

# Innamorarsi in VR

Da quando la realtà virtuale ha iniziato a fare capolino sul mercato, in molti si sono chiesti a quali campi si potesse adattare e in quali modi: subito si è pensato di rendere ancora più interattive delle esperienze di gioco già esistenti (come è successo con **Fallout 4**, **Doom** e tanti altri) o di crearne di nuove fatte apposta per dimostrare quanto dei dispositivi del genere possano essere immersivi nella loro semplicità (vedi **Job Simulator**), oppure ancora dei veri e propri “viaggi virtuali” che portano chi ha l’headset addosso in posti lontani, dalle grandi metropoli ai più importanti monumenti storici fino ai luoghi più esotici e sperduti altrimenti irraggiungibili. Alcuni tra i più furbetti hanno pensato di sfruttare la VR per scopi più “hot” portando la pornografia a un livello più alto, creando giochi a puro tema sessuale dove l’utente si trova effettivamente nel mezzo dell’azione: qui il **Giappone** fa da padrone al **genere eroge** con i suoi **Custom Maid 3D** e **Honey Select**. Ma, se invece di concentrarsi sul lato più carnale di una relazione (o presunta tale), ci si spostasse su quello più romantico?

Esistono infatti già dei progetti il cui scopo principale è quello di **incontrare la nostra presunta anima gemella** (che sia reale o meno), conoscersi, frequentarsi e diventare effettivamente una coppia.

Un primo esempio è **Virtually Dating**, che non è un videogioco, bensì una serie di episodi dove due perfetti sconosciuti, una volta scannerizzati e con un **HTC Vive** addosso, si incontrano all’interno di un mondo totalmente virtuale, nonostante si trovino effettivamente l’uno davanti all’altra. In poche parole un appuntamento al buio in computer grafica.

Sposare la vostra **waifu** è sempre stato il vostro sogno? Probabilmente non vorreste arrivare a compiere un tale passo, ma ancora una volta il Giappone ci sorprende con **Niitsuma LovelyxCation**, dove si potrà effettivamente frequentare fino a convolare a nozze con una dei tre personaggi proposti. E non si parla solo di matrimonio in-game, ma anche di quello **vero**, in una chiesa vera, attraverso una cerimonia a tutti gli effetti.

Un’esperienza più “normale” può essere invece offerta da **VR Kanojo**, dove il giocatore deve dare delle lezioni di recupero a una ragazza, lezioni che prima o poi sfoceranno in altro. Vi ricorda un certo **Summer Lesson** che ha falsamente promesso lo stesso tipo di contenuti?

Ma la domanda principale è: ci si può effettivamente innamorare grazie a un videogioco in realtà virtuale? La risposta al momento è “**ni**”.

**Fall In Love** è uno di quei titoli che in un qualche modo ci prova, avendo come scopo principale quello di incoraggiare un’autentica conversazione e suscitare all’interno di chi gioca una connessione emotiva con il suo interlocutore, per quanto fittizio. Il gioco si ispira inoltre alle note “**36 domande per innamorarsi**”, grazie alle quali, secondo l’ideatore, lo psicologo **Arthur Aron**, due perfetti sconosciuti possono entrare in intimità in pochissimo tempo.

La realtà virtuale è piena di potenzialità e ha sicuramente stravolto il modo di giocare di molti, ma è davvero possibile coinvolgere a tal punto i sentimenti nella tecnologia? Per quanto immersiva e coinvolgente, l’esperienza nella VR potrà mai essere comparata all’essere davvero davanti a qualcuno e conoscerlo di persona? Tra l’altro, esistono moltissimi modi per trovare qualcuno con cui avere una storia tra chat room e siti di incontri, questo potrà davvero essere un valore aggiunto?