

Alunos: Pablo Sustisso

Pedro Henrique Câmara

Matheus Dall olmo

Samuel Grontoski

Filme: Jogador Número Um

Inspirado no livro de Ernest Cline e dirigido por Steven Spielberg, o filme *“Jogador Número Um”* conta a história de um futuro distópico, onde a humanidade e o planeta Terra são assolados por fortes crises elétricas, crises hídricas, escassez de comida, mudanças climáticas, etc. Como escapatória para tal realidade, a maioria das pessoas passa a maior parte de seus dias dentro de um jogo de realidade virtual chamado OASIS, onde tudo é possível. Desta forma, as pessoas desenvolvem suas vidas sociais, trabalham, estudam, ganham a vida, tudo dentro do OASIS.

Como dentro do OASIS as pessoas podem ser como quiserem e o que quiserem, viverem experiências que nunca conseguiriam no mundo real (levando em consideração a realidade caótica na qual vivem), entrar no OASIS se torna um convite irrecusável.

Além da diversão, como já dito as pessoas trabalham dentro do OASIS, em serviços de telemarketing, assistências técnicas, etc., devido ao fato de muitas empresas migrarem para este espaço digital, o que faz com que a empresa não precise existir fisicamente.

As tecnologias utilizadas pelas pessoas para acessar o OASIS são óculos VR, roupas sensoriais (que transmitem as sensações de toque ao utilizador) e controles para controlar o movimento dos personagens dentro do jogo.

Trazendo para a realidade, muito da tecnologia mostrada já existe nos dias atuais e estão em constante desenvolvimento e aumento de popularidade. Recentemente tivemos o anúncio do Metaverso, da empresa Meta (antigo Facebook), que possui o mesmo intuito do OASIS, recriar a realidade em mundo virtual, utilizando tecnologias de realidade virtual e aumentada, integrando diversos quesitos e áreas da sociedade dentro deste mundo, não limitando-o apenas a um mero jogo, mas sim um mundo paralelo ao nosso onde é possível realizar muitas coisas que antes precisávamos fazer em locais físicos.

Claro que, o Metaverso ainda é uma semente comparada ao gigantesco universo do OASIS, porém, quanto mais sofisticadas forem as tecnologias de processamento gráfico e de dados, velocidade de conexão, além de tornar tais tecnologias mais acessíveis para o público em geral, mais próximos estaremos de tornar algo como o OASIS real.

Além é claro das roupas sensoriais, que podem ser utilizadas em diversas áreas da ciência, principalmente na medicina, onde próteses de alto nível podem ser fabricadas.

Apesar de fantasioso e lúdico, o OASIS é tecnologia cada vez mais próxima de se tornar realidade.