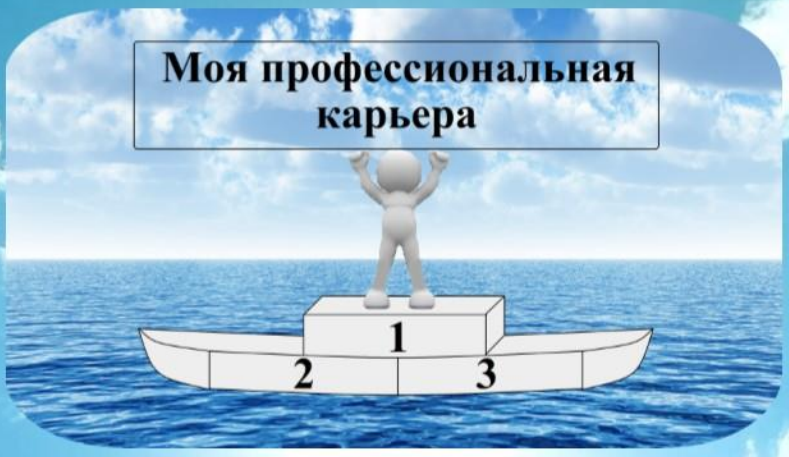
mpcareer@mail.ru

http://mpcareer.ru

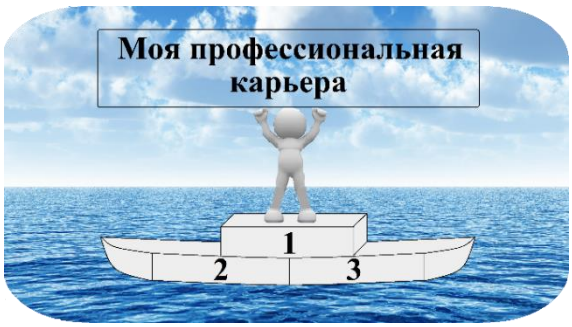


Научно-практический электронный журнал

МОЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ КАРЬЕРА

ISSN 2658-7998

Выпуск №4 (том 2)
(сентябрь, 2019)



Международный научно-практический электронный журнал «МОЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ КАРЬЕРА»

Сайт: http://mpcareer.ru

ISSN 2658-7998

УДК 001

ББК 94

И72

Международный научно-практический электронный журнал «МОЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ КАРЬЕРА». Выпуск №4 (том 2) (сентябрь, 2019)

Сборник содержит научные статьи отечественных и зарубежных авторов по экономическим, техническим, философским, юридическим и другим наукам.

Информация об опубликованных статьях предоставляется в систему Российского индекса научного цитирования (РИНЦ) и размещена на платформе научной электронной библиотеки (eLIBRARY.RU). **Лицензионный договор № 284-07/2019 от 30 июля 2019 г.**

Миссия научно-практического электронного журнала «МОЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ КАРЬЕРА» состоит в поддержке интереса читателей к оригинальным исследованиям и инновационным подходам в различных тематических направлениях, которые способствуют распространению лучшей отечественной и зарубежной практики в интернет пространстве.

Целевая аудитория журнала охватывает представителей экспертного сообщества, докторов, преподавателей, научных сотрудников, бакалавров, магистрантов, аспирантов и иных лиц, интересующихся вопросами, освещаемыми в журнале.

Материалы публикуются в авторской редакции. За соблюдение законов об интеллектуальной собственности и за содержание статей ответственность несут авторы статей. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов статей. При использовании и заимствовании материалов ссылка на издание обязательна.

© ООО «МОЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ КАРЬЕРА»

© Коллектив авторов

Список литературы

1. Павлова Е. А. Развитие трехмерного кадастра объектов недвижимости в России // Молодой ученый. – 2012. – № 8. – С. 40-42. – URL https://moluch.ru/archive/43/5236/

2. Верста Кадастровое бюро. – URL https://akb-versta.ru/blog/3d-kadastr-v-rossii.html

© Нех Ю.И., 2019

УДК 004

Никитина У.О.
студентка 3 курса
Казанский государственный энергетический университет
Научный руководитель: **Зарипова Р.С.**
Кандидат технических наук, доцент
Казанский государственный энергетический университет

ОПАСНОСТИ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

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 виртуальной реальности.

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

Annotation: 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.

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 VR 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 VR, а к 2025 – 315 млн. Это связано не только с увлечением к видеоиграм, но и использование VR в таких сферах как образование, здравоохранение, военная промышленность [1].

Человечество нуждается в VR. 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 VR помогают практиковаться в хирургии, в них намного дешевле и гуманнее, чем на людях или животных. Также в энергетической и строительной отраслях используют систему VR 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, VR помогает развиваться в любой сфере. С помощью него можно максимально быстро и эффективнее обучить специалиста, школьника, студента [3]. 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 студентов [4]. 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 VR.

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 [5]. 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 качеством гарнитур.

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

3. Поведенческие риски. О влиянии VR на людей малоизвестно. Долгое пребывание в VR 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 [6].

4. Стоимость. Ценники для пользовательских виртуальных сред легко могут достигать шестизначных сумм и выше. Из-за того, что технология находится в разработке, не все компании готовы купить за такие деньги и внедрить в производство. Многих потребителей тоже отталкивает цена.

Таким образом, в результате проведенного анализа можно сделать ряд выводов. Во-первых, VR 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. VR дает возможность почувствовать в себе силы, способным на все. Однако данная технология может привести к губительным последствиям для человечества.

Список литературы

1. Галиуллина Э.Р. Цифровые игры как способ обучения / Э.Р. Галиуллина, Р.С. Зарипова / Учёные записки ИСГЗ. – 2019. – Т. 17.– №1. – С.126-129.

2. Кузнецов В.А., Ю.Г. Об использовании виртуальной и дополненной реальности / В.А. Кузнецов, Ю.Г. Руссу, В.П. Куприяновский / Международ-ный журнал открытых информационных технологий. – 2019. – Т.7. – № 4. – С. 75-84

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

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

5. Ромашкин В.А. Информационные технологии и их внедрение в процесс обучения / В.А. Ромашкин, А.А. Шакиров, Р.С. Зарипова / «Цифровая культура открытых городов»: Сборник материалов Международной научно-практической конференции. – Екатеринбург. – 2018. – С. 440-443.

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

©Никитина У.О., 2019

УДК 00

Мясникова А.С.

студентка 3 курса, бакалавр

НОУ ВПО «Сибирский институт бизнеса и информационных технологий»

(г. Омск, РФ)

ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ РОССИИ: ОПАСНОСТИ ПОСТРОЕНИЯ ТОТАЛИТАРНОГО ЦИФРОВОГО ОБЩЕСТВА

Аннотация: В статье дается обоснование актуальности цифровой трансформации российской экономики, связанной с современными мировыми тенденциями внедрения информационно-коммуникационных технологий во все сферы жизнедеятельности человека.

INTERNATIONAL STANDARD SERIAL NUMBER

ISSN 2658-7998

НАУЧНАЯ ЭЛЕКТРОННАЯ БИБЛИОТЕКА eLIBRARY.RU

№ 284-07/2019

2019