



Warszawa

26/04/2017 - 6:00

NA GALAPAGOS Z KANAPY W RYBNIKU



Z Luwru do Nepalu, potem na Islandię i do Londynu. W międzyczasie spacer po warszawskich muzeach i wspólna akcja z Legią Cudzoziemską w Gujanie Francuskiej to plany na majówkę w towarzystwie wirtualnej rzeczywistości.

Nowe technologie stworzyły alternatywę dla globtroterów. Plany urlopowe nie zawsze zamieniają się w pasjonujący wyjazd zagraniczny. Ograniczone fundusze, zawłościzawodowych zobowiązań czy inne przeciwności łatwo sprowadzają czas wolny do biernego siedzenia na kanapie. A prawdziwą przygodę można przeżyć również w domu. Z zachowaniem pełnej kontroli nad finansami i z minimalnym ryzykiem zmęczenia ciała fundując sobie wycieczkę do świata wirtualnego. Internet stał się powszechnym narzędziem pozyskiwania wszelkich informacji oraz sposobem na relatywnie taną rozrywkę. Jeśli jednak posiadamy odpowiedni sprzęt podłączony do tej globalnej sieci, komputer lub smartfon, możemy niemalże bezpłatnie zwiedzać cały świat.

W Polsce każda kulturalna inicjatywa ma stronę WWW, na której coraz częściej znajduje się serwis wirtualnego zwiedzania. Zamek Królewski w Warszawie, Zamek Książ w Wałbrzychu, Gdańska Galeria Guntera Grassa, Auschwitz-Birkenau, Kopalnia Soli w Wieliczce, Muzeum Archeologiczne we Wrocławiu, Muzeum Wsi Kieleckiej, Kalwaria Zebrzydowska, Teatr Wielki Opera Narodowa – to tylko część z wciąż powiększającej się oferty równie atrakcyjnej jak światowe hity: Luwr czy Muzeum Historii Naturalnej w Nowym Jorku. Istnieją również witryny z trójwymiarową przestrzenią niemalże wszystkich miast: od Bielska-Białej po Londyn.

Dla zainteresowanych przekraczaniem wszelkich granic paszportem staje się dynamiczny rozwój technologii VR, czyli wirtualnej rzeczywistości. A specjalne okulary – gogle – stają się futurystycznymi wehikułami momentalnie przenoszącymi ludzi do innego świata.

To prawdziwy substytut kosztownych, długotrwałych i nierzadko męczących wypraw. Bez względu na pogodę, stan ducha i ciała z pomocą odpowiednich aplikacji można znaleźć się na drugiej półkuli

globu. Firma Jaunt tworzy i zamieszcza na platformie cyfrowej turystyczne filmy sferyczne z Islandii, Machu Picchu, czy z akcji Legii Cudzoziemskiej: <https://www.jauntvr.com/lobby/AdventureLobby>. Filmy w technice 360o można oglądać bez specjalnych okularów, ale użycie gogli nieporównywalnie nasila wrażenia. Próbką których może być demo na rozwijającej się platformie Daydream <https://vr.google.com/daydream/demo/>.

Rodzimym najgłośniejszym przykładem podobnej inicjatywy jest projekt Chernobyl VR. Gliwicka firma The Farm 51 połączyła w nim aplikację edukacyjną, wątki filmowe i grę, co w całości tworzy pierwszą w historii interaktywną wycieczkę po zamkniętej strefie w Czarnobylu i Prypeci.

Sprzedaż gogli VR, od typowych kompatybilnych ze smartfonem, np. Samsung Gear do bardziej zaawansowanych jak Oculus Rift podłączanych do komputera, jest póki co umiarkowana. To nowość na rynku, z którą potencjalny klient musi się oswoić. Za średnią cenę biletu do kina ułatwia mu to nowe miejsce w Warszawie [VR Project](#), w którym możliwe jest przeniesienie się w podwodny świat oceanu lub wspinaczka skalna bez asekuracji. ***Aplikacja the Blu jest przez nas najczściej proponowana do tzw. Pakietu Startowego w systemie HTC Vive i robi na klientach duże wrażenie niezależnie od wieku. Chętnie wybierane są także aplikacje, które umożliwiają wirtualną podróż w miejsca „przeniesione” do VR z naszego, realnego świata, np. wycieczka na szczyt Vesper Peak w USA. Myślę, że gdyby Google jeszcze bardziej dopracowało program Google Earth VR, byłaby ona jednym z naszych przebojów*** – mówi Krzysztof Józwiak z VR Project.

Wraz z postępującym rozwojem infrastruktury i konkurencyjnością linii lotniczych podróżowanie przestało być elitarną formą spędzania wolnego czasu. Szacuje się, że sektor turystyczny rośnie rokrocznie o 4 proc., a przychody stanowią już jedną dziesiątą globalnego produktu brutto. Ciemną stroną powyższego trendu jest degradacja środowiska. Niekontrolowane zaśmiecanie, niszczenie miejsc uznawanych za skarby dziedzictwa z ogólnym brakiem poszanowania ludności lokalnej. ONZ i Światowa Organizacja Turystyki ogłosiła 2017 [Agendę zrównoważonej turystyki dla rozwoju](#) technologie mogą wspomóc tę inicjatywę. Wirtualna rzeczywistość jest nie tylko alternatywą, ale może stać się koniecznością by uchronić najstarsze zabytki świata przed deprecjacją. A póki co jest świeżym pomysłem na urlop jak niegdyś wylot na grecką wyspę

Kontakt:

Źródło: PRConnect

Website: <https://www.prconnect.pl>

Kontakt: Anna Szydlarska-Konarska

Telefon: [+48502618994](tel:+48502618994)

Email: a.szydlarska@prconnect.pl