

УДК 004.946

А. Гришко, А. Криськов д.і.н., проф.

Тернопільський національний технічний університет ім. І. Пулюя, Україна

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ

A. Hryshko, A. Kryskov Dr., Prof.

VIRTUAL REALITY

На сьогоднішній день існують різні тлумачення поняття «віртуальна реальність». Про неї говорять в зв'язку з телебаченням, Інтернетом, електронними засобами комунікацій, комп'ютерними програмами тощо.

Теорію віртуальної реальності розробляють представники різних галузей науки: філософи, соціологи, культурологи, кібернетики. Над її практичним вдосконаленням працюють найкращі інженери світу. Вважається, що термін «віртуальна реальність» (virtual reality) в сучасному значенні вперше вжив наприкінці 80-х рр. ХХ ст. Джейрон Ланье – один з відомих діячів кіберкультури. Вираз швидко поширився і набув популярності. Процеси віртуалізації, категорії «віртуальність» і «віртуальна реальність» комплексно аналізуються у працях П. Леві, К. Є. Таратути. У працях Г. С. Батигіна, О. В. Юхвида, С. А. Правдюка, П. І. Браславського досліджено загальні проблеми і сутність віртуальної реальності. Проблематика формування нової культури в умовах глобалізації, обумовленої інформаційно-технологічним розвитком, відображена у працях І. А. Негодаєва, Л. В. Нургалеєва, В. А. Ємеліна та ін. Віртуальна комп'ютерна реальність як простір сучасної культури є об'єктом досліджень О. Войскунського, М. Кастельса, А. Крокера, У. Еко, Е. Тоффлера. Феномен віртуальної культури осмислено В. В. Кучмуруковим, Я. А. Кривошапком, С. В. Бондаренком, І. О. Ніколаєвим та інш.

На даний час технології віртуальної реальності вже мають широке практичне застосування. Важливий тренажер марки "Лінк Трейнер" 1930р., на мою думку, став одним із перших втілень технологій віртуальної реальності. Він дозволяв майбутнім пілотам відчувати себе льотчиками та побувати в екстремальній ситуації. Також, варто згадати Sensorama 1960 р. – прототип теперішніх 3D кінотеатрів. В цей час вже могли впливати не тільки на зір і слух, а і на дотик та запах за допомогою крапель роси і спеціальних ароматизаторів. Іван Сатерланд створив в 1966р новий пристрій "Ultimate Display", який являвся першим прототипом теперішніх окулярів віртуальної реальності. Сучасна наука пішла далі. В недалекому майбутньому нам, можливо, не доведеться використовувати руки для вводу інформації, а вона зчитуватиметься прямо з голови за допомогою спеціальних чутливих датчиків. Віртуальна реальність відкриває нові горизонти для людей з обмеженими можливостями. Це дає великий стимул для її подальшого розвитку. Сьогодні набирає популярності фантоматика - це область знання, яка вирішує проблему: як створити дійсність, що для розумних істот, які живуть в ній, нічим не відрізнялася б від нормальної дійсності, але підпорядковувалася б іншим законам?

Впровадження віртуальної реальності в наше життя має і важливі соціальні наслідки. На даний час багато молоді зависає в відеоіграх, в яких можна робити практично все те, що і в повсякденному житті. І не рідко трапляється так, що людина приділяє тій «віртуальній» реальності більше часу ніж справжній.

Література:

Волинець В.О. «Віртуальна реальність: поняття та сутність»