After the United States dropped atomic bombs on Hiroshima and Nagasaki in Japan, we entered an era in which humanity could destroy itself. Virtual reality artists Gabo Arora and Saschka Unseld return to 1945 in a multiperson experience on the HTC Vive, placing participants in a virtual re-creation of a ruined building with artifacts from the bombings. Survivors tell the stories behind the objects — a stopped watch, a lunch box — as you touch them with ghostly hands.

The Day the World Changed is notable not just for these stories, but for its dramatic visualizations of a world scarred by nuclear warfare. Test sites appear as parasitic black growths on a virtual globe that looks real enough to touch, producing smoky trails that threaten to overwhelm the planet. It moves seamlessly from the personal to the universal, using the medium’s sensory immersion to heighten the emotional impact. It’s a social experience that hasn’t made it out to the public, but it’s likely to keep appearing in art shows and festivals.

Virtual reality kunstenaars Gabo Arora en Saschka Unseld brengen de kijker terug naar 1945 bij de bomaanslag van Hiroshima en Nagasaki. De speler wordt geplaatst in een virtuele recreatie van een gebouw aangetast door een bomaanval. De speler kan met mensen praten die zich daar bevinden en het overleefd hebben.

The Day the World Changed valt voornamelijk op vanwege de dramatische visualisatie van een wereld die aangetast is door een nucleaire bom. Het zo echt mogelijk gemaakt, waardoor de speler zich goed kan inleven in het moment.

Ik vind dit een gaaf concept, omdat op deze wijze geschiedenis lessen veel beter begrepen worden. Veel studenten op middelbare scholen krijgen les in oorlogen die gepleegd zijn, maar het slaat soms/meestal niet hard genoeg aan voor de student om op het moment in te kunnen leven.

Op middelbare scholen worden zo nu en dan films afgespeeld en dit wordt vaak gezien als de leukere lessen. Alleen is dit niet interactief en kan het voorkomen dat het minder hard binnen komt. Om een geschiedenis les in een virtuele wereld te plaatsen, waar de student zich kan bevinden, zal de stof veel makkelijker en interessanter voor de student worden.

The premise of augmented reality experience Terminal 3 is similar to the video game Papers, Please. Participants play a customs officer interviewing Muslim travelers to the US, choosing between different questions using HoloLens’ voice recognition system. In Papers, Please, these interactions are cold, rushed, and impersonal. But in Terminal 3, they’re strangely humanizing. The interview subjects are recorded holograms of real people, and they respond to questions about their work, families, and religious beliefs with long and thoughtful answers.

You can easily get drawn down a line of questioning that doesn’t feel like an interrogation at all. Creator Asad Malik says the piece is based on his own experiences being repeatedly stopped and questioned at Customs. “By now, I’m a pro at being interrogated — and I kind of like it. It’s a weird guilty pleasure, because you have this trained person who’s being paid to listen to you and explore your story and take notes,” he says. In Terminal 3, “you can choose to be very authoritarian and challenge this person, or you can choose to just get to know them,” says Malik. “I’ve met interrogators who really just get to know you and enjoy your story.” Since it’s a HoloLens project, it’s not widely available, but you might be able to catch it at an event in the future.

De speler krijgt een ervaring door een augmented reality game. Hij zal de douane spelen en zal toeristen die moslim zijn met als bestemming Amerika moeten ondervragen. De vragen zal hij moeten kiezen door middel van Hololens’ stemherkenningssysteem. Plottwist is dat Terminal 3 meer inspeelt op de empathie naar mensen toe. De onderwerpen voor de ondervraging zijn opgenomen hologrammen van echte mensen. Zij antwoorden vragen die gaan over werk, familie, religieuze overtuigingen met lange en diepgaande output.

Al snel zal de speler het niet meer zien als een ondervraging, maar als een heel goed gesprek.

Oprichter Asad Malik heeft het spel merendeels naar zijn eigen ervaringen gemaakt, bij vliegvelden werd hij altijd uitgekozen om zichzelf te verklaren. “Nu op het moment ben ik een pro in de ondervragingen, ik vind het misschien zelfs een beetje leuk. Het is een rare guilty pleasure, omdat je jouw verhaal kwijt kan aan een getraind persoon die betaald wordt om naar jou te luisteren. Hij verteld vervolgens dat je in het spel kan kiezen of je heel autoritaire wil zijn of dat je gewoon een gesprek wil aangaan. Hij heeft zelf meegemaakt dat sommige ondervragers echt wilde weten wie hij was als persoon en zijn verhaal ook fijn vonden om aan te horen. Omdat het een HoloLens project is, is het nog niet geheel beschikbaar, maar het zal waarschijnlijk wel komen op een expo of event in de toekomst.