**Jan-Bart De Muelenaere** is een comedian en gamer in hart en nieren. Staat hij niet op een podium of achter de schermen van bekende tv-programma's, dan combineert hij met de moed der wanhoop zijn gezinsleven met zijn PS4.

# Virtuele realiteit

## Muren slopen en helmen kopen

Al sinds het ontstaan van de realiteit is de mens op zoek naar een virtuele variant ervan. Een variant waarin men kan doen wat hij wil en beleven waarin hij zin heeft. Na decennia van mislukte pogingen is de technologie langzamerhand op een punt gekomen om die wens naar een persoonlijke en manipuleerbare wereld in te willigen. Ook Sony springt met Project Morpheus op de kar van de digitaal gecreëerde werkelijkheid. Geen schermgebonden augmented reality, noch kamergrote projectieopstellingen om je woonruimte te virtualiseren. Wel een uit de kluiten gewassen gestyleerde headset die gelinkt met je PlayStation een volledig nieuwe wereld doet opengaan.

### Het land van OZ

Natuurlijk is Project Morpheus nu nog in volle ontwikkeling en zal het zich in eerste instantie toespitsen op gaming, maar ik kijk graag een stapje verder. Niet dat ik de games wil afschaffen, nee, integendeel zelfs, ik zou eerst de werelden van gamefranchises volledig opentrekken en met elkaar verbinden. Met je virtuele bril op het hoofd stap je doorheen de door gebruikers gemaakte werelden van lappenpop Sackboy. In dezelfde open wereld verbroeder je samen met je volgeling Sackboy ook met Optimus Prime. Met je twee nieuwe kompanen kom je oog in oog te staan met een vierkant geblokte koning van het dierenrijk uit Minecraft. En met je drie nieuwe vrienden trek je doorheen de uitgestrekte en magische wereld op zoek naar een wizard. Geen echte tovenaar, maar een computerwizard zoals de hacker uit Watch_Dogs. Het gigantische gebied waarin je kunt rondwaren, spelen, vechten en doen waar je zin in hebt, noemen we dan de 'Open Zone'. Of kortweg 'OZ'. Wat mij betreft zijn we nog niet halfweg

> "Het gebruik van Project Morpheus kan niet ver genoeg gaan, zelfs tot in het echtelijke bed

het potentieel van zo'n VR-headset. Denk maar aan games voor kinderen, zodat ze nog eens echt het gevoel hebben dat ze buiten aan het spelen zijn. Alleen oppassen met de app 'Doktertje Spelen'. Alhoewel dat dan alvast veiliger zou verlopen dan tijdens onze jonge jaren. Evengoed kunnen we tieners veilig leren autorijden in 'Driveclub for Beginners' of 'Need for Speed Inside'. Met een binnenhuisopstelling inclusief stuur, bewegingssimulatoren, dolby surround sound, versnellingsbak, leren zetels... Kortom een opstelling die al evenveel kost als een echte wagen, maar met minder risico op letsels wanneer je er dronken in in slaap valt.
Natuurlijk kun je online al je virtuele kunsten delen om nieuwe vrienden te maken. Hou er dan wel rekening mee dat iets online posten niet lukt door op de knop van je stuur te drukken. In een wagen heet dat namelijk een toeter en daar maak je in de meeste gevallen op de echte weg niet zoveel nieuwe vriendjes mee. Zeker niet als er op datzelfde moment een blauwe-witte wagen met zwaailichten naast je rijdt.

### Geen Photoshop nodig

En er zijn nog meer virtuele grenzen af te tasten. Weg van het gamegebeuren en richting de normale levenssfeer. Ik zie zo'n VR-technologie al even snel deel uitmaken van de dagelijkse gang van zaken als bijvoorbeeld de smartphone. Virtueel inkopen doen, virtueel gaan werken, virtueel fitnessen, virtueel naar de dokter... Wel oppassen met wat je doet op welk moment. Cocktails shaken kan in de virtuele wereld een leuke bezigheid zijn, maar mensen zonder VR-bril zullen misschien vreemd naar je kijken. Er komt natuurlijk ook een nieuwe manier van daten. Virtuele ontmoetingen worden de norm en het echte leven bijzaak. Je kunt je date dan afwijzen omdat je hem/haar alleen maar in het echte leven kent. Dankzij VR heb je ook geen Photoshop meer nodig. Iedereen ziet er perfect uit, of lijkt op Jennifer Lawrence. Vrouwen én mannen. Ik kijk al uit naar de eerste lijfelijke ontmoeting tussen zo'n online samengesteld koppel. Tijdens de echtelijke daad kun je met zo'n VR-bril ook makkelijker fantaseren over een andere vrouw. Enig schuldgevoel nadien is natuurlijk niet te vermijden. Tenminste, tot je de VR-bril afdoet en ziet dat ze er ook één op heeft. Ze had beter enkele jaren geleden laten weten dat ze into games was, dan was het nu misschien niet zover gekomen.
Maar ik zou beter stoppen met nadenken over de eindeloze lijst virtuele mogelijkheden, voor ik mezelf begin te verliezen en niet meer weet wat nu echt is en wat niet. Tijd om uit mijn playseat te kruipen, de hielen drie keer tegen elkaar te tikken, de columnschrijf-app te sluiten, de VR-bril af te zetten en mijn vrouw weer (r)echt in de ogen te kijken. ■



095_095 COLUMN Bart Jan_KB.indd 95 14/10/14 17:39