

KOLUMNE

TRENDBAROMETER



VR CONTROL

Mit Hilfe von VR-Brillen und -Headsets tauchen wir in fremde Umgebungen ab, reisen mit Hilfe des Kopfkinos in Vergangenheit und Zukunft. Doch ein Problem bekommen wir dabei nicht in den Griff: Rund ein Drittel aller Anwender von virtueller Realität sind von Übelkeit oder Schwindel betroffen. Genauso viele Erwachsene leiden ab und an unter Reiseübelkeit in verschiedenen Verkehrsmitteln, Kinder und Haustiere sogar regelmässig.

Professor Dr. Jelte Bos von der Uni Amsterdam erläutert: «Es handelt sich um eine natürliche Reaktion auf einen unnatürlichen Reiz.» Heilung sei demnach nicht möglich, eine Linderung der Symptome hingegen schon. Und zwar sowohl bei virtuellen Erlebnissen als auch auf echten Reisen: So hat der französische Autobauer Citroën eine neue Brille gegen Reiseübelkeit entwickelt. Die Technologie dahinter wurde patentiert und nennt sich «Boarding Ring». Die Ränder der Brillengläser sind hohl und nicht ganz zur Hälfte mit einer dunklen Flüssigkeit gefüllt. Bewegt der Reisende den Kopf, suggeriert der Flüssigkeitspegel eine ruhende Umgebung. Ebenfalls aus Frankreich stammt das «Boarding VAR», ein Zusatzgerät, mit dem jede VR-Brille nachgerüstet werden kann. Es bringt zusätzliche Bezugspunkte ins Blickfeld, die der Wahrnehmung des Innenohres entsprechen und so den sensorischen Konflikt umgehen. Amerikanische Forscher von der Mayo Clinic haben zudem mit der «3v-Plattform» ein umfassendes System erarbeitet, um Bewegungsübelkeit bei VR-Anwendungen zu vermeiden. Dabei wird der Nutzer an vier Punkten (an Ohren und Stirn) mit Stimulatoren gereizt, wodurch ein Echtzeit-Bewegungsgefühl erzeugt werden soll. Virtuelle Empfindungen für reale Spielerlebnisse.

Herzlich,
Ihre Corinna Mühlhausen