



▲ Vak Thuis: Langs de lijn bij een avondje NAC vanuit huis. Kinderen van basisschool de Wildert mogen de brillen op tijdens de presentatie. © Pix4Profs/René Schotanus

Virtual reality is een bril vol virtuele mogelijkheden: 'Het is efficiënt voor het aangaan van je angsten'

Je angsten overwinnen, milieuproblemen inzichtelijk maken of dementerenden begrijpen: West-Brabant benut virtual reality al op diverse manieren.

Steeds meer instellingen zetten virtual reality in voor meer dan entertainment. Scholen gebruiken het educatief, om leerlingen bijvoorbeeld mee te nemen naar de natuur, steden of archeologische vindplaatsen. Ook in de gezondheidszorg is het een steeds vaker gebruikt instrument. Het bedrijfsleven werkt nieuwe medewerkers in via virtual reality.

Ervaring

Ergens écht zijn is volgens **Marnix van Gisbergen**, lector digital media concepts van de Breda University of applied sciences, de meerwaarde van virtual reality. „Geen enkel medium kan je een ervaring geven die zo echt voelt.”

Je zet een grote bril op die je meeneemt naar een voetbalwedstrijd van NAC, je laat reizen naar een natuurgebied in Zuid-Afrika of op Times Square in New York zet. Je kunt bewegen, om je heen kijken en praten met vooraf geprogrammeerde mensen, dieren of andere wezens.

Daarnaast kun je bijvoorbeeld het huiveringwekkende gevoel ervaren van een diepte aan de rand van een afgrond, om je hoogtevrees te overwinnen. Of veilig vlakbij een giftige spin staan. Het voelt alsof je daar daadwerkelijk bent.

Lees verder onder de foto.



Van Gisbergen denkt dat in de toekomst iedereen toegang zal hebben tot de virtuele wereld. „Als de vraag stijgt, gaat er ook meer content gemaakt worden. Maar om de vraag te laten stijgen, moet er juist meer content gemaakt worden. We zitten hier dus in een kip-ei-situatie.”

Content is in dit geval het beeld dat je ziet als je de bril op hebt. Dus bijvoorbeeld de voetbalwedstrijd, Eiffeltoren of woestijn.

Ook rekent hij op een toekomst waarin we elkaar virtueel ontmoeten. „Ieder maakt zijn eigen avatar en we kunnen afspreken voor een vergadering die eruitziet als in het echt, een zogenoemde *digital twin*, maar dan op de maan.”

En dan het liefst met een lens, in plaats van een zware bril, voor de ogen. „Die bril houdt mensen nu nog tegen namelijk.” Die bril kost momenteel minstens enkele honderden euro's.



Het is steeds makkelijker om een digitale kloon te maken. Maar hoe ethisch is het om jouw overleden oma of dochter zo te reproduceren

Er zitten nog wel de nodige haken en ogen aan virtual reality. Zo is het nog niet makkelijk om te voelen, lopen, rennen en springen. Ondanks de sensoren die je handen en lichaam waarnemen en de veiligheid van een virtueel net om je heen, die voorkomt dat je tegen een muur of lamp aanloopt.

Daarnaast gaan er wat ethische alarmbellen af. „Het is steeds makkelijker om een digitale kloon te maken. Maar hoe ethisch is het om jouw overleden oma of dochter zo te reproduceren?”

En dan heb je nog het gevaar van criminelen die misbruik maken van jouw gegevens. „Ik kan jou nu ook al namaken door online informatie over jou op te zoeken. Het is belangrijk dat we mensen goed beschermen.” Zodat je bijvoorbeeld geen geld overmaakt naar iemand die zich voordoeft als een familielid.



Het is efficiënt voor het aangaan van je angsten. Je kunt een situatie die angst inboezemt nabootsen

Vr biedt hoe dan ook nuttige mogelijkheden. Ook in West-Brabant wordt daar gebruik van gemaakt. Bijvoorbeeld bij GGZ Westelijk Noord-Brabant (GGZ WNB). Zij werken als pilot met vr in behandelingen. „Het is efficiënt voor het aangaan van je angsten. Je kunt een situatie die angst inboezemt nabootsen”, legt **Mariëlle van der Hengst**, psycholoog en onderzoeker bij GGZ WNB uit.

„Als psycholoog kon je al samen met je cliënt de straat op, maar dan moest je geluk hebben dat je die situatie tegenkwam. Stel dat iemand bang is voor groepen jongeren met hoodies, truien met capuchons. Die kom je niet altijd tegen, maar met een vr-bril op wel.”

Een andere optie is het rollenspel. „Je kunt in de huid van gesprekspartners kruipen, waarmee je aan mensen laat zien hoe hun gedrag geïnterpreteerd wordt. Denk aan een oudergesprek op school, waarbij je jouw gedrag ook kan ervaren vanuit de leerkracht en je kind.”

Lees verder onder de foto



▲ Alexandra Sierra en Peter Bakker. © Pix4Profs / Joris Buijs

Het Dementienetwerk West-Brabant zet virtual reality in om de omgeving van ouderen met dementie te laten ervaren hoe de ziekte werkt, vertelt opleidingscoördinator **Loes Maas**. „Zo ben je op een feestje, waarin de twee mensen naast je over je praten, in plaats van met je. Terwijl jij gewoon tussen hen in zit. Je ervaart die machteloosheid.”

Het is voor mensen een openbaring, constateert Maas. „Je ziet na een kwartier met die bril op bewustwording ontstaan. Mantelzorgers handelen niet expres verkeerd, maar we laten wel zien wat voor effect hun handelen kan hebben.”

Marloes Henderikx ondersteunt met haar bedrijf ZorgPlezier vanuit Goes zorginstellingen met vr-brillen. Zij geeft de bewoners even het gevoel ergens anders te zijn. „Als iemand van paarden houdt, kunnen we diegene de virtuele ervaring geven op een paard te zitten. Ook kan iemand een citytrip maken of terug naar zijn of haar woonplaats. Het maakt hun wereld groter en prikkelt de hersens.”

Lees verder onder de foto.



▲ Vak Thuis: Langs de lijn bij een avondje NAC vanuit huis. Kinderen van basisschool de Wildert mogen de brillen op tijdens de presentatie. NAC-trainer Edwin de Graaf (rechtsachter) luistert mee. © Pix4Profs/René Schotanus

Onderzoeksdocent **Alexandra Sierra** van BUas doet al jarenlang onderzoek naar virtual reality als educatief middel. Zij en haar vriend **Peter Bakker** ontwierpen een film, genaamd Justin Beaver Survivor. Je beleeft de gevolgen van milieuvervuiling door de ogen van een bever, Justin Beaver, wiens vriendinnetje Hailey bijvoorbeeld bijna verdrinkt door olie die in de zee drijft en die zijn waterbronnen op ziet drogen.

„We willen kinderen leren wat het effect van de opwarming van de aarde is. Daarnaast krijgen kinderen nu een verkeerd beeld van onze relatie met dieren in de virtuele wereld. Ze spelen spelletjes waarin ze dieren voor de lol doodmaken. Wij willen kinderen juist bewust maken van het belang van dieren voor onze planeet. Door virtual reality ervaren ze het leven van een dier letterlijk door zijn ogen.”



▲ Kinderen van basisschool de Wildert testen VR-brillen. © Pix4Profs/René Schotanus

Je las zojuist een
PREMIUM artikel