

Aluno: Daniel Krüger

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

O artigo de Matthew Ball analisa a evolução das tecnologias de realidade estendida (XR), destacando a distância entre as expectativas iniciais de especialistas e os resultados efetivos alcançados até o momento. Embora empresas como Apple, Meta e Microsoft tenham investido bilhões no setor, a XR ainda está longe de atingir a popularidade e acessibilidade de outras inovações que marcaram época, como o iPhone no mercado de smartphones.

Ball diferencia a trajetória da XR do desenvolvimento de outras tecnologias, ressaltando tanto as limitações técnicas (peso, resolução, processamento, conforto) quanto as econômicas (custo elevado, baixo retorno de mercado). Ele também compara a XR à indústria dos jogos, onde o ambiente é controlado e previsível, ao contrário da XR, que precisa lidar com variáveis complexas do mundo real em tempo real.

O autor aponta que a XR ainda enfrenta um dilema central: precisa ser compacta e leve, mas, ao mesmo tempo, exige cada vez mais poder computacional para oferecer experiências imersivas de qualidade. Isso torna o avanço lento e distante do que se imaginava há mais de uma década.

Apesar dessas barreiras, Ball reconhece que a XR tem progredido e já mostra aplicações relevantes em várias áreas. A tecnologia continua recebendo investimentos maciços e, embora ainda esteja distante de se tornar *mainstream*, possui potencial para transformar a forma como interagimos com o digital no futuro.