

# “Impacto”, il videogioco diventa sport di contatto

## LA RICERCA

**L**a realtà virtuale potrebbe diventare a breve un po' più materiale grazie alla ricerca su Impacto, un prototipo sviluppato dai ricercatori dell'Hasso Plattner Institute, in Germania. L'obiettivo è quello di dare peso al contatto, come potrebbe accadere in un videogame di boxe quando ricevete un colpo. Oggi anche se veniamo centrati da un destro di Tyson non sentiamo nulla, attenuando l'immersività dell'esperienza. Con Impacto, si aggira questo deficit di prestazione con un bracciale che combina vibrazioni sulla pelle e stimolazione muscolare elettrica che spinge o tira l'arto simulando un colpo. Il team guidato da Pe-

dro Lopes ha iniziato la sperimentazione con un gioco di combattimento che utilizza Oculus Rift, il visore per realtà virtuale di proprietà di Facebook.

Gli elettrodi posizionati sui bicipiti stimolano una contrazione controllata, generando una sensazione il più possibile simile ad un colpo ricevuto. Questo tipo di soluzione secondo gli scienziati potrebbe essere applicata anche in altre categorie di giochi, dove è possibile restituire la sensazione di palleggiare un pallone o colpire con una mazza da baseball, con la più newtoniana delle reazioni uguali e contrarie. L'obiettivo è quello di estendere la possibilità di ripetizioni degli eventi, arrivando a fornire continue stimolazioni, come nel caso fosse alle prese con una gara di corse

automobilistiche virtuali, con impatti, sorpassi e accelerazioni. “Fino a ieri – dice Pedro Lopes – per ottenere un risultato simile dovevamo utilizzare un esoscheletro come quello di Sigourney Weaver in Alien, pieno di pompe idrauliche e con tempi di reazione lenti. Impacto invece ha già uno scheletro da far muovere: il vostro”.

Il futuro potrebbe portare a sviluppare giochi on line con una sorta di telepresenza dell'avversario, immersi in uno scenario virtuale dove il vostro vicino diventa un guerriero ninja che vuole uccidervi, ma solo un pochino. Ma secondo gli analisti di Greenlight VR, società di ricerca nel settore della realtà virtuale, questa evoluzione non vedrà la luce non prima del 2020, sempre se qualcuno non si fa troppo male.

**Mauro Anelli**

© RIPRODUZIONE RISERVATA

**NEI MATCH DI BOXE  
 SI POTRÀ AVERE  
 LA SENSAZIONE  
 DI COLPIRE  
 O ESSERE COLPITI  
 DALL'AVVERSARIO**

