

Autor: Rodrigo Luís Zimmermann

O artigo começa falando dos tipos de hardwares que foram inventados para a realidade virtual, focando nos hardwares da parte visual. Uma parte interessante apresentada é a quantidade de dinheiro que gira interno desse mundo, atraindo diversas empresas, com isso a criação de uma vasta gama de protótipos, softwares, designs e hardwares.

O uso desses dispositivos ganhou força e passou a ser utilizado por empresas, escolas e o próprio governo, pois muitos desses softwares trazem situações da vida real para o virtual, auxiliando no treinamento de profissionais, reuniões virtuais e para uso pessoal voltado ao entretenimento. Por outro lado, temos também muita resistência ao uso deles, afinal como o artigo aborda, as pessoas já possuem muitos dispositivos eletrônicos e provavelmente não adotariam o dispositivo de realidade virtual, a não ser que pudessem substituir algum outro dispositivo. O que em parte estaria, pois isso já ocorreu com muitas outras tecnologias, onde elas passam a ser utilizadas após serem incorporadas umas nas outras, exemplo clássico é o GPS que foi incorporado no smartphone.

Existem muitos componentes que são utilizados para criar esses dispositivos, por tanto que parte do alto investido em torno disso se dá por esse fator. Lógico que com o avanço tecnológico esses aparelhos foram ficando melhores e mais baratos.

Por último, o texto nos traz a ideia de que esses aparelhos parecem estar distantes pela sua complexidade, mas acredito que as tecnologias estão intrinsicamente ligadas ao uso e aceitação dela pelas pessoas, fato mais importante do que o barateamento dos componentes por si só.