Le applicazioni della Realtà Virtuale

La realtà virtuale viene presentata, da tempo, in particolar modo, come la nuova frontiera dell'**intrattenimento**. Le sue applicazioni, tuttavia, sono davvero molteplici e comprendono anche ulteriori importanti settori dell'**audio-visivo**, dello **sport** e dell'**education**.
Dopo anni di attese, finalmente **Oculus** ha vuotato il sacco sul debutto commerciale di Rift. Il primo HMD (head-mounted display) per la realtà virtuale verrà lanciato al prezzo di **600 dollari negli States** e sarà disponibile in 20 diversi paesi. Le prime spedizioni partiranno il 28 di marzo. Il prezzo di **Oculus Rift** è stata una sorpresa poco piacevole, soprattutto in Italia, dove il caschetto per la realtà virtuale costerà la bellezza di **742 euro**, spese accessorie incluse. Il pacchetto base includerà infatti l'**HMD**, un **joypad Xbox**, una copia del **platformer in VR Lucky's Tale**, il **telecomando Oculus Remote** che consentirà navigare le esperienze virtuali in comodità in attesa de controller touch.

Inutile dire che la comunicazione del prezzo ufficiale ha generato tra il pubblico numerose polemiche.
C'è chi sarebbe **disposto a spendere cifre ben più alte** per l'esperienza VR e chi **considera ridicolo il costo di un prodotto che dovrebbe rappresentare poco più che un accessorio** esterno per un PC che già necessita di una dotazione hardware complessa (CPU Intel i7-4590 o superiori, GPU GeForce GTX 970, 8GB di RAM) per poter funzionare correttamente. La realtà virtuale rappresenta, dunque, ancora un mercato di nicchia.

Siamo pronti a scommettere, tuttavia, che nel prossimo futuro, la nostra quotidianità, sarà invasa da innumerevoli contenuti di tipo virtuale ed immateriale. Riassumiamo, di seguito, i 4 ambiti in cui, a nostro avviso, la realtà virtuale apporterà i **cambiamenti** più significativi.

VIDEOGIOCHI

Le applicazione di realtà virtuale nel gaming sono, praticamente, solo all'inizio del loro cammino ma, per quanto riguarda il mondo dei videogiochi, le **software house** si sono già lanciate nella creazione di contenuti VR.
L'unica incognita rimane la **risposta di pubblico** e, soprattutto, quanto l'utente sarà **realmente disposto a investire** in queste nuove tecnologie.

Ciò che è sicuro è che la categoria potrà trovare **grande impulso grazie all'introduzione di visori VR** che offriranno esperienze, senza precedenti, in termini di **immersività**, **percezione** e **divertimento**.
I giochi a 360 gradi, inoltre, permetteranno di riscrivere anche le **dinamiche delle community online**, delineando orizzonti relazionali tutti da scoprire che avranno un notevole impatto soprattutto sui più giovani.

SPORT

Lo scorso anno, i Dallas Cowboys, squadra di **Football americano** della National Football League, sono stati la prima squadra professionistica ad utilizzare caschetti virtuali per allenarsi.
Tutto questo è stato possibile grazie alla **StriVRLLabs**, compagnia fondata dagli ex giocatori Nlf Derek Belch e Trent Edwards insieme a Jeremy Bailenson, attuale direttore del Virtual Human Interaction Lab della Stanford University, con l'obiettivo di **perfezionare gli schemi di gioco e la pratica sportiva** tutelando l'incolumità degli atleti.

Ancora di più hanno fatto **Otoy**, Immersive Media e New Deal Studios nel 2014, consentendo ai possessori di Oculus o Gear VR, seduti comodamente sulla poltrona di casa, di vedere in diretta la partita dei San Jose Sharks contro i Los Angeles Kings da qualsiasi posto in arena preferissero, panchina e linea di porta comprese. Non solo.

Rigs – Mechanized Combat League, la più innovativa arena di combattimento per la realtà virtuale in esclusiva per PSP4, permetterà di vivere in prima persona una **nuova disciplina** che mescola **calcio**, **pallacanestro** e **tiro al bersaglio corazzato**, uno spettacolo divertente anche solo da guardare.

Ci avviamo, dunque, verso la fusione definitiva di **eSport** ed esperienza in prima persona, sia per **tifosi** che per **atleti** in campo.

INTRATTENIMENTO AUDIO-VISIVO

Anche **cinema** e **musica** verranno trasformati dall'esperienza virtuale.
Lo dimostrano gli accordi di **Facebook** con la 20th **Century Fox** che, al lancio di Rift, renderanno disponibili su Oculus Store un centinaio di film della film corporation.
Ma anche il recente film The Martian di Ridley Scott che propone intere sequenze fruibili a 360 gradi.

Per quanto rigurda l'ambito **musicale**, sarà possibile seguire i **concerti in diretta comodamente da casa**, come nel caso delle riprese dei concerti dei Coldplay o di Paul McCartney realizzate da JauntVr o NextVr.

EDUCAZIONE e APPRENDIMENTO

L'intrattenimento non è l'unico ambito che verrà travolto dalla realtà virtuale. Essa, infatti, verrà utilizzata anche come mezzo di **apprendimento** e come **supporto all'ambito educativo**.

Con il **progettoExpeditions**, annunciato lo scorso anno, **Google** intende promuovere l'impiego delle **tecnologie VR sui banchi di scuola**, in modo da rendere le lezioni e l'interazione tra studenti e insegnati più coinvolgenti, interessanti e persino divertenti.

Due sono state le nuove esperienze da vivere in soggettiva con

il visore **Cardboard**.
La prima è quella allegata di seguito: un tour a 360 gradi di Buckingham Palace caricato su YouTube per osservare le stanze della residenza reale da un punto di vista inedito e differente.
La seconda è, invece, relativa alla suggestiva Grande Barriera Corallina, che dovrebbe essere in via di pubblicazione.
Stando a quanto dichiarato da bigG, oltre **500.000 studenti** hanno partecipato al **Google Expeditions Pioneer Program**.

Concludiamo augurandoci che, qualsiasi sarà il tipo di applicazione di virtual reality che ci coinvolgerà più direttamente, queste nuove tecnologie servano realmente a **farci apprezzare di più la nostra quotidianità** e a **vivere meglio le relazioni** con le persone che ci circondano per raggiungere una maggiore qualità di vita.