

## DÉL-KOREA A VIRTUÁLIS VALÓSÁGOT ÁLLÍTJA A NÖVEKEDÉSI POTENCIÁLOK KÖZÉPPONTJÁBA

**Arirang News (2016): Korean startup releases VR simulators for military training** <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Et5BsVoU1Lw>

Míg a virtuális valóság különböző formái gyorsan barátságos fogalmakká válnak a hétköznapi emberek számára – többek között ilyenek a legmodernebb szórakoztatóeszközök -, addig a többi területen dolgozók is felismerik e technológia nagy lehetőségeit és alkalmazási potenciáljait. Többek között ilyen terület a katonai kiképzés is.

A harci gyakorlatok sokszor kockázatosak és veszélyesek, de a virtuális valóság korában nem kell, hogy azok legyenek. Erre példa a "virtual shooting combat", ami egy katonai kiképzés VR-szimulációja egy tűzmentési helyzetben. Ez az egyik legélethűbb szimuláció, amelynek prototípusát várhatóan katonák is használni fogják. A készüléket robot futópaddal és mozgásrögzítő érzékelőkkel szerelték fel, amelyek a felhasználók cipőibe ágyaztak, valamint egy 2.7 kilogramm súlyú M4-es modellel.

Ez a hagyományos képernyőalapú szimulátorok továbbfejlesztett változata, annyiban különbözik tőlük, hogy kiváló minőségű VR-headseteket vagy fejre szerelt kijelzőket használ. A "küldetés" végén a felhasználók teljesítményét értékelik a leadott lövések száma, az időzítés, a csapattársakkal való koordináció és a célpontok eltalálása alapján.

A "virtual shooting combat" eszközhöz hasonlóan a vállalat "virtual parachuting" szimulációja 360 fokos videokijelzőkkel és mozgásérzékelőkkel van felszerelve, lehetővé téve a katonák számára, hogy átéljék a szabadesés érzetét, valamint ejtőernyős meghibásodás esetén kezeljék felszerelésüket – mind olyan helyzetek, amelyeket eddig nehéz volt utánozni a kockázatok miatt.

Az Optimus System nevű vállalat 3D robotszimulátorokat biztosít neves cégeknek, köztük a Hyundai Engineering and Constructionnek, továbbá a koreai technológiai óriás Samsung Electronicsnak és olyan autógyártóknak, mint a Ford és a Chrysler.

Katonai célok tekintetében a cég azt állítja, hogy a Közel-Keletre, Oroszországba, Vietnamba és a Fülöp-szigetekre kíván exportálni, miközben a szórakoztatóiparnak, többek között vidámparkoknak is biztosít technológiát Koreában és Kínában. Ennek

---

<sup>8</sup> Gyakorlati Diplomácia Szakkollégiuma, NKE-HHK, Nemzetközi Biztonság és Védelempolitika mesterszakos hallgató

érdekében reméli, hogy 2030-ig akár 3.5 milliárd dollárt is biztosíthat állami és magánberuházásokból szimulátorainak tömeggyártására.

Bár nagy a kereslet a VR-alapú eszközök iránt, a VR-vállalatok együttműködési és fejlődési hálózata és ökoszisztémája Koreában még korai, mert a vállalatok nem szívesen teszik közzé üzleti ötleteiket és fejlett technológiáikat, elsősorban a különböző technológiai fejlesztések kiszivárgásával kapcsolatos aggodalmak miatt. A kormány általi helyes irányelvek bevezetése nagy segítséget jelentene.

Az ipar ilyen igényeire válaszul a Tudományos Minisztérium, az IKT és a Future Planning a hónap elején bejelentette a fenntartható ökoszisztéma létrehozásának terveit, ahol a VR platformjai számos ágazatban alkalmazhatóak, beleértve a számítógépes játékokat, a sportot és a turizmust. Emellett remélik, hogy több mint 35 millió dollárt fektethetnek be a kezdeményezés finanszírozására.

A minisztérium 2017-től azt mondja, hogy elősegíti a VR-tartalmak alkalmazását az oktatás, az építőipar, az orvosi szolgáltatások és a kereskedelem területén. Emellett kijelölte a Digital Media City-t, a legmodernebb szórakoztatásra irányuló területet Szöul nyugati részén a VR-technológiai cégek infrastrukturális központjaként. A létesítmény egy VR vidámparknak is otthont adott és az adott év októberében tervezett első szöuli VR fesztivál helyszínéül is szolgált.