

Aluno: Martin Lange de Assis

Professor: Dalton Solano dos Reis

Instituição: FURB

Resumo Texto Complementar (Individual)

O artigo “Why VR/AR Gets Farther Away as It Comes Into Focus” traz à tona uma questão extremamente importante ao mundo da computação, questionando a viabilidade de uma grande virada de chave em termos de aproximar o mundo real do virtual, sendo esta, que o aumento de investimentos em dispositivos de realidade virtual e aumentada pode estar nos distanciando do objetivo traçado em seus primórdios.

Em primeiro plano, para ilustrar os desafios da tecnologia XR, o autor a compara com os videogames. Ele aponta que consoles como o PlayStation são supercomputadores acessíveis por não terem restrições de tamanho, peso ou energia, além de serem subsidiados pela venda de jogos. Em contraste, um dispositivo de VR/AR precisa ser até 90% mais leve, ter sua própria bateria e realizar tarefas muito mais complexas que um console, como analisar o ambiente em tempo real. Essa enorme diferença de exigências e limitações é um dos principais motivos para o avanço lento da tecnologia XR. Outra questão levantada pelo autor é em relação aos valores exorbitantes gastos pela META no desenvolvimento de hardware, software, e em um marketing que atraia as pessoas a comprarem o produto. É feita a comparação com a Apple quando lançou o Iphone, que para a época já era visto como um dispositivo pronto. No entanto, em relação à dona do Whatsapp, o VR/AR chega como um produto “ainda em desenvolvimento”.

Em segundo plano, é feita uma reflexão acerca do futuro dessa tecnologia e o quão distante ainda estamos de alcançar um nível de eficiência que permita o uso de tais dispositivos no nosso dia a dia. O autor destaca que o aumento de usuários de smartphones, bem como da evolução dos pacotes de rede 2G para 4G, e a empolgação das Big-Techs em ter suas próprias plataformas como Apple e Android, foram cruciais para a criação de uma ilusão a respeito do futuro de que seria algo muito mais tangível de alcançar. Em contrapartida também nota como a mudança das gerações entre os indivíduos “pincela o quadro do futuro” em vista de que crianças hoje em dia anseiam por aplicações como Minecraft e Roblox que as conectem a um mundo virtual, e possam trazer a realidade delas para as telas disponíveis.

Desta forma, concordo com Matthew Ball no quesito de que ainda faltam muitos esforços para que a tecnologia XR/VR/AR se torne uma realidade do cotidiano da sociedade como um todo, mas talvez não tão distante se levarmos em conta ao grande fluxo de informações em que os indivíduos desde cedo são “bombardeados”, e nesse sentido, sim, acredito que essa proximidade das novas gerações e uma busca por maior interatividade possa nos aproximar do futuro em que estaremos conectados às telas, mas ao mesmo tempo a novos dispositivos que serão essenciais em nossa vida.