

Виртуальной реальности не хватает связи с внешним миром, считают эксперты. Как виртуальная реальность может быть социальным приложением?



Недавно, я шел по улице, когда я увидел нечто, что совершенно вывело меня из себя. Мужчина сидел на заднем сидении велорикши, головой поворачивая слева направо. Только он смотрел не на реальный мир. На его голове была одета гарнитура виртуальной реальности Samsung Gear VR.

Я понятия не имел, что этот парень смотрел, но я знал, что мы видели разные вещи. Где я видел деревья, голубое небо, и бейджи посетителей конференции, этот человек видел... что-то еще. Говорят, что я чувствительный. Конечно, виртуальная реальность имеет захватывающий и огромный потенциал развития, и VR считают наиболее привлекательной технологией. Но для полного погружения в виртуальную реальность можно также изолировать не только человека в гарнитуре, но и людей, стоящих рядом с ним.

“Существует разница между включением и погружением”, сообщает Маркус Wierzoch, дизайнер в студии “Артефакт” в Сиэтле, США. Он и его команда считают, что в первом поколении виртуальной реальности отсутствуют важные, ориентированные на человека функции—функции, которые мог бы принести не только захватывающие впечатления, но и, при необходимости, связь с внешним миром. Разработчики создали две концепции гарнитуры виртуальной реальности, которые они представят, возможно к 2020 году.

Между Двух Миров

Концепции виртуальной реальности—свет и тень—предназначены для двух разных опытов. Тень, балахон с встроенной маской, предназначен для максимального погружения в виртуальную реальность. Устройство VR работает от переносного мини компьютера, что делает его полностью беспроводным и автономным.



Тень ориентирована на хардкорных геймеров, которые могут вытянуть толстовку с капюшоном над головой и сразу же взаимодействовать с виртуальным миром . Еще, толстовка имеет несколько технологий, которые помогают игрокам оставаться на связи с реальным миром. Встроенная фронтальная камера отслеживает жесты и потоковое видео в реальном времени, чтобы предоставить игрокам возможность понять, когда другие люди находятся в комнате. Маска также имеет внешний экран, который будет показывать владельцам то, что игрок видит. Это высокотехнологичный продукт, который, с виду как “социальный экран” или дополнительный экран, позволяет принять участие посторонним людям в виртуальном опыте.

Костюм Свет, с другой стороны, для обычных пользователей VR, хотя он использует многие из тех же технологий, как костюм тень. Это беспроводное подключение к компьютеру или игровой консоли, и размещается вокруг головы наподобие козырька. Как костюм тень, имеет камеры отслеживания движений, что позволяет владельцу видеть, что происходит вокруг него. Аудио система позволяет игрокам слышать окружающие звуки, давая владельце еще более прямой связи с внешним миром.

В принципе, идеи компании имеют смысл. Они просто попытка соединить виртуальной мир с внешним миром реальности.