





**Narrativas**

**transmídia e**

**storytelling virtual**

**para metaverso**

**Brand ecosystem**

**e suas aplicações no**

**metaverso**

**Eduardo Ariel**

**Atividade inicial no**

**Kahoot**

[Clique aqui >](#)



**[ VR ]** virtual reality

**Realidade virtual**





**Figura:** Dispositivo Meta Quest 3 sendo utilizado em um game Lego.

Para Michael Heim a **VR\*** é formada por três i's: imersão, interatividade e intensidade de informação.

\* Virtual Reality ou Realidade Virtual

**Figura:** Local Project projetou para o Museu de Cleveland uma navegação pelo acervo de obras de arte via tela touch.



**Fonte:** <https://www.mori.art.museum/en/>

# Realidade

# Virtual

Realidade Virtual é potencializada via dispositivos vestíveis (p.ex.: óculos Rift, Google, Playstation e Apple).

Os sentidos humanos são os elementos de transporte para outra realidade, dando conta da imersão gerada ao se vestir uma tela, luva e roupa.



**Figura:** Equipamento da marca Oculus modelo Headset Quest 2

2

[ AR ] augmented reality

Realidade

aumentada



# Realidade aumentada

Realidade Aumentada é a integração entre elementos virtuais e a própria realidade (tida como ordinária por Lévy).

Nela se faz uso de dispositivos móveis (tablet, mobile) ou óculos para visualizar objetos adicionais como enxertos na cena.



**Figura:** Câmera do tablet captura o ambiente o app insere o objeto.

# Realidade

# aumentada

Aqui os artefatos virtuais podem ter duas ou três dimensões, além de serem animados (movimentos para reforçar o storytelling ou o sentido de imersão).

Nesse caso, existe uma conjunção de objetos reais (espaço construído ou natural) e virtuais (monstrinhos Pokemon) na cena (paisagem ou retrato) experienciado.



**Figura:** App. Pokemon Go.



# Felice Grodin Pérez

## Exposição em RA

É uma exposição somente de realidade aumentada, donde o usuário só visualiza o material museal por meio da tela e da câmera de seu dispositivo móvel.

1

Aqui existe um segundo requisito para acessar o material exposto, os parâmetros de rastreamento espacial e de localização do museu no dispositivo móvel.

2

É importante destacar que o usuário deverá habilitar esses recursos em seu aparelho.

**URL:** <https://www.felicegrodin.com>

**Figuras:** Exposição da Felice Grodin Pérez



**Fonte:** <https://www.felicegrodin.com>

# Kandinsky

## CCBB

Exposição do Kandinsky com uso dos óculos de VR. Assim, era possível passear por dentro da obra do artista, por meio de suas pinceladas e matizes.

O uso de luvas seria interessante para se sentir o volume da tinta na obra, aproximando ainda mais o actante da arte.



**Figura:** Experiência visual dentro das obras das exposições com uso de óculos VR.

3

**[ MR ]** mixed reality

**Realidade**

**híbrida**



# [ MR ] Mixed reality

## Reality-Virtuality (RV) Continuum | Meio contínuo



**Obs.:** Na MR o usuário assume uma perspectiva de primeira pessoa e não de terceira.

**Figura:** Diagrama de Realidade/Virtualidade Contínua de Paul Milgram

**Fonte:** <https://medium.com/@marknb00/what-is-mixed-reality-60e5cc284330>

**Figura:** Apple Vision Pro



**Fonte:** <https://www.apple.com>

# Metaverso

Muito além da empresa Meta



4

# Origem do Metaverso

O conceito de metaverso surgiu com Neal Stephenson, escritor americano que escreveu o livro Snow Crash, lançado em 1992.

No livro o protagonista Hiro é um entregador de pizza na vida real. No metaverso, seu personagem é um avatar lendário, um príncipe samurai.



**Figura:** Quadrinhos do artista Jim Lee influenciado com algumas ideias do livro Snow Crash





Game como universo expandido semelhante ao que seria um Metaverso da obra Matrix. Sua história se relaciona com o filme, o anime, os quadrinhos e os livros.

# Conceito de Metaverso

O conceito de metaverso é geralmente um universo digital hiper realista, que simula as experiências da vida real através da utilização de um avatar. Hiper realismo, 3D, avatar e equipamentos de realidade virtual fazem parte das características do metaverso.

“Você pode pensar no metaverso como uma internet materializada, onde em vez de apenas visualizar o conteúdo, você está nele”, **projetou Zuckerberg.**

**Fonte:** <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2021/10/28/o-que-e-o-metaverso-apontado-como-o-futuro-do-facebook-por-mark-zuckerberg.ghtml>

# É coisa de família



Os óculos e o traje permitiam que o grupo se visse dentro do jogo (virtualizando outra pessoa por inteira).



O ato de tocar no corpo do outro jogador no mundo virtual dava mais vida (energia) para ele durante o jogo.

**Figuras:** Fotos de família do meu filho e da minha irmã jogando no Sandbox (Canadá). **URL:** <https://sandboxvr.com/vancouver/location>

# Conceito de Metaverso

O Horizon Worlds é a plataforma social do metaverso da Meta. Nela, usuários assumem a forma de avatares digitais e conseguem interagir com pessoas de qualquer parte do planeta, como se estivessem fisicamente próximas.



## Metaverso nos celulares

Atualmente, o serviço é acessível pelos aparelhos Meta Quest, os visores de realidade virtual da empresa.

O metaverso da [Meta](#) está a caminho dos celulares: a plataforma social Horizon Worlds, atualmente disponível apenas para dispositivos de realidade virtual, vai ganhar um app compatível com [Android](#) e [iOS](#).

# Metaverso

## centralizado

Os metaversos centralizados são ambientes virtuais criados e controlados por empresas ou organizações específicas, que detêm o controle total sobre o conteúdo e as interações no ambiente virtual, tal como Second Life.

1

Eles são construídos com o objetivo de gerar lucro, através de vendas de itens virtuais, publicidade ou outras formas de monetização.

2

Controlado por uma organização

Liberdade limitada

Criatividade limitada

Sem ativos digitais

Desenvolvimento fechado

**URL:** <https://blog.culte.com.br/metaverso-o-que-e-e-seus-exemplos/#:~:text=Os%20usu%C3%A1rios%20podem%20comprar%20e,um%20ambiente%20virtual%20em%203D.>



# Metaverso centralizado Fortnite

A Epic Games, desenvolvedora do Fortnite, aposta alto no conceito e colocou algumas ideias em prática.

O game já realizou shows virtuais, como o do rapper americano Travis Scott que reuniu 12,3 milhões de jogadores.

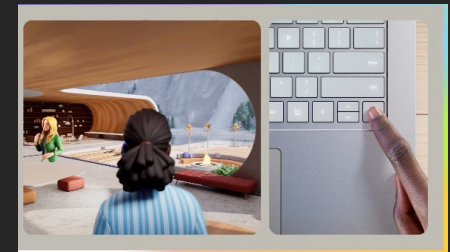


| **Capítulos = Histórias + Funções**



| **Sinergias de marcas**

# Metaverso centralizado Microsoft Mesh



**Figuras:** Experiências imersivas para corporações, utilizando workflow entre ferramentas como Mesh e Teams.

URL: <https://www.microsoft.com/en-us/mesh#modal-999>

# Metaverso

## descentralizado

Os metaversos descentralizados são ambientes virtuais construídos em plataformas de tecnologia blockchain, permitindo a participação de múltiplos usuários sem a necessidade de uma entidade centralizada que controle o ambiente.

1

Como exemplos pode-se citar Somnium Space e Decentraland.

2

Controlado pela comunidade

Desenvolvido sob a Web3

Comunidade detém o poder de decisão

Liberdade criativa

Ativos digitais (NFTs)

**Fonte:** <https://blog.culte.com.br/metaverso-o-que-e-e-seus-exemplos/#:~:text=Os%20usuários%20podem%20comprar%20e,um%20ambiente%20virtual%20em%203D.>



# Metaverso descentralizado

# The Sandbox

A The Sandbox é um mundo virtual baseado em Web3, que permite que os usuários e empresas possam criar e interagir.

Sendo então um dos exemplos de metaverso descentralizado, utiliza tecnologia blockchain, permite o uso de NFTs e possui sua criptomoeda, a SAND.



1 Existem eventos na plataforma que recompensam os usuários com NFTs. Com o uso de blockchain, os dados deles não ficam expostos.

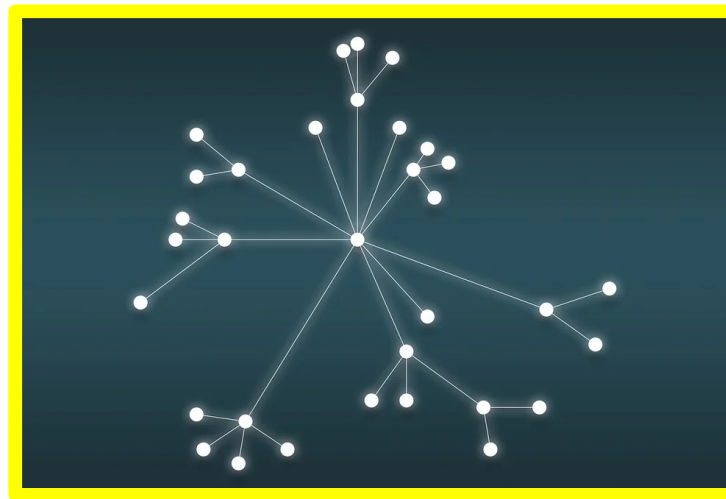
2 A comunidade desenvolve novos jogos, galerias e conteúdo de modo livre.

**Nota:** Possui parceria com a Atari e é possível comprar terrenos dentro desse metaverso.

5

**Brand**

**Ecosystem**



# Brand

# ecosystem

Constructo de marca que interconecta uma comunidade de usuários entorno de todos os dispositivos / aplicativos contidos nela, bem como os recursos, os serviços e as funções presentes naquele ambiente.

- 1) Hardware
- 2) Software
- 3) Serviços
- 4) Estilo de interação
- 5) Conteúdo
- 6) Comunidade de usuários

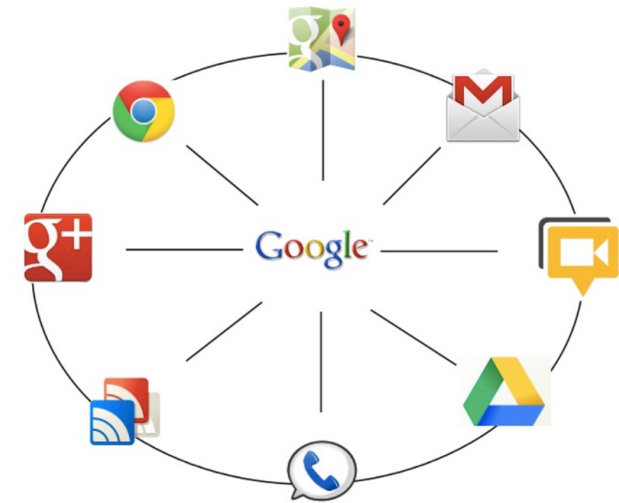
**Nota:** Conexão de ecossistemas de marcas como no caso do Fortnite e Lego. Também ações com licenciamento para personalização de avatares com conteúdo da Marvel, da DC e de personalidades do esporte, tal como o Neymar.

# Brand

# ecosystem

Todos os componentes do Ecosystema têm uma função própria, podendo operar em separado ou de maneira uníssona. Também enriquecem conteúdos por vivências.

**Exercício**



O conceito modular dessa estrutura permite focar em um produto específico (p.ex.: Tradutor) ou conjunta (p.ex.: reunindo Google Tradutor e Gmail).

## Ecosystema

### Temática e componentes

- Centralizado ou descentralizado.
- Colaborativo & transparente.
- Auto organizável.
- Sempre experiencial.
- Imersivo em bolhas de conteúdo.
- Conteúdo é o *core de tudo*.

### Objetivos

- Estabelecer mecanismos de escuta e de criação.
- Criar conexões imersivas com os consumidores para estimular engajamento.
- Desenvolver estratégias de Marketing eficientes, em *clusters*, para mensurar melhor ações nas bolhas de conteúdo.
- Elaborar conteúdos onde a marca seja protagonista de forma natural e espontânea.
- Gerar interações autênticas que possam ser tendências ou inovações.