Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

Факультет дошкольного образования

Кафедра педагогики и психологии детства

ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА СОВРЕМЕННОГО ДЕТСТВА

Сборник статей
Международной научно-практической конференции

Россия, г. Челябинск,
31 октября — 1 ноября 2019 года

Челябинск ● 2019

ВЛИЯНИЕ СРЕДСТВ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ НА ФОРМИРОВАНИЕ ЛИЧНОСТИ

У.О. Никитина, Р.С. Зарипова
Россия, г. Казань, КГЭУ
zarim@rambler.ru

Аннотация: Статья посвящена изучению возможностей виртуальной реальности, степени ее проявления в процессе жизнедеятельности человека, а также рассмотрены ее позитивные и негативные стороны. В статье приводится описание негативных последствий от использования средств виртуальной реальности.

Abstract: The article is devoted to the study of the possibilities of virtual reality, the degree of its manifestation in the process of human life, as well as its positive and negative aspects. The article describes the negative consequences of using virtual reality.

Ключевые слова: виртуальная реальность, виртуальная среда, пользователь, обучение, зависимость, риски.

Keywords: virtual reality, virtual environment, user, training, addiction, risks.

Виртуальная реальность представляет собой некое подобие окружающего нас мира, искусственно созданного с помощью технических средств и представленного в цифровой форме. Можно сказать, что виртуальная реальность (VR) – это мир, созданный технологиями. Он не существует физически, но ощущается органами чувств человека. VR имитирует как воздействие, так и реакции на воздействие.

Технология виртуальной реальности стала доступнее и актуальнее в наше время. Большая часть людей старается следить за тенденцией игрового мира. Широкую популярность получили очки и шлемы: в них уже встроены дисплей, наушники и возможно микрофон, благодаря им граница между реальностями становится тоньше. Данные гарнитуры устроены не сложно: адаптированное изображение передается для каждого глаза через линзы, камеры снимают отдельно для правого и левого зрачка, при этом расстояние до изображения приближено к реальному. Так создается иллюзия трехмерного пространства. Так же существуют датчики движения рук, ног, головы. Совместно складывается чувство полноценного погружения в симуляцию.

80% россиян испытывают стресс в повседневной жизни. И чтобы расслабиться, забыться, они прибегают к играм, развлечениям. Только за 2017 год выросло пользователей виртуальной реальности в онлайн-магазинах компьютерных игр на 180%. Рынок технологий виртуальной реальности к 2020 году возрастет в 20 раз по сравнению с 2016 годом. Прогнозируют, что так к 2020 году станет 95 млн. пользователей виртуальной реальности, а к 2025 – 315 млн. Это связано не только с увлечением видеоиграми, но и использованием виртуальной реальности в таких сферах как образование, здравоохранение, военная промышленность [1].

Человечество нуждается в технологии виртуальной реальности. Выделим то, что виртуальный мир превосходит над реальным, и человек все чаще прибегает к нему за решением проблем. Например, в медицине, такие технологии используют для подготовки врачей к сложным операциям:

качественное обучение, проектирование хирургического вмешательства, сканирование пациента (томография, УЗИ). Перчатки виртуальной реальности помогают практиковаться в хирургии, в них намного дешевле и гуманнее, чем на людях или животных. Также в энергетической и строительной отраслях используют систему виртуальной реальности типа VECADWall для моделирования плана производства работ, чтобы минимизировать риски и предотвратить задержки. В бизнесе данная технология помогает увеличить продажи [2]. Например, создаются видеоролики, когда потенциальный водитель, надев перчатки и шлем, может почувствовать себя как в салоне автомобиля. Следовательно, виртуальная реальность помогает развиваться в любой сфере. С помощью него можно максимально быстро и эффективнее обучить специалиста, школьника, студента [3,4]. Это так же хороший досуг, который дает возможность погрузиться в необычный мир и забыть о проблемах. Кроме того, развивается нестандартное мышление: нужно уметь быстро реагировать, проходить квесты. Такая технология позволяет поднять процесс обучения на новый уровень, способна заинтересовать даже самых невнимательных учеников [5]. Но сколько бы положительных моментов не давала разработка виртуальной реальности, неблагоприятные последствия все равно будут. Поэтому основная цель статьи заключается в изучении негативных последствий от использования средств виртуальной реальности.

Виртуальную среду следует доработать, так как она имеет набор рисков и минусов. Рассмотрим их.

1. Физические риски. VR-гарнитура угроза для нервной системы: сюжеты игр очень реалистичны, поэтому не стоит играть в ужасы или в другие тревожные жанры при наличии нервных расстройств, но и особо впечатлительным, эмоциональным людям [6]. Людям со слабым вестибулярным аппаратом может привести к головокружению, тошноте, дезориентации. Но даже у здорового человека могут появиться такие побочные эффекты, если находиться в погружении больше часа. Это происходит из-за разлада синхронизации органов чувств. У одного из 4000 пользователей так же наблюдаются приступы эпилепсии и потемнение в глазах. Разработчикам надо продолжать работу над усовершенствованием качества гарнитур.

2. Риски безопасности и конфиденциальности. Каждое поведение в виртуальной реальности можно отследить, а элемент изменить. Аватары не имеют своего идентификатора, его можно исправить и выдать за другого пользователя.

3. Поведенческие риски. О влиянии виртуальной реальности на людей малоизвестно. Долгое пребывание в виртуальной реальности стирает грань между виртуальным и реальным миром: ложная действительность въедается в сознание, вызывая биполярное расстройство или сводя человека с ума. Это очень мощное психологическое оружие, которое позволяет осуществлять внушение и навязывать человеку определенные поведение, образ жизни, мышление [7].

Таким образом, в результате проведенного анализа можно сделать ряд выводов. Во-первых, виртуальная реальность играет не последнюю роль в

современном обществе и ее пользователей становиться все больше. Во-вторых, виртуальная реальность позволяет погрузиться в невиданный мир, прочувствовать его, получить эмоции, расслабиться, обучиться, получить новые навыки. И, в-третьих, виртуальная реальность вполне способна конкурировать с действительной. Виртуальная реальность дает возможность почувствовать в себе силы, способным на все. Однако данная технология может привести к губительным последствиям для человечества.

Литература

1. Зарипова Р.С., Пырнова О.А. Особенности и тенденции развития современного инженерного образования // Современные исследования социальных проблем. Красноярск: Научно-Инновационный Центр, 2018. Т.9. № 8-2. С. 43-46.

2. Пырнова О.А., Зарипова Р.С. Технологии искусственного интеллекта в образовании // Russian Journal of Education and Psychology. 2019. Т. 10. № 3. С. 41-44.

3. Зарипова Р.С., Бикеева Н.Г. Исследование влияния информационных технологий на формирование ценностных ориентаций современных студентов // Современные исследования социальных проблем. 2018. Т. 9. № 7-2. С. 110-113.

4. Зарипова Р.С., Шакиров А.А. Роль когнитивных технологий в современном образовании // Информационные технологии в строительных, социальных и экономических системах. 2018. № 1-2 (11-12). С. 63-65.

5. Кривоногова А.Е., Р.С. Зарипова Современные информационные технологии и их применение в сфере образования // Russian Journal of Education and Psychology. 2019. Т. 10. № 5. С. 44-47.

6. Ромашкин В.А., Шакиров А.А., Зарипова Р.С. Информационные технологии и их внедрение в процесс обучения // Цифровая культура открытых городов. Екатеринбург. 2018. С. 440-443.

7. Галиуллина Э.Р., Шакиров А.А., Зарипова Р.С. Проблема возрастного цифрового разрыва современности // Russian Journal of Education and Psychology. 2019. Т.10. № 4. С. 25-29.

РОЛЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ФОРМИРОВАНИИ ЛИЧНОСТИ

О.А. Пырнова, Р.С. Зарипова
Россия, г. Казань, КГЭУ
zarim@rambler.ru

Аннотация: в данной статье рассматривается роль информационных технологий в формировании личности. Проанализированы психологические особенности людей, связанные с различными зависимостями, проявляющимися после многолетнего контакта с компьютером. Также описываются заболевания, которые вызваны воздействием современных IT-технологий.

Abstract: This article discusses the role of information technology in the formation of personality. Analyzed the psychological characteristics of people associated with various addictions, manifested after years of contact with the computer. It also describes the diseases that are caused by the impact of modern IT-technologies.

Ключевые слова: информационные технологии, IT-технологии, формирование личности, психологическое здоровье.