



16.05.2021

BACHELOR OPPGAVE I NORSK
HOTELHØGSKOLE
UNIVERSITET I STAVANGER

DEN VIRTUELLE VERDEN KRITISK BELYST



Marcus Arimo Krüger

Innhold

FORORD	Feil! Bokmerke er ikke definert.
HISTORIE.....	4
JOHN CARMACK.....	5
VR FOR ELDRE MENNESKER.....	11
NOEN NEGATIVE TREKK.....	13

INTRODUKSJON – INNLEDNING

Det siste året har jeg fundert mye på hvilken type oppgave jeg skulle skrive som bacheloroppgave. I løpet av denne perioden tok Covid-19 helt av, noe som førte til at hele samfunnet stengte ned. Det være seg treningssenter, reiser, restaurant og uteliv. De fleste store arrangement, festivaler og store sportsarenaer var tomme. Det var nesten skremmende tomt overalt. Følgelig hadde jeg mer fritid enn noen gang. Tiden slo jeg i hjel med dataspill, serier og filmer med mer. Dette førte til at jeg kom til å tenke mer på teknologi og dens mange utfordringer. Jeg så på en serie, som er en av mine favoritter, Black Mirror, som handler om teknologi og dens mulige fremtid. Der var det en episode som handlet om aldersheim på verdensbasis som tar i bruk VR teknologi. De lager flere virtuelle fantasiverdener som beboere på disse hjemmene kan kjenne igjen fra de var yngre. De kan gjøre hva de vil og snakke med hvem de vil i denne VR-verdenen.

Nettopp denne episoden fikk meg virkelig lyst til å sette søkelyset på VR, da det enda er ganske «nytt», men som mest sannsynlig kommer til å ta markedet med storm om noen år når teknologien er god nok.

Min bakgrunn er fra dataspill. Dataspill kjenner jeg fra fireårsalderen. Det startet GameBoy, Playstation, Xbox og nå PC, så jeg har vært en aktiv spiller i hele 23 år.

De positive og negative sidene med Gaming har jeg etter hvert fått god kjennskap til. Jeg har hatt utallige kjekke timer via dette, samtidig sløst bort timer som burde vært anvendt på andre måter. Det har ofte gått utover sosiale sammenkomster, men vil likevel presisere at det har hatt betydning for mitt kjennskap til folk over hele verden. Jeg har også truffet noen av dem på feriereiser. Gaming for meg har alltid vært et lite avbrekk fra virkeligheten – faktisk «et godt sted» å koble ut på. Det er på en måte slik at du glemmer alt som skjer i virkeligheten, og setter søkelyset på det som skjer i den virtuelle verden.

De siste årene er det MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game) som heter World of Warcraft, som har opptatt tiden. Det er et spill hvor du er tilbake i middelalderen – med masse forskjellige fantasiskapninger som du kan spille. Spillet spilles av flere millioner, og det er unikt siden det er spillerne selv som skaper samfunnet. Dette gjør at du blir mer personlig engasjert i spillet, men svakheten med spillet er at det er veldig avhengighets-skapende.

Når det gjelder VR-briller, som fungerer på en langt annen inspirerende måte enn bare det å sitte foran en skjerm, hvor du styrer alt selv, er det VR-briller som har opptatt meg i det siste. Hvorfor, kan en spørre? Jo det spesielle med VR er at du er i et trygt miljø, ofte i din egen stue. Men klatrer du opp i en høy stige i den virtuelle verden via VR-briller, og du ser ned, kan det faktisk føles som om du kan falle ned og rett og slett skade deg. (Marr, B. 2020)

Virtuell er det som er til stedet, men uvirksom. Vi kan faktisk si det er en potensiell mulighet – som tilsynelatende er virkelig. Presiserende kan vi si VR hovedsakelig prøver å erstatte virkeligheten med digitale effekter. Men hva vil det egentlig si å erstatte den virkelige verden med en virtuell verden? Vår fysiske verden er diktert av lover, lovgivning og religion lagt av folket. Vår VR-Verden er diktert av kompatibilitet, alternative fysiske lover og programvarer som er kontrollert av utviklerne.

Jeg har ofte brukt gaming som et avbrekk fra hverdagen. Hadde jeg mye å gjøre, for eksempel masse lekser og innleveringer, hendte det ofte at jeg ikke klarte å dy meg fra å skru på maskinen. Ofte følte jeg meg overveldet av stress av å tenke på lekser, innlevering, øving til prøver eller eksamen. Jeg tror det å bli avhengig av data er en veldig dårlig ting, som med alt annet, alt med måte. Det er kanskje lettere å bruke mye tid foran skjermen kontra en fysisk hobby, da du kan sitte flere timer foran en skjerm, enn å løpe og være aktiv for eksempel. En VR-verden vil i mine øyne være mer avhengighetsskapende enn det vanlig data er. Dette er på grunn av mye av VR effektene får den virtuelle verden til å føles mer “ekte”. Virtual Reality bruker flere effekter for å stimulere oss.

Noen av disse digitale effektene er for eksempel en form for briller, som blir kalt Head Mounted Display (HMD) og bevegelsene fra hendene dine kontrolleres ofte via hansker eller fjernkontroller. Disse to effektene, briller og fjernkontroller er den mest kjente formen for VR, fordi den er lett tilgjengelig for folk flest da det er brukervennlig og selges relativt billig. (<https://www.komplett.no/product/1168596/gaming/gaming-utstyr/vr/vr-briller/oculus-quest-2-vr-briller?feature=freightwidget>)

Det finnes ulike typer VR opplevelser. I noen tilfeller er du bare en observatør, der du kun kan se rundt med brillene og ikke kontrollere hvor du går osv. I andre tilfeller er det faktisk du som styrer det som skjer med hensyn til hvor du går og velger å gjøre. Disse to forskjellige VR kalles ofte interaktiv VR og passiv VR.

VR har mange spennende områder som forbedres hele tiden. I flere VR spill kan du være skikkelig aktiv, samtidig som det er like pirrende som å spille et spill.

HISTORIE

En form VR kan spores ekstremt langt i tid hvis man regner religion som en form for VR. Religion har ofte en form for Utopia i etterlivet, i kristendommen er det himmelen. Ingen kan helt sikkert si om dette er korrekt, fordi dette er i etterlivet, men ideologien om ett bra etterliv hvis man oppfører seg eksemplarisk og følger regler er der. Religion motsier natur og fysikk, noe som VR også gjør, da du i teorien kan gjøre alt i VR.

VR sin historie sies å ha startet i 1935, da en Amerikansk science fiction forfatter ved navn Stanley Weibbaum skrev en kort novelle Pygmalion's Spectacles – a science fiction story som presenterte en fiktiv modell av VR. (Barnard, D. 2019).

I 1956 ble den første VR maskinen oppfunnet. Det var en stor bås som hadde plass til 4 personer. Denne båsen kombinerte mange forskjellige teknologier, for å stimulere alle sansene. Full farge 3D video, lyd, vibrasjoner og lukter og atmosfæriske effekter som vind.

Cirka 10 år senere ble Head Mount Display (HMD) brukt for første gang, med stor suksess, På midten av 70 tallet, hadde Myron Krueger utviklet VIDEOPLACE, den første interaktive VR opplevelsen. VIDEOPLACE tok i bruk projektorer, videokamera, PC grafikk og posisjons sensor teknologi, som gjorde at du laget en silhuett av deg selv som andre personer kunne samhandle med i denne virtuelle verdenen. på. Dette fikk øynene opp for at det gikk an å kommunisere med hverandre via en virtuell verden, uten at de er fysisk nær hverandre.

På 90-tallet begynte da tidens tech giganter, SEGA og Nintendo og prøve seg på VR. De laget VR arkade maskiner, men dette ble aldri en så stor hit som de håpet på.

I tusenårsskifte begynte det å skje ting på VR fronten. Flere store selskap investerte for å lage VR baserte opplevelser.

I 2007 kom Google ut med Google Street View, som lar deg se gater og landskap i virkelige bilder fra hele verden. I 2010 forbedret de denne teknologien med å gjøre dette i 3D. Dette blir ofte brukt i dag, hvis man skal sjekke ut ulike gater/steder, hvis man skal flytte/feriere til nye steder og ønsker å sjekke ut hvordan det ser ut der.

I 2012 startet Palmer Freeman Luckey en kickstarter kampanje for selskapet sitt, Oculus Rift, og fikk hele 2.4 millioner USD som startkapital for å utvikle selskapet sitt. Oculus ble så suksessfullt, at Facebook kjøpte selskapet i 2014 for hele 2 Billioner USD. Dette fikk virkelig fart på VR. Sony, Samsung og Google ble også enda mer involvert, og siden da har det blitt opprettet flere hundre selskap som fokuserer på ulike aspekt av VR, for å forbedre hele VR opplevelsen. (Bernard, D. 2019)

Nå har flere selskap tatt VR til et nytt nivå. De har begynt å utvikle spesielle tredemøller som skal revolusjonere måten VR spill blir spillet på. Dette er allerede tidlig i begynnerfasen, men de har allerede begynt å åpne opp for konsumer markedet.

Et eksempel på en VR-tredemølle, er den populære møllen fra KAT VR, som var det første selskapet som begynte å selge VR tredemøller til konsumermarkedet. (<https://www.kat-vr.com/>)

JOHN CARMACK

Mye av Gaming og VR sagaen startet med en person som ofte blir referert til “The Godfather of Gaming”. John Carmack, født 29 august, 1970 i en liten bygd utenfor Kansas. Allerede som barn lekte han med kjemisett, bygget rakett modeller, leste science fiction og spilte spillet Dungeons and Dragons. Han begynte å lære koding og programmering tidlig i tenårene, og begynte på University of Missouri-Kansas City, der han studerte data vitenskap i noen semestre før han droppet ut for å gjøre kontraktbaserte programmerings jobber.

Når han jobbet i et selskap kalt Softdisk, møtte han tre andre personer, John Romero, Tom Hall og Adrian Carmack. I 1991 startet de selskapet iD Software. I 1992 lanserte de deres første spill, Wolfenstein 3D. Dette spillet ble fort veldig populært siden. For første gang kunne spilleren navigere seg gjennom et spill i “første person” perspektiv. Dette var starten på spill slik vi kjenner dem i dag. I 1993, lanserte de spillet DOOM, som ble ett av verdens mest populære spill, også i senere tid. Det som var så unikt med DOOM, var at John Carmack la ut noen av spillkodene, slik at vanlige folk kunne kode videre på spillet selv og lage deres eget spill inne i spillet, som for eksempel kode inn en ny spillbar karakter. John Carmack ble kalt spillverdens gudfar.

John Carmack skiftet helt om på karrieren i år 2000. Da han startet i et selskap som heter Armadillo Airspace, hvor han gjorde stor suksess til han sluttet i 2013.

John Carmack startet som CTO (Cheif Technology Officer) i det ledende VR selskapet til Facebook, Oculus VR. John Carmack’s visjon med VR var at 99% av verdens befolkning, kunne oppleve deler av livet til de 1% rikeste i verden ved hjelp av virtuelle opplevelser. Under Carmack’s ledelse utviklet Oculus VR noe for dem som ikke spilte spill, nemlig en mulighet til å dra på konserter, sportsarrangement og komishow ved at du fikk et virtuelt sete der du kunne se arrangementet fra i sanntid. (Gregersen, E. Miklaucic, S. Tikkanen, A, 2020)

John Carmack har også vært på verdens mest populære podcast, som har millioner av lyttere hver uke, The Joe Rogan Experience, selve podcasten varte i hele 156 minutter. Rogan, J. (2018, August). The Joe Rogan Experience #1342 – Jogn Carmack, hentet fra: (<https://open.spotify.com/embed-podcast/episode/6kOa4mSuZcIOEPaGmDZf9r>)

De diskuterte alt av VR og VRs fremtid, i linken jeg refererer til, der snakker de om VRs fremtid og spesielt da innenfor E-Sport (Elektronisk Sport), som er en av de raskest voksende industriene for øyeblikket. (Nordland, J. 2021) John var ikke sikker på om, men når dette er en ting. De pratet også om VR og AI (Artifisiell intelligens) kombinert sammen. For flere år tilbake måtte man ringe fra en egen enhet, ta bilde med en annen, søke på værmelding på enda en annen enhet, men ved å sammenslå flere ulike teknologier, til en enhet, fikk vi smarttelefonen. Det å kombinere teknologier er ikke ukjent for oss, derfor er det spennende å se hvordan de kommer til å kombinere VR og AI, eksempel på dette kan være en form for oppslukende shopping. For eksempel at man er på en møbelbutikk i VR, og det kommer en AI kundebehandler, som gir deg tips når du ser etter ulike møbler til leiligheten. Du kan shoppe via VR og få det bestilt rett hjem til din virkelige dør. (Monday, L.F (2019)

E-SPORT

Jeg har fulgt relativt aktivt med på E-Sport siden 2017. E-Sport er veldig simpelt. Det er turnering i de mest populære spillene, hvor lag kjemper om førsteplassen. Turneringene skjer ofte på kjente sports arenaer som er omjustert for E-Sports arrangement. Et av de største spillene er Dota 2, League of Legends (LOL) og Counter Strike (CS). (Influencer Marketing, 13. Mai, 2021) (To veldig ulike spill, men objektivet er det samme, å vinne over motstanderlaget. E-Sport er en av de raskest voksende markedene i verden nå. Turneringene fyller arenaer og har flere millioner seere LIVE via streaming tjenester som Twitch, YouTube Gaming og flere. (Reyes, M.S, 5 januar, 2021) Jeg husker enda da jeg en dag skulle se på et E-Sport arrangement for første gang. Da skulle jeg se spillet Counter Strike, som jeg spilte da jeg var litt yngre. De introduserte lagene og jeg mente at jeg hadde sett han ene før. Jeg googlet laget og fant navnene på spillerene. Det var en jeg hadde gått på skole med i et år, Håvard Nygård. Han spilte på et av verdens beste E-Sport lag og tjente millioner av NOK. Det hele var ganske forbløffende, siden E-Sport er så stort, med relativt lite antall lag og på den tiden, så det var kun nåløyet av nåløyet som kom gjennom. (Digre, B. 2018)

E-Sport får en del kritikk for at det kalles en sport. Det er jo kun dataspill, og er det egentlig en form for sport? På lik linje med vanlig sport, så øker pulsen kraftig når man spiller vanlig sport, og E-Sport. Det er også veldig populært å tippe på E-Sport, som vanlig sport, som også mange bruker som argument for at det kan kategoriseres som sport. (Evans, M. 2019)

Selv om man ikke nødvendigvis trenger fysikken i E-Sport, og at man kan sitte bak en skjerm med tastatur og mus, så må man ha lynraske reflekser, hyperfokusert i lengre perioder, perfektjonere ulike strategier og mye mer.

Sjakk faller også i kategorien sport, noe jeg mener er helt innafor.

Som jeg nevnte tidligere, trenger man ikke alltid å være fysisk bra trent for å spille sjakk eller dataspill, men det er bevist at ofte når man er bedre trent og har en bedre fysikk, at det mentale fokuset er bedre. (Kari, T. Siutila, M. Karhulahti, V. 2019)

Det satses mer og mer på E-Sport rundt om i verden, og flere og flere større selskap og kjendiser har begynt å danne egne lag. En artist som var tidlig ute med å starte eget lag – som er et av verdens største nå – er Steve Aoki. Han dannet laget Rogue, som har sikret seg flere av verdens beste spillere i de forskjellige spillene som det ofte konkurreres i.

Det er ikke bare han som har investert i E-Sport, men også fotball klubber som PSG (Paris Saint-Germain), gigant selskap som Samsung har også eget lag.

Derfor er denne VR-biten innenfor E-Sport så spennende, da er det muligheter til at utøverne springer rundt på VR-tredemøller som er designet for VR og spiller spillene på den måten. Akkurat som i filmen Ready Player One, som anses å være et drømmescenario for alle gamere.

Kort fortalt handler filmen om at de er i året 2045, verden er overbefolket, og de fleste lever under fattigdomsgrensen og har et generelt kjipt liv i den virkelige verden. De fleste i verden lever mesteparten av livene sine i et VR-spill kalt “Oasis”, hvor du kan lage din egen figur, tjene penger i spillet, og bruke det på å oppgradere din avatar – indentitet. Hvis du dør i spillet, mister du alt oppgradering og penger og må begynne på nytt.

I Podcasten til Joe Rogan med John Carmack snakket de også om læring ved hjelp av VR, og mulighetene der.

En av verdens største bedrifter, Walmart, tar allerede i bruk VR trening i alle deres butikker med Walmarts spesiallagde treningsprogram i VR. (Incao, J. 2018)

VIRTUELL LÆRING

Det flotte med trening i VR, er hvordan selve læringen kan bli eksperimentell også. Når du ser en modell av et scenario i VR head-settet, føles det ut i hjernen at du har opplevd situasjonen i virkeligheten, var det flere som sa. (Incao, J. 2018)

Det er ikke bare Walmart som bruker VR i form for trening, men også mange andre store selskaper som ser nytten av det.

Både militæret i USA, flere bygg og anleggsbedrifter, businessfolk som skal øve og snakke for større folkemengder i form av presentasjon på scener, kirurger, førsterespondenter som brannvesen og mange flere.

Det flotte med VR er at man kan lage ulike situasjoner man ikke kan trene på i virkeligheten for at det enten er for farlig, eller for dyrt å simulere. Eksempler på dette kan for

eksempel være brannvesenet, som skal øve på livstruende situasjoner som for eksempel en tankbil full av gass, som har krasjet, og hvordan forhindre en eventuell eksplosjon.

Business folk bruker ofte VR for å øve seg på public speech, forhandlinger, danne sosiale nettverk og generelt øve på sosiale ferdigheter.

Flere Oljeselskap og anleggs bransjer tar i bruk VR i sine treningsprogram for å minske dødelige hendelser. I disse VR-programmene lærer du ofte å identifisere problemene før de oppstår i et virkelig scenario (CNBC, Jan 21, 2019).

Kirurger bruker også en god del VR i sin trening for tiden. Selv om de skal kunne alt via å ha vært observatør, lest og pugget de kirurgiske inngrepene, kan det alltid oppstå akutte problemer. Ofte når slike problemer skjer, kan man være så godt forberedt man bare vil i form av teoretisk kunnskap, men har man ikke fysisk håndtert situasjonen, kan det ofte ende fatalt. (Daley, S. 2019).

Vi skal ikke lenger enn til Revheim i lokalmiljøet i Stavanger, for å finne at noen har tatt i bruk virtuell læring. Revheim Ungdomsskole har fått et eget "Gaming-rom" på skolen. Der spiller de ulike læringsbaserte spill for å engasjere elevene mer. De spiller et spill kalt Limbo (forklar hva Limbo er),¹ hvor de helst ikke skal spørre læreren om hjelp, men oppfordres heller til å snakke med andre medelever og lære av hverandre. Denne formen for læring har fått god tilbakemelding fra elevene. Skolen har allerede tatt i bruk Augmented Reality² og Virtuell Reality. Problemet med disse spillene som de har tatt i bruk til deres pensum, er ofte at spillene kan være kjedelige i forhold til de spillene de allerede har på Limbo. Etter hvert som flere og flere VR-spill utvikles for deres spesifikke pensum. Blir de nok tatt i bruk.

Utenom dette har skolen også laget eget E-Sport lag ved navnet "Einherjar" som stammer fra det norrøne språket. Dette er et fritidstilbud på lik linje med fotball- og håndball-lag, og de har treninger på ulike tidspunkt hver uke. Rektoren ved skolen ønsker å få i gang turneringer mellom klassene og andre skoler i distriktet. (Stavanger Kommune, 2019)

VR finnes ikke bare i de yrkene jeg nevnte tidligere, men i mange flere. Det finnes også i reiselivsbransjen. Reiselsbransjen tar også i bruk VR-trening. I dette eksempelet, bruker Hilton Hotels – som har mer enn 400.000 ansatte – bruk av VR-trening. VR-treningen skal få de ansatte til å få mer empati for gjestene. Den skal hjelpe dem til å løse de hverdagslige problemene som oppstår, og yte mer for gjestene på en mer serviceinnstilt måte. I videoen nevner den ansvarlige for opplæring at å trene 400.000 ansatte – som er spredd over hele verden – er nærmest umulig i form av tidsforskjeller, booking av foredragsholdere også videre. (Kover, A. 2020)

Det flotte med VR-trening, er at de kun trenger et program som er skreddersydd for deres opplæring og et par VR-headset. Da kan man trene via dette verktøyet så ofte man vil, når og hvor som helst.

VIRTUELL LÆRING OG REISELIV

Hvem kunne tro at VR skulle sette røtter i en bransje som reiseliv?

Det flotte med VR i reiselivsbransjen, er at det gir ett godt innblikk hvordan det er å være på plassen i levende form og utforske, i stedet for å se bilder på nett.

Under Covid-19 pandemien, da reiseliv har falt drastisk på grunn av reise restriksjonene. VR i reiseliv er et godt produkt for potensielle fremtidige pandemier eller reiserestriksjoner, da du kan få oppleve reiseliv fra din egen stue. VR kommer nok aldri til å overta reiseliv, men bare tilby ett godt alternativ for reiseliv. Reiseliv er spesielt da dette har så mange elementer VR enda ikke klarer å simulere. Eksempler på dette er smakssansen. Per dags dato har ikke VR sjanse å simulere denne form for sans. I reiseliv er restaurant og cafeer en viktig del av opplevelsen.

Det er andre former VR kan gi gode alternativ med tanke på reiseliv. Dette er da i form av å besøke museum, se på ulike arrangement fra et spesielt VR sete, guidet VR turer, fornøylesparker, og mye mer. (Your Travel With Olivia. 17 april, 2020)

I denne video vises litt av det som er på markedet i dag i form av reiseliv i VR opplevelser. Fox Sports var en av de første store selskapene så begynte å satse på VR innenfor sport. (Parisi, D) I 2010 var ikke tilbudet bra nok med tanke på kvaliteten av VR, men er nå i senere år en stor hit. Du kan finne appen deres på Appstore, og appen samarbeider med mange VR-selskaper.

Du kan sitte å se kampen fra forskjellige «VIP suiter» eller «Front Row seats». Du kan skifte suite når som helst, og du kan også snakke med folk fra hele verden i suiten du sitter i hvis du ønsker det.

Jeg spurte en kompis som er kjempe fan av fotball laget Barcelona. Han har selv vært på en kamp i fysisk tilstand. Han betalte cirka 1200 kroner bare for billetten, men det er mange flere kostnader som må legges til. I og med at Barcelona er en by i Spania, valgte han å fly dit fra Norge. Han måtte ha et sted å bo. I dette tilfelle brukte han hotell. Han spiste også ute på restauranter og cafeer, var på barer, og så videre. Totalt for denne langhelgen, brukte han cirka 8-9000 NOK. Det er ganske mye penger for en langhelg, men det var for en opplevelse han aldri glemmer. Han er veldig glad for han tok denne turen og angrer ikke i det hele tatt. Dette er noe han ikke kan gjøre ofte, med tanke på at han er student og har deltidsjobb og derfor han har limitert med ressurser. Det er nettopp derfor VR kan være perfekt for noen som ikke har råd til å ta disse turene, men fremdeles få en liten følelse av å «være på stadion», i stedet for sofaen i egen stue.

Jeg hadde en samtale med ham om VR, og dens plass i sportsarrangement som dette. Jeg undersøkte litt på nettet og fant ut at hver kamp koster cirka 70-100kr, hvis du ikke alt har

abonnert på tjenesten. (https://www.youtube.com/watch?v=CY_wiN626ac) I YouTube linken som jeg viste ham, vises en basketball kamp i VR. Vi fant ikke klipp av fotballkamp. Videoen fra linken er fra tre år tilbake, og kvaliteten er nok forbedret siden den gang. Han sa at han veldig gjerne hadde abonnert på slike VR-tjenester og sett kampene slik, enn å sett de på TV, da dette var et bra alternativ i forhold til den ekte opplevelsen. Han var fullstendig klar på at ingenting kommer til å slå den ekte opplevelsen: rusket og vibrasjonen i kroppen av å høre flere tusen fans brøle for full hals når laget ditt scorer mål, atmosfæren, engasjerte fans, føle nærhet til spillere du har fulgt med på i flere år og kanskje forguder, i dette tilfellet Lionel Messi, som regnes som verdens beste fotballspiller. Det var ikke kun fotballdrømmen han fikk oppleve på denne turen. Barcelona hadde mye annet å tilby de få dagene han var der. Nye restauranter, en annen kultur, mennesker og andre severdigheter.

Etter samtalen tenke jeg en god del på dette temaet. Disse turene som personer tar for slike arrangement, er selvsagt negativt for reiselivsbransjen, når vi tenker på tapte inntekter for transport, hotell, restauranter og cafeer, museum og andre severdigheter.

Vil VR påvirke arrangement turer i så stor grad at dette får alvorlige konsekvenser for de biproduktene som er nevnt over?

Selve arrangementet tjener jo mer, da de ikke lenger begrenses av antall tilskuerplasser, da de virtuelle "setene" kan ha ubegrenset med tilskuere. Det blir generelt mindre rom for å få inntekter til hotellene, transporten, plasser som selger mat og drikke, og så videre.

FIFA Verdens Cup for menn i fotball er det største sports arrangementet i verden med tanke på seer tall. I 2018 var det hele svimlende 3.4 Billioner som så på VM, det er snakk om litt under halve klodens befolkning (Yoesting, T. 2018). Russland brukte hele 11.8 Billioner USD på dette 1 måneds lange sports arrangementet, med tanke på nye konstruksjoner, stadiaoer også videre, og hele 220,000 jobber ble lagt til for å forsørge arrangementet (Sheetz, M). I USA er det største sports arrangementet Super Bowl, som er amerikansk fotball. Finalen sørger for flere hundre tusener av besøkende sports engasjerte turister som skal få med seg finalen, og byen som holder arrangementet generer cirka 30-130 Millioner USD basert på aktiviteten rundt arrangementet (Handley, L. 2019). Det er ikke bare sport som trekker store mengder turister, men også konserter og festivaler. Tomorrowland er et av verdens mest kjente festivaler, da de årlig har cirka 400.000 deltagere som deltar på festivalen. Festivalen sørger alltid for å ha de beste DJ-ene og artistene innenfor musikk sjangeren, som er EDM (Elektronisk danse musikk). (Devin. 2018)

Jeg tror personlig at denne form for turisme kommer til å få ett tilbakefall. Som kompisen min fortalte, kommer alltid den ekte opplevelsen til å slå alle former for VR, men jeg tror folk generelt – i stedet for å dra på flere av disse turene, at de begrenser det mye mer på

grunn av VR alternativer. Det vil si at hvis en gjennomsnittlig sports entusiast drar på 5-6 slike turer i løpet av livet, at det blir redusert til 3-4? Dette vil da få en stor påvirkning på bransjen, fordi det ikke blir totalt like mange reisende, da de mest sannsynlig benytter seg av VR alternativet. Mest sannsynlig blir nok kun hotell og restaurant bransjen som rammes av dette, fordi alt av severdigheter og lignende kan omjustere deler av sin virksomhet til VR. Festivalen Tomorrowland solgte for eksempel over 1 million billetter til Tomorrowland VR grunnet Covid-19 situasjonen. (RoteNote. 2020)

VR FOR ELDRE MENNESKER

Jeg husker selv for noen år tilbake, da min oldemor enda var i live. Vi besøkte henne på gamlehjemmet hun bodde på. Det var et stykke å kjøre, så det var ikke noe vi dessverre kunne gjøre så ofte man hadde ønsket. Jeg husker jeg fikk inntrykk av at gamlehjem virker ufattelig kjedelig å være på. Dagene går og det er den samme aktiviteten dag inn og dag ut. Det ble nevnt tidligere i oppgaven en serie som heter Black Mirror. Der er en episode i serien handlet om gamlehjem i fremtiden som brukte VR for beboerne sine, slik at de kunne gjenoppleve sine yngre dager. Jeg gjorde noen raske søk på nettet angående dette og fant ut at det er flere gamlehjem som bruker VR for sine beboere allerede i dag, og responsen er god. I videoen jeg har linket

(https://www.youtube.com/watch?v=GqOtRgpOvnA&ab_channel=Upworthy) er det et eldre par som har vært gift i hele 69 år. De har reist verden rundt og er sikker på at det er det som har holdt liv i ekteskapet i alle disse årene. Nå når helsen setter grenser for hva de kan gjøre og hvilken aktivitetsgrad de kan være i, kan nettopp VR være midt i blinken for dem. I videoen er det en person som reiser hjem til gamle mennesker som vil benytte seg av VR reiser. I VR programmene kan de reise til steder de allerede har vært på. Dette vekker minner for dem fordi de selv husker gatene, selv om det er annerledes flere tiår etter at de var der. Som personen sa i videoen; du får gjenoppleve et minne, oppleve et minne man ikke lenger kan oppleve på grunn av fysiske barrierer. Bruken av VR på eldre personer er forsket på av MIT (Massachusetts Institute of Technology), som regnes som ett av verdens beste forskningsinstitutt. Der fant de ut at eldre personer som benytter seg av VR ofte er mer positive i henhold til sine følelser og helse, enn de som kun ser på samme underholdnings innhold på TV. I en annen studie MIT tok fra et aldershjem i Minnesota 2018, var hele ni av ti personer mer avslappet. De følte at livskvaliteten var generelt bedre ved bruk av regelmessig VR. (Joy, K. 2020)

VR for eldre blir også brukt som trening og forståelse av demens for helsepersonell som jobber med dette. Hvis en person med demens spiller et VR-spill, kan de monitorer alt de

gjør i spillet og forstå den demente pasienten bedre.

Det har også blitt sett på hvilket mønster de eldre brukerne tar. De fleste av dem vil se på ting fra veldig tidlig alder, for eksempel barneskolen de gikk på, barndomshjemmet de vokste opp i, eller andre ting fra denne tidsepoken i deres liv. Dette fremfor plasser de har besøkt som eldre, som for eksempel byer eller steder, da dette gir dem mer sentimental verdi. (Joy, K. 2020). Noen VR-Plattformer har satt søkelyset på samhold i spillene sine. Alle deltagere lager sin egen personlige avatar og møtes på for eksempel på et museum, der de har mulighet til å kommunisere med hverandre. Dette har kommet godt med i pandemien, da familier som ikke har kunnet møte hverandre, likevel har hatt en mulighet til å møtes og sosialiseres på. Dette kommer nok til å bli lagt mer vekt på nå enn før. Følgelig er det bedre å være mer forberedt på disse hjelpemidlene, før en eventuell ny pandemi oppstår med flere restriksjoner.

En annen forskning viser at litt mer enn en av tre voksne over en alder av 45 ofte føler seg ensomme, noe som kan lede til langvarig depresjon (Anderson, G. Thayer, C. 2018).

Jeg vet personlig hvor sosialt gaming kan være, og jeg nevnte tidligere at jeg får dekket ekstremt mye av mitt sosiale behov via dette. VR er slik jeg ser det – et veldig bra hjelpemiddel for å dekke sosiale behov hos mange, spesielt mange som er redde sosiale sammenkomster (Gossett, S. 2020) Ofte er dette på grunn av at du ikke fysisk opplever dette, men “gjemmer” deg bak en skjerm, og en form for avatar som ikke ser ut som deg personlig.

Det er også lettere for flere å ta kontakt med noen som er fra en annet land, en annen by eller et annet sted. Dette fordi de ikke risikerer å møtes igjen, med tanke på sitt eget sosiale nettverk. (Gossett, S. 2020)

I mai 2020 lanserte HTC et VR-spill kalt XRSPACE. XRSPACE har en verden kalt Manova, hvor deltager kan lage egen VR-avatar og møtes, for å utforske hva Manova har å by på. Manova tilbyr både kino opplevelser, shopping, fornøylesparker, og mange flere aktiviteter. (XRSPACE. 2020, 26mai).

Jeg tror personlig at den type “møtesteder” kommer til å bli mer og mer brukt fremover. Årsaken til dette er mye med tanke på Covid-19. Dette gjør at man ikke trenger å planlegge transport, mat og drikke, se an været også videre, for eksempel med tanke på en fjelltur med familien. Da disse VR-spillene ikke krever noen form for fysisk hard jobbing for kroppen, kan den benyttes av alle generasjoner i familien, og det er ingen avstandsbarrierer. Dette vil i mine øyne være et bra produkt generelt for de fleste, og styrke sosiale bånd når reelle fysiske aktiviteter eller møter ikke strekker til.

NOEN NEGATIVE TREKK

Jeg har nevnt veldig mange positive ting med VR, i form av sosialisering, trening, læring, underholdning og mye mer, men er VR egentlig bare bra for oss?

Som John Carmack nevnte, er VR et supert verktøy for personer som vil teste ut deler av livet de ikke har mulighet til, enten om det er fysiske eller økonomiske barrierer som setter grenser. Jeg tenker at de som har en veldig bra jobb, har det meste i livet og så videre, ikke er den folkegruppen som bruker VR mest, men heller de som har mindre materialistiske goder og kanskje ønsker at livet deres var bedre.

Jeg har allerede nevnt filmen Ready Player One. Den anser jeg for å være slik fremtiden og VR-fremtiden muligens kan bli. I denne verden kan alle som vil spille, møtes og forbedre sin avatar i form av oppgraderinger. Jeg tror flere og flere vil bruke mer tid i en VR-basert verden enn den virkelige, da dette er mer spennende og har veldig få barrierer for hva man kan gjøre. Dette vil mest sannsynlig påvirke de virkelige sosiale kunnskapene til menneskene i form av sosialisering i den ekte verden, der du skjuler deg bak en avatar/annen identitet. Dette vil i mine øyne være et stort tilbakeskritt i form av hvordan mennesker oppfører seg i den virkelige verden, og begrense de muligheter den ekte verden kan ha å gi.

Folk som lever i en VR-verden, vil nok også få sin avatar til å se best mulig ut. Eksempel på dette kan være at hvis man i virkeligheten ikke liker hvordan man selv ser ut i form av utsende som kroppsbygning, hår, nese også videre, kan man lett se “perfekt” ut i en VR-verden. I en VR-verden kan du selv velge hvordan du vil se ut. Kanskje skaper du din avatar slik du selv ønsker at du selv så ut i virkeligheten? Vi kan allerede i dag se hvordan ulike sosiale media apper kan manipulere utsende til brukeren. Snapchat, som er en av verdens mest brukte apper, er et bra eksempel på dette. Snapchat er en sosial plattform, hvor man ved bruk av mobilkamera tar bilder i nåtid, kan redigere dem raskt med appens hjelpemidler, og sende til venner og familie. Bildet lagres ikke da det kan bli sett i X antall sekund, eller til appen lukkes av den andre personen (Parker, W. 2020).

Snapchat har også fått en god del kritikk for å ødelegge selvbildet til mange, spesielt den yngre brukeren, da mange av deres redigerings filter på appen får folk til å se “bedre” ut, i form av sterkere kjevestruktur, glattere hud, større øyne, finere brunfarge og mye mer. (Parker, W 2020)

Personlig bruker jeg Snapchat veldig mye. Jeg liker hvordan appen fungerer og at den er lett å bruke, og den brukes av alle mine venner. Jeg har også tatt i bruk filter som får meg til å se bedre ut enn det jeg er akkurat da, kanskje etter en nattevakt, eller rett og slett ikke har stelt meg. Jeg har ikke slitt med selvtillit. Men jeg vet likevel at dette kan være veldig

skadelig for dem som gjør det – at de hele tiden blir påminnet hva som er “galt” med dem. Vi ser denne trenden allerede i sosiale medier, og personlig frykter jeg dessverre at denne trenden vil bli videreført i VR-verdenen.

Noe annet jeg syntes er negativt med VR, kan være at vi ser en større tendens til latskap i samfunnet, slik vi allerede kan se i dag. Eksempel på dette kan være folk som ofte syntes synd på seg selv, at de har en kjip og dårlig betalt jobb uten utdanning, og at de skylder på at de ikke har tid til å ta studier og å forbedre seg og sine muligheter. Det er lett å rømme til en virtuell verden, spesielt inn til en VR-verden, der du kan oppleve livet slik de mest vellykkede i virkeligheten lever og gjøre hva du vil. Jeg nevnte tidligere i teksten at jeg bruker gaming som et avbrekk fra dagligdags stress, og ofte kan jeg spille i mange flere timer på grunn av at jeg utsetter og utsetter helt til siste liten. I en virtuell verden er det lettere for folk å bli suksessfulle, da alle starter på lik linje og det er den som spiller mest som blir best. Jeg er redd for at folk kommer til å rømme fra virkeligheten, og for å finne en form for trøst med mer underholdning i en virtuell verden. Vi kan allerede se gode eksempler på dette med gaming (Washington, P. 2010) Det er noen mennesker som nesten ikke eksisterer i den virkelige verden. Dette fordi at i spillet de spiller har de alle de beste oppgraderinger, mest penger, de vanskeligste oppnåelsene også videre. Disse blir ofte i gamingmiljøet kalt begrepet “no lifers”, det vil si at de har gått ekstreme lengder for å oppnå disse tingene. Personer som jobber en åtte timers dag, har barn og andre gjøremål følgerlig har de bare ett få antall timer til videospill, og kan selvfølgelig oppnå samme status.

Virtuell Reality har også flere mørke sider, for eksempel porno. Allerede i dag, kan man lett se på porno i VR. Dette på grunn av at det blir laget spesiallagde porno filmer i VR, der du kan være der i «første person» (Dodgson, L. 2019) I artikkelen forteller noen psykologer sine synspunkter angående VR porno. I en studie sies det at VR Porno er det mest sette på nettet når en bruker VR briller, 60% av topp nettsidene i VR er med pornografisk innhold. I en prognose laget av Venngage, tror de at VR porno industrien er verdt hele en billion USD.

I artikkelen til Dogson, L. pratet de med en person som aktivt bruker VR brillene sine for å se på porno. Han benytter seg av tjenesten til en nettside som heter DreamCam, et selskap som filmer LIVE med 3D kamera slik at kunder kan chatte med skuespillerne som jobber der. Han sier selv at han elsker tjenesten, og at han bruker det ofte etter en lang og hard dag på jobb med mye stress. Han nevner også at det er kjekt, fordi damene han snakker med ofte er så snille og greie, og at han føler seg så menneskelig og levende. Han ønsker å være anonym da han har familie og unger, og sier at han håper de ikke finner ut at han bruker denne tjenesten. Han nevner til slutt at det er spennende og at han føler seg bedre, er mer avslappet og får dekket mye av den sosiale bekreftelsen. Psykologene er redde for at

denne trenden kommer til å ødelegge for mange. Ved å regelmessig bruke VR porno, kan man kanskje få et urealistisk syn på hvordan utsende også videre til mulig partner burde være i deres øyne. Pornografi har allerede fått mye kritikk for å ha «urealistisk» utsende i fokus, og at kvinner ofte blir undertrykket i innholdet. Psykologene sier at hvis man ikke får samme glede uten, som med, kan det være tegn på avhengighet. Avhengighet av VR porno kan føre til mange dårlige bivirkninger. Personer som bruker VR porno får urealistiske mål for en mulig partner, unngår ofte sosial kontakt på grunn av at det er så lett tilgjengelig i form av VR, og at man slipper de «dårlige» sidene med å ha en partner i form av diskusjoner og uenigheter.

VR blir mer som å ha en robot kjæreste, noe som er programmert til å si tingene du vil høre, mente psykologene. Personlig synes jeg dette er en skummel tanke; hvorfor skal mennesker gå for noe «dårligere» enn det man ser gjennom VR-brillene?

Hva legger jeg i et slikt spørsmål? Ofte ser pornografi skuespillere veldig bra ut, og at dette kan skade synet på hvordan en partner skal se ut. Når man kan chatte med disse personene og de bare gir deg komplimenter og ros, hvorfor skal man da ville finne seg i mas og kjas, når det er så fredfullt og bra i VR?

SUMMA SUMMARUM:

I denne oppgaven har jeg skrevet om VR og dens plass i samfunnet. VR har som vi har sett gjennom denne oppgaven, mye positive, samt noen negative sider i mine øyne.

Det er helt klart at VR har en stor fremtid, da den forenkler treningsprosessen for flere yrker, og kan samle venner og familie i en virtuell verden ved en eventuell ny pandemi.

VR har også store positive effekter på eldre mennesker. Flere og flere aldersheimer begynner å se effekten VR har på de eldre. Da kan beboerne reise hvor de vil, til tross for at de ikke fysisk kan nå disse stedene.

Vi ser flere og flere selskaper som trår med små forsiktige skritt inn i VR-teknologien, og det blir stadig mer populært på grunn av at teknologien forbedres for hvert år. VR er på lik linje med mye annet av teknologien bra. Imidlertid er det – som også oppgaven viser – lett å misbruke. Det kan for eksempel være til å skyve vekk «problemer» man har i den virkelige verden. Jeg antar at flere blir mindre produktive i den virkelige verden, fordi det er langt fra like spennende som livet i den virtuelle verden. VR kan også forsterke et mer urealistisk syn på den virkelige verden.

Som vi videre har sett i denne undersøkelsen, kan den virtuelle verden også forsterke et mer urealistisk syn på den virkelige verden.

LITTERATUR:

Hruska, J. (2019) Video game addiction in the World of Warcraft.

Hentet fra: <https://www.extremetech.com/gaming/302134-video-game-addiction-in-the-world-of-warcraft>

Marr, B. (2020) The future of virtual reality.

Hentet fra: <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2020/12/18/the-future-of-virtual-reality-vr/?sh=7794038527be>

Bernard, D. (2019) History of VR- Timeline of events and tech development.

Hentet fra: <https://virtualspeech.com/blog/history-of-vr>

Kat-VR (2021)

Hentet fra: <https://www.kat-vr.com/>

Gregersen, E. Miklaucic, S. Tikkanen, A (2020). John Carmack

Hentet fra: <https://www.britannica.com/biography/John-Carmack/additional-info#history>

Rogan, J. (2019, 28. august) #1342 – John Carmack

Hentet fra: <https://open.spotify.com/embed-podcast/episode/6kOa4mSuZcIOEPaGmDZf9r>

Nordland, J. (2021) Esports 5 years on: Where is the industry headed in the future?

Hentet fra: <https://esports-news.co.uk/2021/02/17/esports-5-years-on-where-is-the-industry-headed/>

Monday, L.F. (2019) VR and AI: Two technologies set to merge.

Hentet fra: <https://vrvisiongroup.com/vr-and-ai-two-technologies-set-to-merge/>

Influencer Marketing. (2021) The Biggest Esports games every gamer should know.

Hentet fra: <https://influencermarketinghub.com/biggest-esports-games/>

Reyes, M.S. (2021) Esports ecosystem report 2021.

Hentet fra: <https://www.businessinsider.com/esports-ecosystem-market-report?r=US&IR=T>

Digre, B.V (2018) Norske Håvard Nygaard (24) er ett steg unna utrolig pengesum.

Hentet fra: <https://www.nettavisen.no/sport/esport/norske-havard-nygaard-24-er-ett-steg-unna-utrolig-pengesum/s/12-95-3423530992>

Evans, M. (2019) A question of sport: Is eSports a real sport?

Hentet fra: <https://www.thedrum.com/opinion/2019/09/13/question-sport-esports-real-sport>

Kari, T. Siutila, M. Karhulahti, V. (2019) An extended study on training and physical exercise in Esports.

Hentet fra: <https://www.igi-global.com/chapter/an-extended-study-on-training-and-physical-exercise-in-esports/218804>

Incao, J. (2018) How VR is transforming the way we train associates.

Hentet fra: <https://corporate.walmart.com/newsroom/innovation/20180920/how-vr-is-transforming-the-way-we-train-associates>

CNBC, Jan 21, 2019, Why Microsoft Uses Virtual Reality Headsets To Train Workers

Hentet fra: https://www.youtube.com/watch?v=Rnk_akgSjg&ab_channel=CNBC

Daley, S (2019) 10 Companies using VR and augmented reality to improve surgery.

Hentet fra: <https://builtin.com/healthcare-technology/augmented-virtual-reality-surgery>

Stavanger Kommune. (2019) Revheim skole satser på gaming.

Hentet fra: <https://www.stavanger.kommune.no/barnehage-og-skole/skole/Kvalitet-skolen/revheim-skole-forst-i-landet-med-gamingrom/>

Kover, A. (2020) A new perspective on hospitality: How Hilton uses VR to teach empathy.

Hentet fra: <https://tech.fb.com/a-new-perspective-on-hospitality-how-hilton-uses-vr-to-teach-empathy/>

Your Travel With Olivia. 2020, 17. April) Virtual Reality Travel, Get Ready 2020.

Hentet fra: https://www.youtube.com/watch?v=6s3C-fBe4V4&t=270s&ab_channel=YourTravelwithOlivia

Parisi, D. (2017) Fox Sports to broadcast first-ever live college football in virtual reality.
Hentet fra: <https://www.marketingdive.com/ex/mobilemarketer/cms/news/video/23619.html>

PhilianthroPwn VR. (2018, 13 februar) Courtside at NBA games in Virtual Reality.
Hentet fra: https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=CY_wiN626ac&ab_channel=PhilianthroPwnVR

Yoesting, T. (2018) FIFA says half the world watched the 2018 World Cup
Hentet fra: <https://the18.com/soccer-news/how-many-people-watch-world-cup-2018-tv-numbers>

Sheetz, M. (2018) Here's who is getting rich off the World Cup.
Hentet fra: <https://www.cnbc.com/2018/06/14/the-business-of-the-world-cup--who-makes-money-and-how-much.html>

Handley, L. (2019) The Super Bowl is worth billions each year – Here's who makes what.
Hentet fra: <https://www.cnbc.com/2019/02/01/the-super-bowl-is-worth-billions-each-year--heres-who-makes-what.html>

Devin. (2018) Tomorrowland 2018: By the numbers.
Hentet fra: <https://edmmaniac.com/tomorrowland-2018-by-the-numbers/>

RouteNote. (2020) Over 1 million people went to Tomorrowland online this year.
Hentet fra: <https://routenote.com/blog/over-1-million-people-went-to-tomorrowland-online-this-year/>

Upworthy (2016, 1 desember). VR takes this elderly couple back to the places they visited a long time ago!
Hentet fra: https://www.youtube.com/watch?v=Gq0tRgpOvnA&ab_channel=Upworthy

Joy, K. (2020) How to launch a strong VR program in senior care.
Hentet fra: <https://healthtechmagazine.net/article/2020/12/how-launch-strong-vr-program-senior-care-perfcon>

Anderson, G. Thayer, C (2018) Loneliness and social connections
Hentet fra: https://www.aarp.org/content/dam/aarp/research/surveys_statistics/life-leisure/2018/loneliness-social-connections-2018.doi.10.26419-2Fres.00246.001.pdf

Gossett, S. (2020) The real social benefits of video games.

Hentet fra: <https://builtin.com/media-gaming/online-gaming-social-benefits>

XRSPACE. (2020, 26 mai). XRSPACE – Bringing people together

Hentet fra: https://www.youtube.com/watch?v=nJ2V_zM3RHg&ab_channel=XRSPACE

Parker, W (2020) The Dark side of Snapchat and teens

Hentet fra: <https://www.verywellfamily.com/what-is-snapchat-and-its-use-1270338>

Washington, P. (2020) Extreme gamers spend two full days per week playing video games

Hentet fra: https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/pr_100527b/

Dodgson, L. (2019) More and more people are exploring their sexuality with VR porn, but therapists are concerned it could make them discontent with reality.

Hentet fra: <https://www.insider.com/why-people-use-virtual-reality-porn-what-psychologists-think-2019-11>

Vennage. The VR Porn Industry

Hentet fra: <https://venngage.net/p/113637/the-vr-porn-industry>