

теристики движения гольфиста, которые непосредственно влияют на дальность полета мяча и на эффективность игры.

В процессе эксперимента гольфисты выполняли серию ударов (по 11 ударов) по мячу клюшкой Драйвер. Обработка экспериментальных данных осуществлялась с применением программных продуктов Microsoft (Microsoft Office). По результатам данных были проанализированы параметры, влияющие на дальность и эффективность выполнения ударов: угловая скорость поворота плеч и таза, также скорость головки клюшки во время фазы 3 (фаза – удара). Таким образом, анализируя биомеханику двигательных действий спортсменов с помощью компьютерного моделирования можно дать обратную связь гольфистам и тренерам о том, на что нужно обратить особое внимание при совершенствовании техники, также как снизить риски возникновения травм.

Список использованных источников

1. Biomechanics of a Golf Swing, Дата доступа: 23.12.2021 г., ссылка на доступ: <https://studiousguy.com/biomechanics-of-a-golf-swing/>
2. Воронов А.В., Лавровский Э.К. О моделировании рациональных вариантов техники бега на коньках. – В кн.: Современные проблемы биомеханики, 1992, вып. 7, с. 144-163.
3. <http://sportfiction.ru/articles/apparatno-programmnyy-kompleks-qualitys/>

Виртуальная реальность в современном мире. Восприятие другой стороны

Попроцкая М.А., Булыго Е.К.

«Виртуальность – это то, что возводит мосты между людьми на разных континентах, и строит стену между теми, кто с тобой находится в одной комнате»

Eugene Ryabyi

Огромный шаг в развитии информационных технологий предоставляет человеку осуществимость наблюдения за другим миром, непохожим на настоящую реальность. Эта эвентуальность и вызывает множество проблем, которые напрямую связаны с осознанием той самой виртуальной реальности. Очевидно, что употребительность слова виртуальный и сочетания виртуальная реальность распространяется до такой степени, что это наводит на мысль о тотальной виртуализации всего и вся, - вплоть до метафизических оснований мира в целом [1].

Термин «виртуальный» употребляется, чтобы обозначить нечто скрытое, мыслимое, то, что не существует в реальном времени. «Виртуальный» значит «недействительный», «иллюзорный», «искусственный» и, может быть, даже «ложный». Весь этот синонимический ряд противостоит другому ряду терминов: «правдивый», «действительный», «естественный», «истинный». Как следствие возникает новое проблемное поле: означает ли это, что виртуальным следует называть то, чего нет? [2].

Понятие виртуальности раскрывают в своих трудах Цицерон, Платон, Аристотель, философы-схоласты средневековья, например, Фома Аквинский и Дунс Скот, философы эпохи Возрождения, например, Николай Кузанский, философ периода постмодернизма Жан Бодрийяр, а также постструктуралисты Жак Деррида и Жиль Делёз [3]. Определение «виртуальная реальность» относят к событиям, которые могут происходить как в нереальном, придуманном, так и в настоящем, реально действующем состоянии. Метод в философии, который используется для исследования «двойкой» реальности, называется «виртуализацией».

Визуализация есть палеонтологический подход, который дает представление о возможности наличия иных реальностей, а не только природной. Развитие наук, ЭВМ, кино, телевидения, видео, интернета – все это привело к необходимости по-новому рассматривать достижения современной науки и искусства, достигших высокого уровня абстракции через различные средства визуализации [4].

В современном мире появилась острая необходимость в создании, изучении и применении систем, связанных с человечеством и технической составляющей одновременно. Эта потребность и послужила основой, базой, она подтолкнула на разработку виртуальной реальности.

В настоящее время реальный мир воспринимается как кусочек пазла, как маленькая часть бытия. Цифровизация нашего мира заставляет мучительно размышлять над новыми вопросами. К какой же все-таки реальности принадлежит тот самый виртуальный мир? Где проходит граница между реальным и виртуальным? «У меня нет возможности находиться в режиме онлайн в виртуальном мире. Я все время в режиме онлайн в реальном мире» [5]. Виртуальную реальность можно воспринимать как эффект полного погружения. Из вышесказанного можно утверждать, что в психическом мире не существует моделированной Вселенной. Реальность, получаемая с помощью технических установок, не является составляющей ментальной стороны разума.

Виртуальная реальность является отдельной от ныне существующих реальностей [2]. Она возникла с появлением связи между человеком и техникой, но до сих пор ее нельзя сопоставить с тремя обозначенными реальностями. Современный мир нельзя представить без технической части. Техника стала рядом с природными явлениями, людьми, общественными проблемами. Виртуальная реальность не может существовать без технической. Виртуальная реальность представляет собой пример конструирования не всеобщего общественного, которое осуществляется массовым автором, - человеком, стоящим перед необходимостью шаблонного творения, которое должно представлять собой коллаж из уже существующих элементов, дополненный несколькими важными акцентами, и которое призвано верифицировать всеобщее общественное, которое почему-либо подверглось проблематизации. [1].

Интерпретация виртуальной реальности – двусмысленность, двойственность, неоднозначность. Виртуальная реальность – мир, в котором

существует комплекс ощущений. В мире виртуальной реальности пропадают границы между физической, настоящей и ментальной, духовной реальностью. «Виртуальный мир не создает своих форм и вынужденно ограничивается манипулированием с готовыми формами, их всевозможным дроблением и комбинированием» [6].

Но, когда источник, который создает эту виртуальную реальность, пропадает, виртуальный мир становится прозрачен. В результате виртуальная реальность представляет собой своеобразную социальную проекцию свободы. Субъект виртуальной реальности конструирует свой обособленный фрагмент социального, стараясь не допускать туда враждебные смыслы, угрожающие размытием смысла его существования.

Виртуальная реальность как особый способ конструирования социальной реальности представляет собой могущественный механизм, предназначенный для того, чтобы иметь дело с самыми разнообразными сферами и параметрами общества, которые по той или иной причине оказываются проблематизированными [1], но она несет за собой не только много достоинств, но и достаточное количество проблем и загадок. К любому погружению в виртуальность любого отдельного человека социум в целом должен относиться негативно. Социум, как и любая другая организованная система, стремится к самосохранению, а жизнь социума возможна лишь при наличии определенного сообщества людей, живущих в общем мире.

В самом погружении человека в виртуальный мир еще нет ничего плохого, ведь человек продолжает жить, получать новые впечатления, но для социума это смертельно опасно. Если все разбредется по своим виртуальным мирам, то социум просто пропадет. Конечно же возможность остановить развитие техники в современном мире находится где-то за гранью реальности. Поэтому человечеству остается только один вариант – использовать свои изобретения с умом, извлекать из них максимум пользы и не допускать, чтобы вымышленный мир заменил реальный.

Список использованных источников

1. Таратута, Е.Е. Философия виртуальной реальности. – СПб.: СПГУ, – 2007. – 147 с.
2. Ладов, В.А. ВР-философия (философские проблемы виртуальной реальности). Томск, 2004.
3. Лопсан, А. В. Социально-философский анализ виртуальной реальности [Электронный ресурс]: выпускная квалификационная работа бакалавра: 47.03.01 / А. В. Лопсан. – Красноярск: СФУ, 2016.
4. Белова З.С. Визуализация научно-теоретического знания. – Чебоксары, 2005.- 237 с.
5. К. Стюарт. Цитаты – [Электронный ресурс] – <https://citaty.info/quote/503516>. Режим доступа – 15.05.2022.
6. Хоружий С.С. РОД ИЛИ НЕДОРОД? Заметки к онтологии виртуальности. – <http://opentextnn.ru/man/sergej-horuzhij-rod-ili-nedorod-zametki-k-ontologii-virtualnosti/>. Режим доступа – 15.05.2022.

Социокультурные, этнические и религиозные факторы в индустрии компьютерных игр

Верхов А., Константинов Н., Струтинская Н.В.

Компьютерные игры без сомнения являются одним из знаковых феноменов современной массовой культуры. Они в той или иной мере отражают мировоззренческие и этические установки, характерные для общества на определенном этапе развития. Однако в виртуальной реальности современных компьютерных игр все чаще проявляются национальные, расовые, политические и религиозные противоречия. При этом количество проблем пропорционально реалистичности проекта.

Необходимо учитывать и то, что в наше время невозможно обойтись без завуалированных и цензуры. Например, разработчики, моделируя игровой мир, включают в него элементы религиозного и национального ми-