

### **Wirtualna rzeczywistość w mieście**

Wirtualna rzeczywistość – trójwymiarowe animowane obrazy i filmy wyświetlane z komputerów na ekranach, a dla uzyskania lepszego efektu – w specjalnych okularach, hełmach lub jaskiniach. Dają one widzowi wrażenie przeniesienia się do innego świata – innej, pozornej rzeczywistości (wirtualny znaczy pozorny). Technologia wirtualnej rzeczywistości może być wykorzystana do różnych celów. Można w „wirtualu” odtworzyć świat, którego już nie ma, sprzed setek, tysięcy lub milionów lat. Albo pokazać świat, jaki będzie – hipotetycznie – na przykład jak wzrośnie temperatura na Ziemi i podniesie się poziom oceanów oraz rozszerzy obszar pustyń. Można pokazać zjawiska, których gołym okiem nikt by nie zobaczył – na przykład jak kształtował się układ słoneczny. Dzięki wirtualnej rzeczywistości człowiek może poszerzyć poznanie świata. Można w wirtualu pokazać linie pola elektromagnetycznego, które nas otaczają w danym miejscu, a których przecież nie widać. Można pokazać jak rozchodzi się ciepło w budynku, albo zanieczyszczenia gazowe z kominów na wąskiej ulicy. Można wreszcie użyć wirtualnej rzeczywistości do tworzenia niezliczonych gier służących rozrywce. Są one tak atrakcyjne dla młodzieży (i nie tylko) z dwóch powodów – zanurzają gracza w atrakcyjnym wirtualnym świecie odmiennym od szarej rzeczywistości i dają mu pole do działania – można wirtualnie chodzić, jeździć, pływać, latać, strzelać, a co chwilę zdarza się coś ciekawego, zaskakującego i nieoczekiwanego, na co trzeba reagować. Adrenalina – to jest to!

Atrakcyjność gier w wirtualnej rzeczywistości w naturalny sposób można wykorzystać do kształcenia. Tak się dzisiaj kształcą pilotów samolotów bojowych i kierowców Formuły 1. Ale tak można też kształcić poznańskie dzieci i odwiedzających Poznań turystów. Marzyłaby mi się taka wirtualna, interaktywna opowieść o zakładach Hipolita Cegielskiego od 1846 roku. Niechby gracz na pierwszym poziomie trudności budował maszyny rolnicze zaprojektowane przez samego Hipolita Cegielskiego, a na najwyższym – silniki okrętowe. Jak miałem 18 lat to zwiedzałem HCP i do dzisiaj pamiętam wrażenia z hali produkcyjnej tych silników wielkości domu. W wirtualu to wrażenie mógłby mieć dzisiaj każdy zainteresowany. Można by zrobić grę, jak się przesuwa Most św. Rocha znad Warty na nowe miejsce nad Cybiną, albo jak odbudowuje się ratusz po wojnie, albo odtworzyć Powszechną Wystawę Krajową z 1929 roku, albo przebieg Powstania Wielkopolskiego. Takich pomysłów można wygenerować dziesiątki, a przy dzisiejszym poziomie techniki ich realizacja nie byłaby aż tak trudna. Mamy bowiem w Poznaniu dwa znakomite ośrodki naukowe zajmujące się wirtualną rzeczywistością ze świetnie wyposażonymi laboratoriami: jedno na Uniwersytecie Ekonomicznym w Poznaniu, a drugie w Poznańskim Centrum Superkomputerowo-Sieciowym. Uniwersytet Ekonomiczny prowadzi

działalność w tym zakresie od 1996 roku. Można zapytać – to czego brakuje? Brakuje zainteresowania i inicjatyw Urzędu Miasta Poznania. Z zazdrością patrzę na Gdańsk, gdzie wykonano pierwszy krok w kierunku wirtualnej rzeczywistości tworząc wiele ośrodków dla dzieci i młodzieży wyposażonych w sale interaktywne o różnym stopniu zaawansowania: Centrum Edukacji Dla Dzieci i Młodzieży w Gdańskim Parku Naukowo Technologicznym, Centrum Hewelianum, Muzeum Morskie w Gdańsku, Centrum Kultury Morskiej, Spichlerze na Ołowiance i Europejskie Centrum Solidarności. Gdańszczanie zrozumieli, że dla dzisiejszych dzieci dmuchane zjeżdżalnie to za mało.