

**Det skjermlose samfunnet er for alvor på vei inn i livene våre. Om noen år vil vi minnes smarttelefonen omtrent som vi gjør med VHS.**

[Kronikk DN 16/04/2018 med Kim Baumann Larsen](#)

Utvidet virkelighet blir fremtidens viktigste plattform for kommunikasjon, læring og arbeid.

XR, eller extended reality, er det mange mener vil bli samlebetegnelsen for de teknologiene som i dag gjør sitt inntog i kontorer, kjellere og stuer verden over: virtual reality (VR), augmented reality (AR) og mixed reality (MR). Disse teknologier skaper digitale verdener, med forskjellig grad av overlapp med den virkelige verden brukeren befinner seg i. Oftest inkluderer det bruk av digitale briller, hansker eller drakter, og eksterne skjermer, med innebygde digitale sensorer som oppfatter omgivelsene og brukeren, og skaper en ny og sømløs opplevelse der programmert informasjon kombineres i realtid med den virkelige.

Dette muliggjør sanselige opplevelser utover alt det vår natur og evolusjon har forberedt oss på. «Pokémon Go» var et lekent møte med AR. Husker du hansken i «Minority Report»? Sengen og drakten i «Avatar»? Reisen i «Total Recall»? Spesialeffekter i «Ringenes Herre»? Alt skapt med VR-teknologi. Har du sett Steven Spielbergs nye blockbuster «Ready Player One»? Vi kan fortape oss i en digitalt generert virkelighet. Hvor godt klarer vi å leve med det, og hva gjør vi med det, er de store fremtidsflokene. Aktive valg er det eneste som gir nok kontroll.

De fleste forbinder VR med spill eller film, men VR er mye mer. Det er allerede bredt brukt til simulering av nye produkter og til opplæring i risikofylte yrker. De fleste nye biler blir til via VR.

Kommersielt brukes VR effektivt i Norge blant annet i byggebransjen, med 3D-modeller av bygg og møbler og virtuelle tjenester gjennom holografiske avatarer. Grensesnittene på disse opplevelsene minner mer om dashbordet i en bil enn siden i en bok.

XR-teknologiene kan også redde og forbedre liv. Krigsveteraner behandles for posttraumatisk stress ved trening på vanskelige situasjoner i trygge, kunstige omgivelser, fobier kureres ved å gradvis trappe opp intensiteten på det man frykter i en kontrollert virtuell setting. Motorisk læring styrkes ved å bremse tiden slik at handlingene blir lette. Brannskadede barn distraheres ved å være i en «kald» verden som reduserer smertene like mye som morfin. Kostbar offshoretrening reduseres med virtuelle simuleringer, og fordi læring i VR er fysisk og gir motoriske minner, er den mye mer effektiv enn å sitte foran en flat skjerm.

Smarttelefonen dør ut! Om noen år vil vi se tilbake på de små skjermene som ga oss krumme nakker og krasj med lyktestolper og minnes dem omtrent som vi gjør VHS.

Se for deg at du er uten smarttelefon en hektisk arbeidsdag. Utenkelig. Den samme følelsen tror mange eksperter du om noen år vil stå overfor når XR-teknologiene smelter sammen i en formfaktor omtrent som dagens lesebriller. Da vil du også slutte å tenke på det som en teknologi. Klær og penger er to svært gamle teknologier som er eksempler på dette. For barna som vokser opp i denne fremtidige virkeligheten, og kanskje også for noen av oss, vil de virtuelle objektene og verdenene rundt oss fremstå like naturlige som smarttelefonen og klærne du har på deg nå.

VR-pionér Jaron Lanier beskriver VR som en slags hybrid mellom film, jazz og programmering. Informasjonen som formidles og oppleves i ikke-verbale kanaler muliggjort av VR behandles annerledes i våre hjerner enn språk. Hjernen vår elsker å fylle ut alle nye tomrom, og øyeblikket der man opplever en uforbeholden tro på den virtuelle verden, såkalt «konversjon», er nærstående, nå som utstyret er tilgjengelig og godt nok for våre sanser. Et slikt øyeblikk kan oppstå i Googles Tilt Brush, der man tegner i 3D i en virtuell verden. Hjernen overrasker, ved å plutselig abdisere den virkelige verden og kaste seg uhemmet inn i den virtuelle. At en uvirkelig verden kan være klaustrofobisk er et sjokk. Å bli satt inn i kroppen til et mobbeoffer eller måtte leve som en hummer er både lærerikt og skummelt - fordi det utvider og utfordrer grunnleggende premisser om verden og seg selv i den. Digitale filosofer lurer på hvordan en fremtidig migrering til virtuelle verdener vil endre vår økonomi, kultur og psykologi.

Det finnes VR-optimister og VR-pessimister, men foreløpig er altfor mange bare uinteresserte VR-agnostikere, som sier at VR er en løsning som stadig leter etter en reell problemstilling. De bør våkne, fordi teknologiens relevans endres svært raskt. En av de største trendene på verdens største teknologimesse i år, SXSW, var det skjermlose samfunnet. Spådommen var klinkende klar: XR kommer.