virtual que tenta replicar a realidade física e que permite aos usuários interagirem com ele por meio de dispositivos digitais, como óculos de realidade virtual e outros equipamentos. O objetivo é criar uma experiência imersiva que dê aos usuários a sensação de estar em um ambiente tridimensional e interagindo com outras pessoas de maneira semelhante ao que acontece na vida real. Além disso, o metaverso é um espaço coletivo compartilhado por várias pessoas ao mesmo tempo, o que o diferencia da realidade virtual individual, onde cada usuário está em seu próprio mundo virtual isolado.

O metaverso é caracterizado como realidade virtual porque é um mundo virtual que tenta replicar a realidade física e que permite aos usuários interagirem com ele por meio de dispositivos digitais, como óculos de realidade virtual e outros equipamentos. O objetivo é criar uma experiência imersiva que dê aos usuários a sensação de estar em um ambiente tridimensional e interagindo com outras pessoas de maneira semelhante ao que acontece na vida real. Além disso, o metaverso é um espaço coletivo compartilhado por várias pessoas ao mesmo tempo, o que o diferencia da realidade virtual individual, onde cada usuário está em seu próprio mundo virtual isolado.