



# Dai giochi alle vacanze al lavoro, ecco come la realtà aumentata migliorerà il modo di vedere il mondo

di Flaviolncarbonate | 17/11/2017 18:00



Alzi la mano chi non è mai entrato nel Colosseo, camminato per i Fori Imperiali o semplicemente visitato un qualsiasi sito archeologico ridotto oggi ormai a poche pietre. Per tutti gli altri, al di là delle belle emozioni provate, l'esperienza vissuta è mancata comunque di un elemento molto importante: vedere "realmente" – e non in foto – davanti ai propri occhi come quel monumento era proprio al tempo della sua costruzione, anche duemila, tremila e più anni fa. Questa affermazione può sembrare una contraddizione, il che è certamente vero se non si prende in considerazione la realtà aumentata...

Provate, allora, ad immaginare di inquadrare con la telecamera del vostro smartphone una colonna spezzata a metà oppure i resti di un mosaico. E che "magicamente" sul vostro schermo si materializzi tutto intorno ad essa anche il resto dell'intero monumento. E, ancora, a seconda di come voi andrete spostando il telefono i pezzi "reali" delle costruzioni vadano a integrarsi con altri "digitali".

Moltiplicate questa esperienza per infinite applicazioni del nostro quotidiano – dal tempo libero al lavoro – aggiungeteci un tocco di connessione in **5G**, mischiate bene col vostro **smartphone** e capirete bene perché gli esperti sono certi nell'affermare che la **realtà aumentata** è destinata a diventare una delle più grandi innovazioni di questo inizio millennio e, di fatto, di tutti i tempi.



## La realtà virtuale (VR)...

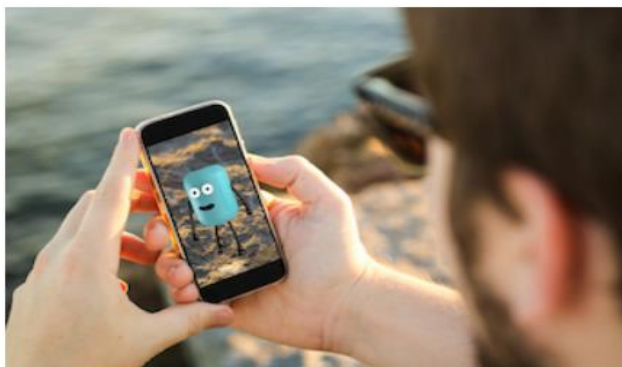
Che differenza c'è tra realtà virtuale e realtà aumentata? Entrambe hanno un collegamento con la "realtà", ma la differenza è davvero profonda.

La **Virtual Reality** (VR) sperimentabile attraverso molti visori attualmente in commercio è un'esperienza che sostituisce in toto ciò che ci circonda. Indossando per esempio un Samsung Gear VR o un ... e stando comodamente seduti sul divano o in piedi al centro di una stanza, iniziamo a vedere – e interagire – con le immagini che vengono proiettate sul piccolo schermo (a volte quello dello smartphone integrato nei visori) davanti ai nostri occhi. Tutto ciò che guardiamo non esiste fisicamente davanti a noi. E, anzi, se stiamo provando un gioco dove ad esempio bisogna spostarsi di qualche centimetro o metro, rischiamo di inciampare rovinosamente a terra se non ci siamo preoccupati di lasciare uno spazio abbastanza grande libero da altri oggetti intorno a noi.



Qualcuno ricorderà la performance del 30enne più famoso e ricco del mondo, il papà di **Facebook Mark Zuckerberg** al Mobile World Congress di Barcellona 2016: **durante la presentazione dei Samsung S7 e S7 edge** è entrato tranquillamente sul palco senza che nessuno se ne accorgesse. Perché? Tutti, ma proprio tutti i partecipanti all'evento indossavano in quel momento i visori di realtà virtuale Samsung Gear realizzati dalla Oculus, società di proprietà sempre di Facebook.

Dai visori alle tute, dai guanti ai caschi, la realtà virtuale si basa dunque su vista e udito, anche se sono stati effettuati numerosi studi che stimolano tatto, olfatto, gusto.



## ... e la realtà aumentata (AR)

La **Augmented Reality** (AR) è nata alla fine degli anni '60 come la "cugina" virtuale. E come la AV ha dovuto attendere diversi anni prima di iniziare a essere utilizzata e diffusa a livello globale. La differenza sostanziale è che i visori (dai più recenti occhiali ai caschi usati dai piloti di aerei ed elicotteri da guerra) sono semitrasparenti o comunque non avvolgenti al 100% come quelli di VR. Questo consente di aggiungere digitalmente informazioni, oggetti, scritte, interi monumenti a ciò che stiamo guardando e anche toccando con le nostre mani. Lo stesso si può dire per l'esperienza accennata all'inizio di questo articolo e sperimentabile via smartphone. In tutti questi casi si ha quindi un "aumento" di realtà a tutto vantaggio dell'osservatore.



## Il fenomeno Pokémon

Un esempio di realtà aumentata è quello del gioco che per mesi ha "sconvolto" la vita di molte persone, ovvero Pokémon Go. Il passeggiare col nostro smartphone inquadrando la strada, i parchi, le piazze, le palestre e quant'altro vedendo spuntare all'improvviso i simpatici o cattivi mostriciattoli è l'esempio forse più semplice di AR.



## Mixed Reality

Un altro ramo crescente che unisce realtà virtuale e realtà aumentata è quello della Mixed Reality (**MR**) che abbiamo avuto l'occasione di provare nei giorni scorsi alle porte di Milano indossando i Microsoft HoloLens. Nel corso dell'Innovation Day 2017 di Geico – azienda leader nella progettazione e realizzazione di impianti automatizzati di verniciatura per auto – e all'interno del progetto Smart PaintShop sono stati presentati anche questi visori che permettono ai lavoratori di ottimizzare l'interazione con gli strumenti, vedere che spazi occuperà un certo macchinario ancora da montare in una stanza vuota, capire come funziona, ripassare le istruzioni e i manuali d'uso con pochi clic restando sul posto, verificare difetti di verniciatura e tanto altro ancora semplicemente indossando questi visori e integrando appunto gli oggetti fisici che si hanno di fronte con le immagini virtuali aggiunte dalla tecnologia.