

Metaverso: Uma ressignificação para reuniões remotas

Rafael Vieira Miguez¹; Fabio Britto de Carvalho Almeida²

¹ Graduando em Centro Universitário SENAI CIMATEC; Iniciação científica; rafael.miguez@aln.senaicimatec.edu.br² Centro Universitário SENAI CIMATEC; Salvador-BA; falmeida@fieb.org.br

RESUMO

O metaverso é um ambiente virtual que visa como objetivo a interação entre os usuários por meio de avatares representativos. No cenário de pandemia iniciado em 2019, foi possível analisar muitas mudanças que ocorreram nas tarefas realizadas pelas pessoas tanto de forma profissional quanto de forma casual, no qual existia uma necessidade de se isolar em casa para evitar a propagação do vírus do COVID-19. Com isso, áreas de trabalho que necessitavam de reuniões entre os componentes precisaram se adaptar ao novo cenário, e dentre essas mudanças de adaptação podemos citar a migração para trabalhos de home office e a utilização de plataformas como google classroom ou teams para encontros remotos. Portanto, o relatório mostra uma pesquisa sobre metaversos e suas aplicações com base nas migrações para o ambiente virtual, onde foi possível identificar o que o metaverso pode oferecer de benefício para as reuniões remotas profissionais.

PALAVRAS-CHAVE: metaverso; pandemia; reunião; ressignificação

1. INTRODUÇÃO

Com o avançar dos anos, a tecnologia vem avançando e se mostrando ser de extrema importância para a vida das pessoas contemporâneas, já que o número de pessoas conectadas na rede é muito grande. O metaverso foi um termo criado em 1992 por Neal Stephenson na sua obra de ficção científica Snow Crash, onde o autor afirma que o metaverso é um ambiente virtual que possibilita o acesso a interações virtuais com avatares através da internet. Com a ideia em mente, muitos metaversos foram sendo desenvolvidos, com ideias de um novo mundo a ser visitado e explorado, como por exemplo o second life, que simula literalmente uma nova vida virtual com um novo avatar que pode ser personalizado, e com interações entre objetos e os avatares. Após a ascensão e o sucesso do metaverso Second Life, foi criado e desenvolvido vários protótipos de metaversos ao longo dos anos, como o Roblox, que é um dos metaversos mais utilizados do mundo, e chegando aos mais recentes como o Decetraland e VR chat por exemplo.

Em 2019, com o cenário de pandemia mundial em virtude da COVID-19, foi visto uma grande necessidade de investimento em tecnologias, visto que muitas pessoas ficavam em casa e não poderiam sofrer o risco de adquirir a doença nas ruas. Com isso, ocorreu muitos impactos na vida das pessoas por conta do isolamento, em todas as áreas, porém uma das mais afetadas foi o trabalho, já que é de extrema importância que as pessoas continuem trabalhando apesar do cenário em que se encontraram. As mudanças podem ser listadas como a mudança de trabalhos presenciais para trabalhos home office, e encontros presenciais serem feitos em plataformas de encontros virtuais, como o google meet, zoom, e microsoft teams. Pensando nas mudanças que se mostrou necessário, foram desenvolvidos vários metaversos com o objetivo de conseguir expandir e melhorar o encontro a distância para reuniões remotas de trabalho, com o uso de avatares para simular uma imersão, dando uma sensação de estar em um novo ambiente. Como exemplo podemos citar o Horizon Workrooms da Meta, Gather, Microsoft Mesh e Spacion, que são plataformas desenvolvidas especialmente para eventos e reuniões remotas.

Visto o problema que a pandemia causou nos últimos anos, muitas pessoas adotaram ações que foram impostas na pandemia, sendo uma delas o trabalho home office e os encontros a distância. Porém fica a dúvida se é possível ressignificar as reuniões para reuniões remotas, ou seja, se tornar uma opção de reunião viável e similar a uma reunião presencial.

O objetivo geral é Testar e analisar plataformas imersivas que possibilitem a interação, comunicação e colaboração entre membros de uma reunião remota de trabalho, bem como replicar no cenário virtual sensações de estar em um ambiente real, e confirmar se é possível ou não a realização de reuniões remotas e logo, confrontando a teoria de que se é possível ressignificar as reuniões ou não.

Os objetivos específicos são:

- Revisão de literatura sobre metaverso e suas aplicações

- Identificar plataformas que permitam reuniões remotas
- Pesquisar, selecionar ou, caso não existam, desenvolver algoritmos para possibilitar encontros remotos interativos com foco em reuniões de trabalho
- Analisar e customizar uma plataforma que permita a realização de encontros remotos interativos, com foco em reuniões formais de trabalho, e que replique sensações de um ambiente real.

2. METODOLOGIA

Como metodologia de pesquisa foi utilizado uma tabulada sobre cada metaverso, juntamente com algumas pesquisas científicas produzidas sobre o tema, onde a tabulada informa as informações básicas e necessárias de cada metaverso apresentado e testado. além disso, foi desenvolvido um arquivo no google docs, onde era apresentado printscreens e um breve texto acompanhado com tópicos positivos e negativos de cada metaverso testado, que foi utilizado para fazer uma parte da tabulada e chegar na conclusão final sobre o tema proposto na iniciação científica.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com base em todos os metaversos testados (Roblox, Horizon Workrooms, Gather, Decetraland e Second Life), foi reunido dados e criado uma tabulação para cada um, colocando as informações úteis para conseguir verificar e escolher o melhor ambiente para uma reunião remota profissional. Os metaversos que não estão acima mas estão na planilha abaixo não houve teste, por alguma interferência externa, seja ela a falta de compatibilidade ou falta de recursos que impedem o uso da plataforma.

Ferramentas similares para reuniões em metaverso	Gratuita	open source	Precisa do Oculus VR?	Complexidade de entrada/cadastro	Quantidade e de hardware possível
Second Life	sim	não	não	alta	média, porém é mal otimizado
Horizon Workrooms	sim	não	sim	baixa/média	média (necessita de oculus VR)
Roblox (empresa grande usou isso link abaixo)	sim	sim	não	média	baixa/média
Gather	sim	não	não	baixa	baixa
Decentraland	sim, mas para ter terreno precisa de crypto para comprar	sim	sim	baixa, é possível entrar como guest e prosseguir sem cadastro	baixa/média
Microsoft mesh	sim*	não	sim		
VR CHAT	20 reais	não	opcional	baixa	baixa

SPACION	sim	sim	sim	baixa	média(necessita de um óculos)
---------	-----	-----	-----	-------	-------------------------------

Fonte: Própria

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cenário de pandemia do novo coronavírus, o COVID-19, impulsionou uma era de videoconferências e a adesão das pessoas para essa tecnologia foi quase que instantânea, uma vez que grande parte das pessoas já estavam municiadas de dispositivos eletrônicos com acesso à internet e câmeras. Além disso, esse cenário pandêmico acarretou também na mudança de algumas formas de trabalho, fazendo com que o home office fosse incentivado por algumas empresas. Essa migração para o trabalho remoto traz uma maior flexibilidade e benefícios para os funcionários. Entretanto, perde-se o contato físico e o acolhimento comum de um trabalho presencial. Na tentativa de solucionar alguns desses pontos perdidos com o home office, algumas empresas têm gerado confusão em suas novas concepções. Algumas delas tentam, por exemplo, utilizar o trabalho híbrido trazendo o pior dos dois mundos, ou seja, os colaboradores acabam tendo que se deslocar fisicamente para realizar reuniões remotas, e outras, acabam até mesmo ameaçando os funcionários de demissão, caso não voltem ao presencial. Todas essas questões supracitadas, propiciam a utilização do metaverso como uma forma de fornecer para as pessoas o que se tem de melhor de ambos os mundos: real e virtual. Ou seja, o metaverso permitirá que as pessoas se vejam e interajam em um ambiente virtual através de avatares representativos e que tenham sensações que as façam acharem que realmente estão naquele local.

5. REFERÊNCIAS

- Introdução ao Horizon Workrooms: Colaboração remota reimaginada. Meta, 2021. Disponível em: <https://about.fb.com/news/2021/08/introducing-horizon-workrooms-remote-collaboration-reimagined/>
- JUNIOR, José Carlos da Silva Freitas; CABRAL, Patricia Martins Fagundes; BRUNO, Luiza Vellinho Pinto. O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS DE LIDERANÇA EM MUNDOS DIGITAIS VIRTUAIS TRIDIMENSIONAIS. Revista Valore, v. 5, p. 293-311, 2020. Disponível em: <https://revistavalore.emnuvens.com.br/valore/article/view/662>
- JUNIOR, Freitas; DA SILVA, José Carlos. O desenvolvimento de competências de liderança em mundos virtuais tridimensionais: o caso do metaverso second life. 2012. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/4979>
- GOMES, Ana Cláudia Bilhão. O desenvolvimento da competência para o trabalho em equipe a distância com o uso do metaverso Second Life. 2012. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/4442>
- MINARI, Gustavo. Por que o criador do termo “metaverso” está revoltado com o facebook?. 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/inovacao/por-que-o-criador-do-termo-metaverso-esta-revoltado-com-o-facebook-201311/>
- CAVALLINI, Marta. Pandemia adiantou mudanças no mundo do trabalho; veja as 10 principais tendências. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/concursos-e-emprego/noticia/2020/06/19/pandemia-adiantou-mudancas-no-mundo-do-trabalho-veja-as-10-principais-tendencias.ghtml>