

Aluno: Micael Luan Conti

Resumo Crítico do Artigo *“Why VR/AR Gets Farther Away as It Comes Into Focus”*, Matthew Ball

O artigo analisa e mostra os desafios enfrentados pelas tecnologias de Realidade Estendida (XR). Iniciando com uma breve lista de aparelhos já criados e um histórico de investimentos bilionários por diversas empresas, o autor revela como a área ganhou foco nos últimos anos. Porém ressalta que ainda não foi alcançado o ponto de se tornar popular e levanta a dúvida se isso acontecerá em algum momento.

Na obra é ressaltado a falsa crença nos investidores de que a área já deveria ter atingido sua maturidade, em diversos trechos são citadas previsões de que nos dias atuais os aparelhos de XR já estariam inseridos na rotina da população, porém isso não se tornou realidade por diversas razões.

Dentre os motivos da não popularização estão os desafios técnicos e culturais. No âmbito técnico ainda não foi possível criar um aparelho que cumpra com os requisitos de peso, velocidade e autonomia necessários para uma adesão em massa. Além disso, culturalmente falando, ainda não foi encontrado um motivo claro para substituir os aparelhos convencionais como computadores e celulares por dispositivos de XR.

Assim concordo com o autor quanto a área de XR não ter atingido sua maturidade ainda por diversos motivos. Porém acredito que esse ponto de maturidade não está tão distante. As novas gerações, cada vez mais imersas em ambientes digitais e virtuais, tendem a acelerar esse processo, transformando a imersão em mundos virtuais em prioridade e, possivelmente, em adoção em larga escala.