

O artigo discute os desafios que as tecnologias de Realidade Virtual (VR) e Realidade Aumentada (AR) enfrentam para se tornarem populares. O autor aponta que, embora grandes empresas como Google e Meta tenham investido bilhões de dólares, essas tecnologias ainda não atingiram um nível de adoção em massa. Isso acontece porque, mesmo com todo esse dinheiro e tempo investido, criar dispositivos que sejam leves, poderosos, confortáveis e acessíveis é muito mais difícil do que parecia inicialmente.

Concordo com o autor quando ele destaca que essas tecnologias são promissoras, mas ainda não têm uma aplicação que realmente faça as pessoas quererem usá-las diariamente, como aconteceu com os smartphones. Mesmo com alguns usos impressionantes, como em treinamentos médicos ou na engenharia, VR e AR ainda não têm um uso indispensável que faria com que milhões de pessoas comprassem os dispositivos, como é o exemplo da conexão social que a internet ou

Por outro lado, o artigo também faz uma comparação interessante com o desenvolvimento dos smartphones, sugerindo que VR e AR podem seguir um caminho semelhante, levando anos para amadurecer. Discordo um pouco disso, porque os desafios técnicos para VR e AR são muito maiores do que foram para os primeiros celulares. O peso, a necessidade de uma bateria potente e o poder de processamento são obstáculos enormes que tornam o avanço dessas tecnologias bem mais lento.