

3. <https://texterra.ru/blog/pochemu-memy-stali-neponyatnymi-kak-rabotayut-postironiya-i-metayumor.html>

Домась А. А., Дождикова Р. Н. Проблема виртуальной реальности

В настоящее время стремительное развитие информационных технологий оказало сильное влияние на создание психологических и технологических феноменов, которые в популярной и научной литературе получили название виртуальной реальности.

Разнообразие методов программирования, стремительный рост производительности полупроводниковых микросхем, развитие необходимых средств передачи информации человеку, а также обратной связи (стереоскопические дисплеи, которые предназначены для отображения информации и создания у зрителя иллюзии наличия у отображаемых объектов реального объёма и частичного или полного погружения в сцену за счёт наличия стереоскопического эффекта) – всё это позволило создать усовершенствованное качество восприятия информации.

Невероятным достижением новой информационной технологии, безусловно, является возможность для человека, который оказался в виртуальном мире, не только наблюдать за какими-либо событиями, но также самостоятельно принимать в них участие и влиять на их исход. Люди и раньше могли достаточно легко оказаться в мире виртуальной реальности, например, в ситуации увлеченного созерцания картины или кинофильма. Однако в данных случаях активность человека была достаточно сильно ограничена с позиции зрителя или слушателя, который не мог стать участником данных событий и совершать какие-либо действия в них. Виртуальные системы предоставляют человеку новые возможности (включение в происходящее, взаимодействие с окружающим миром, причём в некото-

рых случаях не только в условном пространстве, но и вполне реальном с точки зрения восприятия человека). Всё это и предопределило объём потребностей в новых информационных технологиях и быстрое их развитие.

Виртуальные реальности были реализованы в жизни не только с целью практических потребностей: в сфере коммуникации, обучения, методологии нахождения решения новых задач, но и с целью новых возможностей, которые распространяются в сферах досуга и культуры. Виртуальные реальности позволяют увидеть нам неизведанные для нас миры и переживания; становятся актуальными идеи «путешествий», но уже не в географических, а в иных реальностях – виртуальных [1]. Однако виртуальное путешествие может существенно влиять на личность человека.

Примечательно, что виртуальные реальности позволяют реализовать самые фантастические желания человека, исполнение которых в реальной жизни было бы невозможным в силу действия физических или социальных законов. Речь идёт не только о расширении границ творчества, но и получении удовольствия от новых ощущений, например, человек в виртуальной реальности может позволить себе свободный полет – чувство, которое было доступно ему лишь во снах. Виртуальные технологии открывают практически бесконечные перспективы в конструировании компьютерной реальности. Например, компьютерные игры и конференции – это реальности, которые погружают пользователя в особый мир и позволяют активно участвовать в событиях, что тоже характерно для художественной и игровой реальности.

Итак, использование виртуальной реальности для создания игровых пространств спорно, но в целом оправдано. Основное здесь, да и вообще в любой другой области применения виртуальных технологий – соблюсти ту грань, когда симуляция перестает способствовать рождению новых реальностей и начинает заслонять, маскировать события настоящей жизни. Яр-

ким примером подобной деструктивной симуляции может послужить использование виртуальных технологий при ведении военных действий. Война в постмодернистском мире воспринимается не как событие, совершающееся в реальности и разрушающее жизни людей, а как игра в войну, происходящую на компьютерных и телевизионных экранах.

Отгороженные дисплеями от реального театра военных действий, летчики или моряки, запускающие смертоносные ракеты, оказываются полностью выключенными из войны, заполненной ужасом, смертью и отчаянием. Ситуация такова, что происходит столкновение не с виртуальными событиями в чистом виде, а с какой-то видимостью симуляции, имеющей вполне определенные и совсем не виртуальные результаты: разрушение и смерть.

Возможно использование виртуальных технологий в производстве, конструкторской деятельности. В этой области виртуальные технологии становятся незаменимыми до такой степени, что разрушают сложившийся порядок разработки промышленного изделия, предполагавший бесконечный ряд чертежей, моделей испытаний и доработок. Сейчас во многом отпала необходимость создавать дорогостоящие модели, их с успехом заменяют симулякры – виртуальные объекты, а процесс испытания может быть осуществлен в виртуальном пространстве.

Причем, на виртуальной модели можно безболезненно для реальной окружающей среды проводить любые эксперименты. Конечно, применение технологий виртуальной реальности в экономике не ограничивается одним лишь дизайном. Так, в геологии они успешно задействуются для определения залежей полезных ископаемых. Например, поиск нефтяных месторождений осуществляется не экспериментальным путем, а с помощью построения виртуальной модели, учитывающей все особенности строения коры земли в выбранной местности и позволяющей путем обра-

ботки имеющихся данных получить достаточно достоверные результаты [2]. Виртуальная реальность сильно преобразовывает процесс освоения информации в сфере образования. Таким образом, представляется возможным отобразить необходимые данные в качественно иной форме, тем самым создавая эффект вовлеченности в обучающую среду. Кроме того, данная технология позволяет ввести игровой элемент в ход обучения, что несомненно поможет сделать его более живым и интересным [2].

Анализ возможных направлений использования виртуально построенной реальности, позволяет сделать вывод, что этот феномен занимает значительное социокультурное пространство в постмодернистском обществе, и в дальнейшем его роль будет неуклонно возрастать. В различных сферах человеческой деятельности возникают стандартные проблемы: возможность манипулировать сознанием людей, угроза излишнего привыкания к виртуальному миру, смешивание критериев истины, относящихся к разным реальностям.

Литература

1. Виртуальная реальность и симулякры – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.emeline.narod.ru/virtual.htm>
2. Философские проблемы виртуальной реальности – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/filosofskie-problemy-virtualnoy-realnosti/viewer>

Карпенко Е. С., Дождикова Р. Н. Влияние интернета на здоровье человека

Информационные технологии, становясь обыденностью, в корне меняют наш образ жизни и структуру деятельности. А любые изменения