

- [10] Что вы сообщаете о себе Facebook, Apple и Google, если просто смотрите с другом фильм под пиццу – AIN.UA. URL: <https://ain.ua/2018/04/23/skolko-dannyx-sobirajut-kompanii/> (Last accessed: 28.10.2018).
[11] Що таке Big Data? URL: <http://thefuture.news/bigdata> (Last accessed: 26.10.2018).
[12] Як Big Data допомагають сучасній медицині? » Tokar.ua. URL: <https://tokar.ua/read/28563> (Last accessed: 26.10.2018).

УДК 159.93

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ НОВІ МОЖЛИВОСТІ ЧИ НОВІ ПСИХОЛОГІЧНІ ЗАЛЕЖНОСТІ

Шуригіна Л.О. ст. гр. 5112м, Гончарова О.О. к.ф.н., викладач кафедри філософії та культурології

Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова
Україна, Миколаїв

shuryginaliliya@gmail.com, hamisek@ukr.net

текст дається в авторській редакції

Актуальність: В наш час стрімко починає розвиватися VR і AR індустрія, а саме віртуальна та доповнена реальність. Кожного дня мільйон людей по всьому світі проводять багато часу у віртуальному просторі, це можуть бути ігри, віртуальні кінотеатри чи навіть бібліотеки. Чому люди стали проводити так багато часу у віртуальній реальності? Тому що це стало дуже легко. Кожен з нас має комп'ютер та інтернет, а потрапляючи у віртуальну реальність повсякденні речі починають бути більш цікавими та простими. Тобі не треба виходити з дому щоб зустрітися з друзями, ти просто можеш сидіти в себе вдома та грати у віртуальну гру зі своїми друзями, тобі не треба йти до магазину, щоб вибрати собі сніданок, для цього можна використати віртуальний магазин, та кур'єр принесе замовлення до твого дому, тобі ніколи не буде самотньо, бо в тебе є віртуальні друзі, які, навіть, можуть бути з іншого куточку світу. Але постає інше питання, чи це завжди добре?

У тезах здійснено аналіз впливу віртуальної реальності на сучасну людину, розкриття позитивних та негативних чинників.

Основна частина. Основний матеріал. Термін VR «віртуальна реальність» був введений в масовий обіг в 1980-х рр. Дж. Ланьєр - спеціалістом по комп'ютерній техніці, підприємцем і навіть музикантом. Після цього моменту термін «віртуальна реальність» перетерпів багато інтерпретацій, але найкращим являється визначення, сформульоване фахівцем компанії Eligo Vision Валерією Холодковою, так як у визначенні акцентується увага на візуалізації інформації, як одному з ознак віртуальної реальності. Віртуальна реальність (англ. Virtual reality, VR) - це технологія, яка побудована на зворотній зв'язок між людиною і світом, синтезованим комп'ютером, а також спосіб, за допомогою якого людина візуалізує цифровий світ, маніпулює ним та взаємодіє з ним.

Визначення доповненої реальності (англ. Augmented reality, AR) було введено також нещодавно. Спочатку цей термін був запропонований дослідником Томом Коделом в 1990 р, який в той час працював в компанії Boeing. У 1997 р. Рональд Т. Азума в своєму дослідженні присвяченому різним способам дослідження доповненої реальності, дав їй досить ємне і просте визначення - це система, яка поєднує віртуальне і реальне, взаємодіє в реальному часі, розташовується в тривимірному просторі.

Доповнена реальність, по Азуму, є різновидом віртуальної реальності, але з одним застереженням: AR інтегрується і доповнює справжній світ замість того, щоб повністю його замінити, як це робить VR.

Виходячи з цього VR більш популярна і розвинута зараз ніж AR. Але доповнена реальність має недоліки, вона може стати дійсно небезпечною, якщо увійде у повсякденне використання, тому що люди можуть стати дійсно залежними від цього. Проблема полягає в тому, що після того, як технологія розвивається досить у великих масштабах, і ми почнемо використовувати пристрої, які будемо об'єднувати з нашим повсякденним досвідом, наприклад, пристрої, які ми використовуємо для переходу у цей віртуальний світ і саме для сприйняття, як-от смарт-окуляри, розумні лінзи тощо. То ці пристрої можуть стати важким для нашого мозку, і у якийсь момент людині буде важко розділяти реальний світ від віртуального, та після довгого використання, у разі, якщо пристрій зламається, то довге перебування у реальному світі може нанести моральні травми людині, знаючи те, що навіть зараз, не маючи таких розвинених технологій, якщо наш комп'ютер чи смартфон зламається, то людина буде почувати дискомфорт.

Розглядаючи проблеми VR технологій, у які ти немов поринаєш з головою, можна сказати, що це також небезпечно. Як приклад, граючи у віртуальну гру, але з реальними людьми, таку як VRchat, людина починає знаходити нові знайомства та друзів, таким чином все більше поринати у цей світ, то вона може забути про реальних друзів. Також, як і на кожную залежність, часу на грання у VR ігри витрачається дуже багато, людина зосереджує свою увагу на віртуальному світі, а не на важливих справах, це дуже небезпечно для кар'єри чи навчання.

Розглядаючи гарні сторони VR і AR технологій можу зазначити, що ці технології знайшли своє місце у багатьох ланках культури та науки.

Так у кінематографі VR технології почали розкривати нові можливості сприйняття фільмів. Завдяки ж використанню VR глядачу надається влада в руки, яка принципово змінить саму концепцію оповідання, активно залучаючи до процесу оповіді і глядача. Так можливо дивитися фільми у форматі 360 градусів, але у глядача буде можливість самостійно формувати траєкторію пересування в тому просторі і логіку переглядання, що, безсумнівно, задає відчуття свободи при перегляді фільмів.

Висновок. Можна сказати, що VR і AR набуваючи великої популярності з кожним роком розвивається у гарному напрямку. Нові технології будуть допомагати людям у багатьох сферах діяльності, починаючи з освіти і культури і закінчуючи медициною, у якій, наприклад, хірурги зможуть проводити операції заздалегідь не на живій людині, а на віртуальному прототипі. Але, звичайно, ми повинні обережно відноситися до нових віртуальних технологій, щоб вони не увійшли у залежність. Тому у майбутньому треба буде вирішити проблеми, які можуть виникнути при використанні віртуальних технологій, такі як можлива залежність чи нервові зриви, які можуть статися через нерозуміння де реальний світ, а де віртуальний, у разі довгого перебування у VR просторі, та забезпечити від можливих небезпек.

REFERENCES

- [1] Виртуальная реальность [Электронный ресурс] // Энциклопедия Кругосвет : Универсальная научно-популярная онлайн-энциклопедия. URL : http://www.krugosvet.ru/enc/nauka_i_tekhnika/transport
- [2] Холодкова В. Виртуальная реальность : общие понятия , системы трекинга [Электронный ресурс] // Мир 11К : электронный журнал . URL : <http://www.osp.ru/>.
- [3] Ronald T. Azuma A Survey of Augmented Reality [Электронный ресурс] // University of North Carolina at Chapel Hill офиц . сайт . URL : <http://www.cs.unc.edu/>.