

Vergeet Glass, denk Rift

Zes jaar na de introductie van de iPhone is de smartphone alweer saai. Tijd dus voor iets nieuws, een *game changer* die ons leven wederom voor altijd verandert. Ziedaar de opwinding over Google Glass, waarvan vorige week een exemplaar opdook in Nederland.

Het is makkelijk om je te laten meeslepen door scenario's die we in sciencefiction voorgeschoteld kregen, en tóch teleurgesteld te zijn. Zo legt Glass nog geen dynamische informatie op je omgeving; eigenlijk is het 'alleen maar' een schermpje met functies waarvoor je niet de hele tijd een apparaat wilt raadplegen, zoals een gps-kaartje en een camera. Met alle sociale *awkwardness* van dien, omdat je nooit weet of een Glass-drager je staat te filmen of niet.

Er is nog een andere bril in opkomst. Twintig jaar geleden was virtual reality de technologie die games zou veranderen, doordat je in de spelwereld zou kunnen stappen. De VR-brillen die bedrijven toen uitbrachten, waren nog niet goed genoeg. Nadien werd VR een flauwe anachronistische grap, die alleen voet aan de grond kreeg in peperdure vorm, zoals voor militaire trainingen.

Door de Rift-bril van start-up Oculus is een kleine renaissance gaande. De Rift belooft een goede, snelle VR-ervaring tegen een redelijke prijs. Game-ontwikkelaars hebben inmiddels ontwikkelhardware in bezit en zijn enthousiast. Je volledig afsluiten van de rest van de wereld voor een game is beangstigender én opwindender dan Glass, en schept geen onduidelijkheid op feestjes.