



TENDÊNCIAS E IMPACTOS DA REALIDADE VIRTUAL: PRESENTE E FUTURO NA SOCIEDADE

Felipe de Almeida Marcks¹

Gabriel Marques de Lima²

Marilei Rosanelli Barriquello³

Instituição: Escola Técnica Estadual 25 de Julho

Modalidade: Relato de pesquisa

Eixo Temático: Matemática de suas Tecnologias

1. Introdução:

Na realidade virtual, um mundo é criado, sendo assim, possibilita a criação e projeção de ideias, que podem ser expressas e vistas, tornando assim, uma fácil representação daquilo que quer ser mostrado. Além disso, ela pode ser utilizada como forma de lazer, tanto que jogos foram adaptados para serem jogados com óculos de realidade virtual. Desse jeito, não só jogos, mas também arquivos ou projetos são adaptados para ter uma melhor visualização e apresentação.

Então, nesse projeto de pesquisa, iremos tratar sobre a realidade virtual, tanto como seus benefícios e como ela vai influenciar o relacionamento das pessoas, mostrando de que irá ser representada frequentemente no cotidiano e facilitará o trabalho em algumas áreas.

Como já citado acima, a tecnologia tem avançado muito rápido, possibilitando assim que os indivíduos se comuniquem de forma mais ágil e fácil, com isso a sociedade presencia em seu cotidiano dispositivos cada vez mais avançados, como por exemplo o Apple Vision Pro, que retrata a Realidade

¹ Estudante do 3º ano do Ensino Médio da Escola Técnica Estadual 25 de Julho: felipe-marcks@educar.rs.gov.br

² Estudante do 3º ano do Ensino Médio da Escola Técnica Estadual 25 de Julho: gabriel-lima24@educar.rs.gov.br

³ Professora da Disciplina de Atividades Orientadas em Tecnologia da Escola Técnica Estadual 25 de Julho: marilei-rbarriquello@educar.rs.gov.br



Virtual mesclada ao mundo real, tendo assim, uma nova maneira de vivenciar o cotidiano e as relações sociais e familiares.

Sabemos que esse novo jeito de experienciar o cotidiano vai se tornar cada vez mais comum com o passar dos anos, tendo isso em mente, questiona-se então como ficará o relacionamento das pessoas e o modo que irão conviver em sociedade.

Assim, diante da realidade virtual, onde pode-se experienciar um novo mundo, ocorre que pessoas podem abandonar a realidade e somente achar sentido no mundo digital, deste modo se isolando da sociedade e de ciclos sociais ocasionando em estado de fobia social, onde nesses casos o indivíduo pode desenvolver uma grave doença mental causada pela falta de contato com outros. Mesmo tendo desvantagens quanto ao seu uso, a Realidade Virtual ainda possui benefícios frente ao mundo real, tanto na facilidade de fazer novos relacionamentos, como também na diversão e praticidade de experienciar novas emoções.

Pretendemos demonstrar o modo em que a Realidade virtual será utilizada no cotidiano das pessoas, tanto no trabalho, como numa simples interação com alguma pessoa. Fazer uma pesquisa aprofundada em relação ao uso da realidade virtual atualmente. Analisar o mercado de dispositivos de realidade virtual no mundo. Mostrar o modo que as pessoas se comunicam e se relacionam com a realidade virtual. Visualizar de maneira geral a popularidade da Realidade Virtual na geração contemporânea. Estes são alguns dos objetivos que serão introduzidos com este projeto de pesquisa.

2. Procedimentos Metodológicos:

De acordo com Brandão (2001), "A pesquisa qualitativa (...) tenta, portanto, interpretar os fenômenos sociais (interações, comportamentos, etc.), em termos de sentidos que as pessoas lhes dão; em função disso, é comumente referida como pesquisa interpretativa." Já a pesquisa quantitativa, de acordo com Minayo (2009) a ciência esclarece que, "Enquanto os cientistas sociais que trabalham com estatística visam criar modelos, descrever e explicar fenômenos que produzem regularidades, a abordagem qualitativa se aprofunda no mundo dos significados. Entre elas há uma oposição complementar que, quando bem trabalhada teórica e praticamente, produz riqueza de informações."

Tendo isso em vista, neste trabalho, apresentaremos o tipo de pesquisa quanti-qualitativa, pois apresentaremos dados numéricos e ao mesmo tempo relataremos fatos sobre o tema.

Além disso, faremos uma pesquisa básica sobre o assunto e iremos utilizar como forma de busca a pesquisa bibliográfica em sites e artigos. E teremos a apresentação de um formulário informativo como pesquisa de campo que sistematiza os conteúdos abordados na pesquisa.



3. Resultados e Discussões:

O referencial teórico deste trabalho baseia-se em diversas fontes que exploram a Realidade Virtual, além de através de um trabalho de campo, conseguir refletir sobre o uso da RV e o conhecimento que as pessoas que responderam o formulário tem sobre a Realidade Virtual. Conforme Fialho (2018), a Realidade Virtual é baseada na formação de ambientes virtuais interativos, os quais são criados no intuito que os usuários não consigam diferenciar o real do virtual. A Realidade Aumentada, entretanto, não transporta os usuários a mundos alternativos, mas insere o virtual na realidade do cotidiano. Sendo isso um conceito básico do discernimento dessas duas ideias, mas grande parte das pessoas que responderam nossa pesquisa não sabem ou acreditam ser a mesma coisa.

Com os dados da nossa pesquisa, na qual questionamos se os indivíduos tiveram algum contato com a Realidade Virtual, percebemos que em sua maioria apenas experienciaram para estudos ou trabalho, concluindo que o custo de um dispositivo como este está acima do custo de mercado, não são todos que podem adquiri-lo, portanto tendo menos usuários na área de lazer afetando significativamente a demanda por esse conteúdo. Contudo, a tecnologia hoje permite o acesso a ambientes sintéticos, imersivos e de alta definição, que conseguem nos transportar para realidades alternativas, a baixo custo. Basta um smartphone de última geração e um visor de papelão dobrável de custo irrisório para termos acesso a experiências imersivas que, há alguns anos, eram acessíveis a apenas poucos privilegiados com acesso a equipamentos caríssimos. Tendo em vista que no futuro haja um uso normalizado da RV, é bem provável que as demandas vão aumentar cada vez mais fazendo assim com que seu preço seja favorável para que um indivíduo com uma renda média possa desfrutar desta tecnologia de forma segura e divertida. Tori, Romero (2017).

4. Conclusão:

A partir deste projeto concluímos que a Realidade Virtual é de suma importância para a tecnologia atual pois é com ela que estamos abrindo novos horizontes para um futuro melhor, com mais possibilidades de comunicação e de acesso a informações de maneira mais rápida e prática, embora ainda estejamos no meio do caminho para uma nova forma de tecnologia avançada como a realidade aumentada, onde o mundo digital é completamente incluso na realidade.

5. Referências

BARBOSA, A. C. M.; BOLITE FRANT, J.; POWELL, A. B. Elaborando Tarefas Sobre Transformações no Plano em Ambientes Digitais Fundamentadas na Teoria da Cognição Corporificada. Actas del VII CIBEM, v. 2301, 2013.

8º MoEduCiTec

Mostra Interativa da Produção Estudantil
em Educação Científica e Tecnológica
O Protagonismo Estudantil em Foco

II Mostra de Extensão Unijuí



27/09/2024 | Campus Ijuí



KIRNER, Claudio; SISCOOTTO, Robson. Realidade virtual e aumentada: conceitos, projetos e aplicações. In: Livro do IX Symposium on Virtual and Augmented Reality, Petrópolis (RJ), Porto Alegre: SBC. 2007.

QUEIROZ, Anna Carolina M; TORI, Romero; NASCIMENTO, Alexandre M. Realidade Virtual na Educação: Panoramas dos Grupos de Pesquisa no Brasil. In: VI CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 1., 2017, Recife. Anais dos Workshops do VI Congresso Brasileiro de Informática na Educação. Recife: Sbc, 2017.