

# Mal di VR: a che punto siamo nel combattere la nausea da realtà virtuale

Cuffie a impulsi elettrici, medicinali, ventilatori e soprattutto un algoritmo che ci aiuterà ad abituarci agli ambienti virtuali: è guerra alla VR sickness



(Foto: Maurizio Pesce / Wired)

Chi si confronta con un contesto di realtà virtuale per la prima volta, spesso si scopre improvvisamente vulnerabile a un problema che non aveva mai sperimentato prima: **la cinetosi**. Anche tra coloro che di solito non soffrono mal di mare, mal di macchina o mal d'aereo, infatti, è molto comune avvertire sintomi come **nausea, giramenti di testa e disorientamento non appena si indossa un qualsiasi visore**. Gli

effetti collaterali aumentano ulteriormente se l'ambiente VR è applicato a un videogioco che richiede di muoversi nello spazio o di compiere azioni improvvise. Una bella grana per gli sviluppatori, che temono (a ragione) che una larga fetta di mercato possa essere scoraggiata dall'inconveniente.

Mentre l'industria corre ai ripari, i gamer più incalliti hanno già individuato un decalogo di buoni consigli e strategie casalinghe per combattere la cosiddetta *virtual reality sickness*, o **mal di VR**. Tra i più gettonati: giocare da seduti, fare esercizi di respirazione, rinfrescarsi con un ventilatore, masticare un chewingum o un pezzetto di zenzero.

Ma anche fumare marijuana, **indossare i bracciali elastici sea-band** o assumere xamamina prima di giocare. Leggenda vuole che una grossa casa farmaceutica sia al lavoro per sviluppare un medicinale ad hoc per la VR sickness. *“Lo abbiamo sentito dire anche noi, ma non ci sembra una grande soluzione: l'idea di dover assumere una sostanza prima di iniziare una sessione non è molto allettante, e soprattutto potrebbe rivelarsi molto costosa, considerando la frequenza con cui giochiamo!”*, scherza Richard Oates, giovanissimo co-fondatore di VRemedy Labs, una startup tra le più innovative in quest'ambito.

Lui e il socio Sam Van Cise hanno cominciato ad affrontare il problema sui banchi del MIT di Boston — che peraltro non hanno ancora lasciato: lui ha 23 anni, Sam 21 — partendo dalla propria esperienza.

