

Nome: Henrique Azevedo
Disciplina: Realidade Virtual
FURB - Fundação Universidade Regional de Blumenau

No artigo "Why VR/AR Gets Farther Away as It Comes Into Focus," o autor Matthew Ball faz uma análise interessante sobre a evolução da realidade virtual (VR) e da realidade aumentada (AR). Ele destaca como as expectativas em relação a essas tecnologias têm sido elevadas, mas a adoção em massa ainda não ocorreu. Ball argumenta que muitos fatores, como o alto custo, a falta de conteúdo de qualidade e a concorrência com outras formas de entretenimento, têm contribuído para a relativa lentidão no crescimento dessas tecnologias.

Uma das ideias com as quais concordo é a importância de preservar a opção de uso de interfaces em 2D para experiências em 3D, como exemplificado pelo sucesso do Roblox. Afinal, nem todos têm acesso a dispositivos de VR ou AR, e as experiências em 2D ainda são relevantes para a maioria das pessoas. No entanto, discordo em parte da visão do autor sobre o futuro da VR e AR. Enquanto ele sugere que essas tecnologias podem nunca se tornar mainstream, acredito que, com o avanço da tecnologia e a redução dos custos, elas podem eventualmente atingir um público mais amplo.

Além disso, a ideia de que o sucesso da VR e AR pode depender principalmente das gerações mais jovens que crescem com essas tecnologias como nativas, embora intrigante, também pode ser vista de maneira mais aberta. A adoção de novas tecnologias muitas vezes depende de como elas resolvem problemas e atendem às necessidades das pessoas, independentemente da idade. Portanto, embora as gerações mais jovens possam ter um papel importante, não podemos subestimar a capacidade das tecnologias de se adaptarem e evoluírem para atrair um público diversificado.

Em resumo, o artigo de Ball oferece uma visão interessante sobre o estado atual e futuro da VR e AR, destacando desafios e oportunidades. Enquanto concordo com a necessidade de manter opções em 2D e reconheço os obstáculos mencionados, mantenho uma visão mais otimista sobre o potencial de crescimento dessas tecnologias e sua capacidade de atender a diversas faixas etárias.