

O metaverso na mídia webjornalística piauiense que faz crossmedia¹

Maria Cecília de Souza Pires MATOS²
Orlando Maurício de Carvalho BERTI³
Universidade Estadual do Piauí, Teresina, PI

RESUMO

O metaverso é uma nova tecnologia com a proposta de simular a realidade por meio de dispositivos digitais em um espaço virtual compartilhado, que através da internet das coisas e inteligência artificial, da vida ao que só era visto em ficções científicas. Como toda tecnologia em sua ascensão traz curiosidade, com o metaverso não foi diferente, surgindo dúvidas sobre a sua utilidade e quais impactos trará a sociedade que já encontra-se intrinsecamente no mundo digital. Assim, se fez necessário a análise em relação aos meios de comunicação piauiense que fazem crossmedia, em especial suas páginas voltadas para o webjornalismo, sobre como estão abordando essa temática para os seus leitores, tendo em vista que com a popularização do metaverso surgem novas possibilidades de investimento, aprendizagem e socialização. Deste modo, esta pesquisa abordará como o conteúdo ligado ao metaverso durante o ano de 2022 foi veiculado nos portais Cidade Verde, G1 PI, Meio Norte e O Dia. A pesquisa mostra a maneira rasa do discurso acerca do metaverso, cujo conhecimento tem sido pouco familiar. A Cidade Verde menciona que as futuras transformações para as redes sociais podem ser incentivadas pelo maior conhecimento do tema, assim como a falta de editoria própria e investimento representam os principais desafios para a temática. O G1 Piauí, não publicou nenhuma matéria relacionada ao metaverso, cuja configuração, pode ser portal vinculado à Rede Globo Nacional, tem equipe própria, porém as notícias em outras regiões do Brasil são de fácil acesso, enquanto o G1 PI marca-se pelo seu silenciamento. A Meio Norte se destacou nos números de publicações e no seu conteúdo, fazendo alusão sobre a realidade aumentada no território piauiense, e ganha espaço nas áreas de atuação. O Dia, assim como o G1 PI, não registrou nenhuma matéria específica sobre o metaverso em 2022, no entanto já iniciou o processo de discussão, ademais a mídia webjornalística piauiense que faz crossmedia, mesmo com o desejo inovador e a busca de alcance, firma-se preso na perspectiva de anunciar somente matérias com grande probabilidade de visualização e engajamento, o que pode gerar a desinformação no que tange ao aspecto tecnológico daqueles cujo único meio de comunicação é um portal específico..

PALAVRAS-CHAVE: Jornalismo; metaverso; webjornalismo; crossmedia; Piauí.

¹ Trabalho apresentado no Intercom Júnior – II05 – Comunicação Multimídia do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

² Recém-bacharela em Jornalismo pela UESPI – Universidade Estadual do Piauí – campus Poeta Torquato Neto (Teresina – PI). Membro do Grupo de Pesquisa em Comunicação Alternativa, Comunitária, Popular e Tecnologias Sociais da UESPI. Bolsista de Iniciação Científica da UESPI. Email: mcspmatots@aluno.uespi.br

³ Professor efetivo (Adjunto III – DE) dos cursos de Bacharelado em Jornalismo da UESPI – Universidade Estadual do Piauí, campus Poeta Torquato Neto (em Teresina – PI) e Professor Barros Araújo (em Picos – PI). Pós-doutor em Comunicação, Região e Cidadania pela UESP – Universidade Metodista de São Paulo. Doutor e Mestre em Comunicação Social pela UESP, com estágio doutoral na UMA – Universidad de Málaga, na Espanha. É líder do Grupo de Pesquisa em Comunicação Alternativa, Comunitária, Popular e Tecnologias Sociais da UESPI. Desenvolve atualmente pesquisas sobre mediações, questões comunicacionais do Sertão do Piauí, tecnologias atuais e tecnologias sociais. Orientador do trabalho. E-mail: berti@uespi.br

Pontos iniciais de reflexão

Primordialmente, para tratar sobre o tema em destaque desta pesquisa, se faz necessário explicar como funciona a vivência em rede e as suas mediações. De acordo com Manuel Castells (2011), rede é “a nova morfologia social de nossas sociedades, e a difusão da lógica de redes modifica de forma substancial a operação e os resultados dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura” (CASTELLS, 2011, p. 497).

Sob o mesmo ponto de vista, pode-se compreender rede também como “um conjunto de nós interconectados” (CASTELLS, 2011, p. 566), que quando retratado no jornalismo pode ser os sistemas de televisão e rádio, equipes de jornalistas aptos para levar informação, de forma que novos nós entre os telespectadores sejam formados e eles se unam por meio interesses em comum.

Como efeito a isso, a sociedade em rede nada mais é do que uma estrutura social, na qual as tecnologias permitem que os nós se interliguem independentemente de espaço e tempo. Dessa maneira, o metaverso seria a mais nova forma de viver em rede, imerso totalmente dentro de um universo virtual, interagindo com novas pessoas e mudando o jeito tradicional de viver.

O desenvolvimento da comunicação eletrônica e dos sistemas de informação propicia uma crescente dissociação entre a proximidade espacial e o desempenho das funções rotineiras: trabalho, compras, entretenimento, assistência à saúde, educação, serviços públicos, governo e assim por diante. Por isso, os futurologistas frequentemente predizem o fim da cidade, visto que estão destituídos de sua necessidade funcional (CASTELLS, 2011, p. 483).

Acrescentando-se a isso, a ideia proposta por Marshall McLuhan (1962) de que com os avanços tecnológicos proporcionando a quebra de barreiras geográficas, o mundo se transformaria em uma aldeia global, no qual tudo estaria interligado e que acontecimentos em diversas partes do mundo, poderiam estimular observações em lugares longínquos. Como no caso do vandalismo ocorrido aos Três Poderes, em Brasília, no dia 08 de janeiro de 2023, e tornou-se manchete em jornais internacionais, como *The Washington Post* e *The New York Times*, dos Estados Unidos.

Assim, uma das suas principais ideias era sobre o meio ser mensagem, propondo que os meios de comunicação fossem uma extensão do corpo humano, e apesar de ter

sido idealizada pensando na TV, que estava em ascensão na época da sua pesquisa, o termo se encaixa nos padrões atuais. Já que hoje, o uso da internet das coisas tem a capacidade de aprimorar nossas habilidades, como pode acessar qualquer informação do mundo estando na capital piauiense por meio de um celular ou computador.

Logo, “a nova interdependência eletrônica recria o mundo à imagem da aldeia global” (MCLUHAN, 1977, p. 50), justificando o sucesso e a busca pelo metaverso, de uma forma que com o avanço tecnológico as interações humanas caminham cada vez mais para a sociabilidade, mantendo-se apenas no mundo virtual.

O Metaverso

O metaverso ainda não possui um conceito totalmente definido por ser relativamente novo e ter um número pequeno de pesquisas na área, contudo, de acordo com Antônio Geraldo da Cunha⁴ (1982, p. 516), o prefixo meta é atribuído ao valor semântico de ‘comunidade’ e ‘participação’. Já para Maria Helena de Moura Neves⁵ (2003), esse prefixo também significa ‘mudança’ e ‘transcendência’. Já o sufixo verso é originário da palavra *universus*, em latim, que de acordo com o Dicionário Dicio⁶, remete a tudo aquilo que existe. Com isso, etimologicamente, metaverso seria a mudança da sociedade em tudo aquilo que já foi visto.

Com isso, para embasar discussão acerca do metaverso na produção atual serão apresentados os conceitos de Matthew Ball⁷ (2021a; 2021b e 2022). O principal desses conceitos, inclusive trazendo para uma perspectiva mais contemporânea, parte dos estudos do livro *El Metaverso y cómo lo revolucionará todo*, lançado no ano de 2022. Matthew Ball é considerado um dos principais pesquisadores do assunto e diz que a maioria das definições do que seria metaverso estão sendo feitas de forma equivocada e errônea.

Mais comumente, o Metaverso é descrito erroneamente como realidade virtual. Na verdade, a realidade virtual é apenas uma maneira de experimentar o Metaverso. Dizer que a RV é o Metaverso é como dizer que a internet móvel é um aplicativo. Observe também que centenas de

⁴ Antônio Geraldo da Cunha é filólogo e lexicógrafo brasileiro, conhecido principalmente pelo seu Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa, publicado originalmente em 1982.

⁵ Maria Helena de Moura Neves é linguística e gramática brasileira com trabalhos voltados à gramática funcional do português e suas relações com o texto.

⁶ Dicionário online de português.

⁷ CEO da Epyllion, uma holding diversificada, sediada em São Vicente e Granadinas, especializada em consultoria, produção para televisão, filmes e videogames.

milhões já estão participando de mundos virtuais diariamente (e gastando dezenas de bilhões de horas por mês dentro deles) sem dispositivos VR/AR/MR/XR. Como corolário do que foi dito acima, os headsets de realidade virtual não são o Metaverso, assim como os smartphones não são a internet móvel (BALL, 2021a, p. 1, *tradução nossa*).

Matthew Ball (2021a; 2021b), explica como o metaverso surgiu e como as tecnologias que existiam apenas em livros, especialmente em *Snow Crash*, de Neal Stephenson (2022)⁸, inspiraram nomes como Jeff Bezos, ao fundar empresa de vôos espaciais suborbitais Blue Origin em 2000 e os fundadores do Google Earth. Apesar do próprio Stephenson ter alertado sobre o perigo de fazer interpretações literais das suas obras, ele continua sendo cotado como o propulsor do início do metaverso. “Tenha em mente que [*Snow Crash* foi escrito] antes da internet como a conhecemos, antes da rede mundial de computadores, eu simplesmente inventava coisas” (ROBINSON, 2017, p. 1, *tradução nossa*).

Para Ball (2022), a ascensão do metaverso significa ainda uma ideia assustadora, pois deixará evidente a desigualdade digital, poderá tornar o roubo de dados mais comum, além de que, com a falta de informação de qualidade acerca do tema, causará muita desinformação e radicalização. Contudo trará a possibilidade de aproximar realidades que ainda se encontram distante por meio da tecnologia inovadora que cria um universo totalmente novo e pronto para ser explorado.

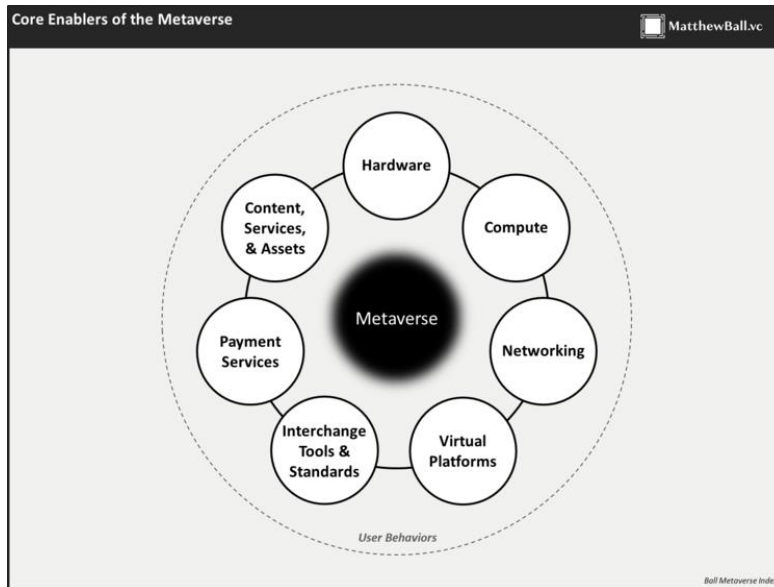
A própria ideia do metaverso significa que cada vez mais nossas vidas, trabalho, lazer, tempo, riqueza, felicidade e relacionamentos ocorrerão em mundos virtuais, em vez de serem estendidos ou auxiliados por dispositivos e softwares digitais. Será um plano paralelo de existência para milhões, senão bilhões, de pessoas, assentadas sobre nossas economias digital e física e unindo as duas. Como resultado, as empresas que controlam esses mundos virtuais e seus átomos virtuais provavelmente serão mais dominantes do que aquelas que lideram a economia digital de hoje (BALL, 2022, p. 1, *tradução nossa*).

Matthew Ball (2021a) ainda traz oito atributos chaves que são essenciais para compreender a formação do que seria o metaverso na sua visão, são ela *hardware* (equipamentos), *networking* (rede), *compute* (calcular), plataformas digitais, ferramentas

⁸ Neal Stephenson é um escritor americano ligado ao gênero de ficção científica e cyberpunk.

e padrões de intercâmbio, pagamentos, conteúdo, serviços e ativos do metaverso e comportamentos do usuário.

FIGURA 1: ATRIBUTOS CHAVES SOBRE O METAVERSO DE ACORDO COM MATTHEW BALL



Fonte: *Ball, 2021(a)*.

De acordo com Matthew Ball (2021), esses atributos podem ser explicados da seguinte maneira:

- Hardware: são os equipamentos capazes de fornecer o acesso ao metaverso, bem como a interação ou o desenvolvimento do mesmo. Pode-se considerar um exemplo de hardware aparelhos como óculos de realidade aumentada (AR);
- Networking: são as redes que conectam por meio de alta largura de banda, medindo a capacidade de transmissão de dados;
- Compute: funciona como uma forma de cálculo físico, por meio de Inteligência Artificial⁹ (IA) que dão as informações necessárias para suportar o funcionamento computacional do metaverso;
- Plataformas virtuais: são as simulações criadas por empresas e usuários do metaverso para que seja dado início a exploração e socialização nesse novo mundo;

⁹ IA que significa inteligência artificial refere-se a sistemas ou máquinas que mimetizam a inteligência humana para executar tarefas e podem se aprimorar iterativamente com base nas informações que eles coletam. Disponível em: <https://www.oracle.com/br/artificial-intelligence/what-is-ai/>. Acesso em: 30 nov. 2022.

-
- Ferramentas e padrões de intercâmbio: protocolos e formatos que devem ser seguidos durante melhorias no metaverso;
 - Pagamentos: plataformas responsáveis pelo pagamento de forma digital, movimentando a economia no metaverso, por meio de moedas virtuais, como o bitcoin;
 - Conteúdo, serviços e ativos do metaverso: trata dos negócios construídos no metaverso, bem como os designers, vendas, armazenamento de informações e identidade dos usuários;
 - Comportamentos do usuário: análise do que o consumidor está dando preferência, como forma de conhecê-lo para traçar estratégias de mantê-lo online.

Já de acordo com Kashif Laeeq (2022), professor do Departamento de Ciência da Computação da Universidade Federal Urdu de Artes, Ciência e Tecnologia no Paquistão, o metaverso é o início de algo muito novo e que por meio do investimento nessa tecnologia estaríamos com o pé no futuro, tornando-se a próxima geração da internet. E em que em sua definição, o metaverso nada mais é do que “um ambiente digital simulado que combina realidade aumentada (AR), realidade virtual (VR), blockchain e princípios de mídia social para criar áreas para interação rica do usuário que imitam o mundo real” (LAEEQ, 2022, p. 1, *tradução nossa*).

O professor tem uma visão promissora acerca do metaverso e acredita que de início não será capaz de substituir o mundo físico, mas que eliminará a questão geográfica, o que já vem sendo usado por muitas empresas.

O metaverso verá um aumento no comércio digital, principalmente porque grandes varejistas como o Walmart pretendem vender coisas lá. A Balenciaga fez parceria com a Epic Games, criadora do Fortnite, para fornecer boutiques virtuais. A RTFKT, famosa marca do metaverso com coleção de calçados, foi comprada pela Nike. Um designer de 18 anos vendeu mais de US\$ 3 milhões em calçados virtuais em menos de sete minutos. A Nike está procurando contratar designers de roupas virtuais e tem um campo para aplicações de marca registrada para suas marcas em calçados virtuais, entre outras coisas (LAEEQ, 2022, p. 3-4, *tradução nossa*).

Com isso, nota-se que o metaverso já não faz parte apenas do universos dos games, sendo alvo de multinacionais e marcas de grife, como a Balenciaga, visando lucro à medida em que acompanham o avanço tecnológico. Já que, segundo Kashif Laeeq (2022),

as pessoas criarão os seus personagens para serem seus modelos idênticos da vida real, consequentemente eles irão gastar dinheiro com terrenos, investimentos, roupas, móveis e a infinidade de produtos que o metaverso tem para oferecer.

Também com pensamento otimista, Stylianos Mystakidis (2022), professor de inovações na Universidade de Patras, na Grécia, acredita que o metaverso irá revolucionar a educação online, pois “o metaverso tem o potencial de remediar as limitações fundamentais das ferramentas de *e-learning*¹⁰” (MYSTAKIDIS, 2022, p. 486, *tradução nossa*).

Pertencente ao potencial do Metaverse para inovação educacional radical, simulações de laboratório (por exemplo, treinamento de segurança), desenvolvimento de habilidades processuais (por exemplo, cirurgia) e educação STEM estão entre as primeiras áreas de aplicação com resultados espetaculares em termos de velocidade de treinamento, desempenho e retenção com AR e Instrução suportada por VR [9,63,64] (MYSTAKIDIS, 2022, p. 493, *tradução nossa*).

Mystakidis reconhece que essa tecnologia passa por alguns desafios para ser implantada, principalmente em relação ao alto custo dos equipamentos de AR e IA, mas acredita que é através do metaverso que a educação quebrará as limitações do 2D, criando uma ‘metaeducação’, capaz de proporcionar excelentes resultados com experiências inovadoras. Pois, para o autor, “todas essas tecnologias marcam a transição para uma quarta revolução industrial. Em outras palavras, espera-se que o Metaverso seja um aspecto importante da Educação 4.0, a educação na era da Indústria 4.0.” (MYSTAKIDIS, 2022, p. 494, *tradução nossa*).

Flávia Tibúrcio *et al* (2022) acreditam que o aparecimento do metaverso se dá a partir da necessidade da experimentação de mundos paralelos, que geram novas interações e economias. Para os autores (*op. cit.*), “as representações gráficas e formas de interação nesses mundos virtuais têm permitido experiências que buscam aproximar-se das relações humanas” (TIBÚRCIO *et al*, 2022, p. 77), como isso, seria possível levar o metaverso para além do mundo dos jogos, como sugere Mystakidis (2022).

¹⁰ E-learning é uma forma de educação a distância que emprega recursos computacionais e audiovisuais para promover o aprendizado a uma pessoa, um grupo ou uma comunidade. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/e-learning/>. Acesso em: 11 jan. 2023.

Além disso, Tibúrcio *et al* (2022) dizem ser necessário estudar três pontos essenciais para compreender as mudanças que o metaverso provavelmente provocará na sociedade, são eles os impactos psicológicos, econômicos e sociais. Pois nesse cenário em que vislumbra-se viver uma vida nova, poderá desencadear comparações assim como na vida real, e então qual seria a reação do público quando não conseguisse alcançar a vida que almeja nem em uma plataforma virtual?

Portanto, o metaverso vem cada vez mais ganhando espaço no meio científico, pois se faz necessário estudar não só como é o seu funcionamento, mas também quais impactos, caso seja implantado em escala mundial, trará para a vida em sociedade. São pontos a serem levados em conta, pois, principalmente em um ambiente de mediações informacionais, tão presentes e necessários contemporaneamente, por que será que a temática também chega ou não chega a debates no mundo jornalístico local, principalmente se for um jornalismo mediado por dispositivos da Web?

Rumos para análise

Após a análise dos conteúdos mais publicados nos portais de notícias piauienses que fazem crossmedia, faz-se necessário analisar também a temática central desta pesquisa, o metaverso, e entender como os meios de comunicação piauiense estão repassando as informações para a população. Esta análise foi dividida em etapas, com início no mês de março e indo até o mês de abril de 2023, que foi voltado à pesquisa, e ao longo dos meses cada semana foi destinada a busca das matérias dos referidos sites webjornalísticos estudados, Cidade Verde, G1, Meio Norte e O Dia.

Além da busca nos portais, fez também parte desta análise as entrevistas com as editoras chefes dos sites Cidade Verde e Portal O Dia, Yala Sena e Ithyara Borges, respectivamente. Na ocasião, as jornalistas explicaram sobre o processo de produção, quais assuntos são mais relevantes de acordo com seu público e o porquê do silenciamento acerca do metaverso em seus portais, levando em conta os critérios de noticiabilidade, dando ênfase maior aos assuntos buscados pelo público que já está fidelizado e a ao processo de produção de matérias ligadas a tecnologia, pois as notícias são representações dos valores e objetivos daqueles que a produzem, como explica a Teoria do Gatekeeper. Ainda sobre os critérios de noticiabilidade, Mauro Wolf (2008, p. 196) explica que:

Os critérios de noticiabilidade correspondem ao conjunto de critérios, operações e instrumentos com os quais os aparatos de informação enfrentam a tarefa de escolher cotidianamente, de um número imprevisível e indefinido de acontecimentos, uma quantidade finita e tendencialmente estável de notícias. Sendo assim, a noticiabilidade está estreitamente ligada aos processos que padronizam e tornam rotineiras as práticas de produção: ela equivale a introduzir práticas de produção estáveis numa “matéria-prima” (os acontecimentos do mundo), por sua natureza extremamente variável e imprevisível.

O primeiro site de notícias estudado foi o Meio Norte (www.meionorte.com), por meio da ferramenta de busca disponibilizada pelo próprio portal, assim foi pesquisado a palavra metaverso e feito o recorte temporal proposto por esse trabalho, todo o ano de 2022. Ao todo foram encontradas 11 matérias ao longo do ano, desde o mês de fevereiro até novembro de 2022. Contudo, o site já cita o metaverso de forma rasa desde o ano de 2007, com a matéria intitulada de “OAB impede criação de escritório jurídico no Second Life”.

O mesmo processo foi feito no portal Cidade Verde (www.cidadeverde.com), contudo o número de matérias encontradas foi menor, apenas quatro, e em nenhuma delas é explicado o que seria o metaverso, nem mesmo de forma rasa. Devido a baixa quantidade de matérias, o critério usado para a escolha foi de ao menos citar a palavra metaverso ao longo do texto.

A pesquisa feita no portal O Dia (www.portalodia.com.br) também seguiu a mesma etapa, entretanto, diferente dos meios webjornalísticos citados anteriormente, não foi encontrada nenhuma reportagem que fizesse referência ao metaverso durante o ano de 2022. Todavia, no ano de 2021, foi publicado uma matéria com o título “Facebook anuncia mudança de nome corporativo para Meta” e dentro do texto, ao citarem o termo metaverso, utilizaram um hyperlink que direciona o leitor a um site de tecnologia, Trybe, que dispõe de uma matéria explicativa sobre o metaverso.

Já no site G1 PI (www.g1.com/piaui), o método de pesquisa foi diferente, pois a ferramenta de busca é veiculada a todos os portais e telejornais do Sistema Globo. Com isso, a pesquisa ocorreu de forma manual, em que inicialmente foi feito o recorte temporal, todo o ano de 2022 e após isso, ocorreu a delimitação do local, filtrando apenas as notícias veiculadas no G1 PI. Contudo, apesar do longo processo, assim como o portal O Dia, não foi encontrada nenhuma matéria que citasse o metaverso.

O estudo do metaverso na mídia piauiense que faz crossmedia nesta pesquisa trouxe a percepção de que a mídia, apesar dos inúmeros meios de inovação, continua tradicional e seguindo apenas o viés empresarial, visando lucro, como pode ser observado na categorização das notícias e na falta delas.

Assim, foi publicado no ano de 2022 apenas matérias jornalísticas rasas, sem muitas explicações e preocupações com o público, já que por se tratar de tecnologia, não são todos que detém conhecimento específico necessário para entender o que estava escrito ali.

E esse tradicionalismo se assola devido a fatores como a falta de investimento e seu consequente silenciamento. A pesquisa permitiu compreender a relevância do metaverso na contemporaneidade, desde a explanação do embasamento teórico, que possibilitou a identificação da temática em diferentes segmentos da sociedade, tal como a aplicabilidade no webjornalismo piauiense.

A análise nos meios de comunicação que fazem crossmedia no Piauí estimula potenciais caminhos que o metaverso pode vir a seguir, o metaverso, com a baixa profundidade, torna o tema pouco conhecido ao público. Inclusive, a Cidade Verde elenca mudanças a serem adaptadas no metaverso, cujo desafio de financiamento traz retrocesso para consecução. O G1 Piauí, por estar vinculado à rede nacional, não possui nenhuma matéria e detém maior acesso em outras regiões brasileiras, ao passo que em solo piauiense marca-se no silenciamento. O Dia também não registrou matérias, mesmo motivados na inovação e iniciativa de alcance, porém a discussão se encontra limitada, já que destina exibição a matérias com maior visualização.

A pesquisa permitiu observar as especificidades de cada Portal, bem como sua forma de transmissão e o público-alvo, porém se encontram em unidade no que repercute a preocupação: o lucro e sua consequente permanência nas mesmas editorias, como política. Percebe-se que o Portal G1 se destaca, devido seu vínculo com o G1 nacional, cuja entrega se torna mais eficaz, mesmo que a criação de matéria não seja especificamente realizada por profissional piauiense.

Essa questão leva à parte negativa que assuntos recentes, como a tecnologia, não estão presentes no webjornalismo do Piauí, o que leva à necessidade de busca de informações em outras fontes, cuja realidade se assola pela falta de iniciativa. Porém, como benesse, mesmo que de forma tímida, os meios de comunicação tradicionais vêm

se adaptando aos aspectos inovadores e demandam novas maneiras de garantir o noticiamento e permitir a expansão nos veículos de comunicação.

O metaverso contribui, demasiadamente, para a formação jornalística, diante da idoneidade da tecnologia transformar o norteio incidente em escala mundial. A pesquisa não oferece subsídios que comprovem o sucesso ou não do metaverso, todavia sua ascensão é evidente, frente à bolha específica carente de informação contínua, uma vez que, além das fake news e crimes ocorrendo no mundo virtual, vê-se imprescindível a proteção. E quem melhor do que o jornalista para investigar e repassar as informações da forma correta?

Na tentativa de apresentar a validade da indagação na vida jornalística, o aprofundamento no tema expandiu novos caminhos e possibilidade ainda não exploradas no Piauí, quer seja por falta de incentivo ou interesse, mas com importância pública, que com os avanços tecnológicos tornou-se ainda mais relevante compreender como o surgimento do metaverso influencia na migração para a total imersão virtual.

Esta pesquisa trouxe como fundamento a inserção multifacetada do metaverso, desde moda à educação e saúde, e que, apesar da ideia de que se faz presente apenas nos games, com sua utilização criativa e o investimento adequado, qualquer segmento pode estar nesta imersão. Mesmo com tais pontos positivos, no noticiamento piauiense não há grandes mudanças, tanto que o acesso aos portais estudados e a disponibilidade de discussão dos temas com os entrevistados foram desafiantes. Isso traz o hiato da dificuldade de compreensão do funcionamento e silenciamento quanto ao metaverso, bem como o desestímulo de publicação de matérias.

Com isso, observando também que os meios de comunicação moldam o seu público, se ele só escreve sobre política, os leitores fidelizados serão sobre política, comprovando que a forma que a população enxerga o mundo é moldada nas notícias que elas consomem, logo, se não leem sobre tecnologia, não entenderão e nem irão aderir aos novos movimentos tecnológicos.

O agenda-setting é consideravelmente mais que a clássica asserção que as notícias nos dizem sobre o que pensar. As notícias também nos dizem como pensar nisso. Tanto a seleção de objetos que despertam a atenção como a seleção de enquadramentos para pensar esses objetos são os poderosos papéis do agenda-setting (McCOMBS; MAXWELL; SHAW, IN VIZEU, 2005a, p.78).

Logo, como principais resultados para esta pesquisa, nota-se o apego ao tradicionalismo e o que já é tido como sucesso, como as editorias de política e policial, pois são as mais acessadas pelo público piauiense, bem como, devido à falta de profissionais especializados no ramo da tecnologia para levar para a população matéria aprofundadas acerca da temática.

Este estudo nos leva a tentar responder às indagações: O que o jornalismo piauiense está informando? Como as mudanças tecnológicas não possuem a devida relevância no meio jornalístico do estado? O metaverso não é discutido por que as pessoas não se interessam ou só não é ofertado para elas? A partir de então, surge o ímpeto de buscar promover propostas que incluam novas temáticas para a população entender a importância da tecnologia, em especial da aplicabilidade do metaverso na realidade atual.

Referências

ABREU, Leandro. **Metaverso é perigoso?** Conheça seus 6 maiores perigos e como se proteger. 2022. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/metaverso-e-perigoso/>. Acesso em: 29 nov. 2022.

ALLAN, Luciana. **Metaverso na educação:** o virtual em contraste com o real. Disponível em: <https://exame.com/colunistas/crescer-em-rede/metaverso-na-educacao-o-virtual-em-contraste-com-o-real/>. Acesso em: 03 jun. 2023.

ALEPH EDITORA. **Snow Crash e o metaverso.** 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=K--quIH3EOY>. Acesso em: 21.nov.2022.

ALVES, Soraia. **Metaverso no BBB:** entenda como funciona a tecnologia usada por PA e Arthur. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2022/04/metaverso-no-bbb-entenda-como-funciona-tecnologia-usada-por-pa-e-arthur.html>. Acesso em: 02 jun. 2023.

BAKLANOV, Nick. **The Top Instagram Virtual Influencers in 2019.** 2019. Disponível em: <https://hypeauditor.com/blog/the-top-instagram-virtual-influencers-in-2019/>. Acesso em: 21.nov.2022.

BALL, Matthew. **El metaverso:** y cómo lo revolucionará todo. Barcelona: Deusto, 2022.

BALL, Matthew. **Framework for the Metaverse.** [S. l.], 29 jun. 2021(a). Disponível em: <https://www.matthewball.vc/all/forwardtothemetaverseprimer>. Acesso em: 20.nov.2022.

BALL, Matthew. **Imagem com os atributos chaves sobre o metaverso.** 2021(b). Disponível em: <https://www.matthewball.vc/all/forwardtothemetaverseprimer>. Acesso em: 10.dez.2022.

BASSO, Letícia. **O Metaverso já está na nossa realidade, você sabe o que é?** 2021. Disponível em: <https://www.voitto.com.br/blog/artigo/metaverso>. Acesso em: 21.nov.2022.

BBC. **Entenda o escândalo de uso político de dados que derrubou valor do Facebook e o colocou na mira de autoridades.** 2018. Disponível em:

<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/entenda-o-escandalo-de-uso-politico-de-dados-que-derrubou-valor-do-facebook-e-o-colocou-na-mira-de-autoridades.ghtml>. Acesso em: 28.nov.2022.

BERTI, Orlando Maurício de Carvalho. **Webjornalismo no Piauí**. Teresina: EdUESPI, 2020.

BURBERRY. **Burberry x Blankos Block Party: new NFT collection and social space**. Disponível em: <https://www.burberryplc.com/en/news/brand/2022/burberry-x-blankos-block-party--new-nft-collection-and-social-sp.html>. Acesso em: 02 jun. 2023.

CAMBRIDGE DICTIONARY. **Cross**. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/cross>. Acesso em: 6.dez.2022.

CAMBRIDGE DICTIONARY. **Media**. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/media>. Acesso em: 6.dez.2022.

CAMERRO, Matheus. **História do Jornalismo na internet**. Disponível em: <https://rgb.com.br/historia-do-jornalismo-na-internet>. Acesso em: 4.dez.2022.

CANAVILHAS, João. **Jornalismo Transmídia: um desafio ao velho ecossistema midiático**. In Denis Renó, Carolina Campalans, Sandra Ruiz e Vicente Gosciola, *Periodismo Transmedia: miradas múltiples*, pp. 53-68, Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2013

CANAVILHAS, João; BACCIN, Alciane. Contextualização de reportagens hipermídia: narrativa e imersão. **Brazilian Journalism Research**, vol.1, num.1., 2015, pp. 10-27.

CANAVILHAS, João. **Jornalismo para dispositivos móveis: informação hipermultimidiática e personalizada**. Actas do IV CILCS- Congresso Internacional Latina de Comunicación, 2012.

CANAVILHAS, João (org.). **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã: Livros LabCom, 2014.

CANAVILHAS, João. **Webjornalismo: considerações gerais sobre jornalismo na web**, In *Informação e Comunicação Online*. Covilhã: Livros Labcom, 2003.

CANSEI E VENDI. **Qual a bolsa mais cara da gucci?**. [S. l.], 202?. Disponível em: <https://canseivendi.com.br/blog/qual-a-bolsa-mais-cara-da-gucci/#:~:text=1%C2%AA%20Gucci%20Crocodile%20Tote%20Bag,caras%20atualmente%20vendidas%20pela%20Gucci>. Acesso em: 24 jun. 2023.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia internet: reflexões sobre internet, negócios e sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

CIDADE VERDE. **Recorte das manchetes do Portal Cidade Verde**. 2022. Disponível em: <https://cidadeverde.com/>. Acesso em: 05.dez.2022.

CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário etimológico Nova Fronteira da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

DICIO. **Significado de universo**. 2018. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/universo/>. Acesso em: 23.nov.2022.

ESTÁCIO. **Expedição Enemverso**. 202?. Disponível em: <https://enemverso.estacio.br/>. Acesso em: 28.nov.2022.

FADINI, Thiago. **Metaverso**: conheça 5 avatares que se tornaram influenciadores digitais. Disponível em: <https://oespecialista.com.br/metaverso-avatar-influenciadores-digitais/>. Acesso em: 03 jun. 2023.

FANTÁSTICO. **Isso é Fantástico**- Metaverso: o que é e como vai funcionar a “nova internet”. Disponível em: <https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2021/12/05/isso-e-fantastico-metaverso-o-que-e-e-como-vai-funcionar-a-nova-internet.ghtml>. Acesso em: 02 jun. 2023.

FERRARI, Pollyana. **Jornalismo digital**- 4.ed.- São Paulo: Contexto, 2010- (Coleção comunicação).

FERREIRA, Adriano. **A ascensão e queda do Second Life**: o metaverso vai repetir os mesmos erros?. 2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2022/09/13/a-ascensao-e-queda-do-second-life-o-que-o-metaverso-pode-aprender-com-ele.htm>. Acesso em: 28.nov.2022.

FERREIRA, Indiara; SILVA, Mariana Bananal Costa. **O Jornalismo Online no Brasil**: as origens do Portal Universo Online (UOL). São Paulo: Anais do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, 2016.

FINGER, Cristiane. **Crossmedia e Transmedia**: desafios do telejornalismo na era da convergência digital. Porto Alegre: Revista Em Questão, v. 18, n. 2, 2012, pp. 121-132.

FORECHI, Marcilene; FLORES, Natália Martins; MELO, Camila Olivia de. **Jornalismo digital e cibercultura** [recurso eletrônico]; [revisão técnica: Fabiana Rossi da Rocha Freitas]. – Porto Alegre : SAGAH, 2019.

IPEMED AFYA. **Metaverso Na Saúde**: Como Funciona E Quais São Os Benefícios? Disponível em: https://www.ipemed.com.br/blog/metaverso-na-saude-como-funciona?utm_source=google&utm_medium=organic. Acesso em: 03 jun. 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LAEEQ, Kashif. **Metaverse: Why, How and What**. 2022. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Kashif-Laeq/publication/358505001_Metaverse_Why_How_and_What/links/62053bb0afa8884cabd70210/Metaverse-Why-How-and-What.pdf. Acesso em: 10 jan. 2023.

MANTOVANI, Igor. **Você sabe o que é Fortnite?** Aprenda tudo sobre este fenômeno. 202?. Disponível em: <https://mktesports.com.br/blog/fortnite/o-que-e-fortnite/>. Acesso em: 28.nov.2022.

MARQUES, Walter Rodrigues. **Metaverso e Educação**: uma revisão da literatura. São Paulo: Revista Científica Multidisciplinar, v. 3, n. 10, 2022, pp. 1-14.

MARTINS, Larissa da Rocha; DA SILVA, Márcio Bezerra. **O uso das mídias sociais pelo webjornalismo no DF**. Disponível em: <file:///C:/Users/Marina/Downloads/andradeluizrafael,+08-artigo.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2023.

META. **O Metaverso**. Disponível em: <https://about.meta.com/br/metaverse/>. Acesso em: 03 jun. 2023.

-
- MCLUHAN, Marshall. **A Galáxia de Gutenberg**. São Paulo: Nacional, 1977.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1962.
- MEIO NORTE. **Recorte das manchetes do Portal Meio Norte**. 2022. Disponível em: <https://www.meionorte.com/>. Acesso em: 05.dez.2022.
- MIELNICZUK, Luciana. **Sistematizando alguns conhecimentos sobre jornalismo na web**. IN: MACHADO, Elias; PALÁCIOS, Marcos. Modelos de jornalismo digital. Salvador: GJOL, 2003.
- MOHERDAUI, Luciana. **Guia de estilo Web: produção e edição de notícias online**. São Paulo: SENAC, 2000.
- MYSTAKIDIS, Stylianos. **Metaverse**. Enciclopédia 2022, 2, 486–497. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2673-8392/2/1/31>. Acesso em: 11.jan.2023.
- NEVES, Maria Helena de Moura. **Guia de uso do português**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- O DIA . **Quem Somos**. 2022. Disponível em: <https://portalodia.com/quem-somos>. Acesso em: 5.dez.2022.
- O DIA. **Recorte das manchetes do Portal O Dia**. 2022. Disponível em: <https://portalodia.com/>. Acesso em: 05.dez.2022.
- PACETE, Luiz Gustavo.. **Como a Balenciaga tornou-se um símbolo da moda no metaverso**. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/06/como-a-balenciaga-tornou-se-um-simbolo-da-moda-no-metaverso/>. Acesso em: 02 jun. 2023.
- PACETE, Luiz Gustavo. **Como a Coca-Cola criou a primeira bebida no metaverso?** Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/04/como-a-coca-cola-criou-a-primeira-bebida-do-metaverso-no-fortnite/>. Acesso em: 02 jun. 2023.
- PACETE, Luiz Gustavo. **Nike compra estúdio virtual e dobra aposta no metaverso**. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2021/12/nike-compra-estudio-virtual-e-dobra-aposta-no-metaverso/>. Acesso em: 02 jun. 2023.
- PACETE, Luiz Gustavo. **Por que a Lu, do Magalu, tornou-se a maior influenciadora virtual do mundo?**. 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/05/por-que-a-lu-do-magalu-tornou-se-a-maior-influenciadora-virtual-do-mundo/>. Acesso em: 21.dez.2022.
- PERNISA JÚNIOR, Carlos. **Metaverso: para além de uma “segunda vida”**. São Paulo: Anais do **XIV Simpósio Nacional da ABCIBER (Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura)** – Direitos humanos, políticas identitárias, imaginários de resistência, 2021.
- PEREZ, Dario. **O metaverso vai moldar os influenciadores digitais mais do que você imagina**. Disponível em: <https://exame.com/bussola/o-metaverso-vai-moldar-os-influenciadores-digitais-mais-do-que-voce-imagina/>. Acesso em: 03 jun. 2023.
- PRATTEN, Robert. **Imagem com a pesquisa sobre transmedia de Robert Pratten**. 2013. Disponível em: <https://www.midiatismo.com.br/vamos-entender-a-diferenca-entre-crossmedia-e-transmedia-cirandablogs>. Acesso em: 11.dez.2022.

QUICO, Célia. **Cross-media em emergência em Portugal:** o encontro entre a televisão interactiva, as comunicações móveis e a Internet. In: *Televisão Interactiva: conteúdos aplicações e desafios*. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa: CRL, 2004.

REDAÇÃO GP. **Ticiane Pinheiro entra para o metaverso e apresenta ‘primeira influenciadora virtual jornalista’.** Disponível em: <https://gq.globo.com/noticia/2023/01/ticiane-pinheiro-entra-para-o-metaverso-e-apresenta-avatar-primeira-influenciadora-virtual-jornalista.ghtml>. Acesso em: 01 jun. 2023.

SAVARESE NETO, Eduardo. **E-learning:** o que é, como funciona e como usar no corporativo?. 2020. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/e-learning/>. Acesso em: 10.jan.2023.

SILVA, Kesyra de Lima; SILVA, Lucas Mathias Almeida; NUGAS, Milena Muniz Nugas; SOUZA, Rogério Martins de. **O metaverso e o futuro do jornalismo:** análise sobre o uso da realidade imersiva utilizada pelo The New York Times e em veículos do Grupo Globo. 1º Congresso Brasileiro de Ciência e Saberes Multidisciplinares. UNIFOA: Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: <https://conferenciasunifoa.emnuvens.com.br/tc/article/view/78/75>. Acesso em: 01 jun. 2023.

SILVA, Mariana Maria. **Após construir prédio no metaverso, Housi vai lançar NFTs com festa e DJs.** [S. l.], 30 maio 2022. Disponível em: <https://exame.com/future-of-money/apos-construir-predio-no-metaverso-housi-vai-lancar-nfts-com-festa-e-djs/>. Acesso em: 29.nov..2022.

STEPHENSON, Neal. **Snow Crash.** São Paulo: Aleph, 2022.

SUN, Chloe. **Arquitetura do metaverso:** o que é, quem construirá e por que é importante? Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/969643/arquitetura-do-metaverso-o-que-e-quem-construira-e-por-que-e-importante>. Acesso em: 03 jun. 2023.

TEIXEIRA, Juliana; MINEIRO, Victória; SOARES JÚNIOR, Mayron. **Os dispositivos digitais móveis na produção e circulação do webjornalismo:** O caso do aplicativo Luneta. Florianópolis: Combook, 2021.

TIBÚRCIO, Flávia; MOREIRA, Welliton Luiz; SCHMIDT, Ricardo; SOUZA, Erivelto Luís de; SILVA, Cristiano M. **O futuro do digital está na conexão com o real: Metaverso e suas implicações sociais e tecnológicas.** Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. pp. 76-84.

TIINSIDE. **Adidas Originals entra para o mundo do metaverso ao lado de pioneiros das NFTs.** Disponível em: <https://tiinside.com.br/16/12/2021/adidas-originals-entra-para-o-mundo-do-metaverso-ao-lado-de-pioneiros-da-nfts/>. Acesso em: 02 jun. 2023.

TRAQUINA, Nelson. **Teorias do Jornalismo:** Porque as notícias são como são. Florianópolis: Insular, 2012.

TURBIANI, Renata. **Nike lança coleção de tênis digitais para o metaverso;** preço chega a R\$2,8 milhões. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2022/04/nike-lanca-colecao-de-tenis-digitais-para-o-metaverso-por-ate-r-28-mi.html>. Acesso em: 02 jun. 2023.

UOL. Influencer digital Lucas Rangel paga R\$ 240 mil para criar boneco virtual. Disponível em: <https://www.uol.com.br/splash/noticias/2022/03/14/influencer-digital-lucas-rangel-paga-r-240-mil-para-criar-boneco-virtual.htm?cmpid=copiaecola>. Acesso em: 03 jun. 2023.

VESCHI, Benjamin. **Etimologia de universo.** 2019. Disponível em: <https://etimologia.com.br/universo/>. Acesso em: 22.nov.2022.

VIVEN. **Qual foi a importância da prensa de Gutenberg?**. 2022. Disponível em: <https://www.vivendobauru.com.br/qual-foi-a-importancia-da-prensa-de-gutenberg/>. Acesso em: 21.dez.2022.

VIZEU, Alfredo. **Decidindo o que é notícia: os bastidores do telejornalismo**. Porto Alegre, EDIPUCRS, 2005. 4a edição.

WALCOTT, David. **Como o metaverso pode revolucionar os cuidados com a saúde**. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbessaude/2022/10/seria-o-metaverso-capaz-de-conduzir-a-metamorfose-da-saude/>. Acesso em: 03 jun. 2023.

WOLF, Mauro. **Teorias das comunicações de massa**. Trad. Karina Jannini. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

ZAGO, Gabriela da Silva. **O Twitter como Suporte para Produção e Difusão de Conteúdos Jornalísticos**. Niterói: Revista Ciberlegenda, n. 21, 2009, pp. 1-16.

ZUCKERBERG, Mark. **Mark Zuckerberg fala sobre o Caso Cambridge e vazamento de dados do Facebook**. 2018. Facebook: markzuckerberg. Disponível em: <https://www.facebook.com/zuck/posts/10104712037900071>. Acesso em: 28.nov.2022.