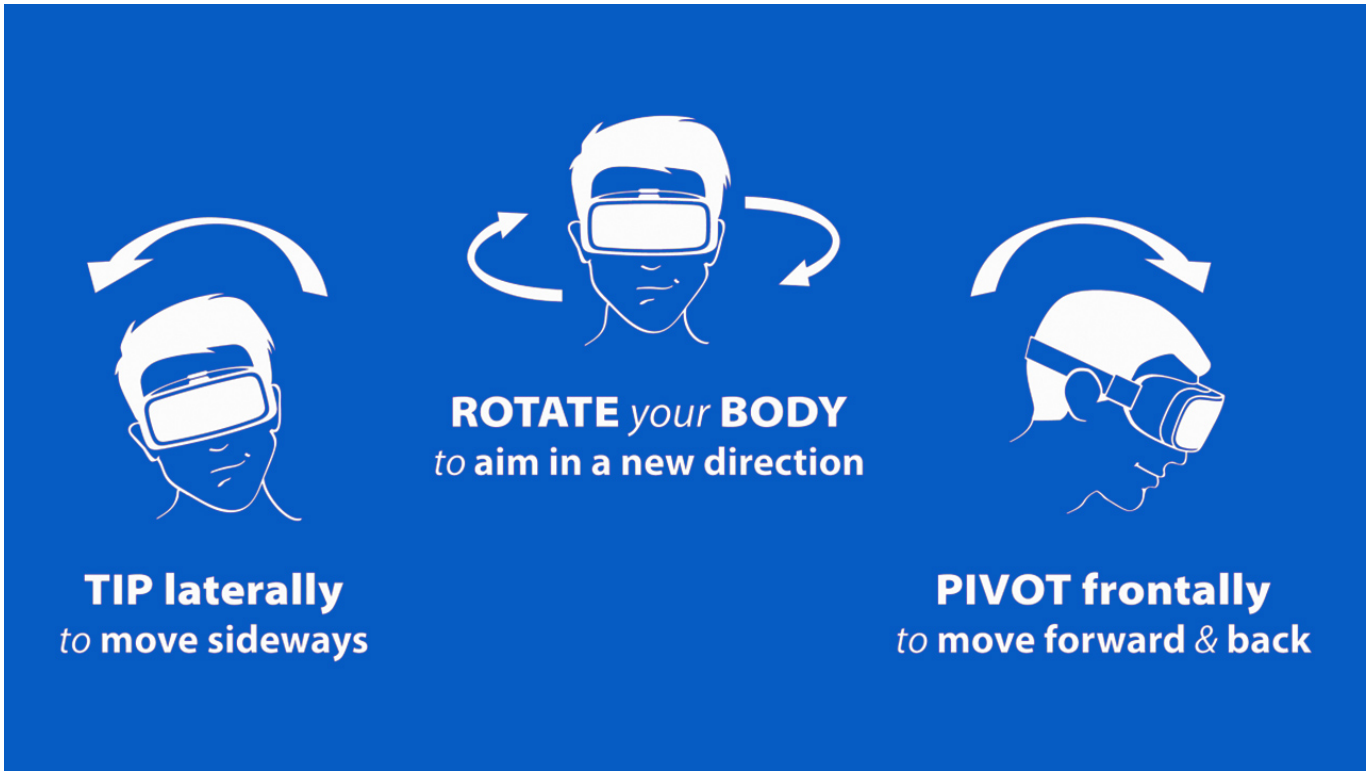
Nuove idee contro la motion sickness dei visori VR

La cosiddetta **Motion Sickness** è una sensazione di nausea e malessere generale, provocata, per esempio, dai visori per la realtà aumentata. A oggi non si è ancora riusciti a risolvere questo problema, ma potremmo essere molto vicini alla soluzione grazie a delle idee davvero ingegnose e innovative. Eccone alcune:

Body Nav

Cos'è **Body Nav**? **Body Nav** è un congegno creato da un piccolo team di ricercatori del Texas, **MonkeyMedia**. Esso consiste nel impartire i comandi di movimento del player in game attraverso il movimento del corpo del giocatore stesso, eliminando così l'uso dei classici controller. Infatti, la principale, se non l'unica causa, di questo fenomeno è legata proprio al movimento o, per meglio dire, dall'assenza di movimento fisico da parte del corpo. I nostri occhi "capiscono" attraverso il visore che noi ci stiamo muovendo, creando confusione nel sistema nervoso.



Reliefband

Quattro anni fa, **Reliefband Technologies** ha rilasciato un dispositivo indossabile per curare la nausea. Piuttosto che una soluzione per il solo settore VR, la **band** si rivolge a chi soffre di malattie croniche, dai classici malesseri dovuti ai mezzi di trasporto alle vertigini. La **Reliefband** funziona utilizzando la **neuromodulazione**, pungendo il nervo mediano sul lato inferiore del polso, stimolando e regolando i percorsi neurali del corpo, neutralizzando così questi disturbi.



Qualcom

Infine, la vera soluzione sarebbe quella di implementare migliorie direttamente nei visori, per avere una minima spesa ma un’ottima resa. E proprio questa soluzione sembra arrivare da **Qualcom,** nota azienda nel mondo delle CPU per dispositivi mobile, la quale ha annunciato alla **GDC**, un kit che promette un ***motion tracking*** **completo** degli occhi, e di ciò che ci circonda. Questo potrebbe essere quel qualcosa che potrebbe colmare il divario tra ciò che accade nel mondo virtuale e i dati che i sensi mandano al cervello.



Lente di Fresnel

La **lente Fresnel** permette la costruzione di ottiche di grande dimensione con una distanza focale ridotta. I nuovi studi aiuterebbero le lenti a gestire le transizioni dei frame in maniera continuativa e senza “scatti” eccessivi, che sarebbero alla base del disturbo, oltre alle cause già elencate. Il problema più grande con gli attuali visori di VR è che la risoluzione degli schermi non è abbastanza nitida per la tipologia di immagini che il visore trasmette. Gli oggetti si confondono, con una cattiva transizione, creando delle difficoltà sia agli occhi che all’udito, dato che i visori constano anche di un audio 3D che viene riportato in cuffia. Quindi l’impiego di cuffie adatte e di qualità superiore e l’uso di queste lenti direttamente integrate nei visori potrebbe risolvere quasi del tutto il problema.

Dobbiamo dire però che non sono solo questi i problemi legati ai visori VR; in questo campo esistono ancora molte più domande che risposte. Uno di questa è la completa assenza di una concreta percezione del **tempo passato all’interno della realtà virtuale**. Vedendo però l’impegno nel riuscire a risolvere il problema del malessere, siamo abbastanza speranzosi nel fatto che un giorno riusciremo a godere di una realta virtuale davvero fruibile e senza complicazioni.