

# **Resumo: "Why VR/AR Gets Farther Away as It Comes Into Focus,"**

Nome: Lorhan Felipe Melo

O artigo "Why VR/AR Gets Farther Away as It Comes Into Focus," estuda quais razões pelas quais as tecnologias de Realidade Estendida (XR), que incluem Realidade Virtual (VR) e Realidade Aumentada (AR), ainda não conseguiram atingir o seu alvo em cheio: o grande público, embora essas tecnologias tenham prometido revolucionar diversas indústrias com um investimento massivo das grandes empresas tecnológicas do mercado, elas continuam enfrentando desafios que limitam seu sucesso.

Com o principal obstáculo para a popularização dessas tecnologias residindo na complexidade de desenvolver dispositivos que sejam ao mesmo tempo poderosos, confortáveis e acessíveis. A comparação com consoles de videogame é útil para entender quão difícil essa limitação pode ser: enquanto os consoles são projetados para executar tarefas "simples e específicas" com eficiência, os headsets de VR e AR precisam integrar múltiplas funções generalistas em um único aparelho, o que complica seu design e aumenta o seu custo.

Unindo os dois mundos, o autor também sugere que, embora existam exemplos notáveis de sucesso em jogos de VR, como "Resident Evil 7 VR" e "Half-Life Alyx," essas inovações ainda não foram suficientes para criar uma demanda massiva. A ausência de uma aplicação ou experiência que justifique, de forma clara e significativa, o uso diário dessas tecnologias é um dos fatores que retardam sua adoção em grande escala, como se, ao invés de solucionar uma necessidade, as empresas estivessem tentando criar essa necessidade, o que na maioria das vezes, não funciona.

Concluindo o artigo mostra que, em vez de substituir as tecnologias atuais, as soluções XR provavelmente atuarão como ferramentas auxiliares, melhorando determinadas atividades, mas, sem revolucionar o mercado de forma abrangente e disruptiva. Embora eu concorde com a visão de que a XR ainda não encontrou seu ponto de virada, acredito que a evolução dessas tecnologias ainda pode trazer surpresas, especialmente se forem capazes de resolver problemas reais de maneira inovadora, focando, por exemplo em mercados nichados, e não os que já se vem tentando entrada.