

SXSW 2022

TEMAS, NOMES, IDEIAS
E MOVIMENTOS QUE
MARCARAM O MAIOR FESTIVAL
DE INOVAÇÃO DO MUNDO

curadoria&conteúdo

GoAd
MEDIA

oferecimento

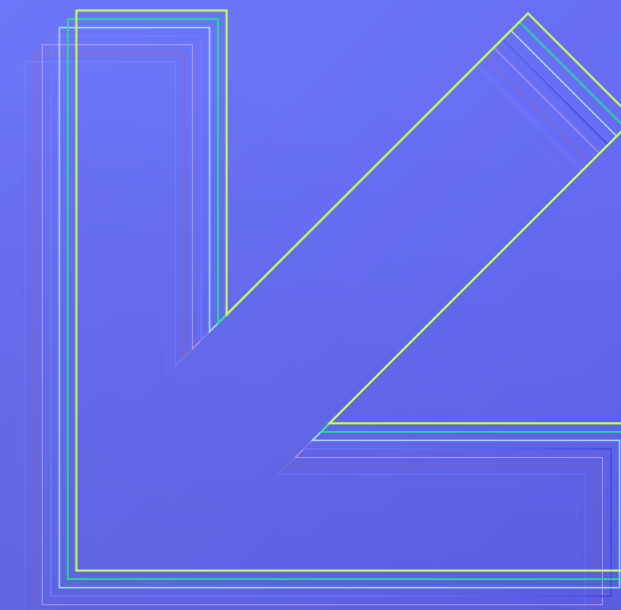
 **uol**

NOSSA CURADORIA

O projeto **SXSW Insights 2022** foi desenvolvido a partir da curadoria dos jornalistas, designers e pesquisadores da **GoAd Media** na edição híbrida do maior festival de inovação do mundo, realizado entre 11 e 20 de março, em Austin (Texas, EUA). Palestras, debates, entrevistas e *social listening* alimentaram a construção das análises que compõem este relatório, que traz grandes temas, ideias, nomes e movimentos exponenciados pelo evento.

Esta curadoria tem oferecimento do UOL e apoio da Associação Brasileira de Anunciantes (ABA).

NOSSO, RELATÓRIO



1. O FESTIVAL

2. CONTEXTO

- _ POTÊNCIA DO REENCONTRO
- _ EXERCÍCIO DA “REPERCEPÇÃO”
- _ METAVERSO E O FUTURO DO PRESENTE
- _ CULTURA CONTEMPORÂNEA EM REVIRAMENTO

3. MACROTEMA DO ANO

- _ DESCENTRALIZAÇÃO: WEB3, NFTS E AFINS

4. KEY SPEAKERS

- _ ALEXIS MCGILL JOHNSON & BUSY PHILIPPS
- _ AMY WEBB
- _ CELINE TRICART
- _ KEVIN MAYER & MICHAEL KASSAN
- _ LIZZO
- _ MARIA RESSA
- _ MARK ZUCKERBERG
- _ NEAL STEPHENSON
- _ REGGIE FILS-AIMÉ

5. KEY INSIGHTS

- _ ENGAJAMENTO CÍVICO
- _ TECNOLOGIA & IMPACTO SOCIAL
- _ GAMES & EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS
- _ ECONOMIA ESPACIAL
- _ MÍDIA & STORYTELLING
- _ VAREJO & CREATOR ECONOMY
- EMERGÊNCIA CLIMÁTICA
- _ SAÚDE & INCLUSÃO

6. STARTUPS DO ANO

O FESTIVAL

DESDE 1987, O SXSW SERVE DE PALCO PARA A REFLEXÃO SOBRE O NOVO. CRIADO COMO FESTIVAL DE MÚSICA, FOI INCORPORANDO AO LONGO DE TRÊS DÉCADAS OUTROS CAMPOS E DISCIPLINAS: FILME, TECNOLOGIA, EDUCAÇÃO, SAÚDE, COMÉDIA E GAMES.

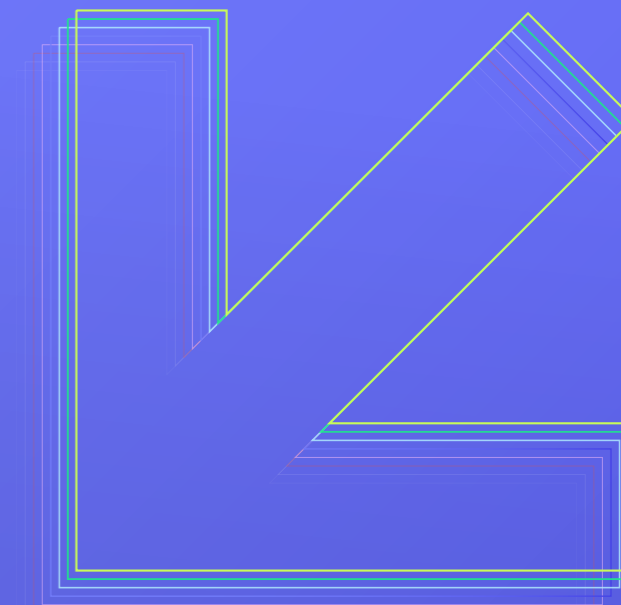
Hoje, é o maior fórum de inovação e economia criativa do mundo, não apenas pela duração das atividades que moldam sua agenda, mas também pela diversidade de temas, ideias e pessoas que abraça.

Janela para um presente mais consciente e um futuro mais sustentável, o *South by* debate e reflete movimentos contemporâneos, apresenta startups e novas tecnologias, promove experiências imersivas e cria contextos para que mentes e talentos de diferentes partes do mundo se encontrem anualmente em Austin (Texas, EUA).

Em 2020, o festival foi cancelado pela primeira vez em sua história, devido à pandemia de covid-19. Em 2021, fez uma edição *online* e mais compacta.

Neste ano, o festival foi de retomada, ainda que timidamente e em formato híbrido. Com parte da programação transmitida ou disponibilizada de modo virtual, o SXSW voltou a concentrar suas principais atividades em Austin. Com menos palestras – 1.465 ante as 2.128 promovidas em 2019 – e, visivelmente, menor público, o evento garantiu uma curadoria precisa e afiada de tendências e nomes, os quais analisamos nas páginas a seguir.

CONTEXTO



POTÊNCIA DO REENCONTRO

Para muitos dos que foram a Austin, o SXSW foi o primeiro grande encontro presencial desde o início da pandemia de covid-19. Não por acaso, o festival procurou dar propósito a esse momento. Coube a Priya Parker, autora *best-seller* e mediadora de conflitos, abrir o evento, com uma mensagem sobre a força da comunicação e da interação física. Parker abordou o reencontro como um aprendizado, no sentido de ouvir genuinamente, compreender os motivos do outro e explorar a empatia, em busca de uma real conexão entre as pessoas.

EXERCÍCIO DA REPERCEPÇÃO

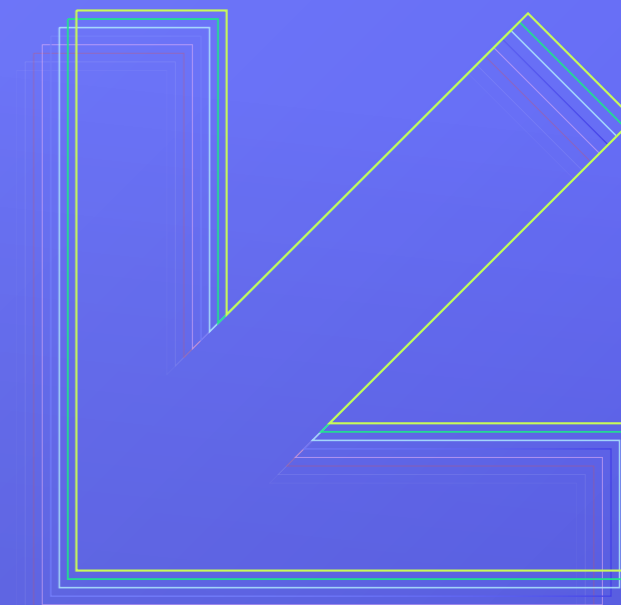
A edição deste ano do SXSW despertou o sentido da “repercepção”: a habilidade de tomar consciência sobre algo novo em meio a informações ou cenários já estabelecidos, notar aquilo que outros deixaram passar. A provocação ganhou forma, principalmente, na voz da futurista Amy Webb, fundadora do Future Today Institute, e ecoou em diversos outros painéis. A capacidade de “reperceber” o que está ao nosso redor pode resultar em criatividade e inovação diante de desafios. E trazer beleza e leveza ao que parece caótico.

METAVERSO E O FUTURO DO PRESENTE

O SXSW deste ano deu um amplo espaço à tecnologia, com protagonismo das discussões sobre Web3 e seus reflexos sociais e econômicos. Se as experiências em realidades virtuais ainda parecem distantes para alguns, para outros, a interação com *smart speakers*, como a Alexa, e a adoção de filtros de realidade aumentada no Instagram e no TikTok já tornam esses ambientes tangíveis. Para além do *hype*, o metaverso e suas múltiplas facetas já estão trilhando o futuro. Por isso, é enorme a responsabilidade das decisões que tomamos agora sobre esse novo caminho que se abre e a maneira como vamos percorrê-lo e moldá-lo.

CULTURA CONTEMPORÂNEA EM REVIRAMENTO

Se a contemporaneidade e seus múltiplos vieses são objetos de reflexão do SXSW desde sua criação, o que se viu neste ano foi um reviramento de ideias e conceitos. Da economia à política, passando por modos de vida e comportamentos sociais, um novo tempo se anuncia. Nele, o poder será mais descentralizado, e as noções de valor e posse, desafiadas. As conexões e as jornadas de consumo serão essencialmente híbridas, e os hábitos de alimentação e cuidados com a saúde, ressignificados. Impulsionada pela Web3, a cultura contemporânea se funde com a própria rede e suas comunidades.



MACROTEMA DO ANO

DESCENTRALIZAÇÃO: WEB3, NFTS E AFINS

DESCENTRALIZAÇÃO: WEB3, NFTS E AFINS

TEMAS TRANSVERSAIS E PROTAGONISTAS NO SXSW, A WEB3, O METAVERSO E OS NFTS FORAM TRATADOS A PARTIR DE PERSPECTIVAS DIVERSAS. UMA DAS ABORDAGENS MAIS DIDÁTICAS FOI A DA CONSULTORA SWAN SIT, EX-HEAD GLOBAL DE MARKETING DIGITAL DA NIKE, DA REVLON E DA ESTÉE LAUDER.

Ela pontuou que metaverso se refere aos ambientes imersivos onde poderemos estar; *blockchain*, à tecnologia; NFT, ao bem de consumo; e Web3, à rede onde tudo isso acontece. “Se você pisou alguma vez no *Second Life* ou jogou um *game*, já esteve no metaverso”, disse Sit.

De modo bem resumido, durante a primeira fase da internet (Web1), o grande diferencial foi a capacidade de descobrir conteúdo, catapultada por motores de busca refinados, como o Google.

Já na Web2, cenário em que nos encontramos, o principal trunfo tem sido a capacidade de conectar as pessoas por meio de plataformas de mídias sociais.

Na nova era da internet, a Web3, que começa a se desenhar, o conceito transformador tem a ver especialmente com a criação de formas inéditas de propriedade digital e de engajamento social, que se tornarão mais transparentes e descentralizadas.



DESCENTRALIZAÇÃO: WEB3, NFTS E AFINS

As primeiras propostas para o novo processo de propriedade individual (*ownership*) estão associadas à tokenização de ativos digitais por meio de NFTs (*Non-Fungible Tokens*), que facilitarão a aquisição de itens virtuais (como arte digital, músicas ou vídeos, por exemplo).

Já a nova fase de engajamento tem relação com a formação de comunidades fortes, organizadas por meio de votos em sistemas de *blockchain*, que serão utilizados por Organizações Autônomas Descentralizadas, as DAOs (*Decentralized Autonomous Organizations*).

Organizações sem fins lucrativos estão entre as primeiras interessadas no formato das DAOs, por sua capacidade de promover mais transparência e, também, agilidade na tomada de decisões.

“Entre os formatos capitalista e comunista, as DAOs surgem como uma possibilidade de terceira via”, afirmou Kimbal Musk, irmão do empreendedor Elon Musk e fundador da Big Green, iniciativa do terceiro setor que opera com o uso de uma DAO.

Nesse formato descentralizado, cada doador da Big Green também se torna um eleitor interno, responsável por decidir o que fazer com o fundo arrecadado para combater a insegurança alimentar.

EFICIÊNCIA E ÉTICA

Esses movimentos estão contextualizados em uma fase bem inicial da Web3. Segundo Sandy Carter, VP da Unstoppable Domains, companhia que cria domínios e URLs para *blockchains*, o que vivemos hoje na Web3 é o equivalente “à era da conexão discada”.

DESCENTRALIZAÇÃO: WEB3, NFTS E AFINS

Tudo está em estágios muito primários, com experiências de usabilidade fracas e tecnologias caras para um uso massificado. Isso tanto representa oportunidades para as empresas (dos mais diversos portes), no sentido de refinar ferramentas e processos, como traz grandes desafios.

Para efetivamente dar certo, a Web3 precisará ter foco na acessibilidade, na transparência e na interoperabilidade, fatores destacados por Amy Webb. Caso contrário, poderemos acabar digitalizando e “metaversificando” problemas comuns da vida real, como as costumeiras filas em bancos e em alguns serviços públicos, por exemplo.

No campo da ética, esse é um momento particularmente propício para repensar nossa relação com a tecnologia, a partir de abordagens mais humanas, com foco no respeito, na diversidade e no crescimento coletivo.

IDENTIDADES DIGITAIS E PRIVACIDADE

Os NFTs se popularizaram a partir da comercialização de itens colecionáveis. Mas, para Amy Webb, a grande revolução nessa área está associada à infraestrutura que os NFTs e os *blockchains* vão oferecer para a criação de identidades digitais. Segundo ela, o uso de carteiras digitais permitirá um maior controle das pessoas sobre seus dados.

Com isso, ganhará força o conceito de “pseudoanonimidade”, que se refere à possibilidade de um “anonimato parcial” na internet. Nesse caso, forneceremos apenas as informações necessárias para que determinada transação possa acontecer com segurança (como uma compra *online*, por exemplo). Assim, não precisaremos mais deixar nas mãos de terceiros dados que não sabemos como serão utilizados.

O METAVERSO OU OS METAVERSOS?

> **A MÍDIA SOCIAL COMO A CONHECEMOS HOJE INCLUI VÁRIAS PLATAFORMAS.**

NESSE NOVO ECOSSISTEMA VIRTUAL EM CONSTRUÇÃO, A LÓGICA É A MESMA.

> **O FACEBOOK/META APOSTA NA REALIDADE VIRTUAL PARA A CONSTRUÇÃO DE SEU METAVERSO.**

FORTNITE E ROBLOX JÁ POSSUEM OS SEUS, COM FOCO EM *GAMES* IMERSIVOS. A MICROSOFT PROJETA O FUTURO DO TRABALHO NESSE AMBIENTE. E POR AÍ VAI.

> **DA MESMA FORMA COMO TEMOS PERFIS NAS ATUAIS REDES SOCIAIS, TEREMOS AVATARES**

OU IDENTIDADES DIGITAIS NO METAVERSO E, SIMULTANEAMENTE, CONTINUAREMOS EXERCENDO NOSSOS PAPÉIS NO MUNDO FÍSICO.

> **A ESCALADA DAS EXPERIÊNCIAS NESSES AMBIENTES**

VIRÁ A PARTIR DE UMA MAIOR MATURIDADE DA WEB3, QUE É A REDE ONDE TUDO ISSO VAI RODAR.

GLOSSÁRIO DA WEB3

> BLOCKCHAIN

Sistema de registro de informações descentralizado e distribuído de modo que seja difícil alterar ou *hackear* as informações transacionadas. Por ser verificável e rastreável, o *blockchain* tem sido utilizado como infraestrutura em novas propostas da Web3, como criptomoedas e NFTs.

> CRYPTOCURRENCY

Moedas digitais baseadas em *blockchain*. Quando estão associadas a algum outro tipo de propriedade (por exemplo, um lastro em dólares), são chamadas de moedas estáveis (*stable coins*).

> TOKEN

Uma propriedade digital que está registrada em um sistema *blockchain*. O *token* pode ser, por exemplo, um domínio, uma peça de arte ou uma música.

> NFT

Sigla em inglês para *tokens* não fungíveis (*Non-Fungible Tokens*), unidades de dados insubstituíveis que são armazenadas em um sistema *blockchain* e que podem ser vendidas e negociadas – geralmente associadas a algum tipo de arquivo digital, como fotos, vídeos ou áudios.

> AIRDROP

Nome dado ao ato de colocar uma propriedade digital (um *token*) dentro de uma carteira digital de criptomoedas (conhecida como *crypto wallet*).

> GAS

Taxas que são pagas para o uso de serviços descentralizados estruturados com *blockchain*.

> MINTING

Expressão utilizada para associar uma propriedade (*ownership*) a determinado item digital (*token*).

> DAOS

Sigla em inglês para Organizações Autônomas Descentralizadas (*Decentralized Autonomous Organization*). São instituições abertas, que usam algum tipo de sistema democrático de votos, geralmente com base em *blockchain*, para tomar decisões.

KEY SPEAKERS

ALEXIS MCGILL JOHNSON & BUSY PHILIPPS

PELO DIREITO DE ABORTAR



A URGENTE RESISTÊNCIA AO MOVIMENTO ANTIABORTO NOS ESTADOS UNIDOS FOI O TEMA CENTRAL DO KEYNOTE COM ALEXIS MCGILL JOHNSON, CEO E PRESIDENTE DA PLANNED PARENTHOOD, E BUSY PHILIPPS, ATRIZ E ATIVISTA PELOS DIREITOS REPRODUTIVOS.

Nos EUA, há mais de 340 projetos de lei nos Estados para dificultar ou proibir o aborto, e mais de 200 que atacam direitos de pessoas LGBTQIAPN+. Em junho, a jurisprudência que assegura o direito ao aborto nos Estados Unidos será revista pela Suprema Corte do país, podendo ser revogada total ou parcialmente – mesmo com 70% da população sendo contrária a essa revisão.

“Eu me pergunto por que criam regras como a de aguardar 24 horas para confirmar a decisão pelo aborto se não é preciso esperar nada para sair de uma loja com uma arma nas mãos”, criticou Philipps.

McGill Johnson pediu uma união ampla contra a estratégia de “marketing da vergonha” adotada pelos grupos antiaborto. “Essa é uma batalha por poder e controle [sobre os corpos de pessoas com útero], e é extremamente cruel”, afirmou.

A executiva enfatizou a necessidade de entender o tema como de saúde pública, e elogiou iniciativas como a da empresa Salesforce, que passou a custear viagens de funcionárias que decidem abortar para Estados norte-americanos onde o procedimento é permitido.

AMY WEBB

O VALOR DA “REPERCEPÇÃO”



A FUTURISTA AMY WEBB PROTAGONIZOU UMA DAS SESSÕES MAIS DISPUTADAS DA EDIÇÃO 2022 DO SXSW. FUNDADORA DO FUTURE TODAY INSTITUTE (FTI), ELA APRESENTOU A ÚLTIMA EDIÇÃO DO *TECH TRENDS REPORT*, COM DESTAQUE PARA A EVOLUÇÃO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, DO METAVERSO, DA DESCENTRALIZAÇÃO E DO BLOCKCHAIN.

Nas análises do FTI, uma palavra serviu como guia: “repercepção”. O conceito – como abordamos ao longo deste *paper* – remete ao fato de perceber o novo em uma informação ou situação já existente, de identificar algo além daquilo que outras pessoas enxergam em determinado contexto. Para a futurista, essa capacidade se tornou essencial para encontrar soluções em cenários de complexidade.

No campo do metaverso, um dos temas mais discutidos do momento, Webb destacou a tendência de as pessoas criarem várias versões digitais de si mesmas, adaptadas a fins específicos. “Isso levará à fragmentação e a uma lacuna cada vez maior entre quem uma pessoa é no mundo físico e quem ela projeta ser em plataformas *online*”, analisou.

CELINE TRICART

NARRATIVAS POR
UM MUNDO MELHOR



REFERÊNCIA EM STORYTELLING IMERSIVO,
A CINEASTA CELINE TRICART DEFENDEU A
EXPLORAÇÃO DO METAVERSO COM O OBJETIVO DE
ARQUITETAR VERSÕES MELHORES DO MUNDO. “POR
QUE NÃO TRAZER CONCEITOS DE COLABORAÇÃO
E SOLIDARIEDADE, EM VEZ DE REPRODUZIR O QUE
TEMOS HOJE NO MUNDO REAL?”, QUESTIONOU.

Tricart enfatizou os impactos reais causados por experiências com alto grau de imersão, como LARPs (*Live Action Role Playing Games*) e experiências em VR muito realistas – aos quais ela se refere como “sangramento emocional”.

“Quando atuamos como um personagem por sete ou oito horas seguidas em contextos intensos, saímos carregando as sensações daquilo que vivenciamos”, analisou. É nesse tipo de conexão cada vez mais íntima entre ficção e realidade que ela vê um espaço para a aceleração de transformações positivas.

KEVIN MAYER & MICHAEL KASSAN

EXPANSÃO DO CONTEÚDO

TRANSACIONAL



O FUTURO DA MÍDIA E DO ENTRETENIMENTO SE FUNDAMENTA EM UMA TRÍADE PODEROSA: CONTEÚDO, COMUNIDADE E TRANSAÇÕES COMERCIAIS. A PARTIR DE UM CONTEÚDO DE INTERESSE (MAIS OU MENOS AMPLO) FORMAM-SE COMUNIDADES FIÉIS, ABRINDO ESPAÇO PARA A CONVERSÃO EM VENDAS.

Foi isso o que defenderam duas das principais mentes do setor nos Estados Unidos: Kevin Mayer, fundador e co-CEO da Candle Media, e Michael Kassan, fundador e CEO da MediaLink.

“Não estamos conversando sobre algo novo, mas acho que estamos em um ponto de inflexão no qual o conteúdo está influenciando tudo, em especial as transações comerciais”, afirmou Kassan.

Foi considerando esse contexto que Mayer, ex-executivo da Disney e ex-CEO do TikTok,

fundou a Candle Media, focada em compor uma carteira de produtoras e franquias de conteúdo independente, muitas vezes nativas de redes sociais ou de espaços digitais. No portfólio, está a produtora Hello Sunshine, criada pela atriz e empreendedora Reese Witherspoon.

De acordo com os executivos, após a forte consolidação pela qual passou o mercado de *streamings*, o setor se volta para uma fonte de receita antiga: a publicidade. A Disney+ deve ganhar um formato mais barato, parcialmente custeado por anúncios. Já a Netflix admitiu a possibilidade de incluir propaganda na plataforma, algo que sempre havia descartado com veemência.

LIZZO

A POSSIBILIDADE DE SER QUEM VOCÊ QUISE



**A ATUAÇÃO DA ATIVISTA, CANTORA,
PRODUTORA EXECUTIVA, ATRIZ E
ÍCONE POP LIZZO É UM CHAMAMENTO
À AUTOVALORIZAÇÃO. E ESSA
FOI A MENSAGEM-CHAVE DE SUA
PASSAGEM PELO SXSW EM 2022.
“NÃO SEJA TÃO DURA COM VOCÊ
MESMA. VOCÊ É QUALQUER COISA
QUE ACREDITA SER”, AFIRMOU.**

Pode soar repetitivo e óbvio, mas, para uma mulher negra e gorda, muitas vezes repetir isso é garantir a própria existência. “Por muito tempo não tive ninguém como inspiração, e daí veio a ideia de autoamor, de me inspirar em mim mesma”, afirmou.

O mais recente projeto de Lizzo promove diretamente a normalização de corpos gordos na sociedade. Trata-se do *reality show* *Watch Out For The Big Grrrls*, marcando sua estreia como produtora executiva, após assinar contrato com a Amazon Prime Video.

No programa, Lizzo busca dançarinas com corpos grandes, semelhantes ao seu, e o faz desafiando a competitividade típica dos *reality shows*. “Não precisamos ficar colocando as pessoas umas contra as outras. O ambiente de dança já é hostil. Se posso mudá-lo, por que não fazer isso?”, questionou.

Lizzo também cobrou uma atuação mais incisiva dos políticos, em sintonia com demandas da sociedade contemporânea, particularmente em defesa de grupos historicamente marginalizados, como a população transgênero. “Há pessoas no poder que podem fazer transformações sistêmicas, mas elas estão nos colocando para baixo”, criticou.

MARIA RESSA

COMO ENFRENTAR UM DITADOR



**PRÊMIO NOBEL DA PAZ EM 2021
POR SEU TRABALHO EM DEFESA
DA DEMOCRACIA NAS FILIPINAS,
A JORNALISTA MARIA RESSA,
FUNDADORA DA RAPPLER, VOLTOU
A CONVOCAR PESSOAS DE TODAS AS
PARTES DO MUNDO PARA COMBATER
A DESINFORMAÇÃO E A MANIPULAÇÃO
ALGORÍTMICA ENGENDRADA PELAS
PLATAFORMAS DE TECNOLOGIA –
META/FACEBOOK EM PARTICULAR.**

Como enfrentar um ditador, nome do painel que contou com a participação de Ressa no SXSW 2022, é também o título do livro que ela lança neste ano. A jornalista tem sido alvo de uma ostensiva campanha de intimidação por parte do governo do presidente Rodrigo Duterte nas Filipinas, que a acusa judicialmente de ciberdifamação.

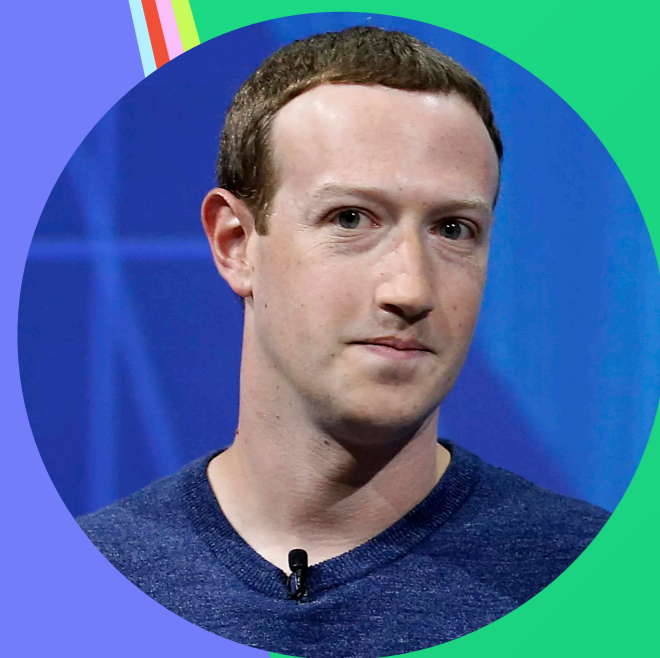
No evento, Ressa criticou a danosa atuação de plataformas de mídias sociais com relação a informações falsas e, também, de governos que deixam isso acontecer ou usam redes de mentiras para implantar gestões autoritárias. “Empresas de tecnologia

e governos abdicaram da responsabilidade de proteger a esfera pública, que é onde a democracia acontece”, afirmou.

Para ela, três pilares são fundamentais na defesa da verdade: tecnologia, jornalismo e comunidades de ação. O papel dos jornalistas é crucial nesse sentido, mas ela fez questão de deixar claro que essa é uma luta coletiva. “Trata-se de devolver o poder às pessoas, fazer com que sintam novamente que têm autonomia e como podem exercê-la”, enfatizou. Isso é ainda mais importante em períodos de eleições políticas, como teremos em 2022 tanto nas Filipinas como no Brasil.

MARK ZUCKERBERG

DISCURSO CONCILIATÓRIO SOBRE METAVERSO



MARK ZUCKERBERG, CEO DA META/
FACEBOOK, FEZ UMA PARTICIPAÇÃO
QUASE SURPRESA NO SXSW,
ANUNCIADA COM APENAS UM DIA
DE ANTECEDÊNCIA E TRANSMITIDA
DE UM TELÃO – NADA DE ENCARAR
A AUDIÊNCIA PESSOALMENTE.

Alvo de críticas dos principais palestrantes do ano e de boa parte do público, o executivo voltou a ser questionado pela falta de clareza sobre as práticas da Facebook/Meta com relação à desinformação e às tentativas de se apropriar do conceito de metaverso.

Entrevistado por Daymond John, do Shark Tank, Zuckerberg fez uma apresentação protocolar e se concentrou nos planos da empresa para o metaverso. Ele foi pouco além do que já havia revelado, mas fez uma mudança significativa no discurso inicial – no qual a Meta se apresentava como “dona” desse universo.

“Nosso objetivo é desenvolver algumas das tecnologias de base para ajudar a trazer esse universo à vida. Mas outras empresas vão ajudar a construir diferentes experiências. E são os criadores de conteúdo que vão dar vida ao metaverso”, disse.

Diante da resistência às *big techs* por parte dos defensores da web descentralizada, Zuckerberg tentou um discurso de conciliação e destacou como uma internet mais livre vai facilitar os saltos dos usuários entre diferentes mundos.

NEAL STEPHENSON

O AUTOR DO FIM DO
MUNDO DIANTE DA
EMERGÊNCIA CLIMÁTICA



**EM 1992, O AUTOR DE FICÇÃO
ESPECULATIVA NEAL STEPHENSON
LANÇOU UM DE SEUS LIVROS MAIS
FAMOSOS, *SNOW CRASH*, NO QUAL
ELENCAVA UMA SÉRIE DE INVENÇÕES
DO FUTURO: DISPOSITIVOS MÓVEIS,
MOEDAS DIGITAIS, AVATARES
E METAVERSOS – SIM, EM 1992.**

Pulando 30 anos para frente, Stephenson é cauteloso ao falar das inovações que previu, especialmente o metaverso. “É preciso olhar com certo ceticismo sobre o quanto, efetivamente, vamos querer embarcar nessa jornada, no sentido de entender o que mudará em nossas vidas do ponto de vista prático”, afirmou durante o SXSW.

Em seu último livro, *Termination Shock* (2021), Stephenson explora possíveis saídas para evitar o fim do mundo, por meio de uma narrativa de ficção altamente realista, tendo a emergência climática como pano de fundo.

Na obra, um empresário texano inventa a maior arma

do planeta para lançar enxofre na atmosfera e resfriar a Terra. A batalha em torno da solução torna-se o cenário perfeito para discussões sobre saídas empresariais e desacordos globais diante de um problema tão complexo, que parece realmente ser o *fast track* para a ruína da humanidade.

Mesmo pessimista a respeito desse assunto, Stephenson destacou como evolução positiva, embora ainda tímida, o interesse de investidores de startups de tecnologia com relação a negócios ligados à redução de emissões de carbono. “Precisamos de todos esses esforços, e muito mais”, enfatizou.

REGGIE FILS-AIMÉ

OUSADIA E CURIOSIDADE NA LIDERANÇA DIGITAL



**ÍCONE EM INOVAÇÃO DIGITAL,
O EXECUTIVO E EMPREENDEDOR
REGGIE FILS-AIMÉ, EX-PRESIDENTE
DA NINTENDO, FEZ CORO SOBRE O
PODER DO METAVERSO, QUE DEFINIU
COMO “A NOVA NUVEM, OU A INTERNET
DE 20 ANOS ATRÁS” – UM TERMO
GUARDA-CHUVA AO QUAL TODOS
ESTÃO QUERENDO SE ASSOCIAR.**

Ele acredita que essa fronteira tecnológica se firmará dentro de cinco anos, e avalia que o comportamento das pessoas hoje já indica essa tendência, pontuando o sucesso de plataformas como *Roblox* e *Fortnite*. Para Fils-Aimé, a partir da evolução da realidade aumentada, o metaverso se fundirá mais com nossa vida cotidiana, com potencial de se tornar um novo tipo de “*prime time*”.

Para navegar por esses novos mares digitais, Fils-Aimé defende competências muito humanas: líderes da indústria precisam trabalhar seriamente seus *skills* de

comunicação, manter uma forte curiosidade intelectual e apostar na formação de times diversos para enfrentar desafios complexos.

Durante o período em que o executivo ocupou posições de alta liderança na Nintendo nos Estados Unidos, a empresa lançou produtos como Nintendo DS, Wii e Switch. “Ao assumir cargos assim, é preciso pedir o necessário para deixá-lo confortável nessa posição, e então ser agressivo na defesa de seu ponto de vista”, afirmou.

KEY INSIGHTS

ENGAJAMENTO CÍVICO

**GUERRA NA UCRÂNIA, GOVERNOS AUTORITÁRIOS,
VIOLÊNCIA ÉTNICA, DESIGUALDADE DE RENDA,
CRISES DE REFUGIADOS E IMIGRANTES, PANDEMIA:
DIANTE DE PROBLEMAS TÃO GRAVES ENFRENTADOS
EM CONJUNTO, A SOCIEDADE CIVIL É CONVOCADA
DIARIAMENTE A SE ORGANIZAR, RESISTIR E AGIR.
RESPOSTAS INSPIRADORAS PARA ALGUNS DESSES
DESAFIOS FORAM APRESENTADAS NO SXSW.**

IMIGRAÇÃO: ASSISTÊNCIA PARA ASIÁTICOS-AMERICANOS

De imigrante a presidiário e de presidiário a ativista, Eddy Zheng, fundador e CEO da New Breath Foundation, discutiu o desafio de eliminar estereótipos e pré-julgamentos, tendo como referência sua própria jornada.

Nascido na China, ele imigrou para Oakland (Califórnia, EUA) com a família e foi preso aos 16 anos, por um roubo que evoluiu para sequestro. Encarcerado por 21 anos, Zheng decidiu aprender a ler e escrever em inglês na cadeia. Leu grandes filósofos e clássicos da literatura. Passou a executar trabalhos que pagavam melhor.

Seu mantra é: “Você precisa se engajar numa revolução pessoal antes de embarcar numa revolução coletiva”. Atualmente, sua fundação mobiliza recursos e fornece assistência a asiático-americanos que enfrentam injustiças no sistema criminal ou no processo de imigração.

O objetivo de Zheng é reparar inequidades no sistema filantrópico. Nos EUA, menos de 0,2% da filantropia vai para asiáticos. “Quando aprendemos sobre outras culturas é que conseguimos nos humanizar em relação aos diferentes”, defendeu.

FOME: SOLUÇÕES EM TEMPOS DE GUERRA

Dono de duas estrelas Michelin e da National Humanities Medal, o chef espanhol José Andrés é o protagonista do documentário *We Feed People*, dirigido por Ron Howard e apresentado no SXSW 2022.

O filme enfoca a liderança de Andrés à frente da ONG World Central Kitchen, fundada por ele em 2010. O grupo fornece comida a pessoas que enfrentam calamidades naturais ou guerras ao redor do mundo. Atualmente, está operando em 14 cidades da Ucrânia.

“Fiquei interessado em contar como funciona uma organização assim e mostrar seu impacto concreto na sociedade”, afirmou Howard. “Chefs estão acostumados a lidar com o caos, a encontrar caminhos, e Andrés construiu algo com base no que conhece muito bem”.

ANTIRRACISMO: ESTÍMULO A EMPREENDEDORES NEGROS

Há uma grande demanda por novas formas de conectar empreendedores negros com empresas ou investidores de risco (*venture capitalists*) interessados em apoiar iniciativas de impacto social.

A plataforma Candid propõe o uso de dados para auxiliar nesse processo, concentrando informações sobre iniciativas sem fins lucrativos. O objetivo é simplificar o acesso dessas ONGs a doadores, investidores e editais.

URBANIZAÇÃO: FAVELAS DIGNAS, DIGITAIS E DESENVOLVIDAS

Em uma das sessões protagonizadas por brasileiros no SXSW, o empreendedor social Edu Lyra, fundador da Gerando Falcões, convocou o empresário Elon Musk para investir em seu projeto de urbanização de favelas brasileiras.

Lyra apresentou no festival o Favela 3D, cujo objetivo é fazer com que as moradias dessas comunidades sejam espaços dignos, digitais e desenvolvidos – daí o nome do programa.

Uma das iniciativas do projeto envolve a Favela Marte, em São José do Rio Preto (SP). Ela será a primeira do Brasil a produzir sua própria eletricidade, por meio de placas solares com total autossustentabilidade. Serão contempladas cerca de 240 residências.



PRECONCEITO INCONSCIENTE

COMO ELIMINAR VIESES INCONSCIENTES E COMBATER O PRECONCEITO NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA? A RESPOSTA A ESSA QUESTÃO PASSA PELO ENTENDIMENTO DOS ASPECTOS COGNITIVOS QUE LEVAM A ATITUDES PRECONCEITUOSAS.

Essa foi uma das considerações feitas pela pesquisadora **Jessica Nordell**, autora de *The End of Bias – A Beginning*, eleito o melhor livro do ano pelo World Economic Forum em 2021. Ela aborda, entre outras coisas, questões de gênero e raça associadas a estereótipos incrustados em crenças religiosas. “Quem acredita que Deus foi um homem branco tem mais tendência a acreditar que as autoridades terrestres devem ser assim também, o que vai erodindo o poder das mulheres nas culturas”, exemplificou.



TECNOLOGIA & IMPACTO SOCIAL

**DURANTE O SXSW, AS PRINCIPAIS REFLEXÕES
SOBRE A EVOLUÇÃO DA TECNOLOGIA SE CONCENTRARAM
EM SOLUÇÕES CONCRETAS PARA GRANDES
PROBLEMAS DA SOCIEDADE. É O QUE ABORDAMOS
NOS TÓPICOS A SEGUIR, COM FOCO EM QUESTÕES
COMO MOBILIDADE, MORADIA, SERVIÇOS EMERGENCIAIS,
ATIVISMO E ÉTICA NO USO DA TECNOLOGIA.**

CIDADES INTELIGENTES E COMPUTAÇÃO QUÂNTICA

Vista como o próximo passo da tecnologia de processamento de dados, a computação quântica promete superar os limites do processamento binário atual. Ao invés de fazer cálculos em bits, a computação quântica utiliza a unidade Qubit, que processa combinações de maneira muito mais veloz do que os melhores computadores da atualidade.

Um dos impactos mais visíveis se dá na gestão de trânsito inteligente, visando à redução de congestionamentos. A tecnologia permitirá considerar todo o sistema de trânsito, incluindo todos os veículos trafegando pelas ruas de determinada cidade, e indicar a cada um deles, em tempo real, as melhores rotas a serem seguidas.

Isso exige um elevado número de processamentos simultâneos, que não são viáveis nem com os supercomputadores de hoje, mas que se tornarão possíveis com a computação quântica.

Junto com o 5G, que aumenta a velocidade da conectividade, estima-se que a computação quântica será crucial para outros controles de tráfego importantes no futuro, como no caso do trânsito aéreo envolvendo veículos ainda em desenvolvimento, a exemplo de drones e eVTOLs (veículos elétricos voadores).

IMPRESSÃO 3D CONTRA O DÉFICIT DE MORADIA

A Icon já havia antecipado no SXSW 2018 a oportunidade de imprimir casas em 3D com concreto e, dessa vez, trouxe ao palco uma versão mais refinada dessa proposta. Com impressoras 3D gigantescas, capazes de expelir concreto ao invés de filamentos plásticos, a empresa consegue imprimir casas com menos desperdício de materiais e mais velocidade.

TECNOLOGIA & IMPACTO SOCIAL

Ao substituir os blocos por “fios” de concreto, a arquitetura das casas da Icon tem linhas mais orgânicas e curvas, oferecendo novas possibilidades de pensar a construção de lares resilientes às alterações climáticas.

Segundo o fundador e CEO Jason Ballard, as construções toleram melhor o superaquecimento do planeta e a maior ocorrência de terremotos, tufões e ciclones. Além disso, a redução de desperdício de material faz com que tenham custo mais baixo.



ACESSIBILIDADE EM SERVIÇOS EMERGENCIAIS

Nos Estados Unidos, 911 é o número de telefone emergencial para a população ligar em casos de emergência. Porém, existem 37 milhões de pessoas com deficiência auditiva no país que acabam não tendo como acessar esse sistema.

Para reverter essa situação, a organização accesSOS criou um app gratuito voltado para essa população. A ferramenta traduz textos para uma ligação do 911 em tempo real e partindo de múltiplos idiomas.

“Muitas comunidades estão fora do sistema de proteção”, alertou Gabriella Wong, CEO e fundadora do accesSOS, que se inspirou em uma história pessoal para fundar a empresa – o pai dela tem deficiência auditiva.

Novos serviços estão sendo desenvolvidos pela startup, que pretende tornar a assistência emergencial acessível a todos. “Queremos fornecer dados e informações contextuais, ou seja, as ferramentas necessárias para os profissionais saberem como reagir diante de cada situação”, explicou Wong.

REALIDADE MISTA E ATIVISMO

Os responsáveis pelo projeto Breonna’s Garden mostraram como a *mixed reality* pode oferecer ambientes seguros para ativistas. A plataforma imersiva e interativa homenageia Breonna Taylor, profissional de saúde negra assassinada pela polícia em Louisville (Kentucky, EUA), em 2020, aos 26 anos.

A ideia de criar essa experiência surgiu diante do ódio e das ameaças de morte que a irmã mais nova de Taylor, Ju’niyah Palmer, estava recebendo *online*, enquanto tentava processar o luto.

“Nós não temos o privilégio de receber justiça, então o protesto não precisa estar só nas ruas, ele pode adquirir outras formas”, afirmou a artista digital Lady Phoneix, envolvida no projeto. Sutu, premiado artista de AR, liderou a área de design.

HUMANIDADE E RESPONSABILIDADE

Dois dos palestrantes mais aguardados no SXSW deste ano – Tristan Harris e Frances Haugen –, que já atuaram em *big techs*, afirmaram que nosso futuro dependerá da capacidade de construir produtos e serviços tecnológicos mais humanos.

Isso não virá de aspectos como a evolução da internet, mas, sim, de sabedoria, compreensão e coordenação coletiva. “A descentralização pode ser interessante, mas nem mesmo uma centena de *blockchains* descentralizados vão resolver o problema filosófico que é a falta de sabedoria”, defendeu Harris, ex-Google e fundador do Centro de Tecnologia Humana.

Já Haugen chamou a atenção especificamente para a responsabilidade humana – no caso, de executivos de *big techs* – com relação ao danoso crescimento da desinformação. Ex-funcionária do Facebook/Meta, Haugen vazou documentos que deram origem a uma série de denúncias contra a empresa, na investigação conhecida como Facebook Papers.

“A DESCENTRALIZAÇÃO PODE SER INTERESSANTE, MAS NEM MESMO UMA CENTENA DE BLOCKCHAINS DESCENTRALIZADOS VÃO RESOLVER O PROBLEMA FILOSÓFICO QUE É A FALTA DE SABEDORIA”

TRISTAN HARRIS

ex-Google e fundador do Centro de Tecnologia Humana

Haugen argumentou que o problema principal do Facebook/Meta são as más decisões de produto, que seguem privilegiando o engajamento impulsionado por conteúdos provocativos e sensacionalistas, pois há interesses de negócio que são beneficiados por isso.

Uma das soluções apontadas por Haugen é incluir uma atividade humana no ciclo de decisões dos algoritmos, causando fricções que levem o usuário a pensar antes de agir. Um exemplo disso foi a decisão do Twitter de pedir que os usuários clicassem efetivamente nos *links* que repostam antes de compartilhá-los.

Mais cuidado humano é também o que evoca Harris ao defender um novo paradigma de design, que não explore as vulnerabilidades das pessoas em prol do lucro capitalista. Isso significaria abandonar mantras como “maximização da personalização” ou “atender os desejos do consumidor”. Para catalisar mudanças na filosofia do design, o Centro de Tecnologia Humana promove capacitação gratuita nessa área.

GAMES & EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS

METAVERSOS POR DEFINIÇÃO, OS GAMES VIRARAM PORTA DE ENTRADA PARA INDÚSTRIAS DISTINTAS EXPLORAREM A WEB3. A INTERSEÇÃO DESSE SETOR COM OUTROS CAMPOS COMEÇA A REVOLUCIONAR NEGÓCIOS, COMO NO CASO DO ENTRETENIMENTO AO VIVO. DENTRO DA PRÓPRIA INDÚSTRIA, A INCLUSÃO SE APRESENTA COMO UM DOS PRINCIPAIS DESAFIOS.

FERRAMENTA DE TRANSFORMAÇÃO

A comunidade de *gamers* já soma mais de 3 bilhões de pessoas. No SXSW, o potencial desse gigantesco universo para construir um mundo melhor foi um dos *insights* defendidos por Sarah Bond, VP corporativa da Xbox e líder de engenharia, negócios e estratégia da Microsoft para *games*.

Diversas terapias físicas e cognitivas que usam *games* estão sendo desenvolvidas, e estudos científicos já mostraram que jogar melhora a memória de trabalho, a atenção e o raciocínio verbal. *Games* também estimulam a colaboração e o senso de estratégia.

Para além disso, Bond destacou que é importante sair do “humano” e mirar a “humanidade”. A executiva argumentou que, pelo formato de *storytelling* e por sua natureza interativa, os *games* naturalmente promovem empatia cognitiva e emocional, assim como o desejo de agir.

DIVERSIDADE E REPRESENTATIVIDADE

Promover mais inclusão é um dos grandes desafios desse setor. “Precisamos de uma ampla diversidade de criadores, que realmente representem todos nós”, enfatizou Bond.

Isso pode evitar a repetição de erros terríveis cometidos pela indústria de tecnologia: de assistentes virtuais que não reconheciam vozes femininas a oxímetros incapazes de funcionar em peles negras.

Bond disse que a Microsoft está trabalhando para driblar narrativas criadas apenas por homens da América do Norte, da Ásia e do Norte Europeu – como é mais comum na indústria de *games*. Segundo ela, a empresa lançou concursos globais que dão acesso a sofisticados programas de desenvolvimento de jogos e colocou curadores de histórias na África e na América Latina.

GAMES & EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS

Don McGuire, CMO da Qualcomm, reforçou a importância de discutir a questão da diversidade no metaverso. “Essa realidade aumentada virtual ampliará o mundo das pessoas, por isso, construir o metaverso é uma responsabilidade coletiva”, afirmou o executivo. “Talvez ali seja possível levar a inclusão para outro nível”.

“ESSA REALIDADE AUMENTADA VIRTUAL AMPLIARÁ O MUNDO DAS PESSOAS, POR ISSO, CONSTRUIR O METAVERSO É UMA RESPONSABILIDADE COLETIVA. TALVEZ ALI SEJA POSSÍVEL LEVAR A INCLUSÃO PARA OUTRO NÍVEL”

DON MCGUIRE

CMO da Qualcomm

CLOUD-GAMING E O FUTURO DOS DEVICES

A indústria de *games* também precisa democratizar a distribuição de conteúdo. O *cloud-gaming* é um termo-chave nesse movimento, e cada vez mais *publishers* aderem a serviços de *streaming* de *games*. Colocando seu conteúdo na nuvem, qualquer pessoa pode baixar um app e jogar no celular.

Diante do alto custo dos consoles, trocar esses *devices* pela nuvem deve levar à popularização definitiva dos jogos. A transformação no consumo de mídia, especialmente pelas novas gerações, avessas aos meios tradicionais, é outra aliada desse cenário.

Em janeiro deste ano, o jornal *The New York Times* (EUA) comprou o *hit* *Wordle*, que se juntou a outros títulos, como *The Crossword* e *Spelling Bee*, em seu portfólio de *games*. Com investimentos nessa área, o veículo busca ampliar e fidelizar sua base de assinantes. No fim do ano passado, o NYT já tinha mais de 1 milhão de assinantes *gamers*.

GAMES & EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS

OPORTUNIDADES PARA *INDIES*

A liderança no mercado de *games* mudou. Provedores de conteúdo deram lugar a donos de plataformas – Google, Apple, Microsoft, Sony. Neste início de 2022, três grandes aquisições de estúdios de *games* pela Take-Two Interactive, pela Sony e pela Microsoft movimentaram US\$ 81 bilhões, mais do que em todo o ano de 2021.

A Microsoft, por exemplo, investiu quase US\$ 69 bilhões na Activision Blizzard. De acordo com a companhia, a compra “terá um papel-chave no desenvolvimento de plataformas do metaverso”.

O acadêmico Joost van Dreunen, da Stern School of Business, na New York University (NYU), apontou aí uma grande oportunidade para estúdios e *publishers* pequenos: um vácuo de inovação tomará conta da cena, já que “grandes empresas não costumam ser superinovadoras”.

CELEBRIDADES DA NOVA GERAÇÃO

Chegou aos *games* a cultura das celebridades, que impulsionam o *merchandising* e o *livestreaming*. Eventos com tapete vermelho já são realidade, e o UK Fashion Awards criou até a categoria “Metaverse Design”.

Quem representa muito bem esse momento é **Tyler “Ninja” Blevins**, talvez o *streamer* mais popular do mundo. Primeiro *gamer* profissional a estampar a capa da revista da ESPN dos EUA, ele tem mais de 17,5 milhões de seguidores na Twitch. Foi na plataforma que sua influência disparou, justamente ao transmitir *Fortnite* com o rapper Drake e com o jogador da NFL JuJu Smith-Schuster.



GAMES & EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS



PARA ONDE CAMINHA O METAVERSO

Van Dreunen observa ainda que o metaverso já existe no mundo *gaming* há pelo menos 15 anos. Agora, sua adoção está sendo ampliada e acelerada.

Esse processo se capilariza em vários espaços, frentes, momentos e finalidades, impulsionado pelo desenvolvimento do 5G e pela conexão dos mais diversos *devices* em um mesmo ecossistema. Teremos metaversos para jogos, entretenimento, varejo, *fitness*, trabalho e muito mais.

“As camadas de realidade que serão possíveis e os novos pontos de contato sociais formam a fundação do metaverso”, descreveu McGuire, da Qualcomm, empresa que pretende transformar toda experiência em imersiva.

GAMES & EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS

Para o pesquisador e professor de marketing **Scott Galloway**, também da Stern School of Business (NYU), é o áudio, e não o visual, que conduzirá essa revolução. “Existe algo no áudio que gera intimidade, engajamento e, por fim, vício. Acredito que o metaverso estará nos nossos ouvidos”, argumentou.

Segundo ele, a Apple é a empresa mais bem posicionada para lucrar com o mundo virtual coletivo, porque já tem as tecnologias e os *devices*

“EXISTE ALGO NO ÁUDIO QUE GERA INTIMIDADE,
ENGAJAMENTO E, POR FIM, VÍCIO. ACREDITO QUE
O METAVERSO ESTARÁ NOS NOSSOS OUVIDOS”

SCOTT GALLOWAY

professor de marketing da Stern School of Business (NYU)

necessários. Galloway citou os AirPods como símbolo dessa dianteira: sozinhos, eles seriam hoje o equivalente a uma companhia da lista Fortune 500.

Aquisições de plataformas de metaverso despontam no horizonte, inclusive no caso daquelas que não se assumem como tal. Galloway projetou a compra da Peloton, que virou febre nos EUA. “A Peloton é um metaverso próprio, para pessoas ricas, onde elas têm experiências imersivas tentando melhorar sua condição física. Algumas das pessoas mais influentes do país estão lá”, afirmou.

Por outro lado, as estimativas de Galloway para o Facebook/Meta não são nada animadoras. Segundo o professor, os esforços da companhia para combinar *social* com VR e AR não darão bons resultados. E o “Zuckerverse” será o fracasso tecnológico da década, começando por seus óculos inteligentes.

ECONOMIA ESPACIAL

**O TEMA GANHOU MAIS FORÇA NA AGENDA DO SXSW,
COM DESTAQUE PARA INVESTIMENTOS ROBUSTOS
DE INSTITUIÇÕES PRIVADAS E BENEFÍCIOS QUE
A EXPLORAÇÃO DO ESPAÇO PODE TRAZER
PARA DESAFIOS ENFRENTADOS AQUI NA TERRA.
O FUTURO DA NASA FOI COLOCADO EM XEQUE.**

INVESTIMENTO PRIVADO E PÓS-NASA

Até pouco tempo atrás, conquistas espaciais tinham relação direta com programas governamentais. Agora, o setor está sendo impulsionado por investimentos de empresas privadas e novas oportunidades de exploração comercial do espaço.



Na *Expo Creative*, feira promovida pelo SXSW para apresentações de startups, a grande quantidade de empresas criadas para explorar esse campo chamou a atenção.

O setor de tecnologias espaciais movimentava mais de US\$ 400 bilhões, valor que pode ser catapultado para a casa dos trilhões de dólares com o uso comercial da “órbita baixa” – onde são instalados satélites e para onde há planos de voos comerciais e novas estações espaciais administradas por grupos privados.

Com o aumento do interesse e da atividade comercial no espaço, a tendência é que a NASA seja, em breve, obliterada pelos novos *players* do mercado. “A NASA poderá se tornar histórica, porque talvez não precisemos mais dela”, apontou **Tim Crain**, cofundador da Intuitive Machines, voltada para a economia lunar. Anteriormente, ele integrou a equipe da agência espacial.

INOVAÇÃO ACELERADA E IMPACTOS NA TERRA

Com mais pessoas e empresas atuando no espaço, veremos avanços tecnológicos acontecendo mais rapidamente e com possível impacto positivo na Terra.

“O uso comercial deve acelerar o desenvolvimento espacial, que causa reflexos em setores como a medicina e a capacidade de purificar água e usar energia limpa, que progrediram muito nos últimos anos”, afirmou Douglas Terrier, diretor de visão e estratégia do Johnson Space Center da NASA. “Os cientistas espaciais não tinham em seus planos criar o Uber, mas o app não teria sido possível sem os avanços obtidos por esses cientistas. O fato é que o espaço é o laboratório mais extremo que podemos imaginar”.

A exploração lunar concentra boa parte dos empreendimentos comerciais espaciais. Segundo Terrier, o próximo passo da exploração espacial será estabelecer uma base para minerar a Lua, em busca de recursos como água, substâncias capazes de gerar energia (como o hélio-3) e até metais raros, que podem ser utilizados na fabricação de eletrônicos.

Terrier também sinalizou o uso do território lunar como base para serviços de manutenção e reabastecimento de espaçonaves, de modo que elas não precisem retornar à Terra para isso.

No início do ano, a nova economia espacial foi apontada pelo Future Today Institute como um dos principais temas de 2022. É inegável a efervescência do setor e a potência criativa e transformadora que ele representa. Entretanto, nesse processo, é preciso considerar seriamente os compromissos com a sustentabilidade ambiental e o desenvolvimento social.

MÍDIA & STORYTELLING

A INDÚSTRIA DA COMUNICAÇÃO É UMA DAS QUE MAIS VÊM SENDO DESAFIADAS A SE REINVENTAR DIANTE DAS PROFUNDAS TRANSFORMAÇÕES NA PRODUÇÃO, NO CONSUMO E NA VENDA DE CONTEÚDO NA SOCIEDADE HIPERCONNECTADA. NOVAS PRÁTICAS E PLATAFORMAS PARA CONTAR HISTÓRIAS, DIVERSIFICAÇÃO DE MODELOS DE NEGÓCIO E EXPANSÃO DO JORNALISMO INDEPENDENTE FORAM ALGUNS DOS TEMAS ABORDADOS NO FESTIVAL.

DIVERSIFICAÇÃO DE MODELOS DE NEGÓCIO

Na saga por competitividade no acirrado ambiente digital, *publishers* desenvolvem diferentes formatos de assinatura, experimentam mais em soluções tecnológicas e tentam explorar vertentes como *commerce*, sem perder a identidade e a credibilidade de suas marcas. Confira tendências apresentadas no SXSW com relação à diversificação dos modelos de negócio dessas empresas.

1. MULTIBRAND PORTFOLIO

Esse é o modelo adotado pela Vox Media, que se fortalece com a recente aquisição da Group Nine. Por meio de uma gama diversa de marcas editoriais, a organização procura expandir e otimizar as oportunidades de monetização e relacionamento, tendo em vista o desafio de manter uma atuação consistente com cada produto e perfil de audiência. Entre as variadas fontes de receita do grupo estão assinaturas, comércio afiliado, *branded content*, conteúdo para plataformas de *streaming*, publicidade, eventos e *ad marketplace*.

2. VC: FOCO EM AUDIÊNCIAS MAL-ATENDIDAS

O que busca um investidor de *venture capital* no ecossistema de mídia? “Estou sempre procurando demandas não atendidas e *insights* singulares sobre o setor”, sinalizou Charles Hudson, fundador e *managing partner* da Precursor Ventures. Ele citou como exemplo o investimento da empresa na *Juggernaut*, publicação com foco em pessoas e temas relacionados ao sul da Ásia.

3. SOLUÇÕES DIGITAIS

A Axios é uma das organizações midiáticas que passou a comercializar soluções digitais como fonte extra de receitas. Há cerca de um ano, o grupo lançou o Axios HQ, *software* para comunicação interna em empresas. Já com 250 clientes, sua meta é chegar a 600 até o fim do ano. Uma ressalva feita para iniciativas nessa área é a de que empresas de mídia continuam sendo exatamente isso, empresas de mídia, e não de tecnologia.

4. PREMIUM SUBSCRIBERS

No campo das assinaturas, uma estratégia dos *games* que pode ser tomada como referência por *publishers* é o equilíbrio entre conteúdo gratuito e foco prioritário em assinantes *premium*. Esse foi um dos *insights* trazidos por Hudson, da Precursor Ventures. “Quando você olha para a monetização de *games* digitais gratuitos, há cerca de 3% a 5% das pessoas pagando uma quantidade quase ilimitada de dinheiro”, explicou.

“QUANDO VOCÊ OLHA PARA A MONETIZAÇÃO DE *GAMES* DIGITAIS GRATUITOS, HÁ CERCA DE 3% A 5% DAS PESSOAS PAGANDO UMA QUANTIDADE QUASE ILIMITADA DE DINHEIRO”

CHARLES HUDSON

fundador e *managing partner* da Precursor Ventures

CONTEÚDO EM TROCA DE DADOS

A MÍDIA VEM SENDO FORTEMENTE IMPACTADA PELO CENÁRIO *COOKIELESS* E POR (NECESSÁRIAS) MEDIDAS LEGAIS DE PROTEÇÃO DE DADOS.

Os consumidores agora têm mais controle sobre as informações que compartilham e, em muitos casos, querem ter retornos mais significativos em troca delas. Oferecer uma recompensa em forma de conteúdo é a estratégia adotada pela plataforma Invisibly, criada por Jim McKelvey. Ao participar de pesquisas desenvolvidas pela plataforma, as pessoas recebem pontos e, depois, podem usá-los para ter acesso a notícias de empresas parceiras, como o Wall Street Journal.

JORNALISMO INDEPENDENTE: AUTONOMIA E ALCANCE

No campo do jornalismo, o SXSW chamou a atenção para o gradual crescimento de organizações independentes, para além da *legacy media*, e de projetos individuais de jornalistas, impulsionados por plataformas emergentes. São movimentos que vêm provocando reflexões basilares sobre os propósitos e as práticas da atividade jornalística na sociedade contemporânea.

“MEU CONSELHO PARA AS PESSOAS
TRANSGÊNERO É: OCUPEM O MÁXIMO DE ESPAÇOS
QUE PUDEREM, ONDE PUDEREM, PORQUE ESSA É A
ÚNICA FORMA DE EDUCAR AS PESSOAS E COMBATER
NARRATIVAS QUE TÊM SIDO TÃO DANOSAS PARA NÓS”

CHARLOTTE CLYMER

autora da *newsletter Charlotte's Web Thoughts*

“Precisamos de mais diversidade na mídia, e não sentimos que a imprensa *mainstream* é capaz de suprir essa lacuna”, afirmou Lauren Williams, uma das cofundadoras da Capital B, organização sem fins lucrativos criada em janeiro deste ano e voltada para pessoas pretas.

O foco em grupos historicamente marginalizados pela indústria midiática também foi defendido pelos fundadores de duas *newsletters* hospedadas no Substack: *Charlotte's Web Thoughts*, da ativista LGBTQIAPN+ Charlotte Clymer, e *Indigenous Wire*, do jornalista Rob Capriccioso, cidadão da comunidade indígena norte-americana Sault Tribe of Chippewa Indian.

“Conto com um alcance maior do que tive em toda a minha carreira. Se as questões das pessoas transgênero estivessem sendo devidamente abordadas, eu não teria a plataforma que tenho”, disse Clymer.

Capriccioso destacou a liberdade trazida por projetos independentes. “Tenho uma autonomia para cobrir questões indígenas que não encontrava na imprensa *mainstream* e na mídia nativa”, afirmou.

MÍDIA & STORYTELLING

Uma consideração a se fazer sobre o Substack, no entanto, é o fato de a plataforma não adotar políticas contra desinformação – mesmo quando já temos vários exemplos das graves consequências disso envolvendo outras plataformas.

O FUTURO DAS NARRATIVAS

Selecionamos três *cases*, apresentados no SXSW, que sinalizam novas possibilidades de contar histórias e se relacionar com a audiência diante de movimentos determinantes para a indústria de mídia e entretenimento – como a adoção do 5G, a expansão do *streaming* e a evolução de tecnologias imersivas.

1. UNITY: EVOLUÇÃO DO ENTRETENIMENTO AO VIVO

Três pilares serão fundamentais no futuro do entretenimento: experiências imersivas, 3D em tempo real e interação do espectador com obras e artistas. Foi o que apontou Peter Moore, VP sênior de esportes e *live entertainment* da Unity.

Especializada em criação e operação de conteúdo interativo RT3D, a Unity nasceu na categoria de *games*, mas hoje fornece tecnologia a setores como cinema, música, construção, arquitetura e automotivo. Por mês, são baixados 5 bilhões de apps construídos com suas soluções.

2. WONDER DYNAMICS: AI NO CINEMA

Nos anos 2020, a Inteligência Artificial terá impacto semelhante ao que o CGI e as câmeras digitais tiveram para o *storytelling* nos anos 1990. É essa a aposta da Wonder Dynamics, que se propõe a democratizar o uso de AI na produção cinematográfica, especificamente na criação visual.



MÍDIA & STORYTELLING



Isso passa, naturalmente, pela redução dos custos das tecnologias e ferramentas envolvidas. “Profissionais da área poderão arriscar mais em suas produções e tentar coisas que seriam praticamente impossíveis há até bem pouco tempo, se não houvesse um grande estúdio por trás”, destacaram os fundadores da startup, Nikola Todorovic e Tye Sheridan.

3. FIRESIDE: MAIS INTERAÇÃO NO *STREAMING*

Voltada para *creators* profissionais, a plataforma Fireside busca intensificar a interação entre produtores de conteúdo e suas audiências. “O que está faltando no ambiente do *streaming* é participação”, defendeu Mark Cuban, cofundador do negócio, lançado no fim do ano passado.

Na era do metaverso, a plataforma vai condicionar o acesso a determinados conteúdos à compra de NFTs. As ferramentas de produção, distribuição e monetização poderão ser licenciadas, mas, dentro do aplicativo, só haverá espaço para profissionais que passarem pela curadoria da Fireside.

REAL X FICÇÃO

O ESCRITOR NOVA-IORQUINO NOAH HAWLEY CLASSIFICOU COMO “VIOLÊNCIA MENTAL” O QUE SOFREMOS POR CONTA DA CRESCENTE DESINFORMAÇÃO E MANIPULAÇÃO DA VERDADE.

Nesse contexto, ele destacou o papel que a ficção pode ganhar no sentido de promover debates urgentes para a sociedade – algo que a mídia tradicional não estaria conseguindo fazer apenas ao comunicar fatos. “Vivemos em um país [EUA] em que 30% da população acredita bovinamente em coisas que não são verdade, e estudos já indicaram que você não consegue mudar a opinião delas com fatos. Este é um dos grandes desafios contemporâneos”, afirmou. **Hawley** é autor do primeiro *best-seller* de 2022, a ficção distópica *Anthem*.



VAREJO & CREATOR ECONOMY

O INTENSO DESENVOLVIMENTO DA TECNOLOGIA NOS ÚLTIMOS ANOS VEM TRANSFORMANDO SIGNIFICATIVAMENTE A MANEIRA COMO MARCAS E PESSOAS SE RELACIONAM. NO SXSW, ESPECIALISTAS GLOBAIS EM INOVAÇÃO INSPIRARAM A INDÚSTRIA DO VAREJO A NAVEGAR POR VERTENTES COMO V-COMMERCE, CREATOR COMMERCE, WEB3 E METAVERSO.

DO SOCIAL COMMERCE AO V-COMMERCE IMERSIVO

A próxima transformação digital conduzirá ao v-commerce imersivo, uma evolução em relação ao shoppertainment, com avatares virando consumidores e a posse de produtos phydigital. “A busca e a decisão de compra serão imersivas”, pontuou Wayne Liu, diretor-geral da empresa de tecnologia Perfect Corp.

Especializada em soluções AR e VR para as indústrias de beleza e moda, a fornecedora asiática soma 1 bilhão de *downloads* no B2C e mais de 400 marcas no B2B. Atualmente, se concentra no desenvolvimento de tecnologias para o varejo no metaverso, como AR no *live streaming* e AI 3D. “Com AI, você faz *try-on* inteligente. Prova aquilo que é recomendado para você”, enfatizou Liu.

A Perfect Corp é parceira da marca de maquiagem e.l.f., pioneira em *social commerce* e na transmissão de *lives*. Com 12 milhões de seguidores e 3 milhões de membros em seu programa de fidelidade, a e.l.f. já entrou no metaverso. Os primeiros NFTs que comercializou esgotaram-se em 9 minutos. “Não somos mais uma empresa de beleza, somos uma empresa de entretenimento”, afirmou Ekta Chopra, *chief digital officer* da marca.

CREATOR COMMERCE E A CULTURA DE NICHOS

Estimada em US\$ 100 bilhões, a *creator economy* virou um fenômeno global. A projeção é de que 70% das empresas invistam no marketing de influência em 2022.

VAREJO & CREATOR ECONOMY

Amber Venz Box, da plataforma de *creator commerce* LTK, é um ícone dessa indústria. De blogueira de moda a empreendedora de tecnologia, ela criou um negócio que hoje vale US\$ 2 bilhões, gera mais de US\$ 1 bilhão em vendas por ano e já transformou 170 criadores em milionários.

“O objetivo é permitir que cada *creator* erga seu próprio império”, afirmou Venz Box. Mais de 5 mil marcas e 150 mil *influencers* de 100 países vendem produtos na LTK. Para ela, o sucesso do setor se deve essencialmente à variedade de perfis que compõem a rede de *creators*, permitindo explorar com propriedade diversas audiências e distintos modelos de interação.

Ela cita como diferencial a profunda relação que microinfluenciadores estabelecem com suas comunidades. “O *hype* dos *influencers* de nicho é

relacionável. Alguns têm as melhores métricas de venda. Se o seu objetivo é esse, não precisa contar o número de seguidores”, exemplificou.

CULTURA E CONSUMO: PROPRIEDADES DE PAIXÃO

A cultura vai se definindo, entre outros aspectos, a partir de novos padrões de consumo. O SXSW apontou que a aceleração de vivências *online* tornará os símbolos digitais mais e mais cobiçados, impulsionando os NFTs.

Astros da música, clubes esportivos e empresas de mídia, via filmes ou séries, terão uma grande fonte de receita com a disparada do valor das “propriedades de paixão”, termo usado por Scott Galloway, da NYU, para se referir a símbolos digitais como os NFTs.

Só no futebol, torcedores já gastaram mais de US\$ 350 milhões em *tokens* de seus times do coração, de acordo com estudo publicado pela BBC em dezembro de 2021.

VAREJO & CREATOR ECONOMY

Outro exemplo que materializa a escalada das “*passion properties*” é o Sandbox, metaverso 3D baseado em *blockchain* que, em fevereiro deste ano, tinha 2,2 milhões de carteiras digitais e mais de 166 mil terrenos vendidos. Seu mapa atual vale US\$ 2 bilhões.

Marcas como Adidas, Gucci, Tesla e Warner compraram terrenos na plataforma, onde oferecem experiências imersivas aos *early-adopters*. Um usuário pagou US\$ 4,3 milhões para ser vizinho da mansão virtual do músico Snoop Dogg.

O UGC (*User-Generated Content*) está na essência do Sandbox, com ferramentas abertas que permitem criação de conteúdo e monetização via NFTs para qualquer usuário.

Um “alerta” feito por Joost van Dreunen, da NYU, é que, para se manter, a economia dos *tokens* (*tokenomics*) precisa explorar moedas digitais que sejam divertidas e recompensadoras. “As pessoas sempre gostaram de ter e de colecionar coisas. Se essa nova economia quiser durar, não poderá girar apenas em torno de finanças”, enfatizou.

“AS PESSOAS SEMPRE GOSTARAM DE TER
E DE COLECIONAR COISAS. SE ESSA NOVA
ECONOMIA QUISER DURAR, NÃO PODERÁ
GIRAR APENAS EM TORNO DE FINANÇAS”

JOOST VAN DREUNEN

professor na Stern School of Business (NYU)



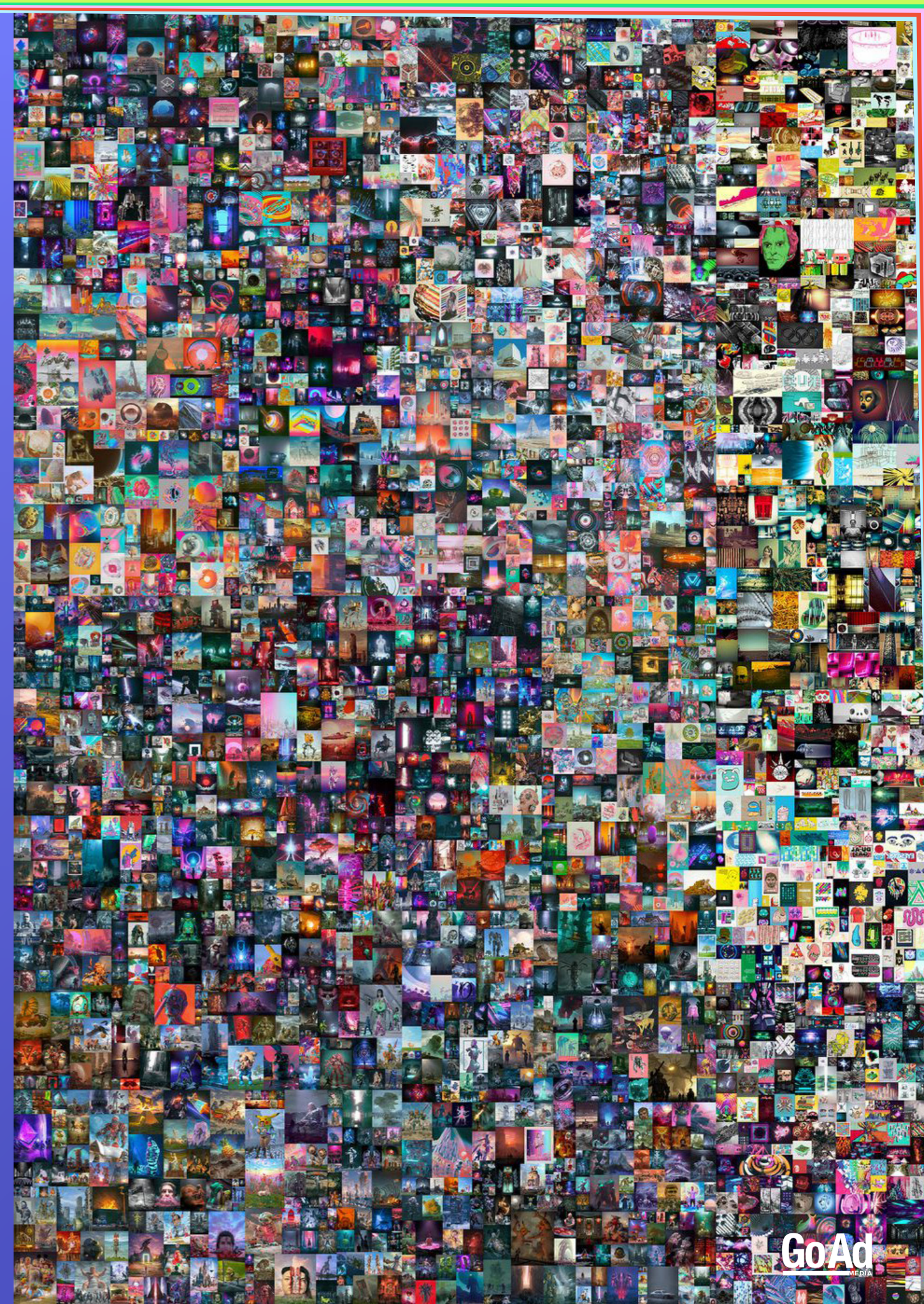
CONEXÃO EMOCIONAL

DO DIA PARA A NOITE, BEEPLE (MIKE WINKELMANN) VIROU UM MILIONÁRIO E O TERCEIRO ARTISTA VIVO MAIS CARO DO MUNDO. AO MESMO TEMPO, EXPANDIU A DISCUSSÃO SOBRE O QUE É ARTE E COLOCOU O TERMO “NFT” COMO UMA DAS PRINCIPAIS PALAVRAS DO ANO PASSADO.

Foi em março de 2021, quando a Christie's vendeu sua obra digital *Everydays – The First 5.000 Days*, registrada como um *token* não fungível, por US\$ 69 milhões.

Para Beeple, ainda levará certo tempo até que o conceito de posse digital possa ser compreendido mais organicamente, e a conexão emocional será um fator nuclear nesse processo. “É ela que dá valor às coisas. As pessoas vão falar ‘Comprei uma pintura’, e não ‘Comprei um NFT’”, analisou.

No SXSW 2022, ele também destacou o desafio de escalar o trabalho dos artistas digitais. “Os *marketplaces* ainda são imaturos; as carteiras ainda são complicadas para a maioria”, criticou.



EMERGÊNCIA CLIMÁTICA

O DEBATE SOBRE A EMERGÊNCIA CLIMÁTICA ESTEVE PRESENTE EM DIVERSOS MOMENTOS DO FESTIVAL E TRANSITOU POR DIFERENTES TRILHAS DE CONTEÚDO. NESTE TÓPICO, DISCUTIMOS, PARTICULARMENTE, O DESAFIO DE SENSIBILIZAR A POPULAÇÃO E DUAS INICIATIVAS QUE EXPLORAM TECNOLOGIAS EMERGENTES PARA PROPOR SOLUÇÕES NESSA ÁREA.

O DESAFIO DA COMUNICAÇÃO

A Terra caminha para um aquecimento superior a 2°C até 2030, o que representa um cenário catastrófico. Comunicar a gravidade dessa situação e o que pode ser feito para evitá-la é um dos grandes desafios associados à emergência climática.

O tema foi abordado por Amy Webb, do Future Today Institute, que apontou a necessidade de “reperceber” esse impacto, imaginando, por exemplo, o que aconteceria com a previsão do tempo. De tão instável, poderia ser algo como: “Vem aí um dia nublado com chances de redemoinhos de fogo”.

Também no campo da comunicação, a ONU levou ao SXSW a mensagem da campanha “Não escolha a extinção”, lançada em outubro

do ano passado – incluindo um dinossauro em CGI, dublado pelo ator Nikolaj Coster-Waldau, no centro da Assembleia Geral das Nações Unidas. Buscando sensibilizar o maior número possível de pessoas, a campanha foi traduzida para mais de 50 idiomas e alcançou 1,2 bilhão de espectadores.

DILEMAS DA BIOLOGIA SINTÉTICA

A capacidade de manipular sistemas biológicos para criar tecidos ou vírus em laboratório já é uma realidade, o que nos coloca diante de uma bifurcação em termos de possíveis cenários futuros.

De um lado, há a expectativa de poder cultivar carnes em laboratório, o que minimizaria o impacto climático da pecuária. Carnes sintéticas poderiam ser consumidas sem o peso na consciência associado, entre outros aspectos, aos índices de metano (CH⁴) produzidos por rebanhos de gado. O gás é um dos responsáveis pelo aquecimento global.

EMERGÊNCIA CLIMÁTICA

No entanto, a ausência de regulações pode levar a cenários catastróficos, como potenciais *ransomwares* biológicos, quando “*hackers* de laboratório” desenvolveriam doenças específicas para alguns tipos de DNA, exigindo resgate para o envio de antídotos. O tema foi colocado em discussão por Webb e é abordado no relatório [Tech Trends Reports 2022](#), lançado pela futurista no SXSW.

AI PARA PROTEGER RECIFES DE CORAIS

Além de visualmente encantadores, os recifes de corais são eficientes na mitigação de efeitos das mudanças climáticas, pois sua estrutura rígida e irregular reduz a energia das ondas e serve como defesa natural contra inundações na costa litorânea.

Com o agravamento da crise climática, comunidades costeiras poderão se tornar ainda mais dependentes da proteção dos corais, contudo, muitos recifes estão morrendo por conta do aquecimento das águas. “Perdemos mais corais em um dia do que conseguimos recuperar em uma década”, alertou a consultora Deborah Brosnan, especialista no assunto.

Brosnan está usando inteligência artificial (AI) para monitorar corais em busca de padrões de crescimento e de espécies mais resilientes. O objetivo é proteger e reproduzir os mais resistentes, transplantando-os para as regiões onde devem ser mais necessários no futuro.

KEY INSIGHTS

SAÚDE & INCLUSÃO

NO CAMPO DA SAÚDE, DESTACAMOS DEBATES ASSOCIADOS A QUESTÕES SOCIAIS URGENTES, COMO A INCLUSÃO DE GRUPOS HISTORICAMENTE MARGINALIZADOS E O EQUILÍBRIO MENTAL EM MEIO ÀS TANTAS CRISES ACUMULADAS E ENTRECruzADAS PELAS QUAIS PASSAMOS.

PSICODÉLICOS NA ESTEIRA DO SUCESSO DA CANNABIS

O SXSW 2022 abordou o uso de substâncias que alteram o estado de consciência dos pacientes a fim de promover maior bem-estar e tratar da saúde mental – tendência que tem avançado no campo da saúde.



Os efeitos do uso controlado de substâncias como MDMA, Ketamina e Psilocibina (presente nos cogumelos) estão sendo avaliados para o tratamento de estresse pós-traumático e depressão em pacientes que tenham apresentado resistência a tratamentos tradicionais.

São procedimentos com supervisão de profissionais de saúde. Alguns casos já apresentam melhora apenas com a ingestão das substâncias, enquanto outros demandam o uso dos psicodélicos associado à psicoterapia, já que as substâncias são capazes de criar um ambiente mais propício para esse processo.

“Os psicodélicos conseguem alterar a estrutura narrativa de como uma pessoa percebe sua vida e suas visões de mundo”, argumentou **Roland Griffiths**, psicofarmacologista da Universidade de Medicina John Hopkins.

No entanto, da mesma forma que aconteceu com o uso medicinal da *Cannabis*, os psicodélicos ainda enfrentam forte estigma social e dependem da conclusão de testes clínicos para comprovar sua eficiência.

RESPEITO E ATENÇÃO PARA PESSOAS TRANSGÊNERO

O cuidado com a saúde de pessoas transgênero se destacou no SXSW 2022, como uma resposta às discussões que têm acontecido no Texas (Estado dos EUA que é sede do festival) sobre a possibilidade de criminalizar tratamentos médicos oferecidos a crianças transgênero, como o uso de bloqueadores hormonais.

Mesmo sem força de lei, a proposta é vista como um aumento do desrespeito com pessoas transgênero, que já enfrentam dificuldades em questões de convivência pública (como o acesso a banheiros e a esportes) e, agora, se veem pressionadas em decisões referentes a suas vidas privadas.

O festival abordou também o cuidado que deve ser dedicado ao estado de saúde geral de pacientes transgênero no momento em que buscam atendimento médico para o processo de transição.

“Muitas vezes, são pessoas que estiveram à margem do sistema de saúde por muito tempo. Por isso, podemos incluir nessa conversa outros temas importantes, como controle da hipertensão e da diabetes, assim como os perigos do cigarro”, afirmou Andrew Keaster, médico especialista em tratamentos para pessoas transgênero, no The Ohio State University Wexner Medical Center (EUA).

Segundo Keaster, muitos pacientes ainda desconhecem que hábitos como o fumo podem ser mais arriscados para a saúde de quem faz uso de hormônios, e a consciência sobre isso pode motivá-los a largar o cigarro. O médico também alertou para a necessidade de dar mais atenção à saúde mental de pessoas transgênero. Várias delas chegam aos consultórios com sintomas de depressão, ansiedade e estresse pós-traumático, fatores associados aos preconceitos de que são alvo.

STARTUPS DO ANO

**A 24ª EDIÇÃO DO SXSW INNOVATION AWARDS
PREMIOU AS MELHORES STARTUPS E IDEIAS
DO ANO EM 13 CATEGORIAS. OS PROJETOS
CELEBRADOS PROMOVEM IMPACTO POSITIVO
E NOVOS OLHARES PARA O ENTRETENIMENTO
E O FUTURO DO TRABALHO, COM FOCO
NO METAVERSO. QUATRO CRITÉRIOS
FORAM CONSIDERADOS NA AVALIAÇÃO
DOS FINALISTAS: CRIATIVIDADE, FORMA,
FUNÇÃO E EXPERIÊNCIA EM GERAL.**

BEST IN SHOW + WEARABLE TECH

ARA: ACESSIBILIDADE

Premiado em duas categorias, o dispositivo ARA, da Strap Tech, permite que pessoas com deficiência visual evitem obstáculos ao seu redor, graças a sensores que emitem vibrações de acordo com cada situação.

AI & MACHINE LEARNING

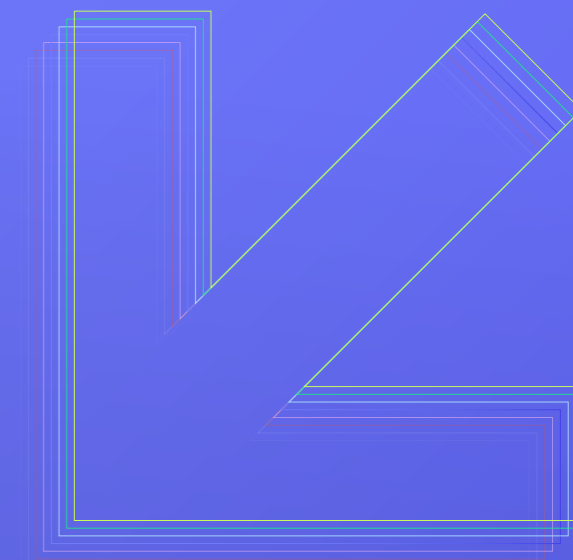
QUICKTOME: MAPEAMENTO DO CÉREBRO

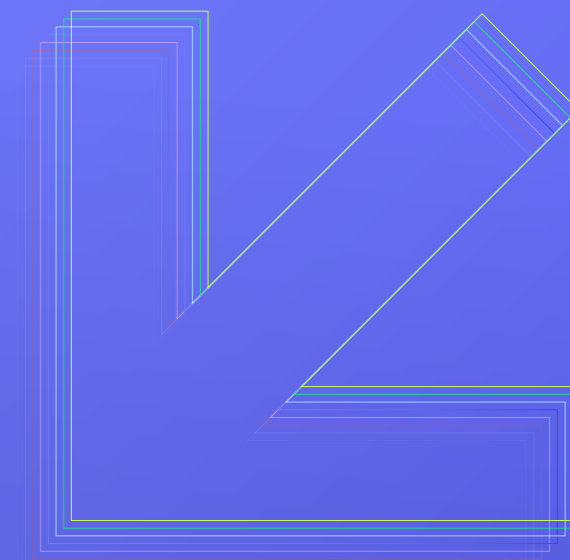
Trata-se de uma plataforma de mapeamento personalizado e não invasivo das redes cerebrais. A Quicktome analisa milhões de dados coletados em uma ressonância magnética e disponibiliza os resultados em menos de uma hora.

HEALTH, MED & BIOTECH

FLUO LABS: ALÍVIO PARA ALÉRGICOS

A Fluo Labs criou um dispositivo que aplica raios de luz nas narinas dos pacientes, proporcionando de 12 a 24 horas de alívio dos sintomas das alergias sazonais.





INNOVATION IN CONNECTING PEOPLE

PROTO M: HOLOGRAFIA

Versão “doméstica” do gerador de hologramas corporativo Epic, o dispositivo permite receber e transmitir imagens holográficas em 3D de corpo inteiro. Além de ver e ouvir a pessoa, o usuário consegue ler sua linguagem corporal.

MUSIC & AUDIO INNOVATION

UNDERCURRENT WORLD: FOCO EM CLIMA

A mostra artística imersiva aconteceu em Nova York e deve se estender a outras cidades. O objetivo é inspirar ações referentes a grandes desafios sociais, a começar pela emergência climática.

NEW ECONOMY

HERO: ZERO EMISSÃO DE POLUENTES

O HERO, fabricado pela Star Scientific, é um catalisador que gera calor a partir do hidrogênio, com zero emissão de poluentes. Pode ser usado tanto para substituir grandes caldeiras industriais quanto em pequena escala.

ROBOTICS & HARDWARE:

VULCAN: AUTOMAÇÃO NA AGRICULTURA

Desenvolvido pela FarmWise, o robô Vulcan, dotado de AI, é usado na fase de semeadura, para automação e otimização do processo. Agiliza o fluxo de trabalho e aumenta a eficiência na produção de alimentos.

SMART CITIES, TRANSPORTATION & DELIVERY

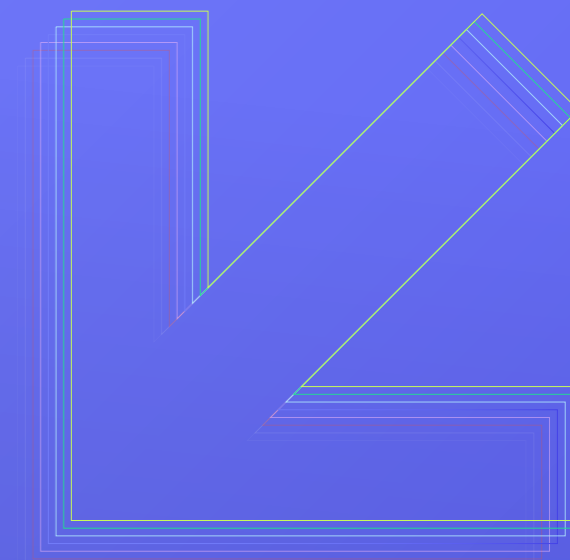
ISS: SEGURANÇA NO TRÁFEGO

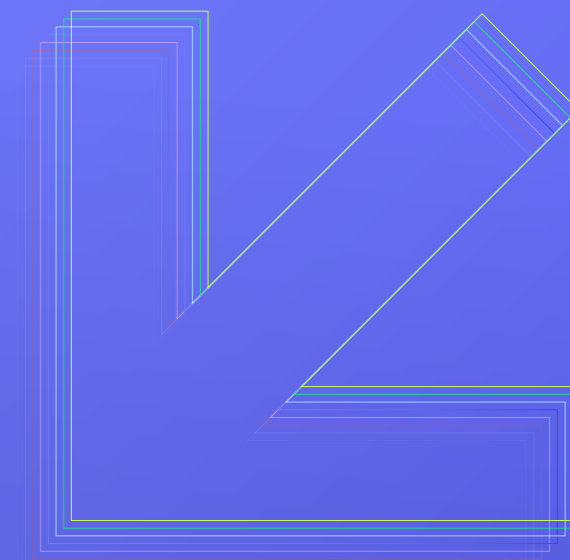
Fabricada pela Velodyne Lidar, a Intelligent Infrastructure Solution (ISS) consegue diagnosticar e prever possíveis problemas de trânsito por meio de um mapa 3D.

SOCIAL & CULTURE IMPACT

DEGREE INCLUSIVE: INCLUSÃO

Criado pela Wunderman Thompson Argentina para a Unilever, é o primeiro desodorante do mundo para pessoas com deficiência visual e motora de membros superiores. O design facilita identificação, manejo e aplicação do produto. Em 2021, foi premiado nos festivais D&AD e Cannes Lions.





SPECULATIVE DESIGN

UBQ MATERIALS: 3D E PLÁSTICO RECICLADO

A UBQ Materials converte resíduos em um tipo de termoplástico totalmente reciclável. Em 2021, a startup lançou uma solução que permite usar o material reciclado para imprimir produtos em 3D.

VISUAL MEDIA EXPERIENCE

UN(RE)SOLVED: RACISMO EM INVESTIGAÇÃO

Criada pela PBS, a série multiplataforma interativa *Un(re)solved* detalha uma investigação policial para identificar assassinatos motivados por racismo nos Estados Unidos.

VR, AR & MR

OSSO VR: TREINAMENTO CIRÚRGICO VIRTUAL

Trata-se de uma plataforma de realidade virtual para treinamento de médicos em procedimentos cirúrgicos avançados, em um ambiente altamente realista.

QUER CONTRATAR
E LEVAR A PALESTRA
SXSW INSIGHTS 2022
PARA SUA EMPRESA?

Fale com a gente

contato@goadmedia.com.br

**GOAD
MEDIA**

WWW.GOADMEDIA.COM.BR

Publisher & Head de Insights

JOSÉ SAAD NETO

Editora

DANIELA DE LACERDA

Curadores

**DÉBORA YURI, EDUARDO ZANELATO,
ELIANE PEREIRA, JACQUELINE LAFLOUFA
E LUCIA RODRIGUEZ**

Projeto Gráfico & Direção de Arte

GIOVANNI TINTI

Revisora

SIMONE OLIVEIRA

Projetos Comerciais & Financeiro

MARIÁH CRUZ

Imagens

Shutterstock / Divulgação SXSW

SXSW 2022

NOS VEMOS NOVAMENTE EM 2023!

curadoria&conteúdo

GoAd
MEDIA

oferecimento

 **uol**