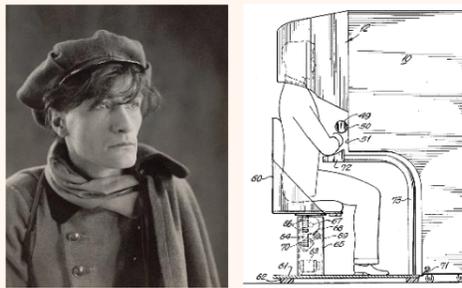


HISTÓRIA DO METAVERSO

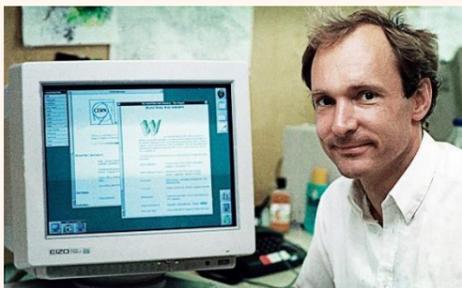
O metaverso ainda está a emergir, mas o conceito de uma Internet imersiva em 3D onde as pessoas podem socializar, brincar, fazer compras e trabalhar existe há décadas.

1938 ●
O poeta e dramaturgo francês Antonin Artaud utiliza o termo **realidade virtual** na sua coleção de ensaios, *O Teatro e o seu Duplo*.



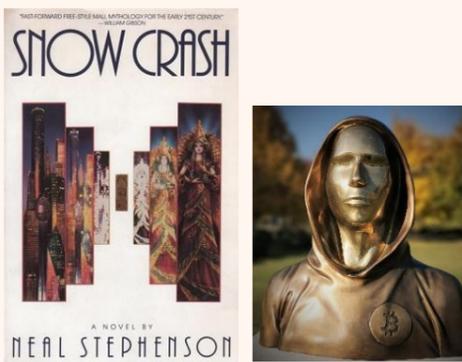
1962 ●
O cineasta americano Morton Heilig constrói o **Sensorama**, uma máquina que simula a experiência de conduzir uma moto por Nova Iorque, através de um filme 3D, cadeira vibratória, ventoinha e cheiros.

1984 ●
O cientista informático americano, músico e pioneiro da Realidade Virtual (RV) Jaron Lanier fundou a VPL Research, Inc, que desenvolveu um dos primeiros **auscultadores de realidade virtual e luvas de dados**.



1989 ●
O cientista informático inglês **Tim Berners-Lee** lança as bases para a **World Wide Web** enquanto esteve no CERN.

1992 ●
O escritor de ficção científica norte-americano Neal Stephenson, usa o termo **metaverso** no seu livro *Snow Crash (em português Samurai: Nome de código)*, que retrata um mundo futuro distópico onde pessoas ricas escapam para uma realidade alternativa em 3D.



1993 ●
O cientista informático israelita Moni Naor e a cientista informática americana Cynthia Dwork inventam técnicas de "validação de trabalho" (proof-of-work) para dissuadir o spam e os ataques de "negação de serviço" (denial-of-service) utilizando conceitos que se tornam a base do Bitcoin.

2003 ●
Linden Lan revela o **Second Life**, um espaço virtual 3D partilhado que permite aos utilizadores explorar, interagir com outros, construir coisas e trocar bens virtuais.



2006 ●
Roblox permite aos utilizadores criarem e jogarem jogos para vários jogadores, desenvolvidos por outros.

2007 ●
A Google aumenta a aplicação Mapas com a **Street View**, o que permite às pessoas explorar uma representação virtual do mundo real à escala.



2009 ●
Satoshi Nakamoto (um pseudónimo) cunha a primeira Bitcoin e lança a primeira **blockchain** pública, utilizando um algoritmo de *proof-of-work*.

2010 ●
É introduzido o modelo de videojogo gacha.

2011 ●
Ernest Cline publica o romance futurista **Ready Player One**.

2012 ●
O empresário israelita Yoni Assia introduz **Colored Coins** num artigo de blogue de 2012 intitulado *bitcoin 2.X (aka Colored Bitcoin) - primeiros espécimes*

2012 ●
O empresário americano Palmer Luckey lança o **Oculus** em Kickstarter, como o primeiro hardware 3D de baixo custo para as massas.

2014 ●
O Facebook compra a **Oculus** e ajuda a dimensionar a infraestrutura 3D para a suportar.

2014 ●
Os americanos Kevin McCoy, um artista, e Anil Dash, um empresário da tecnologia, criam a primeira **moeda não fungível (NFT)**, um património virtual criptograficamente seguro.

2015 ●
O programador canadiano Vitalik Buterin e o cientista informático inglês Gavin Wood lançam **Ethereum**, que inclui características que possibilitam a construção de aplicações descentralizadas numa **blockchain**.

2016 ●
A DAO, uma organização autónoma descentralizada vocacionada para a angariação de fundos de alto risco, lança-se no topo da **blockchain** Ethereum.

2016 ●
Pokémon GO apresenta ao mundo os jogos de realidade aumentada sobrepostos ao mundo real.



2018 ●
O videojogo Axie Infinity, desenvolvido pelo estúdio vietnamita Sky Mavis, populariza o uso de **NFT**, integrado na **blockchain** Ethereum.

2019 ●
O **Fortnite** dos Epic Games torna-se o mundo virtual partilhado mais popular de sempre, com mais de 250 milhões de utilizadores ativos.



2021 ●
A empresa-mãe do Facebook renomeia-se como **Meta** e promulga uma visão otimista e expansiva para o metaverso.

2021 ●
A Microsoft apresenta o **Mesh** como uma nova plataforma que promete sincronizar a colaboração virtual.

2022 ●
A Siemens e a Nvidia estabelecem parceria no **metaverso industrial**