

«Παίζοντας» με την πραγματικότητα

Ο όρος «πραγματικότητα» δηλώνει την κατάσταση του κόσμου έτσι όπως είναι και όχι έτσι όπως εμείς τον φανταζόμαστε. Σε μία εποχή όμως που οι τεχνολογικές δυνατότητες αρκετές φορές υπερνικούν τη φαντασία, το νόημα της πραγματικότητας και τα όρια μεταξύ υπαρκτού και φανταστικού αρχίζουν να χάνονται.

Το 2021 συζητήθηκε πολύ έντονα ένας καινούριος όρος, που είναι απαραίτητο να συνειδητοποιήσουμε πως ήρθε για να μείνει. Αναφερόμαστε στον όρο μετασύμπαν (metaverse) που δεν είναι καινούριος, καθώς πρώτη φορά αναφέρεται σε μία φανταστική νουβέλα του 1992. Ωστόσο το 2021 άρχισε να αποκτά πιο ξεκάθαρη σημασία και ευρεία αποδοχή, μέσω της χρήσης του από τον περιβόητο Μαρκ Ζάκερμπεργκ (ιδρυτής Facebook). Μέσα στον όρο αυτόν περιλαμβάνονται έννοιες που περιγράφουν την «αλλαγή» της πραγματικότητας δίνοντας της διάφορες ονομασίες, όπως εικονική, μικτή, επαυξημένη. Παρακάτω λοιπόν θα ξεκαθαρίσουμε τι σημαίνει η κάθε ονομασία και θα δείξουμε από ένα παράδειγμα για την κάθε μία, μέσω των υπερσυνδέσεων.



Εικονική πραγματικότητα (virtual reality)

Περιλαμβάνει όλες τις εμπειρίες που μπορεί να βιώσει κάποιος μέσω της εικονοποίησης που επιτυγχάνεται είτε αποκλειστικά σε υπολογιστικό περιβάλλον είτε σε συνδυασμό του υπολογιστικού με το πραγματικό. Ένα απλό 360° βίντεο θεωρείται εικονική πραγματικότητα. Οι εικόνες που βλέπει ένα άτομο χρησιμοποιώντας ένα

VR Headset, ασχέτως αν έχουν δημιουργηθεί σε πρόγραμμα υπολογιστή ή όχι, αποτελούν επίσης εικονική πραγματικότητα. Ένας όμορφος τρόπος για να αντιληφθείτε ένα μικρό μέρος από την αίσθηση που προκαλεί, είναι να πατήσετε το παρακάτω link. Η λειτουργία 360° λειτουργεί κανονικά στο βίντεο αυτό και είναι πολύ ενδιαφέρουσα:

<https://www.youtube.com/watch?v=yjQHqNu7VJ4>

Επαυξημένη πραγματικότητα (augmented reality)

Είναι ένα «στρώμα» περιεχομένου που έχει δημιουργηθεί αποκλειστικά σε ηλεκτρονικό υπολογιστή και μπορεί ο χρήστης να το προσαρμόσει όποτε και όσο εκείνος επιθυμεί πάνω στο πραγματικό περιεχόμενο. Χαρακτηριστικό παράδειγμα επαυξημένης πραγματικότητας αποτέλεσε το παιχνίδι “Pokémon Go”, αλλά και αρκετά εκπαιδευτικά παιδικά βιβλία. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το παρακάτω βίντεο. Φανταστείτε σχολικά βιβλία με τέτοιο τρόπο?:

<https://www.youtube.com/watch?v=LTs24oKbzfz>

Μικτή πραγματικότητα (mixed reality)

Στην μικτή πραγματικότητα ουσιαστικά... φτάνουμε στο ανώτατο επίπεδο μίξης εικονικής και πραγματικής πραγματικότητας που μπορούμε τεχνολογικά να έχουμε. Στην επαυξημένη πραγματικότητα που είδαμε παραπάνω, δεν υπάρχει διάδραση μεταξύ του περιεχομένου που εισάγει ο χρήστης και του περιβάλλοντος που το εισάγει. Αυτό λύνεται με την χρήση της μικτής πραγματικότητας. Εδώ, ότι εισάγει ο χρήστης αρχίζει να κινείται και να αλληλεπιδρά με το περιβάλλον. Σε μία φράση, μιλάμε ουσιαστικά για έναν υβριδικό κόσμο, όπου ο συγκερασμός εικονικής πραγματικότητας και πραγματικότητας, ανοίγουν εντελώς νέους δρόμους στο πώς μπορούμε να βιώνουμε την καθημερινότητα. Και αυτό, είτε μας αρέσει είτε όχι, αποτελεί το μέλλον.

<https://www.youtube.com/watch?v=uVAVSMyjWRg>