

Resumo sobre o artigo “Why VR/AR Gets Farther Away as It Comes Into Focus”

Segundo o autor Mathew Ball, apesar de todo o investimento realizado nos últimos anos e avanços nas tecnologias de XR/VR/AR e entre outras, não há necessariamente uma previsão de quando essas tecnologias serão fortemente aderidas pelos usuários como são os smartphones, consoles, computadores pessoais e entre outros dispositivos. Para Mathew, os equipamentos de realidade virtual ainda não conseguiram se provar substitutos para as tecnologias citadas anteriormente, muito por causa da complexidade da construção tanto do hardware como das plataformas de VR.

Tomando como exemplo pelo autor, equipamentos como consoles focam em construir hardware para funções específicas. No caso dos consoles, renderizar e processar vídeo. Não é do interesse da Sony por exemplo de entregar um display padrão para o PS5. Esses equipamentos podem ter fontes internas invés de baterias, que podem ficar plugadas na parede durante o uso, pode ter mais soluções de arrefecimento devido ao seu tamanho e localização na casa do usuário, além de terem um custo menos elevado do que hardwares de realidade virtual e entregarem boas opções de entretenimento com o que já possuem.

Para um equipamento de VR, todo o setup que um videogame, como o console, TV e fontes de alimentação é necessário ser colocado em apenas um dispositivo. Além de todo esse aparato, ele tem que ser leve, esquentar pouco, ter resolução superior ao console, pois como o display está muito próximo do olho do usuário pode causar distorções, além de não causar sintomas físicos como náusea e tontura. Como se não bastasse, ainda deve existir uma adesão de desenvolvedores dispostos a produzir softwares específicos para hardwares de VR. Entretanto, no panorama atual, não é tão interessante para os desenvolvedores focarem em aplicações de VR para uma adesão geral devido ao baixo uso em relação ao que esta tecnologia vem para substituir.

Refletindo sobre o conteúdo do artigo e o estado atual das tecnologias de XR/VR/AR, acredito que o maior ponto de concordância com o autor é que falta um tipo de problema a ser resolvido por esse tipo de equipamento para uma adesão massiva de usuários. Os smartphones resolveram um problema de comunicação portátil que era necessário em sua época. No exemplo da comunicação, existem avanços em VR em relação aos smartphones como comunicação com avatares no mundo virtual. Entretanto, será que isso realmente é tão problemático para um usuário? Talvez não seja mais simples apenas abrir uma conversa no Teams pelo celular e falar com a pessoa pela câmera? Acredito que esse é o caminho para uma adesão em massa, encontrar um problema que esses dispositivos podem resolver como os smartphones fizeram em sua época, além de avanços nos hardwares dos mesmos.

