

Resumo do artigo "Why VR/AR Gets Farther Away as It Comes Into Focus".

O artigo inicia expondo algumas das dificuldades que a Realidade Virtual tem passado ao longo dos anos no que tange à sua aceitação entre as pessoas. Para exemplificar, ele apresenta algumas empresas e os produtos que foram desenvolvidos ao longo dos anos com grandes investimentos, mas, mesmo assim ainda com baixa procura e adesão.

Por conseguinte, o artigo traz o exemplo do GPS, relatando que após sua invenção, o número de motoristas aumentou, uma vez que a praticidade para dirigir cresceu. Além disso, propôs que talvez uma alternativa para melhorar a adesão dos dispositivos de realidade virtual e realidade aumentada, seja complementar outros mais familiares aos usuários e não simplesmente substituir algo que já está se provou eficiente como celulares, videogames e computadores.

Na sequência, o artigo faz um comparativo entre os consoles e os dispositivos de RV. Enquanto os consoles possuem grande poder computacional devido as poucas limitações que são impostas como por exemplo a ausência de uma tela própria (usa a televisão), os dispositivos precisam ser pequenos, ter o próprio display, necessitam de bateria, câmeras, sensores e ainda mais poder computacional. Suas telas precisam suportar resoluções de 4 a 16K, com uma frequência de 120 a 240Hz para evitar náuseas, quando nos console atuais, a resolução máxima fica em torno de 4K a 60Hz.

Por fim, é apresentado alguns problemas quanto a finalidade destes dispositivos atualmente. Quais plataformas serão desenvolvidas para não ser apenas mais um dispositivo de entretenimento e ter uma usabilidade diária para os usuários. Com isso, os preços tentem a aumentar bastante até que esse "futuro" torne uma realidade e grandes empresas como a Google, Apple e Meta, consigam resolver esses problemas de tecnologia.