

PODCAST NO METAVERSO? EXPLORANDO O DESCONHECIDO

PODCAST IN THE METAVERSE? EXPLORING THE UNKNOWN

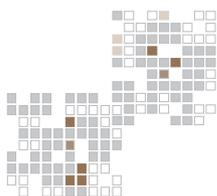
¿PODCAST EN EL METAVERSO? EXPLORANDO LO DESCONOCIDO

Angelo Eduardo Rocha

■ Doutorando em Comunicação na Universidade Federal do Paraná (UFPR – Bolsa Capes). Mestre e Graduado em Jornalismo pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), do Paraná. Integra o Grupo de Pesquisa CLICK - Comunicação e Cultura Ciber (UFPR) e o Grupo de Pesquisa O Conhecimento no Jornalismo (UEPG). Atua nos seguintes temas de pesquisa: Jornalismo, Comunicação, Jornalismo Imersivo, Realidade Virtual, novas narrativas jornalísticas, fotojornalismo e audiovisual.

■ *Doctorando en Comunicación en la Universidad Federal de Paraná (UFPR – Beca Capes). Master y Graduado en Periodismo por la Universidad Estatal de Ponta Grossa (UEPG), del estado de Paraná. Es miembro del Grupo de Investigación CLICK - Comunicación y Cibercultura (UFPR) y del Grupo de Investigación Conocimiento en Periodismo (UEPG). Trabaja los siguientes temas de investigación: Periodismo, Comunicación, Periodismo Inmersivo, Realidad Virtual, nuevas narrativas periodísticas, fotoperiodismo y audiovisual.*

■ Email: angeloeduardorocha@gmail.com



RESUMO

O 'metaverso' de Stephenson de 1992 volta à tona no formato de plataformas (no plural) de Realidade Virtual. Esses espaços virtuais possibilitam novos sentidos e significados para as interações entre público e a prática do rádio. Portanto, o objetivo do artigo é sistematizar as características de 163 registros de podcast realizados em espaços de metaverso publicados no YouTube. Se trata de uma pesquisa descritiva, de natureza exploratória. São descritas as primeiras experiências, a quantidade de vídeo por ano, plataformas utilizadas, principais produtores, idioma dos vídeos, duração, temáticas e plataformas utilizadas pelas produções. Como resultado, notou-se que as big five ainda não possuem protagonismo no segmento, a produção ainda é amadora, mas, especializada sobre temas com a Realidade Virtual, game e metaverso.

PALAVRAS-CHAVE: COMUNICAÇÃO; METAVERSO; PODCAST; REALIDADE VIRTUAL.

ABSTRACT

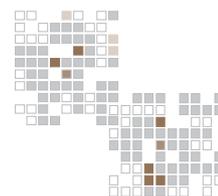
Stephenson's 1992 'metaverse' resurfaces in the form of Virtual Reality platforms (plural). These virtual spaces enable new senses and meanings for interactions between the public and the practice of radio. The aim of this article is therefore to systematize the characteristics of 163 podcast recordings made in metaverse spaces published on YouTube. This is a descriptive, exploratory study. It describes the first experiences, the number of videos per year, the platforms used, the main producers, the language of the videos, their duration, the themes and platforms used by the productions. As a result, it was noted that the big five do not yet have a leading role in the segment, production is still amateurish, but specialized in themes such as Virtual Reality, gaming and the metaverse.

KEY WORDS: COMMUNICATION; METAVVERSE; PODCAST; VIRTUAL REALITY.

RESUMEN

El "metaverso" de Stephenson de 1992 resurge en forma de plataformas de Realidad Virtual (en plural). Estos espacios virtuales permiten nuevos sentidos y significados para las interacciones entre el público y la práctica de la radio. El objetivo de este artículo es, por tanto, sistematizar las características de 163 grabaciones de podcasts realizadas en espacios metaversos y publicadas en YouTube. Se trata de una investigación descriptiva y exploratoria. Describe las primeras experiencias, el número de vídeos por año, las plataformas utilizadas, los principales productores, el idioma de los vídeos, su duración, los temas y las plataformas utilizadas por las producciones. Como resultado, se constata que las cinco grandes aún no tienen un papel protagonista en el segmento, la producción es aún amateur, pero especializada en temas como la Realidad Virtual, el gaming y el metaverso.

PALABRAS CLAVE: COMUNICACIÓN; METAVERSO; PODCAST; REALIDAD VIRTUAL.



1. Introdução

Há três décadas, antes do anúncio da *Meta* no final de 2021, o termo ‘Metaverso’ foi citado pela primeira vez em 1992, pelo escritor Neal Stephenson, em sua obra de ficção científica, *Snow Crash*. O livro apresenta a ideia de um mundo virtual em 3D do futuro produzido por computadores - o metaverso, no qual seria possível interagir com outros humanos utilizando avatares (também pioneiro do termo avatar). Nos agradecimentos do livro, Stephenson (1992, p. 481) aponta que as palavras ‘avatar’ e ‘Metaverso’ são suas invenções utilizadas no livro porque o termo ‘realidade virtual’, na visão do autor, eram “simplesmente muito estranhas para usar”.

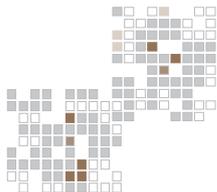
O conceito de metaverso ainda não é um consenso e está em amplo desenvolvimento. Ainda, não se trata de um metaverso integrado, uma Realidade Virtual unificada como a internet é para as diferentes funcionalidades digitais. Ball (2021, n.p) explica que metaverso é “uma rede interoperável e de escala passiva capaz de renderizar em 3D em tempo real mundos virtuais que podem ser experimentados de forma síncrona e persistente por um número ilimitado de usuários com senso e presença individual, e com continuidade de dados como identidade, história, objetos, comunicações e pagamentos”.

O que temos são “metaversos”, no plural, ou melhor, plataformas de ambientes de VR, como, por exemplo, *Second Life*, *VRChat*, *Horizon*, *Spatial.io*, *The Sandbox*, *AltSpaceVR*, *Virbela*, *Somnium Space*, *Decentraland*, *Roblox* e outras. Essas plataformas possibilitam transferir uma pessoa para um ambiente paralelo (realista graficamente e interativo espacialmente) que está localizado entre dois mundos, o real e o virtual. Para a entrar nesses ambientes é preciso criar uma conta nessas plataformas e dentro delas um avatar

(relativo ao corpo), a seleção ou produção do avatar perpassa por uma escolha estética (realista, animada, lúdica, utópica, fantasiosa, etc.). Assim como, a escolha da plataforma – também de caráter estético – decorre sobre a funcionalidade: game, lazer, educacional, trabalho, interação social, festa, etc.). Nas plataformas você pode interagir com outras pessoas de forma online em um espaço de Realidade Virtual. Porém, elas não são conectadas entre si, ou seja, não existe um único universo de VR, é necessário estar registrado em cada plataforma e fazer conexão e desconexão para migrar de plataformas de metaversos. A ideia de um único mundo virtual ainda não existe, os metaversos são muito semelhantes às lógicas das redes sociais.

Entretanto, diferente da experiência isolada de *Second Life* em 2003, o interesse atual no desenvolvimento da Realidade Virtual e/ou em mundos virtuais está na mão das *big five* (Google, Apple, Facebook/Meta, Amazon e Microsoft). Mas, não somente as gigantes deveriam estar interessadas, pois se a ideia de um mundo virtual visa recriar um mundo real, vários espaços serão necessários: empresas, escolas, universidades, museus, teatro, cinema, lojas, etc. Vale destacar que as necessidades não são apenas espaciais. Nesse sentido, aproximando ao objeto de estudo do artigo, percebemos que vários espaços e interações, como, por exemplo, reuniões, eventos, games e baladas já acontecem nos metaversos, mas, e a realização de podcast? E podcast jornalístico? Existe?

Conforme a pesquisa da pesquisa sobre *podcast* realizada por Couto e Martino (2018, p.49) é consenso que *podcast* se trata de uma produção sonora acessada por algum dispositivo conectado em mídias digitais e que retrabalha “diversas maneiras anteriores de expressão sonora, em



uma variedade de formatos que desafia uma definição única”. Para Bonini (2020), a partir de 2012, nos Estados Unidos, uma “segunda era do podcasting” surge de forma não complementar ao rádio e assume lugar próprio no mercado, de forma profissional e como consumo massivo.

O contexto de convergência e o cenário das novas mídias possibilitam ao rádio “a confluência entre o rádio tradicional e as inovações técnicas e multimidiáticas, da qual emerge um rádio tecnicamente diferente” (Quadros, 2013, p. 46). De acordo com Kischinhevsky (2016), o atual contexto torna o “rádio expandido”, o qual “extrapola as transmissões em ondas hertzianas e transborda para as mídias sociais, o celular, a TV por assinatura, sites de jornais, portais de música” (Kischinhevsky, 2016, p. 13). Ainda, conforme o autor, a rádio pode acontecer ao vivo ou sobre demanda, como acontece com podcast em repositórios de arquivos. Portanto, o formato podcast também está inserido nesse ecossistema do rádio expandido. A expansão ultrapassa as ondas hertzianas, agora, a rádio pode ser operada via frequência modulada (FM), ondas médias (AM), “ao vivo” ou streaming, a partir de celulares, computadores e outros suportes multimidiáticos (Kischinhevsky, 2016).

Nesses novos contextos midiáticos, diferentes práticas emergem no processo produtivo jornalísticos, seja na produção, consumo, circulação e distribuição, assim como, na própria interação dos usuários. De acordo com Chagas (2017), pensar o conceito do rádio expandido perpassa por pensar as reformulações do rádio, é ir além da própria ideia de expansão, pois o meio está presente no aparato tradicional, assim como nos dispositivos móveis, TV por assinatura, portais da internet, redes sociais e demais ambientes de escuta ao vivo ou sob demanda

(Chagas, 2017).

Nesse sentido, considerando os novos ecossistemas midiáticos, a proposta do artigo perpassa por investigar mais um espaço de circulação, produção, consumo e interação do rádio, no formato de podcast, em ambientes imersivos e de Realidade Virtual, nos “metaversos”. Ainda que de forma exploratória, além do levantamento das produções de podcast no metaverso, pretende-se verificar novas formas de interação com a produção sonora, visto que esses ambientes virtuais exploram e possibilitam um consumo imersivo de narrativas que também envolvem elementos espaciais (Manovich, 2000).

Com o propósito de explorar a produção de podcasts realizados em metaversos, os objetivos do artigo são: i) Sistematização de bibliografia sobre podcast no metaverso; ii) Identificar registros no YouTube de produções de podcast em metaversos; e iii) Apresentar características e especificidades desses podcasts. Se trata de uma pesquisa descritiva, de natureza exploratória e tem como parte dos procedimentos metodológicos a realização de uma revisão bibliográfica sobre podcast no metaverso e sobre o formato podcast, enquanto formato do rádio expandido.

2. Explorando o desconhecido: pesquisa da pesquisa

Ao buscar (no dia 06 de julho de 2023) as combinações: i) “podcast” e “metaverso” e ii) “VR podcast” ou “podcast em realidade virtual”, em português, inglês, espanhol, italiano, francês, alemão e chinês nos bancos de dados da Web of Science, Scopus, Scielo, Portal de Periódicos e Portal de Teses e Dissertações da CAPES encontramos 21 resultados (Tabela 1), mas, somente 1 (N), possui relação com o escopo do artigo.

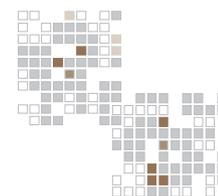


TABELA 1 - Quantidade de trabalhos científicos sobre podcast no metaverso

Bases de banco de dados científicas	Número de documentos encontrados	Trabalhos válidos conforme escopo dessa pesquisa
Scopus	11	1
Web of Science	6	0
Scielo	0	0
Portal de Periódicos da CAPES	0	0
Portal de Teses e Dissertações da CAPES	4	0
Total	21	1 (N)

Fonte: Autor (2023)

Após realizar a leitura dos resumos dos trabalhos é possível indicar que apenas o trabalho “Research on Application of Virtual Reality Technology to Create Metaverse Podcasts” de 2022, escrito por Meng–Han Lee e Ju–Chun Ko aborda podcast em ambiente imersivo em VR. O breve trabalho, sem aprofundamento teórico, apresenta um teste empírico de como ampliar a expressão facial e linguagem corporal em um avatar virtual para podcast no metaverso, aspectos importantes para o processo de expressão verbal e resposta comportamental. Após perceber que a literatura sobre podcast no metaverso é incipiente e quase inexistente, buscamos no próximo tópico, investigar registros de produções de podcast em mundos virtuais no YouTube.

3. Panorama e principais características de podcasts em metaverso

Com o auxílio do *YouTube Data Tools* (RIEDER,

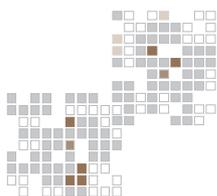
2015), consultamos a API do YouTube, pelo módulo de rede de vídeos (*video network*) que possibilita levantar uma varredura de vídeos a partir da lógica de recomendações de vídeos da plataforma conforme as palavras-chave ou ids de vídeo buscados. Na Tabela 2, a seguir, temos a relação dos vídeos encontrados pela busca do termo “podcast no metaverso”, buscou-se nos idiomas português, inglês, espanhol, francês, italiano e alemão. Também no *YouTube Data Tools*, buscou-se o termo “VR podcast”. Após conferir todos os vídeos publicados no YouTube, percebemos que alguns vídeos não estavam incluídos na relação de vídeos levantados pela plataforma. Para corrigir a falha, buscamos no YouTube “VR podcast”. Integrando os dados coletados pelas diferentes formas de busca, eliminando os dados duplicados, a amostra válida de vídeos no levantamento é de 163 produções (N).

TABELA 2 – Quantidade de registros de podcast em metaverso

Idioma buscado	Quantidade de vídeos	Vídeos válidos *
Inglês (podcast in the metaverse)	107	28
Espanhol (podcast en el metaverso)	15	7
Português (podcast no metaverso)	113	25
Francês (podcast dans le métaverse)	50	0
Italiano (podcast nel metaverso)	44	4
Alemão (Podcast im Metaversum)	5	0
VR podcast no Youtube data tools	484	24
VR podcast no Youtube direto	**	75
TOTAL de vídeos	818	163 (N)

*não selecionamos vídeos que não utilizam plataformas de metaverso. **o campo de busca do Youtube não permite visualizar a quantidade de vídeos encontrados.

Fonte: Autor (2023)

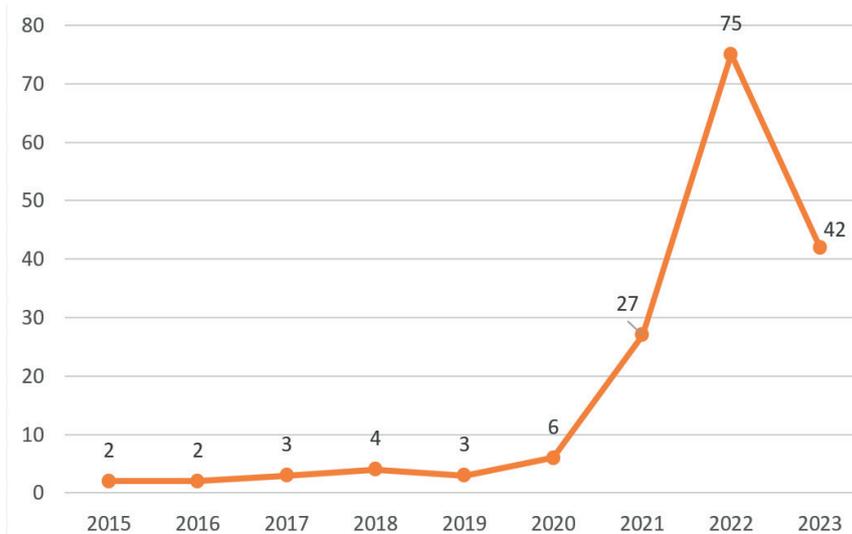


A raspagem de dados que *YouTube Data Tools* fornece dados que foram utilizados como categorias de análise, como: “nome do canal”, “data de publicação”, “idioma”, “título do vídeo”, “descrição do vídeo”, “tags/palavras de busca”, “categoria dos vídeos (ex.: notícia, humor, viagem, game, etc.)”, “duração do vídeo”, “número de visualização”, “número de comentários”, “número de curtidas e descurtidas”, etc. A seguir, na Gráfico 1, sem aplicar um recorte temporal nas buscas, construímos uma linha do tempo dos vídeos em um recorte temporal que abrange de 2015 a 2023 (até o dia 06 de julho de 2023, data

em que os vídeos foram buscados).

Muitas produções se colocam e utilizam a expressões “primeiro podcast no metaverso”. No gráfico 1, podemos notar que o ano inicial dos podcasts em metaverso aconteceu em 2015. Em seguida, ainda em pequenas quantidades, outras experiências foram publicadas entre 2016 a 2019. Em seguida, entre 2020 e 2021 existe um aumento significativo. Mas, é em 2022 que temos uma subida significativa sobre a quantidade de produções. Em 2023, ano ainda em andamento, não é possível comparar com 2022.

GRÁFICO 1 - Quantidade de vídeos sobre podcast em metaverso por ano



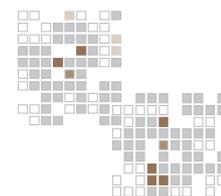
Fonte: Autor (2023)

Em 02/03/2015, publicado por “Bob B. Bobson”, o primeiro registro de um podcast em plataforma de metaverso publicado no YouTube foi o vídeo “Reverend Kyle reveals in conVRge + GDC@conVRge & Rev VR Podcast”¹, gravado em inglês o vídeo possui 8min39s. No vídeo (Figura 1), uma apresentação do Reverendo Kyle – um entusiasta da tecnologia de Realidade Virtual – em um ambiente virtual, anuncia para a

plateia presente a nova comunidade e plataforma “Converge”² – uma plataforma de mídia social com bate-papo em Realidade Virtual. Kyle também anuncia que estava preste a chegar em seu podcast número 100 sobre VR (não realizado em VR). A primeira produção localizada não se trata de um formato tradicional de podcast, no qual existe entrevistador e entrevistado, mas sim de uma apresentação ou palestra em 2D

1 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=01PkdhR8q1Q>, acesso em: 09/07/23.

2 Segundo a página da comunidade em <https://www.reddit.com/r/convrge/> o projeto acabou em 2016.



para uma plateia presente em um ambiente de VR. Após assistir o vídeo, não consideramos como um formato de podcast em ambientes de VR, mas, sim, como apresentação em uma sala/

ambiente imersivo. O apresentador que aparece em uma tela no espaço imersivo passa a maior parte do tempo não conectado com óculos de VR, diferente das pessoas que estão na plateia.

FIGURA 1 - Primeiro vídeo encontrado na busca de podcast em ambientes imersivos



Fonte: Captura de tela do YouTube realizado pelo autor (2023)

Semelhante ao vídeo de 2015, em 12 de mar. de 2016 foi publicado a palestra/conferência “VWBPE 2016: Fish4Knowledge”³ (Figura 2) de 25min12s pelo canal “VWBPE”, que se trata do evento *Virtual Worlds Best Practices in Education* que está em sua 17ª edição em 2023. Segundo o site⁴ do evento global se trata de organização que surgiu da comunidade do Second Life, é comunitário e tem como foco mostrar o aprendizado possível que a educação em ambientes virtuais imersivos pode gerar. O

vídeo registra uma apresentação científica sobre o projeto *Fish4Knowledge* (uma plataforma experimental que criou uma galeria de espaços e um aquário subaquático em mundos virtuais como Second Life e OpenSimulator para compreensão dos efeitos ambientais) (CHEN-BURGER e TATE, 2016) da pesquisadora e professora Jessica Chen-Burger (Universidade Heriot-Watt, Edinburgh-Escócia) na plataforma de VR *SecondLife*. O vídeo é semelhante a uma palestra de evento científico, nesse caso, em um ambiente imersivo. Mas, não se configura como um podcast, pois não existe entrevistado. Embora exista plateia, ela não participa do evento com falas e intervenções.

3 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=XLCA0Bk4Xug>, acesso em: 09/07/23.

4 Disponível em <https://www.vwbpe.org/>, acesso em: 09/07/23.

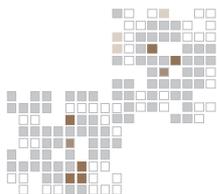


FIGURA 2 - Segundo vídeo encontrado na busca de podcast em ambientes imersivos



Fonte: Captura de tela do YouTube realizado pelo autor (2023)

O primeiro exemplo de podcast ao vivo em ambiente imersivo de VR que encontramos foi o vídeo de 1min1s “Drew Carey, Duncan Trussell take group selfie after VR podcast” publicado pelo usuário “pinhound” em 26 de outubro de 2016. Na descrição do vídeo é indicado que o evento⁵ aconteceu no dia 25 de outubro. O vídeo encontrado registra um fragmento do podcast “The Duncan Trussell Family Hour”⁶ (episódio 221^o) de Charles Duncan Trussell (ator americano e comediante de stand-up) gravado de forma ao vivo na plataforma Altspace VR⁷. Drew Carey

(comediante, ator e apresentador americano) foi o convidado do episódio para abordar temas como budismo, meditação e gratidão.

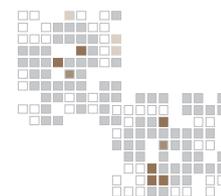
Ao procurar mais vídeos sobre o episódio em questão encontramos diferentes registros (Figura 3) que não indicam ser um podcast em VR, mas são gravações de usuários que consumiram e participaram do evento ao vivo do episódio com Carey de 1h21min49s⁸. O exemplo se configura como um podcast por diferentes elementos: i) é um episódio de um podcast em áudio com periodicidade e continuidade; ii) o longo tempo de duração; iii) possui um entrevistado e um entrevistador, mesmo com a conversa dinâmica e descontraída; e iv) possui uma certa pauta definida, mesmo sem existir um cronograma fixo de temas e perguntas. Durante o programa é possível notar como acontecem as interações do público. Em diferentes ocasiões, é possível notar usuários circulando pelo cenário virtual, se posicionando atrás e no meio dos

5 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=X4b9dNTMkMc>, acesso em: 09/07/23.

6 O podcast está disponível em várias plataformas de streaming e já possui 568 programas. De forma descontraída mescla humor, reflexões filosóficas e emocionais sobre diferentes temáticas (espiritualidade, meditação, psicologia, vida após a morte, teorias da conspiração, filosofia, ciência, arte, psicodélicos, tecnologia e etc). As temáticas dos programas normalmente são relacionadas com os/as convidados/as (comediantes, músicos, cientistas, artistas, líderes espirituais e etc).

7 A plataforma social de RV de Eric Romo foi lançada em 2015. Em 2017, foi adquirida pela Microsoft, que deixou de existir em 2023. Parte da plataforma aparecem na nova plataforma Microsoft Mesh.

8 Informação retirada do site do podcast em <https://www.duncan-trussell.com/episodes/2016/11/29/drew-carey>



protagonistas. Sem interrupção, o podcast durou, aproximadamente, 50 minutos. Após esse período, o apresentador abriu espaço para perguntas do público presente. De forma imediata e orgânica, as pessoas indicam que desejam falar, levantando um ícone de mão (geralmente utilizado em salas

virtuais de reunião), e as perguntas começam a ser feitas pelo público intercaladas com as respostas do convidado. Durante as perguntas e repostas percebe-se a presença de emoticons (coração, palmas, *smile*, etc.) saindo de cada avatar das diferentes pessoas presentes.

FIGURA 3 - Primeiro podcast em metaverso encontrado no levantamento desse artigo



Fonte: Altspace VR e captura de tela do YouTube, montagem realizada pelo autor (2023)

Localizamos um episódio mais antigo do The Duncan Trussell Family Hour em parceria com a Altspace, os convidados foram Aaron Frank (docente da Singularity University) e o autor futurista, Ramez Naam. Um Tweet⁹ da Altspace anuncia que o episódio aconteceria no dia **1º de setembro de 2016 (o primeiro podcast em metaverso)**, das 9h às 10h. Também em uma postagem em seu site¹⁰, Duncan, anuncia o podcast e comenta que será possível receber 30

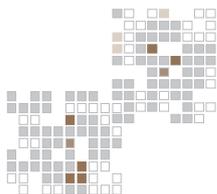
pessoas para assistir, a limitação acontece devido à própria plataforma da Altspace. No YouTube, encontramos dois vídeos¹¹ realizados por usuários que assistiram e registraram o evento, o mais antigo foi publicado em 1 de out. de 2016.

Retornando as categorias de análise, no Gráfico 2, é apresentado a relação de idioma dos vídeos sistematizados. Percebe-se a predominância do idioma inglês, subdividido em inglês norte-americano, inglês britânico e inglês (essas nomenclaturas de idioma foram indicadas pelo *YouTube Data Tools*). O idioma inglês predomina,

9 "AltspaceVR no Twitter: @duncantrussell brings his #comedy to AltspaceVR Sept 1st 6pm PDT! <https://t.co/61eKNjt6hL> #virtualreality. Disponível em: <https://twitter.com/AltspaceVR/status/769327228169715712>, acesso em: 11/07/23.

10 Disponível em: <https://theinterrobang.com/duncan-trussell-hosting-virtual-reality-podcast/>, acesso em: 11/07/23.

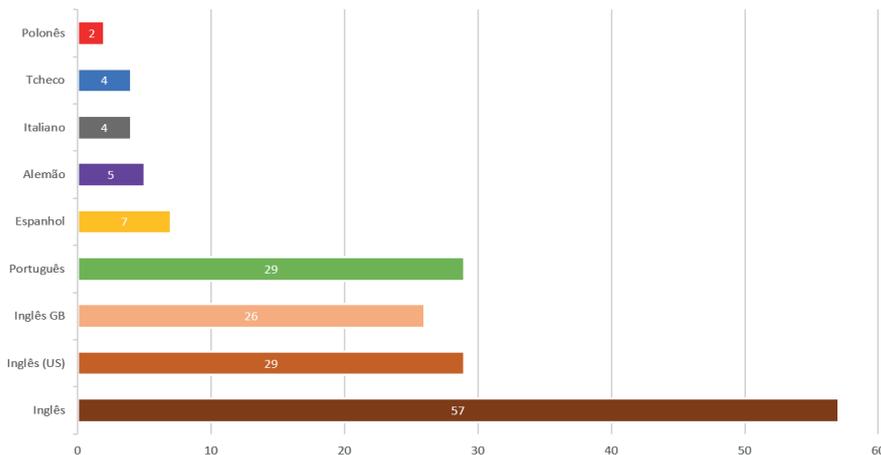
11 Disponível em: (786) Duncan Trussell Family Hour VR Podcast with Ramez Naam and Aaron Frank from my Perspective - YouTube e (786) AltSpace VR - The Duncan Trussell Family Hour - YouTube, acesso em: 11/07/23.



112 vídeos possuem idioma de origem inglesa, o que representa 68.71% da amostra total de vídeos. Ainda em destaque, está o idioma português com

29 vídeos (17.79%). Com poucas ocorrências está espanhol (4.29%), alemão (3.07%), italiano e tcheco (2.45% cada) e polonês (1.23%).

GRÁFICO 2 - Idioma dos podcasts em metaverso encontrados no YouTube

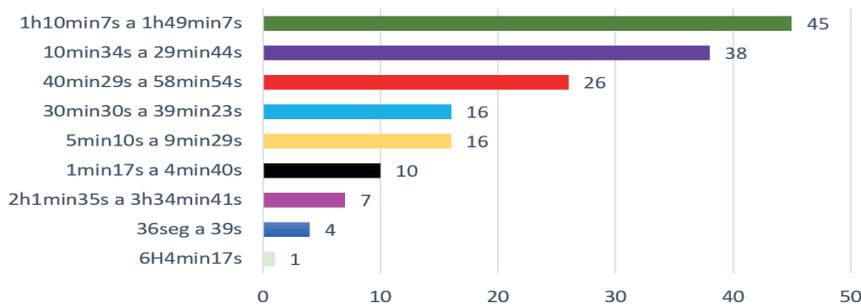


Fonte: Autor (2023)

Outra categoria analisada foi o tempo de duração (Gráfico 3) dos vídeos. A longa duração (acima de 2h30 a 3h) é uma característica do formato de podcast em áudio ou vídeo 2D, mas, em VR, não foi a categoria predominante. Apenas oito (4.9% de todos os vídeos) ultrapassaram mais

de duas horas. O mais longo durou 6h4min17s. O tempo predominante, em 45 vídeos (27.6%) dos podcasts de metaverso é entre 1h10min a 1h49min. Também com destaque, estão os vídeos com 10min a 29min (38 vídeos - 23.3%).

GRÁFICO 3 - Quantidade de vídeos de podcasts em metaverso armazenado no YouTube



Fonte: Autor (2023)

Para compreender as temáticas dos podcasts em metaverso utilizamos a “categoria dos vídeos” coletada pelo *YouTube Data Tools*, as quais são indicações realizadas pelo usuário que enviou o vídeo ou uma própria catalogação automática

do YouTube. No Gráfico 4, é possível notar que a maior temática é “Gaming” com 57 vídeos (34.9%). Em seguida, “People e Blogs” (39 vídeos - 23.9%) e Entretenimento com 28 vídeos (17.1%).

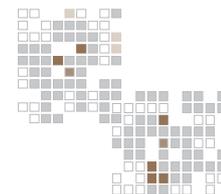
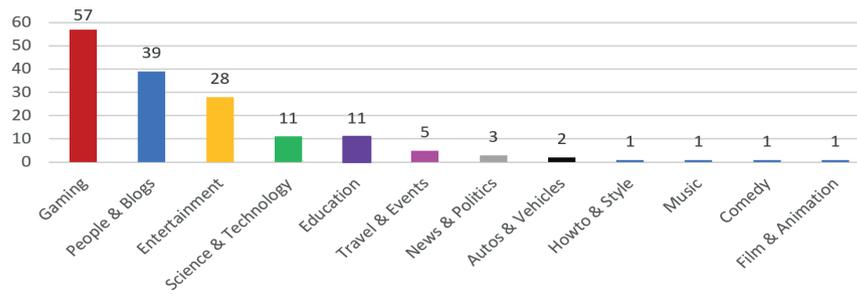


GRÁFICO 4 - Classificação temática dos podcast em metaverso



Fonte: Autor (2023)

Apenas três vídeos (1.8%) abordam temáticas sobre notícias e política. Ao investigar essas três ocorrências, duas, são episódios do podcast “The Meteor Station”¹² (Figura 4) gravados em oito de maio (25.666 visualizações) e oito de outubro de 2022 (8.626 visualizações). O levantamento desse artigo localizou outros quatro vídeos do programa (com os temas: ‘entretenimento’, ‘filme e animação’, ‘pessoas e blog’ e ‘viagem e evento’). O podcast é apresentado por dois avatares de animação, possui características do formato podcast, continua em execução (verificado no dia 11/07/2023) e apresenta atualizações sobre o mundo da Realidade Virtual. Na Figura 4, as descrições dos vídeos nos retângulos amarelo

e vermelho são exemplos dessas pautas. Não identificamos a plataforma de metaverso utilizada, provavelmente, se trata de uma produção própria de VR em 360 graus. A estética dos personagens faz lembrar a animação *Adventure Time*. O cenário é simples e lúdico, não remete a um estúdio de podcast, os apresentadores estão sentados em duas poltronas em cima de um meteoro no espaço. Os vídeos desse podcast são os únicos que possibilitam a visualização em 360 graus. A produção é amadora, mas apresenta um conteúdo relevante e informativo sobre o tema, ainda, utiliza de arrecadação de recursos financeiros dos consumidores do programa via plataformas específicas.

FIGURA 4 - The Meteor Station: podcast em 360 graus sobre Realidade Virtual

Episódio 1 - 8 de mai. de 2022

- 3:15 Por que o meteoro?
- 4:45 Esnobado por Duane "The Rock" Johnson - aquele filme era "San Andreas" 2015
- 7:30 Tínhamos o subreddit da Oculus no post principal do mês
- 10:23 Beijo em VR finalmente chegou!
- 11:38 Horizon Worlds
- 14:49 The Yosemite Experience & Bryan Cranston
- 16:00 Wallace e Gromit VR
- 17:02 Meta Cambria Headset timeline
- 19:02 Meta Gaming showcase
- 20:10 Viveverse
- 22:05 Axon and Foundry 45
- 23:45 Half-Life 2 VR mod
- 27:13 VR Escape rooms
- 30:41 Chat with Eric of The Atlas Mystery: A VR Puzzle Jogo
- 36:37 Bill e Ted enfrentam a música
- 37:40 Filmes de terror favoritos
- 59:40 Encontro com Mark Hamill e o notoriamente incrível Jeff Goldblum
- 1:02:12 Conclusão
- 1:05:50 Primeira parte-segunda parte Encontre o mistério do Atlas aqui: Steam:

Episódio 2 - 8 de out. de 2022

- 0:00 introduções e atualizações
- 2:44 VR News -Smart Garments / Wearables
- 4:14 Meta compra Lofelt
- 7:49 AmazeVR levanta \$ 17 milhões
- 11:28 Pico anuncia o Pico 4 / banda de fitness / Pico 4 pro
- 12:45 VR Theme Parks
- 15:51 Meta fecha acordo com a Qualcomm para chips
- 17:48 Lançamento do novo Meta Cambria Headset em outubro?
- 20:01 Novo fone de ouvido impresso em 3D
- 22:06 Half-Life 2 VR Mod
- 23:16 Jogos assustadores de realidade virtual

Fonte: Captura de tela do YouTube com montagem realizado pelo autor (2023)

12 Disponível em <http://meteorstation.com/UpdatesPodcast.html>, acesso em: 11/07/23.

O terceiro vídeo de “Notícia e política” é “Bolsonaro faz primeira reunião no Metaverso”¹³ publicado em 5 de ago. de 2022 pelo Portal Uai. Se trata de uma reunião organizada pelo ex-ministro da Comunicação (Fábio Faria), presidente da Anatel (Agência Nacional de Telecomunicações), Carlos Baigorri e Jair Bolsonaro. O registro de 2min23s da reunião foi realizada na plataforma

*Horizons Workrooms*¹⁴ da empresa *Meta* para abordar os primeiros investimentos na tecnologia 5G no Brasil e a redução dos impostos sobre ‘equipamentos gamers’. Ainda, no vídeo produzido durante campanha eleitoral de 2022, Farias abre o vídeo dizendo que Bolsonaro seria o primeiro presidente a estar no metaverso.

FIGURA 5 - Bolsonaro no metaverso



Fonte: Captura de tela do YouTube do Portal Uai e com montagem realizado pelo autor (2023)

A última categoria analisada será “título do canal” (Gráfico 5), para identificar quem produz podcast em metaverso, divulga e/ou envia vídeos para o YouTube. 9.8% (19 vídeos) foram produzidos por “The Cockpit - VR Podcast” (inglês). O podcast descontraído utiliza a plataforma VRChat¹⁵ e aborda novidades sobre VR. Em seguida, “Decentraland Brasil” (em português e utiliza a plataforma Decentraland) e “The VR & Chill Podcast” (em inglês e utiliza VRChat) com nove vídeos cada (5.5% cada). “IndieVR” (inglês e utiliza NeosVR¹⁶)

possui sete vídeos (4.2%), “Meteor Station – VR” (inglês) com possui seis (3.6%) e com 2.4 (quatro vídeos) “Meta Talks Podcast” (italiano) utiliza a plataforma Spatial¹⁷. Na Figura 6, apresentamos a diferença dos estúdios e dinâmica de cada plataforma.

14 Plataforma para realizar reuniões de equipe em realidade virtual (VR).

15 Jogo eletrônico do gênero massively multiplayer online e uma plataforma de mundo virtual. Criada por Graham Gaylor e Jesse Jou-drey. Uma marca da plataforma é a variedade possível de avatares.

16 Plataforma de realidade virtual gratuita e um espaço para game, do gênero massively multiplayer online, criado pela Solirax. Foi lançado no Microsoft Windows via Steam em 2018.

17 Plataforma de metaverso gratuita que cria salas de reunião em VR.

13 Vídeo completo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kle5gXU4Gok>, acesso em: 11/07/23.

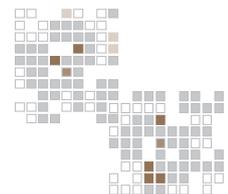
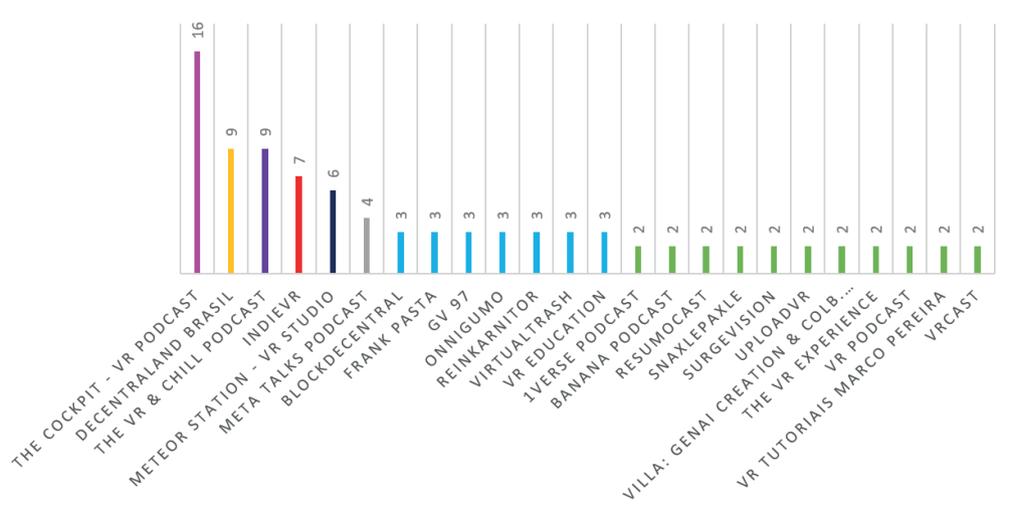


GRÁFICO 5 - Canais que mais produzem podcast em metaverso



Fonte: Autor (2023)

The VR & Chill Podcast produz vídeos sobre VR e jogos de forma distraída com apresentadores e convidados/as, o estúdio sempre está com quatro ou mais convidados. Já IndieVR, em formato de entrevista, ainda que descontraído, um apresentador entrevista um/a convidado/a, os temas variam entre metaverso, VR e game, o canal incentiva a produção e divulgação de iniciativas independentes do segmento. Meta Talks e The Cockpit abordam pautas sobre VR e metaverso, e

são apresentados por duas pessoas. Decentraland Brasil¹⁸também possui características de um podcast tradicional, no qual duas pessoas conduzem uma conversa, mas, diferente dos demais, permite que o público participe presencialmente do podcast com avatares no espaço virtual. Semelhante ao primeiro podcast em metaverso encontrado (Figura 3). Os demais exemplos citados anteriormente não possibilitam essa interação espacial para o público.

FIGURA 6 - Principais podcasts em metaverso e plataforma utilizadas



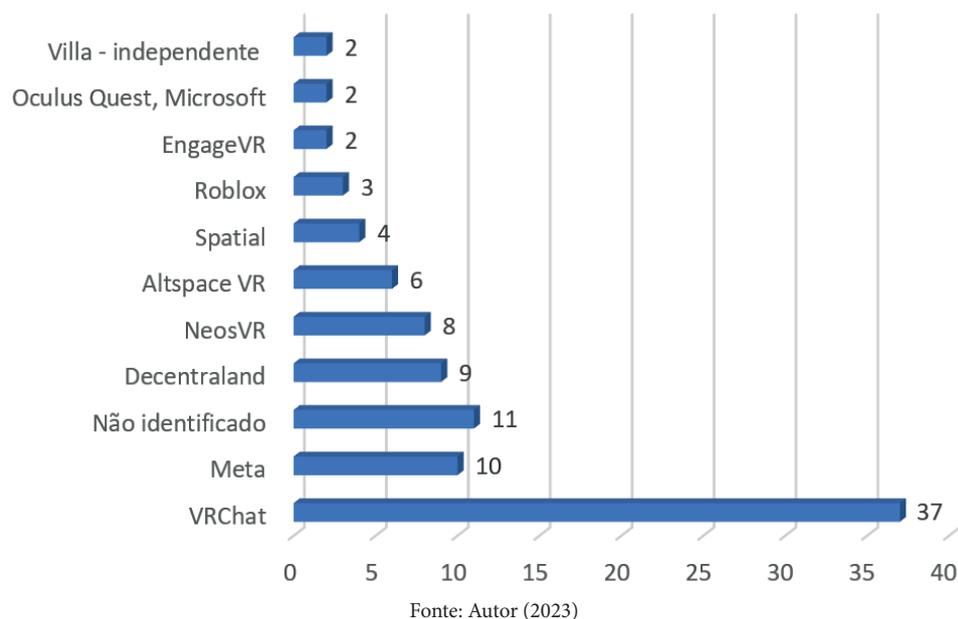
Fonte: Captura de tela do YouTube com montagem realizado pelo autor (2023)

¹⁸ É uma organização que realiza eventos e vídeos com temáticas sobre metaverso, define-se como uma comunidade aberta, um projeto social, um espaço de acessibilidade, educação e inserção na web3.

Por fim, um levantamento sobre as plataformas utilizadas (Gráfico 6) foi realizada a partir dos canais produtores, indicado no Gráfico 5. A plataforma mais utilizada para produzir podcast em ambientes de metaverso, com 37 vídeos, é VRChat (39.3% de uma amostra de 94 vídeos). Em seguida estão ambientes da Meta do Facebook

(10.6%), Decentraland (9.5%), Neos VR (8.5%) e Altspace (6.3%). Outras plataformas ficaram abaixo de 5% e 11.7% dos vídeos não foi possível identificar as plataformas utilizadas. Muitas das produções não indicam qual plataforma utiliza para produzir podcast em metaverso.

GRÁFICO 6 – Plataformas de espaços de metaverso utilizadas



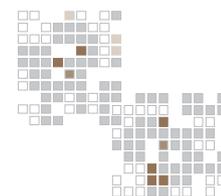
4. Considerações finais

Ao explorar os podcasts em metaverso foi possível sistematizar as principais características, fornecendo um panorama do fenômeno. Em 2016, com a plataforma Altspace VR, antes mesmo da popularização do “metaverso” após mudança de nome do *Facebook* para *Meta* (2021), já se experimentava podcast em ambientes virtuais, espaços semelhantes às salas de reunião que ganharam visibilidade durante a pandemia da COVID-19. Embora o investimento alto das *Big techs* em plataformas de metaverso, quem detém maior quantidade (39.3% de uma amostra de 94 vídeos) de experiências de podcasts é a plataforma VRChat, que não faz parte das *big five*.

Como a proposta do artigo foi apresentar um panorama, algumas categorias de análise

necessitam de aprofundamento, por exemplo, as categorias/temáticas dos vídeos indicadas pelo YouTube Data Tools e YouTube. Notou-se, no contato com os vídeos, que as indicações do YouTube são genéricas (34.9% foram catalogadas como ‘*gaming*’), percebeu-se uma quantidade significativa de podcasts que abordam novidades sobre VR e metaverso, uma espécie de conteúdo especializado sobre o tema. Assim como, sobre a participação do consumidor, foi notado uma pequena parcela de podcast que permite ao público uma interação e inserção no espaço do estúdio. Portanto, ainda seguem uma lógica tradicional de podcast com apenas apresentadores e convidados.

Algumas lacunas ainda necessitam de análise: as dinâmicas dos estúdios de gravação de podcast



em metaverso; escolhas de enquadramentos da gravação; as características e escolhas dos avatares e sua relação com o gênero cinematográfico de

animação ou game; e análises detalhadas das métricas de visualização e interações espaciais possibilitadas pelos ambientes imersivos.

Referências

BALL, M. A Revolução do Metaverso: Como o Mundo Virtual Mudará para Sempre a Realidade. Tradução de Isadora Sinay. Editora Globo, 2023.

BONINI, T. A “segunda era” do podcasting: reenquadrando o podcasting como um novo meio digital massivo. Tradução: Marcelo Kischinhevsky. *Radiofonias — Revista de Estudos em Mídia Sonora*, Mariana-MG, v. 11, n. 01, p. 13-32, jan./abr. 2020.

CHAGAS, L. J. V. Rádio expandido e o jornalismo: as redações radiofônicas na fase da multiplicidade da oferta. *Revista Comunicologia*. Brasília, UCB, v. 10, n. 1, p. 29 –45, jan./jun. 2017.

CHEN-BURGER, YH. E TATE, A. Fish4Knowledge: a Virtual World Exhibition Space for a Large Collaborative Project, *Virtual Worlds Best Practices in Education 2016 (VWBPE-2016)*, HORIZONS: 9-14 March 2016. In *Journal of Virtual Studies*, V. 7, N. 1, pp. 34-38, 2016.

COUTO, A. L. S.; MARTINO, L. M. S. Dimensões da pesquisa sobre podcast: trilhas conceituais e metodológicas de teses e dissertações de PPGComs (2006-2017). *Revista Rádio-Leituras*, Mariana-MG, v. 9, n. 02, pp. 48-68, jul./dez. 2018

KISCHINHEVSKY, M. Rádio e mídias sociais: mediações e interações radiofônicas em plataformas digitais de comunicação. Rio de Janeiro: Mauad X, 2016.

KISCHINHEVSKY, M.; MODESTO, C. F. Interações e mediações: Instâncias de apreensão da comunicação radiofônica. *Revista de Epistemologias da Comunicação*, v. 2, n. 3, 2014.

MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge, MIT Press, 2000.

QUADROS, M. R. de. As redes sociais no jornalismo radiofônico: as estratégias interativas adotadas pelas rádios Gaúcha e CBN. 2013. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Midiática, Faculdade de Comunicação Social, UFSM, Santa Maria, 2013.

RIEDER, B. *YouTube Data Tools*. Computer software. 2015. Disponível em: <https://tools.digitalmethods.net/netvizz/youtube/>, acesso em 09 de jul. de 2023.

STEPHENSON, N. *Snow Crash*. New York: Bantam. 1992.

Artigo enviado em 16/09/2023 e aceito em 06/12/2023.

