

УДК 378.147:004

И. Д. Хабибуллаева

I. D. Xabibullayeva

Хабибуллаева Иродахон Дилшод кизи, преподаватель, кафедра «Методика преподавания информатики», Андижанский государственный университет им. З. М. Бобура, г. Андижан, Узбекистан.

Xabibullayeva Irodaxon Dilshod qizi, Lecturer, Department of «Methods of teaching computer science», Andijan State University. Z. M. Bobura, Andijan, Uzbekistan.

ФОРМИРОВАНИЕ ОТВЕТСТВЕННОГО ОТНОШЕНИЯ К ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ КАК АКТУАЛЬНАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА

FORMING A RESPONSIBLE ATTITUDE TO VIRTUAL REALITY AS A ACTUAL PEDAGOGICAL PROBLEM

Аннотация. Человек – самое сложное явление из всех существующих на Земле, это интересный предмет познания и самопознания. Человек – замечательный результат уникальной социально-культурной революции, поскольку только человек способен к осознанию самого себя, к самопознанию и к преобразованию окружающего мира.

Annotation. Man is the most complex phenomenon of all existing on Earth, it is an interesting subject of knowledge and self-knowledge. Man is a wonderful result of a unique socio-cultural revolution, since only man is capable of self-awareness, self-knowledge and transformation of the world around him.

Ключевые слова: виртуальная реальность, не виртуальная реальность, виртуальная нереальность.

Keywords: virtual reality, non-virtual reality, virtual unreality.

Инновационные изменения в сфере общего образования с неизбежностью предъявляют новые требования к профессиональной деятельности педагогов, ставят их перед необходимостью расширения инновационных форм работы, изменения способов взаимодействия со всеми участниками образовательного процесса, выполнения функций, не свойственных канонам традиционной педагогической деятельности.

В настоящее время технологии виртуальной реальности (Virtual Reality – VR), а также технологии, «работающие» на границе реальной и виртуальной реальностей (в области «смешанной реальности» («Mixed Reality – MR»)), – так называемые технологии «расширенной реальности» («Augmented Reality – AR») и «расширенной виртуальности» («Augmented Virtuality – AV»). Технологии виртуальной реальности давно и успешно применяются для поддержки принятия решений, в том числе государственных, тем не менее, следует отметить, что трактовка термина «виртуальная реальность» не является общепринятой [1].

Наиболее часто термин используют для обозначения трехмерных компьютерных моделей реальности. В «Критической истории компьютерной графики и анимации» В. Карлсон приводит дефиниции, данные Дж. Бриггсом и С. Брайсоном, которые определяют виртуальную реальность как «трехмерную компьютерную симуляцию» и как «использование компьютерных технологий для создания эффекта интерактивного трехмерного мира», соответственно. Определение Брайсона достаточно близко трактовке «виртуальной реальности» Дж. Ланье [7].

Раньше в 1986 году в обсуждении исследований С. Фишера, работавшего в это время над проблемой «виртуального окружения» («Virtual Environments»). Термин, таким образом, явился альтернативой предложенным ранее терминам «искусственная реальность» («Artificial Reality») М. Крюгера и «киберпространство» («Cyberspace») В. Гибсона. В современной литературе часто можно встретить использование термина «виртуальная реальность» в отношении некоторого электронного виртуального пространства компьютерных сетей (в первую очередь, сети Интернет), в пределы которого, соответствующим образом трансформируясь, перемещаются основные виды социально-экономической деятельности, в том числе процессы обучения в форме дистанционного (дистантного) образования [2].

Говоря о виртуальной реальности необходимо отметить, что изобразительное искусство открыло виртуальное измерение пространства очень давно, поэтому в широком смысле можно сказать, что виртуальное искусство было всегда (более того, в некоторых работах, посвященных проблеме виртуального в искусстве, высказывается мнение, что художественные произведения в принципе представляют собой не что иное, как виртуальные реальности). Тем не менее, в современной литературе художественную виртуальную реальность также обычно рассматривают как созданную с помощью компьютерных средств искусственную среду, в которую можно проникать, меняя ее изнутри и испытывая при этом реальные ощущения. Или говоря словами Н. Б. Маньковской, принципиальной эстетической новизной виртуального искусства является возможность для воспринимающего «ощутить мир искусства изнутри», «благодаря пространственным иллюзиям трехмерности и тактильным эффектам погрузиться в него, превратиться из созерцателя в протагониста» [3].

Развитие компьютерных технологий виртуальной реальности (и реальной виртуальности) привело к тому, что в отношении реальности, не связанной с компьютерной виртуальностью, все чаще используют термины «реальная реальность» («Real Reality») и «невиртуальная реальность» («Nonvirtual Reality»), а в отношении виртуальной реальности, не пытающейся достоверно точно имитировать реальную реальность, – термин «виртуальная нереальность» («Virtual Unreality») [4].

Использование такой терминологии не случайно. Как подчеркивал С. В. Коловоротный, современные технологии виртуальной реальности позволяют не только легко ввести человека в измененное состояние сознания, возбудить различные иллюзии, нарушить ориентирование в пространстве, манипулировать восприятием временных промежутков, спровоцировать некоторые расстройства психического характера, но и воздействовать на органы чувств и сознание человека настолько сильно, чтобы лишить его возможности самостоятельно отличить искусственно созданную реальность от подлинной [5, 6].

Список литературы

1. Алексеева, Л. Ф. Психологические особенности принятия решения и реализации инноваций в области образования [Электронный ресурс]. // Научные материалы международного форума и школы молодых ученых ИП РАН / Официальный сайт Института психологии РАН. – URL : http://www.ipras.ru/cntnt/rus/dop_dokume/mezhdunarо/nauchnye_m/razdel_3_a/alekseeva_.html# (дата обращения : 18.02.2012).
2. Алиева, Н. З. Становление информационного общества и философия образования [Текст]. / Н. З. Алиева, Е. Б. Ивушкина, О. И. Лантратов. – Академия Естествознания, 2008.
3. Булатов, Д. Технобиологическое произведение искусства [Текст]. / Д. Булатов. // Диалог искусств. 2010. – № 2. – С. 89-92.
4. Емелин, В. А. Информационные технологии в контексте постмодернистской философии [Текст]. / В. А. Емелин. // Автореф. дисс. ... канд. философ. наук: 09.00.11. – М., 1999.
5. Ерохин, С. В. Смена парадигмы: от постмодернизма к постпостмодернизму [Текст]. / С. В. Ерохин, М. А. Богомолова. // И. Д. Хабибуллаева 2022-09-19

Приоритетные направления профессиональной подготовки педагогов художественно-творческих специальностей: Материалы международной научно-практической конференции: Казахстан, Шымкент, 15-16 апреля 2009 г. – Том. IV. – Шымкент, 2009. – С. 46-50.

6. Ерохин, С. В. Эстетика цифрового изобразительного искусства [Текст]. / С. В. Ерохин. – СПб. : Алетейя, 2010.
7. Ерохин, С. В. Тенденции актуального искусства: виртуал арт и научное искусство [Электронный ресурс]. / С.В. Ерохин. // Вестник Череповецкого государственного университета, 2012. – Т. 3. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/tendentsii-aktualnogo-iskusstva-virtual-art-i-nauchnoe-iskusstvo> (дата обращения : 18.02.2012).