DOI: 10.17117/na.2016.10.02.415

<http://ucom.ru/doc/na.2016.10.02.415.pdf>

Поступила (Received): 03.10.2016

Шемякина М.А., Названцев Д.С., Чумаков В.Е. Влияние виртуальной реальности на жизнь современного человека

Shemyakina M.A., Nazvantsev D.S, Chumakov V.E.
Impact of virtual reality in the life of modern man

В данной статье рассмотрено влияние технологий виртуальной реальности на жизнь современного человека. Проанализированы как положительные, так и отрицательные стороны этого влияния. Рассмотрены сферы применения технологий виртуальной реальности

Ключевые слова: виртуальная реальность, технологии, применение, влияние

This article considers the influence of virtual reality technologies on the life of modern man. Analyzed both positive and negative sides of this influence. Considered the scope of application of virtual reality technology

Key words: virtual reality, technologies, application, influence

Шемякина Марина Андреевна

Студент

Институт сферы обслуживания и предпринимательства (филиал)
г. Шахты, ул. Шевченко, 147

Shemyakina Marina Andreevna

Student

Institute of entrepreneurship and service sector (branch)
Shakhty, Schevchenko st., 147

Названцев Денис Сергеевич

Студент

Институт сферы обслуживания и предпринимательства (филиал)
г. Шахты, ул. Шевченко, 147

Nazvantsev Denis Sergeevich

Student

Institute of entrepreneurship and service sector (branch)
Shakhty, Schevchenko st., 147

Чумаков Владислав Евгеньевич

Студент

Институт сферы обслуживания и предпринимательства (филиал)
г. Шахты, ул. Шевченко, 147

Chumakov Vladislav Evgenyevich

Student

Institute of entrepreneurship and service sector (branch)
Shakhty, Schevchenko st., 147

В последние несколько лет мы наблюдаем бурное развитие технологий виртуальной реальности. Эти технологии активно входят в нашу жизнь. Они постоянно совершенствуются, и уже сейчас понятно, что виртуальная реальность в скором будущем станет неотъемлемой частью жизни каждого человека. Значит пора задуматься о влиянии виртуальной реальности на человека, общество; какие возможны последствия внедрения технологий виртуальной реальности в повседневную жизнь человека.

Виртуальная реальность – это искусственно созданная реальность, путем воздействия машины на человеческие органы таким образом, что человек уверен в существовании в данный момент времени этой реальности [1].

Предпосылки для начала создания технологий виртуальной реальности были заложены Майроном Крюгером, компьютерным художником, который в 1972 ввел понятие «Искусственная реальность». Это определение было использовано чтобы описании опыта, который можно получить с помощью видеопространства. Видеопространство – графический мир, в который люди могли бы войти с разных точек, чтобы взаимодействовать в нем друг с другом и с графическими творениями [3, с. 27]

В 1977 году в Массачусетском Технологическом Институте, была создана «Кинокарта Аспена», первая система искусственной реальности. Это была попытка симулировать прогулку по городу Аспен.

Сам термин «виртуальная реальность» впервые был предложен в 1987 году Джероном Ланье, специалистом в области компьютерных наук и художником.

Уже сейчас технологии, позволяющие создавать виртуальную реальность применяются человечеством. Виртуальная реальность продолжает непрерывно развиваться и совершенствоваться. Повышается качество изображения, улучшается качество отслеживание движений пользователя за счёт внешней камеры, а также, что самое важное, увеличение угла обзора, облегчение веса шлема виртуальной реальности. В будущем произойдет отказ от проводов.

Любое влияние на человека и его сознание может быть, как положительное, так и отрицательное.

В будущем посредством виртуальной реальности можно будет манипулировать человеческим сознание, создавая определенные условия, задавая некоторые обстоятельства, которые повлияют на сознание, изменят привычки, выработают необходимое мировоззрение. При помощи некоторых несложных технических приемов возможна кодировка или затушевывание визуальных (зрительных) и семантических образов, которые при предъявлении не осознаются человеком, так как являются незаметными [2, с. 3].

Уже сейчас виртуальная реальность применяется в развлекательной индустрии. Появилась возможность полностью погружаться в игровой процесс. При совершенствовании технологий грань между мирами: настоящим и виртуальным, постепенно будет стираться. Если это игры с элементами насилия, то сознание человека, скорее всего, перестанет различать грань между жизнью и смертью. Смерть будет означать возможность начать сначала.

В виртуальной реальности личность человека скрыта за виртуальным телом, состоящем из полигонов и никнеймом. Осознание анонимности человека будет подталкивать к действиям, которые он никогда, бы не совершил в реальном мире. Что ведет к появлению ассоциативных наклонностей в реальности.

Во время полного погружения в виртуальную реальность будет исчезать чувство времени, вследствие чего человек будет забывать про такие биологические потребности, как еда, сон, что может привести к проблемам со здоровьем.

Ввиду того, что современные очки и шлемы виртуальной реальности далеки от совершенства не рекомендуется их использовать в течении долгого времени, так как это может негативно повлиять на зрительно-моторную координацию, равновесие. VR очки запрещаются для использования для детей.

Устройства для виртуальной реальности могут вызвать проблемы со здоровьем. Из-за мигания света, вспышек могут возникать сильные головокружения, потеря зрения, конвульсии.

Нельзя получить представления о влиянии виртуальной реальности, не рассмотрев положительные аспекты этого влияния.

Уже сейчас технологии виртуальной реальности применяются в качестве различных симуляторов. Например, применение таких технологий в медицине позволяет врачам подготовиться к сложным операциям и по возможности предотвратить любые осложнения. В таких условиях можно, обучать будущих врачей, не беспокоясь за здоровье пациента. Виртуальная реальность эффективно используется и при лечении различных фобий, облегчении болей, реабилитаций.

В будущем технологии виртуальной реальности будут широко применяться для архитектуры, строительства. При таком подходе, человек будет чувствовать себя творцом, ресурсы будут неограниченными.

Каждый человек сможет побывать в любом уголке нашей планеты. Увидеть памятники архитектуры, осмотреть древние замки. Посетить все музеи мира, пройти по выставочным залам и увидеть великие творения человечества.

Технологии виртуальной реальности смогут повысить эффективность обучения. На данный момент эти технологии используются для обучения военных, летчиков, космонавтов. Необходимость в специально оборудованных лабораториях отпадет. Ученики получат возможность свободно экспериментировать, без опасности для своего здоровья.

Хотя технологии виртуальной реальности только начали входить в нашу жизнь, и несмотря на то, что они уже начали оказывать влияние на жизнь человека, еще сложно анализировать, какие будут последствия этого влияния. В будущем технологии виртуальной реальности полностью изменят наше представление о мире, как когда-то интернет. Хотя технологии виртуальной реальности только развиваются, уже сейчас необходимо задуматься о возможных отрицательных последствиях влияния этих технологий на нашу жизнь и способов как минимизировать эти последствия.

Список используемых источников:

1. Гаврилов А.А. Основные подходы к определению категории «виртуальная реальность» в современном философском дискурсе // Молодой ученый. 2012. № 9. С. 162-166.
2. Иойлева Г.В. Виртуальная реальность: Структурно функциональные особенности и специфика ее влияния на сознание // Вестник Северного (Арктического) Федерального университета. 20014. № 3 URL: <http://hses-online.ru/2014/03/09.pdf>
3. Руднев В.П. Возможные миры и виртуальные реальности. Москва. 1995. URL: <http://www.rulit.me/books/vozmozhnye-miry-i-virtualnye-realnosti-download-free-140812.html>