

Resumo texto complementar (individual)

Aluno: Lorhan Felipe Melo

Tema do trabalho: Realidade Virtual Imersiva

Capítulo: Real e Virtual, Imersão e Presença

Páginas: 11-15

Busquei abordar a parte inicial do texto para tentar fazer um paralelo entre o Real/Virtual, com o contexto de Imersão/Presença já que a realidade virtual imersiva surge como um avanço significativo na compreensão e aplicação de tecnologias que buscam uma mistura entre o real e o virtual.

O termo "virtual" era visto como algo separado da realidade, uma representação de algo que não existia de fato. Com o passar do tempo, o conceito de virtual evoluiu para incluir elementos gerados "virtualmente" que, embora não possuam materialidade física, brincam com nossa experiência sensorial, fazendo assim parte da nossa realidade.

Falando em sensorialidade, a imersão, refere-se à capacidade de um sistema de realidade virtual (RV) de criar uma ilusão convincente de uma realidade alternativa (a realidade virtual), através de estímulos sensoriais. Esse nível de imersão é essencial para a realidade virtual imersiva, pois permite que o usuário seja completamente envolvido por um ambiente digital que simula o real com grande fidelidade.

A presença, ao contrário da imersão, é subjetiva, é o estado em que o usuário se sente realmente "presente" no ambiente virtual, esquecendo-se temporariamente do mundo real. A realidade virtual imersiva busca maximizar essa sensação de presença, tornando a experiência virtual tão envolvente e realista que o usuário passa a vivê-la como se fosse parte de sua própria realidade.

Por fim, a evolução para a realidade virtual imersiva é, um passo dentro do "contínuo real-virtual" proposto por Milgram, onde a linha entre o real e o virtual se torna cada vez mais tênue. Essa tecnologia não apenas simula o mundo real, mas cria uma forma de realidade, onde o virtual é jogado para o usuário com tanta frequência e intensidade que se aproxima ou até supera a experiência do real, proporcionando uma nova dimensão.