

Na jaren van mislukte pogingen is virtual reality nu bijna klaar

Games Virtual Reality

Een draagbare periscoop, een speciale VR-bril. Ligt wereldvrede in het verschiert met virtual reality?

Door **Niels 't Hooft**

Op tweederde van *Mount Terminus*, de recent uitgebrachte roman van David Grand, wordt de 'invertiscope' geïntroduceerd. Een periscoopachtig apparaat waarmee je de wereld van bovenaf ziet. De maker gelooft dat als je hem nooit afdoet, je verhouding tot de werkelijkheid verandert. De afstand groeit, je raakt minder emotioneel betrokken; de wereldvrede komt naderbij.

Het apparaat wordt in het boek gebouwd tijdens de begindagen van Hollywood. De techniek is optisch, met veellenzen en spiegels. Hij heeft nooit bestaan, maar dankzij digitale middelen is de invertiscope er nu alsnog. Eerder dit jaar bevestigde het Poolse bedrijf Mepi een camera op een statief in een rugzak, en sloot daar een Oculus Rift virtual reality-bril op aan.

Honderd jaar later roept de invertiscope een heel andere associatie op dan vrede. Wie zichzelf nu van schuin bovenaf ziet, voelt zich alsof je een game speelt. Niet voor niets eindigt de YouTube-video van Mepi met iemand die à la *Grand Theft Auto* een auto aanhoudt en de chauffeur achter zijn stuur vandaan trekt. Een grapje, maar toch.

Er zijn ook technische bezwaren. Een optische invertiscope zou met de snelheid van het licht werken, maar bij



Een Oculus VR-bril. Het bedrijf werd onlangs overgenomen door Facebook.

FOTO BLOOMBERG

een computerversie treedt vertraging op, bijvoorbeeld doordat het resulterende beeld digitaal verwerkt moet worden. Virtual reality-ervaring leert dat er simulatieziekte optreedt bij de minste afwijking tussen hoe je lichaam beweegt en wat het scherm toont. Je wordt er, kortom, misselijk van.

Toch is virtual reality na decennia van mislukte pogingen nu bijna klaar voor consumenten. Oculus VR, inmiddels deel van Facebook, kondigt later deze maand mogelijk aan wanneer de Oculus Rift op de markt komt, op een conferentie in Hollywood. Samsung presenteerde gisteren in Berlijn een virtual reality-bril, ontwikkeld met Oculus, die eind dit jaar te koop is. Het apparaat werkt samen met een nieuwe smartphone van Samsung.

Testversies van vr-brillen werken al behoorlijk goed, maar laten ook zien dat lichamelijk ongemak nog niet over is. De Nederlander Daniël Ernst heeft hiervoor een slimme, eenvoudige op-

lossing bedacht: hij laat de gebruiker stilzitten. Het gaat vooral mis als je moet rondlopen in de 3D-simulatie.

In Ernsts 'diorama's' neem je bijvoorbeeld plaats achter een werktafel in een Tetris-blokkenfabriek, of op een stapel stoelen die tot in de wolken reikt. Vanaf een vast punt kijk je om je heen; er is zoveel te zien dat sommige testers de bril gerust een half uur ophouden, zonder bijverschijnselen. Zijn volgende project, *The Pigeon Man*, is groter en verhalender, maar net als in het echt blijf je altijd zitten.

Ernst vreest dat partijen als Oculus VR en Sony virtual reality positioneren als pc- of PlayStation-accessoire, een nieuwe manier om 3D-games te bekijken. Hij vindt het echter een nieuw medium, met de unieke eigenschap dat je in een andere realiteit kan stappen. Geen nieuwe kijk op de wereld die we al kennen, zoals de invertiscope, maar iets compleet nieuws, dat een andere manier van denken vereist.