

**Aluno: Matheus Felipe da Silva Sychocki**

### **Resumo: Realidade Virtual**

O Metaverso é uma termo que começou a ser usado em 1992, algo conceitual que já foi feito várias tentativas de emplacar essa tecnologia no mercado todas com uma baixa aceitação do mercado, devido a grandes problemas alguns na questão de custo operacional, onde o equipamento para ter uma maior imersão tinha um alto custo. hoje ainda grandes empresas estão tentando emplacar essa tecnologia no mercado, ultimamente não estão obtendo muito sucesso devido a grande resistência das pessoas, pois é algo que está sendo muito cultivado com as crianças e jovens da geração atual.

Algumas percepções minhas sobre o metaverso, hoje o conceito metaverso é algo bem abstrato, pois se seguir o conceito de que é a imitação da vida real no virtual podemos considerar qualquer jogo online não fantasioso como um ambiente de metaverso. algo que também me chamou a atenção é o grau de profundidade que essas tecnologias estão alcançando e ocasionando impacto na vida real, vi algumas temáticas no japão que usam a terminologia hikikomori, pessoas que estão se trancando em quartos e vivendo apenas no mundo virtual deixando sua vida real de lado.