

Resumo

O artigo "Por que a VR/AR fica mais distante à medida que se aproxima do foco" de Matthew Ball de forma geral aborda os desafios enfrentados pelas tecnologias de realidade virtual. Argumenta-se que apesar de seu enorme potencial, a RV ainda não alcançou a adoção em massa devido a uma série de obstáculos tecnológicos e sociais. Ball pontua que, à medida que a tecnologia melhora e se torna mais realista, será mais difícil justificar os custos e as limitações das experiências de VR/AR.

Além disso, em uma de suas colocações, Ball afirma que um dos maiores desafios enfrentados pela VR/AR é o alto custo de entrada, e que mesmo as configurações básicas de VR/AR exigem hardware caro, e as configurações mais avançadas podem custar milhares de dólares. Além disso, diz que as experiências de VR/AR frequentemente requerem uma quantidade significativa de espaço, que muitas pessoas não têm em suas casas e que como resultado, o custo e os requisitos de espaço da VR/AR podem tornar difícil a adoção em massa dessas tecnologias. Quanto a isso, discordo de Ball, pois muitas funcionalidades na área de realidade virtual imersiva e aumentada são direcionadas para dispositivos mais acessíveis às massas, como smartphones, e gadgets como o google cardboard também são desenvolvidos e disponibilizados de forma a fornecer a experiência ao máximo de pessoas possível. Também, o avanço das tecnologias, apesar de impulsionar a demanda por precisão em questões de qualidade da experiência de imersão virtual, também acaba por baratear o custo de desenvolvimento, produção e distribuição do hardware que os possibilita.

Ademais, em um outro de seus argumentos, o autor comenta que à medida que a VR/AR se tornar mais realista, enfrentará desafios adicionais. À medida que essas tecnologias se tornarem mais imersivas, os usuários serão menos dispostos a tolerar suas limitações e deficiências. Por exemplo, os usuários podem ser menos propensos a aceitar a baixa resolução das telas de VR/AR ou a falta de feedback físico. Como resultado, a lacuna entre o potencial da VR/AR e a realidade dessas tecnologias pode continuar a se ampliar. Quanto a isso, discordo em partes... Acredito que muitos usuários, apesar da qualidade dos gráficos e da complexidade no envolvimento dos sentidos humanos, poderão se encantar com jogos criativos e bem projetados. Por experiência própria vejo que muitos jogos cativam apesar das qualidades técnicas que apresenta. Por fim, vejo como um incentivo natural, e benéfico, o desafio que a indústria de software de realidade virtual terá de enfrentar para atender às crescentes expectativas do seu público, sendo que esse impulsiona as empresas a se empenharem mais e serem cada vez mais engenhosas e eficientes com seus produtos finais.