



Virtual Reality

Af Jacob Herold, spilekspert

Det er ikke så forfærdeligt mange år siden at virtual reality var ren science fiction. De første opsætninger herhjemme var massive klodser kun beregnet til installation på museer eller lignende. I dag ser verden helt anderledes ud, og den virtuelle virkelighed er allerede på vej ud i hjemmene.

Hvad er virtual reality? Begrebet betyder "virtuel virkelighed", og går ud på, at du træder ind i en virtuel verden, der enten er skabt digitalt fra bunden eller bygget ud fra billeder og data et sted i verden. I modsætning til lignende begreber som "Augmented Reality", hvor der tilføjes et digitalt lag til vores egen verden - kendt fra spil som fx Pokémon Go - så foregår virtual reality 100% i den virtuelle verden. Dine bevægelser registreres via et kamera eller sensorer, og overføres til fx spillet så du kan bevæge dig rundt i det virtuelle rum og manipulere objekter og oplevelser på den anden side af skærmen, næsten som om du var der selv.

Og fantastiske oplevelser er der masser af i virtual reality. Hvad enten du vil sætte dig i cockpittet på en X-Wing fra Star Wars-filmene, stå ansigt til ansigt med en livagtig Tyrannosaurus Rex eller modellere tredimensionelle elefanter i digitalt ler, så kan dét og meget mere, lade sig gøre i virtual reality.

Æren for det seneste fremskridt i virtual reality tildeles som regel en crowdfunding-kampagne fra 2012. Her fik firmaet Oculus indsamlet over 2,5 millioner dollars fra brugerne på crowdfunding-websitet Kickstarter til at skabe den første forbrugervenlige version af virtual reality. I 2014 valgte den sociale mediegigant Facebook at købe Oculus for 2 milliarder dollars, og nutidens virtual reality-scene involverer navne som mobilgiganterne HTC og Samsung, Google og Microsoft med flere på vej.

Virtual reality kommer i mange varianter. Den simpleste løsning involverer en moderne smartphone samt et apparat som telefonen kan sættes i. Afhængig af telefonen findes der mange varianter, men den mest kendte er nok Google Cardboard - en lavteknologisk, men fiks og billig variant der består af et stykke pap og nogle linser, der skal foldes til et par virtual reality-briller. Med Google Cardboard og det rette udvalg af spil og software fra Google Play-butikken kan man hurtigt få en idé om, hvad virtual reality har at byde på.

Den mellemsvære løsning kræver en PlayStation 4 og Playstation VR-sættet. PSVR-oplevelsen kræver ikke så meget plads som de større løsninger, og er ideel hvis man i forvejen har en PlayStation 4 i hjemmet. På Playstation 4 er der helstøbte, færdige titler, men uden stor variation.

Den helt forkromede løsning kræver en del gulvplads, en kraftig PC og enten Oculus Rift eller HTC Vive samt lidt teknisk snilde til opsætningen. Det er her potentialet ved virtual reality virkelig skinner gennem. Både HTC Vive og Oculus Rift har særligt udviklede håndholdte controllers, der repræsenterer dine hænder inde i spillet. Følelsen af at kunne bevæge sig rundt i det virtuelle rum og samle noget op, der ikke findes ude i den virkelige verden, er en ganske særlig fornemmelse. Der er



Virtual Reality

også et væld af interessante spil, der løbende kan opleves, som de udvikler sig via platforme som fx Steam, der allerede nu har hundredvis af spiloplevelser klar.

Ikke kun til leg

Selv om det er spil, der aktuelt har mest gavn af udviklingen inden for virtual reality, er perspektivet på sigt meget bredere. I sundhedssektoren eksperimenteres der allerede med metoder til at kurere flyskræk, fobier og PTSD med virtual reality. Kirurger vil kunne opleve og træne komplicerede operationer i det virtuelle rum, ligesom genoptræning og rehabilitering efter hjerneskader også har vist sig at have potentiale.

I uddannelsessektoren er mulighederne også mange. Spil som Minecraft har allerede været på dagsordenen som undervisningsværktøj i flere skoler og næste skridt kunne være at supplere med oplevelser i virtual reality. Hvorfor nøjes med at læse om Danmarks historie, når man kan understøtte teksten med en virtuel oplevelse?



Alt med måde

Selv om virtual reality åbner en fantastisk og spændende verden for alle aldersgrupper, er teknologien stadig så ny, at der ikke er nok data omkring, hvordan det kan påvirke især yngre børn. De fleste virtual reality-enheder er aldersmærket 12+, og det anbefales, at børn kun begiver sig ind i den virtuelle verden under opsyn af en voksen. Dermed ikke sagt at en tur, i virtual reality er farligt men det er godt at være opmærksom på overdrevent brug, svimmelhed og lignende tegn på udmattelse. virtual reality udviser også grænserne mellem fantasi og virkelighed, og kan muligvis virke voldsomt for nogen.

Den hidtil største udfordring for virtual reality er bevægelse. Hjernens er ikke helt så nem at narre som øjnene, og bevægelse i den virtuelle virkelighed kan give kvalme eller svimmelhed. Det er et alment kendt problem, og de fleste spil tager forholdsregler ved at tilbyde alternative muligheder for bevægelse i den virtuelle verden. Svimmelheden kan efter sigende også trænes væk, hvis man sørger for at tage de virtuelle oplevelser i relativt små mundfulde og sørger for at holde pause, når ubehaget indfinder sig.

Denne artikel afspejler ikke nødvendigvis Medierådet for Børn og Unges holdning. Informationer og synspunkter er udtryk for forfatterens egen holdning.