

METAVERSO: O MERCADO DE MODA DIGITAL

Rafael Braz Costa², Monique Vandresen³.

¹ Vinculado ao projeto “Comunicação e Moda no Metaverso: Proposta de uma Agenda de Pesquisa

² Acadêmico (a) do Curso de Bacharelado de Moda – CEART – Bolsista PROBIC

³ Orientador, Departamento de Moda – CEART – mvandresen@gmail.com

O sistema de moda, assim como qualquer outra ferramenta social, passa por um processo de digitalização constante desde antes da primeira década do século XXI – inicialmente, com a implementação de novas tecnologias têxteis, tão como novas máquinas para confecção e outros advenços, por exemplo, a produção de peças digitais para jogos 3D. Assim, com a Era da Imagem e da Virtualidade obtendo cada vez mais poder sobre as rédeas do mercado, a inserção e adaptação ao digital, ou seja, a automatização dos sistemas, tornou-se imprescindível para qualquer área do saber e suas respectivas ramificações.

Tratando-se especificamente da moda, pode-se estabelecer uma nova forma de comunicação, que coloca o sujeito físico no ambiente digital por meio de peças completamente computadorizadas – aqui, além de seu caráter de socialização dos indivíduos, a moda também exerce sua função mercadológica. A moda tornou-se ainda mais próxima do universo virtual com a estabilização do “Metaverso” (ainda que seja uma palavra abrangente, podendo ser utilizada em vários contextos, segundo a plataforma Wired, o Metaverso engloba conceitos como Realidade Virtual e Realidade Aumentada, assim como meios acessados por computadores, celulares e videogames), principalmente no viés mercadológico, com a criação de *skins* (variações de roupas para personagens de jogos), o desenvolvimento de ferramentas como provadores online e, mais recentemente, *NFT's* (“token não-fungível”, um bem digital único, exclusivo para aquele que o comprou).

Para além da necessidade de vestir os avatares com roupas padronizadas, que estão disponíveis para todos os jogadores, criou-se outra ramificação do mercado de moda, agora aplicando seu caráter de diferenciação e busca pelo novo em um ambiente computadorizado – e tal mercado abrange desde jogos de fantasia até jogos específicos de moda. Pode-se destacar marcas como Diesel e Moschino, que já desenvolveram coleções totalmente digitais e exclusivas para o jogo The Sims, o jogo Animal Crossing, por sua colaboração com a marca H&M, mas principalmente por utilizar a plataforma do jogo para realização de um desfile virtual, e a Balenciaga, que além de sua coleção tanto física quanto digital em parceria com o jogo Fortnite, a qual serviu como propaganda para marca por meio de uma ação de marketing envolvendo o jogo e seus consumidores, lançou um videogame próprio (“*Afterworld: The Age of Tomorrow*”) para anunciar sua nova coleção.



Figura 1. *Items da expansão “Balenciaga Knights” para o jogo Fortnite.*



Figura 2. *Look presente no jogo “Afterworld: The Age of Tomorrow” da Balenciaga.*

Por outro lado, os *NFT's* surgem para moda principalmente enquanto *NFT Wearables* (*NFT'S Vestíveis*, tradução livre). Ainda que possam ser, também, skins em jogos, o grande diferencial desses artigos digitais é a sua funcionalidade enquanto acessórios para o próprio consumidor em ferramentas de Realidade Aumentada, não tendo que se preocupar com os limites do corpo humano, sendo assim não só produto como também objeto de expressão artística “ilimitada”, proporcionando uma experiência única para o consumidor, uma vez que os *NFT's* são exclusivos. Tais ferramentas ainda são recentes, mas espera-se que tenham maior espaço no futuro: tendo em vista uma sociedade cada vez mais virtualizada, entende-se que a moda irá expandir sua função enquanto ferramenta para pertencimento e diferenciação do indivíduo no âmbito digital.

Portanto, percebe-se que a relação entre a moda e o Metaverso tende a cada vez ficar mais forte, mesmo que com certa desaceleração após o período pandêmico entre 2021 e 2022, tendo em vista todas as novas tecnologias desenvolvidas, assim como as novas demografias que o sistema mercadológico de moda conseguiu atingir. O futuro para esse mercado ainda é incerto, mas dados da plataforma CivicScience, ao comparar pesquisas de 2022 e 2024, indicam um

crescimento no público dos Estados Unidos que conhece e se interessa por *NFT's*, além de um aumento do número de pessoas familiarizadas e/ou que já compraram artigos de moda digital.

Aqui foram discutidos impactos positivos do Metaverso tendo em vista o olhar mercadológico, mas também se faz necessário discutir questões como acessibilidade – por enquanto, esse mercado de moda virtual é ainda mais excludente do que o sistema de moda físico, as marcas que possuem condições de se inserir e se manter nesse novo universo ou são de luxo ou são gigantes da indústria, mantendo esse monopólio da moda entre os grandes produtores, agora desenvolvendo um novo território virtual com ainda menos oportunidades para criadores pequenos – e sustentabilidade – o mercado de moda já é conhecido por ser poluente, sendo responsável por 10% da emissão global de carbono, por exemplo, e um dos maiores problemas dos *NFT's* é a quantidade exorbitante de energia que podem gastar dependendo de como são produzidos, tonando-se mais um agravante para os impactos ambientais da moda.

Apesar de ser sim necessário a inserção da moda nessa vanguarda virtual, deve-se ter cautela para não transportar, também, os antigos problemas e falhas de seu sistema físico. Caso tais questões sejam trabalhadas e adaptadas para uma melhor convivência digital, torna-se possível imaginar um futuro em que a criatividade seja ilimitada e novas experiências do vestir e criar moda (ainda que de maneira virtual) façam parte do cotidiano de criadores e consumidores por todo o mundo.

Palavras-chave: Moda. Metaverso. Sociedade.

Revisão Bibliográfica realizada

ABIT TÊXTIL E CONFECÇÃO. **Moda Digital: como as marcas estão otimizando processos com tecnologia.** Disponível em: <https://www.abit.org.br/noticias/moda-digital-como-as-marcas-estao-otimizando-processos-com-tecnologia>. Acesso em: 29 jul. 2024.

BALENCIAGA Knights. Disponível em: https://fortnite.fandom.com/wiki/Balenciaga_Knights. Acesso em: 9 ago. 2024.

Chajín Flórez, M. . (2022). La economia del metaverso. Comentários ao artigo “El futuro que nos espera”, publicado no The Economist. Dictamen Libre, (29). <<https://doi.org/10.18041/2619-4244/dl.29.8530>> (Original work published 17 de mayo de 2022). Acesso em 09 jun 2024.

CINTRA, Isabela. **O metaverso já é uma realidade?** Disponível em: <https://jornal.ufg.br/n/153789-o-metaverso-ja-e-uma-realidade>. Acesso em: 10 jun. 2024.

COMMISSO, Danielle. **NFT Investments Gain Solid Ground, Driven by Interest in Virtual Fashion.** Disponível em: <https://civicscience.com/nft-investments-gain-solid-ground-driven-by-interest-in-virtual-fashion/>. Acesso em: 15 jun. 2024.

DEBORD, Guy. A Sociedade do Espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DEENY, Godfrey. **Balenciaga: Knights of the Round Table for Fall 2021**. Disponível em: <https://ww.fashionnetwork.com/news/Balenciaga-knights-of-the-round-table-for-fall-2021,1265013.html>. Acesso em: 09 ago. 2024.

EARTH ORG. **Fast Fashion and Its Environmental Impact**. Disponível em: <https://earth.org/fast-fashions-detrimental-effect-on-the-environment/>. Acesso em: 23 jul. 2024.

FREITAS, Lia. A ERA DAS IMAGENS E AS TRANSFORMAÇÕES DO SER CONTEMPORÂNEO NA PERSPECTIVA DE WALTER BENJAMIN E VILÉM FLUSSER. Cadernos de Walter Benjamin 19. P. 107-29. <https://www.gewebe.com.br/pdf/cad19/texto_06.pdf>. Acesso em 13 jul. 2024.

GABRIEL MONTEIRO (São Paulo). Elle Brasil. **JÁ FEZ O DOWNLOAD DO SEU LOOK HOJE?** 2020. <<https://elle.com.br/ja-fez-o-download-da-sua-roupa-hoje>>. Acesso em: 15 jun. 2024.

GARNETT, Allie Grace. **NFTs and the Environment: What You Need to Know**. Disponível em: <https://www.investopedia.com/nfts-and-the-environment-5220221#:~:text=Because%20blockchains%20use%20energy%2C%20NFTs,production%2C%20exchange%2C%20and%20storage..> Acesso em: 15 jul. 2024.

JOLY, Martine. Introdução a análise da imagem. Campinas: Papyrus, 1996.

KASPERSKY. **O que é NFT e como funciona?** Disponível em: <https://www.kaspersky.com.br/resource-center/definitions/what-is-an-nft>. Acesso em: 2 jul. 2024.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. 2000. 2ªed. Editora 34. São Paulo.

LIPOVETSKY, Gilles. O império do efêmero. São Paulo: Companhia de Bolso, 2009. 352 p. Tradução Maria Lucia Machado.

PACCE, Lilian. **Diesel e sua nova coleção-cápsula com... um videogame!** Disponível em: <https://www.lilianpacce.com.br/moda/diesel-e-sua-nova-colecao-capsula-com-um-videogame/>. Acesso em: 9 ago. 2024.

PACCE, Lilian. **Moschino e The Sims: uma colab fora da casinha**. Disponível em: <https://www.lilianpacce.com.br/moda/moschino-e-the-sims-uma-colab-fora-da-casinha/>. Acesso em: 9 ago. 2024.

POWER.XYZ. **NFT Wearables: what value in Digital Fashion?** Disponível em: <https://power.xyz/engage/story/nft-wearables-digital-fashion/>. Acesso em: 10 jul. 2024.

PRAKASH, Megha. **Our top 7 fashion/gaming collabs in 2022**. Disponível em: <https://scandinavianmind.com/our-top-7-fashion-gaming-collabs-in-2022/>. Acesso em: 15 jul. 2024.

RAVENS CRAFT, Eric. **What Is the Metaverse, Exactly?:** everything you never wanted to know about the future of talking about the future.. Everything you never wanted to know about

the future of talking about the future.. Disponível em: <https://www.wired.com/story/what-is-the-metaverse/>. Acesso em: 05 jul. 2024.

RECUERO, Raquel. Redes sociais na internet. Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Cibercultura). 191 p.

SENA, Taísa Vieira. MODA NA ERA DIGITAL: EXPLORANDO AS TENDÊNCIAS DO METAVERSO, NFTS E SUSTENTABILIDADE. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, Florianópolis, v. 7, n. 2, p. 1-26, 24 jul. 2023. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/23530/15868>. Acesso em: 10 de jul. 2024.

TATTERSALL, Clare. **Games X Fashion > Unpacking the Audience and Analysing the Value Proposition**: the fashion and videogame industries have been growing progressively closer, sharing tools and, increasingly, sharing audiences. which crossovers have made the most impact? and what are the most compelling near-future opportunities?. The fashion and videogame industries have been growing progressively closer, sharing tools and, increasingly, sharing audiences. Which crossovers have made the most impact? And what are the most compelling near-future opportunities?. Disponível em: <https://www.theinterline.com/2024/04/03/games-x-fashion-unpacking-the-audience-and-analysing-the-value-proposition/>. Acesso em: 7 jul. 2024.

UNDERBERG, Jason. **Fashion in New York and the Role of NFTs**. Disponível em: <https://vuenj.com/fashion-in-new-york-and-the-role-of-nfts/>. Acesso em: 15 jun. 2024.

WEISS, M. Sociedade sensoriada: a sociedade da transformação digital. Estudos Avançados, v.33, n.95, p.203-14, jan./abril 2019