



METAVERSO X SAÚDE: IMPACTOS E DESAFIOS DE UM NOVO FENÔMENO

João Lucas Aglio GARCIA¹
Alisson Fernando Coelho do CARMO²

Atualmente, muito se comenta sobre o conceito de metaverso, uma nova “realidade” que unifica o mundo real e virtual. Essa forma de imersão está inteiramente ligada à tecnologia de Realidade Virtual, uma tecnologia de interface em três dimensões, onde o usuário realiza uma interação direta em tempo real com o computador, usando ambientes digitais gerados pela máquina. A partir de 2020, devido à pandemia do COVID-19, essa forma de imersão começou a ser mais discutida e investida, ganhando mais força após a empresa Facebook mudar seu nome para Meta, atraindo ainda mais novos olhares de investidores. Muitas são as soluções que podem ser adaptadas para a nova realidade do metaverso, incluindo a área da saúde. De acordo com o relatório de 2022 em tecnologia da empresa Accenture, o metaverso é considerado “o novo horizonte” na saúde, onde em um futuro não muito distante, profissionais da saúde podem ser capacitados através de cenários criados dentro da Realidade Virtual. Todavia, muitos são os problemas que essa forma de imersão traz, como esperado em toda tecnologia emergente. Embora o metaverso seja chamado por muitos como a “Web 3.0”, atualmente, o mesmo ainda está em fase de prototipação, trazendo problemas relacionados a acessibilidade e a segurança, como o suporte para hardwares específicos e revisão de novos métodos de segurança de TI, visto que privacidade de dados já é algo recorrente e desafiador para a estrutura em que a internet se encontra hoje. Submergir ao metaverso pode requerer novos desafios relacionados aos dados pessoais. Em contrapartida, enquanto o metaverso ainda está em sua fase inicial, é interessante realizar estudos e analisar possibilidades para possíveis soluções que essa tecnologia pode trazer, visto que existem muitas possibilidades gratuitas e de fácil acesso que qualquer usuário pode utilizar. Dentre elas, existe o motor de jogos Unity que fornece aos usuários criações livres em 3D e 2D, com suporte a diversas tecnologias de interface e linguagens de programação. Por ser uma plataforma open source, existe uma comunidade significativa que documenta seus projetos pelos diversos fóruns que tratam da plataforma, logo, existe facilidade na busca por recursos e conhecimento de recursos já produzidos para possível uso em novos projetos. Com a inovação da Realidade Virtual, a plataforma desenvolveu um framework denominado “Unity XR Framework”, que engloba várias tecnologias de desenvolvimento em uma só, para melhor acessibilidade e facilidade ao desenvolver aplicações multi-plataforma, honrando a sua proposta de “desenvolva uma vez, implemente em qualquer lugar”. Em suma, existem diversas possibilidades que confirmam que é possível, de fato, realizar aplicações deste nível e aplicá-las na área da saúde e muitas outras áreas, mas ainda é muito cedo para tomar esse tipo de decisão devido ao andamento no qual essa forma de imersão se encontra.

Palavras-chave: Realidade Virtual. Saúde. Metaverso. Unity. Estudo.

¹ Discente do 3º ano do curso de Sistemas de Informação do Centro Universitário Antônio Eufrásio de Toledo de Presidente Prudente. joaogarcia@toledoprudente.edu.br. Bolsista do Programa de Iniciação Científica Da Toledo Prudente.

² Docente do curso de Sistemas de Informação do Centro Universitário Antônio Eufrásio de Toledo de Presidente Prudente. Doutor em Ciências Cartográficas pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. alisson.carmo@toledoprudente.edu.br. Orientador do trabalho.