

# Seminar 19/37 Virtual Real i Gimborn, Tyskland

IPA Danmark og IPA København kunne endnu en gang sende et hold på 7 deltagere af sted til seminar på kursusejendommen IBZ Gimborn. Holdet var sammensat af nye samt enkelte gengange, og de har hver især bidraget med linjer til referatet, samt billeder.



Seminarets formænd, 2 kollegaer fra Metropolitan Police i London, fortalte om VR, og hvordan det bruges rundt omkring i verden til undervisning, ved blandt andet politiet, militæret, lægeverdenen og på skoler. Vi fik vist, hvordan politiet i blandt andet New York og London benyttede sig af VR. Der kan f.eks. nævnes uddannelse med VR i færdselsuheld, terrorangreb, førstehjælp og PLOV situationer. Der var ingen grænser for, hvor det kunne bruges til. I den sidste del af dagen fik vi vist, hvordan data-port-kamera scanner og optager fotos af et område og laver det til 3D, som så kan bruges i VR og gerningsstedsbeskrivelser. Vi fik også lov til at prøve VR masker, hvilket var meget underholdende både at prøve og kigge på. Da dagens seminar var ovre, hyggede folk sig med træning, sauna eller et par øl i baren. Efter aftensmaden på kroen samlede de fleste sig i baren og havde en festlig aften.

## AFREJSE OG ANKOMST 20/10/2019

Alle deltagere mødte til tiden i lufthavnen kl. 0700, nogen mere friske end andre, men det var også tidligt på en søndag. Indtjekning og sikkerhedskontrol forløb hurtigt, og efter lidt indkøb til værelset i Gimborn fik de enkelte morgenmad.

Flyets afgang var desværre forsinket med en halv time, men det betød ikke det store. Jan ringede til shuttleservice i Tyskland og informerede dem om, at vi blev ca. en time forsinket. Flyveturen gik fint, men der var lettere turbulens flere gange under flyveturen.

Ankomsten til Düsseldorf og efter lidt hurtige indkøb i lufthavn, var vi klar til at fortsætte til Gimborn med IBZ's egne shuttleservice. Turen tog ca. 1 time, og servicen under turen var i top.

Fremme var vejret som derhjemme, store mængder regn, men stedet lignede sig selv og stilheden var dejlig. Den sædvanlige vandring i bjergene omkring slottet blev droppet grundet vejret, men rundvisning for de nye deltagere blev klaret, og turen sluttede i Slotskroen til en god tysk frokost, Wienerschnitzel. Dagen afsluttedes i tårnbaren.

## MANDAG D. 21/10/2019

Første dag startede for nogen med en løbetur i området omkring Gimborn. Andre sov længe. Kl. 0900 var der morgenmad på kroen, hvor man kunne sætte ansigt på kollegaer fra andre lande f.eks. Schweiz, Tyskland, Rumænien, UK og Slovenien. Grundet en strejke med et flyselskab var det ikke alle, der var ankommet til Gimborn endnu. Kl. 1045 startede forstanderinden for Gimborn med at holde introduktion af stedet med lidt historiefortælling helt tilbage fra 1600 tallet. Derefter fortalte vi hver især, hvem vi var osv. Ikke mange havde erfaring med virtual reality (VR), men folk var nysgerrige.

## TIRSDAG D. 22/10/2019

Der blev dannet mange internationale relationer, bl.a. blev det danske hold inviteret til Rumænien af to fra deres gendarmeri (Paramilitær enhed m. bl.a. bjergpoliti og beredskabsstyrke).

Dagens program bød først på foredrag af psykolog David Harris fra University of Exeter, der fortalte om de studier, der var lavet i forbindelse med VR omkring indlæring mv.. At der var påvist stor motivation hos kursisterne ved brug af VR i forhold til andre undervisningsformer, ligesom de indprogramerede "higher skills" blev fremhævet. Selve opgaven bliver sværere efterhånden, som kursisten opnår bedre resultater i træningen. Lidt ligesom computerspil, når man bliver bedre til disse, og spillet automatisk så gør det lidt sværere.

Herefter fortalte Lawrence Marzell fra firmaet UAGGMED om deres kæmpe projekt, der er finansieret af EU med flere hundrede milliarder Euro. Planen med dette var at skabe en fælles procedure for krisehåndtering, hvad enten det handler om klimaforandringer, krig eller naturkatastrofer. Firmaet leverer i dag simulatorer og anden VR til rigtig mange firmaer, myndigheder og organisationer som f.eks. helikoptersimulatorer, røgdykkersimulatorer og CQB (Close Quarter Battles) hos militære enheder.

De udvikler stadig mere realistiske simulatorer i VR. De kan nu påvirke andre sanser i kroppen så lugte og realistiske lyde bliver en del af oplevelsen. Kursusdeltagere fik afprøvet en VR simulation, hvor scenariet var en savnet person, og hvor de ved ankomst til adressen lavede en afsøgning af lokaliteten. Blot for at finde genstande, der bragte dem på sporet af en helt anden form for forbrydelse, da hjemmet havde flere terror-relaterede genstande og spor.

# ity Training



Scenariet var taget fra en virkelig hændelse, hvor sønnen i huset rent faktisk havde planlagt et terrorangreb og benyttet sig af søsterens kreditkort ved køb af komponenter til sine bomber.

Sidst på dagen kom der folk fra firmaet RiVR og fortalte om deres gode erfaringer med brugen af VR i deres undervisning af bl.a. brandfolk. I længden var det meget billigere, fordi man rent faktisk sparede kursisterne for de mange kræftfremkaldende stoffer, der er i røgen, selv i træningssituationer. De lavede en sjov lille VR-øvelse med fire kursister, der blev forsynet med briller og blev sat ind i et "brændende lokale". Med deres erfaringer viste det sig, at mindst én af deltagerne ville kunne mærke selve varmen fra branden og lugte røg. Til lejligh-



heden havde de medbragt en varmekanon og en "røgspray", hvilket de aktiverede, mens kursisterne sad med brillerne på. De var meget imponerede bagefter, da de faktisk havde kunnet mærke varmen fra branden og kunnet lugte røg.

Det var sådan cirka den dag!

## ONSDAG D. 23/10/2019

Dagen hvor deltagerne for alvor fik mulighed for med egne øjne at komme helt ind i virtual reality verdenen.

Formiddagen blev brugt på 3 arbejdsstationer, hvor vi kunne afprøve nogle af de repræsenterede firmaers platforme. Der var den dag 3 firmaer til stede, som formentlig alle hungre efter at sælge lige netop deres produkt.

Den første af de tre stationer var et brandsted, som før, under og efter branden var blevet filmet med 360 graders kamera, ligesom alle objekter på brandstedet var blevet fotograferet og lagt ind i systemet. Det gav mulighed for, at man med VR brillerne på, kunne gå ind på brandstedet, besigtige og løfte enkelte genstande, affotografere dem som bevis og sikre dem til senere undersøgelse. Oplevelsen var ekstrem virkelig, og alle fik sig en ordentlig waaau oplevelse, når man tog brillerne på og gik i gang med at udforske gerningsstedet. Stedet er udviklet til at uddanne brandefterforskere, men kunne i princippet være et hvilket som helst sted eller en hvilken som helst case, som man ønskede at arbejde med i undervisnings- og uddannelsesmæssigt øjemed.

Næste station var lidt i stil med ovenstående, men med gerningssteder, som var lidt mere baseret på politimæssig efterforskning. Her var opbygget gerningssteder efter drab, hvor ofrene stadig lå i den position, som de var fundet i. Der var bombefabrikker, som britisk politi havde fundet dem efter nogle terrorhandlinger, som er blevet udført eller forhindret i England. Sluttelig kunne man på denne station som VR deltager gå ind i et stort rum, hvor der i den ene side var en dør i murværket. Når man gik hen til denne dør, var det muligt at kikke ud og se præcist, hvordan der så ud uden for bygningen. Herunder de ca. 3 etager direkte ned i jorden, idet der på dørens yderside ikke var nogen trappe. Ikke mange deltagere kunne få sig selv til at træde det sidste skridt ud ad døren, idet oplevelsen af at stå på kanten af et fald på 3 etager var så virkelig.

Sidste station var noget anderledes, idet den tog udgangspunkt i en animeret verden til forskel fra 360 graders fotos. Her blev man 2 og 2 udstyret med et våben (pistol, taser eller langt våben) og skulle agere i en VR verden, hvor der var flere mennesker. Det var blandt andet på en togperron og på gadeniveau, vi fik lov at prøve kræfter med det. Systemet er udviklet til at træne politifolk i at træffe beslutninger om magtanvendelse (skudafgivelse, kommunikation eller taser) i givne situationer.

Rent fysisk kunne vi på denne øvelse bevæge os rundt på 5x5 meter og i VR brillen se den kollega, man arbejdede sammen med og kommunikere med de personer, som man mødte i scenariet, idet de blev styret af en operatør, som rent fysisk sad ved en PC og bestemte, hvad disse personer skulle foretage sig imod politiet, og hvordan de reagerede på vores tale til dem.



i tale i alle samfundslag og kulturer. De havde ansatte, der kunne tale sproget i de givne kulturer, således man kunne kommunikere med forældrene og videregive vigtig information. Kollegaen havde selv tyrkisk baggrund, og brugte ofte sine sprogkundskaber i forbindelse med arbejdet.

Hun foreviste et virtual reality (VR) program omkring mobning. Det var lavet primært til skolebørn. Her kunne børn få et par VR-briller på og gennemgå en film, hvori der ville opstå nogle scenarier med mobning efterfulgt af svarmuligheder og diskussion om emnet. Hun oplyste, at programmet/filmen var blevet en stor succes i England og ikke var særlig dyr at fremstille - 10-20.000 kr. inkl. diverse kameraer.

Dette var en øjenåbner for mulighederne indenfor VR, da man sagtens kan overføre problematikken til Danmark. Det giver muligheder for at undervise børn på en sjov

og anderledes måde.

Eftermiddagen blev brugt på foredrag om Computer Operated Police Simulator. Her har man udviklet et program, som kan fungere på 3 platforme. Dels på en pc skærm via en VR brille eller på en større 180 graders tv-boks.

Dette program tillader deltageren at udføre rigtige politiopgaver i form af håndtering af husspektakler, ransagning af person og køretøj, opgaver om dødsfald, både mistænkelige og ikke mistænkelige, tage efterforskningskridt i en bombefabrik og øve sig i udførelsen af det skriftlige arbejde i forbindelse med disse hændelser.

Systemet er udviklet på baggrund af de ønsker, som politiet måtte have og indeholder alle de elementer, som kan være relevante. Man har således en træningsplatform, hvor elever eller allerede uddannede betjente kan øve sig i mange forskellige politiopgaver og modtage feedback undervejs og bagefter.

Som deltager kan man f.eks. foretage en hel gennemgang af en dødfunden person, mistænkeligt dødsfald eller selvmord med håndtering af alt, hvad man kan forestille sig af relevante overvejelser og polititaktisk fremgangsmåde, forstået således, at man som bruger bliver givet mange muligheder for håndtering af den enkelte situation. Afhængigt af dit valg, bliver du præsenteret for nye muligheder. Hele gennemgangen bliver gemt og kan således gennemgås efterfølgende med en instruktør eller en lærer, hvor man kan diskutere de valg, der blev foretaget og på den måde rent faktisk få feedback og erfaring med løsning af de givne politiopgaver uden faktisk at have stået i situationen i virkeligheden.

Systemet synes at have sin relevans i forbindelse med uddannelse af betjente, hvor den helt store fordel er, at de kan gøre sig erfaringerne, blive tvunget til at gøre sig overvejelser og træffe valg, allerede inden de står på gaden og har deres første egentlige politiforretning.

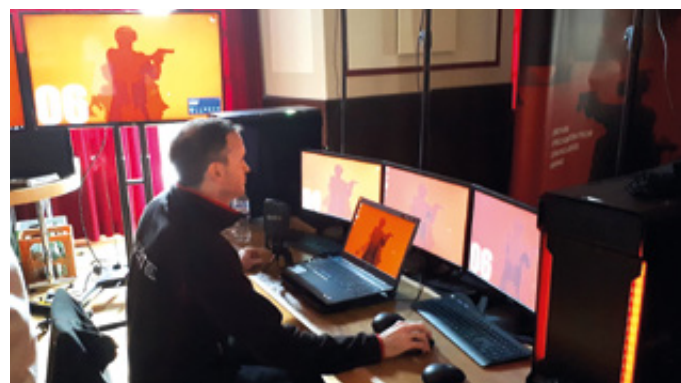
Platformen er ikke så virkelighedstro som de andre VR platforme, vi er blevet præsenteret for, men det synes heller ikke at være specielt vigtigt, for at programmet faktisk opnår det, som er meningen med det, nemlig at politifolk kan dygtiggøre sig eller få erfaringer med løsning af opgaver.

#### TORS DAG D. 24/10/2019

Vi begyndte dagen med en snak om gårsdagens oplevelser, og om hvad dagen i dag skulle indeholde. Dernæst blev der holdt et oplæg af en kvindelig kollega fra Londons forebyggende politi, der på mange måder kan sidestilles med nærpoltiet i Danmark. Hun fortalte om deres måde at involvere de unge på, samt forsøg på at få forældrene

Efter en let frokost gik turen mod Bonn, hvor vi skulle opleve en særudstilling omhandlende Syriens historiske steder i VR.

Udstillingen var delvist computeranimeret og ud fra moderne computerteknologi, gamle fotos og videoer, kunne de opføre flere historiske gamle steder i Syrien, der i dag er helt eller delvist udslettet af Islamisk Stat.



Dernæst havde vi fornøjelsen af at tilbringe aftenen i Köln, der bl.a. med sin imponerende domkirke får en til at tabe underkæben. Efter at have slentret i Kölns gader og stræder, spiste vi samlet og skålede for en god og spændende dag.

#### FREDAG D. 25/10/2019

Grundet programændringer i løbet af ugen, startede dagens program en time senere. Der var derfor tid til at sove lidt længere, få pakket og betale sin barregning.

Kl. 10.00 gik Kyle fra Metropolitan police i gang med at gennemgå nogle af de programmer, de bruger til at lave deres eget VR. Vi gennemgik programmerne 3D Vista, Unity, Turbosquid og 3DF Zephyr. Herefter fremviste Andrew fra Metropolitan police resultatet af de scanninger, han havde lavet af Gimborn i løbet af ugen.

Slutteligt blev hele ugens program og undervisere diskuteret, samt evalueringsskemaer udfyldt.

Frokosten på Slotskroen var afbestilt pga. de mange klager over madden. Der var i stedet bestilt pizzaer. Efter frokosten blev der sagt farvel og tak og vores shuttle kørte os til Düsseldorf lufthavn. Kl. 19.25 landede vi trætte i Kastrup.