

Do czego zmierza przyszłość? - Gogle wirtualnej rzeczywistości (VR)

VR to gogle, które zakłada się na głowę, dostosowuje się do swoich preferencji i można zacząć robić, co się tylko chce. Dzisiaj właśnie o tych goglach Wam opowiem. A więc, skąd one się w ogóle wzięły?

Gogle VR osadzają nas w wirtualnej rzeczywistości, czyli w trójwymiarowym obrazie stworzonym przy wykorzystaniu technologii informatycznej. Mogą one reprezentować zarówno elementy świata realnego (symulacje komputerowe), jak i zupełnie fikcyjnego (gry komputerowe science-fiction). **Prekursorem rzeczywistości wirtualnej jest Myron W. Krueger.** Opracował i stworzył projekty kompozycji złożonej z jednego lub więcej ekranów, które określał mianem środowisk responsywnych.

Pierwszym projektem Kruegera, utworzonym we współpracy z Danem Sandinim, Jerryem Erdmanem i Richardem Venezky, był Glowflow.

Konstrukcja składała się z zaciemnionego pokoju, na którego ścianach umieszczono cztery przezroczyste rury. Technologia rzeczywistości

wirtualnej ma **zastosowanie** zarówno w dziedzinie użytkowej jak i rozrywkowej. Daje nam narzędzia, przy użyciu których możemy uporać się z poważnymi problemami, jakie niesie ze sobą życie i rozwój cywilizacji takie jak medycyna, symulatory czy też prototypy. Udostępnia również pole dla czystej zabawy intelektualnej, jaką potrafią dać, szczególnie dzieciom, **gry komputerowe.**

Jednymi z najpopularniejszych modeli VR do tej pory są: Oculus Quest 2, PlayStation VR,

PlayStation VR 2 (poniżej na rysunku). Rynek VR w 2016 roku był wart 1,6 mld dolarów. Szacuje się, że w 2020 roku wartość rynku VR wzrosła od 40 miliardów do **120 mld dolarów.** Pewnie większość młodszych czytelników, którzy właśnie to czytają, interesuje jeden temat – gry komputerowe. Już wam wyjaśniam. Część gier ma swój rodowód w zastosowaniach użytkowych, które z czasem zawitały w świecie rozrywki multimedialnej. Do

takich należą przede wszystkim wszelkiego rodzaju symulatory lotu. Ale symulatory nie ograniczają się do lotnictwa. Powstały już praktycznie symulatory wszelkich pojazdów, maszyn, a nawet całych systemów – takich jak lotniska, dworce, parki rozrywki. Inną formą są produkty wykorzystujące perspektywę FPP. Są to głównie tzw. shootery. Kolejną formą są gry MMORPG realizujące wizje całych światów, po których

poruszają się postacie realizujące swoje cele wyznaczone przez fabułę. Jedne z najpopularniejszych gier na VR na ten moment to: Beat Saber, Rec Room, VR Chat, Half-Life Alyx...

Szymon Zaremba

