*Савкіна А.С.*

*Дніпродзержинський коледж фізичного виховання*

*Богун О.І.,*

*викладач-сумісник з дисципліни «Основи інформатики*»

**ПРОБЛЕМА ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ**

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ — штучний простір, створений комп’ютерами, який має всі ознаки реальності як такої, що піддається проникненню і трансформації ззовні. При цьому у віртуальній реальності можливі комунікації не лише з іншими людьми, але і з віртуальними, штучними персонажами.

Термін «віртуальність» уперше з’явився в XVII сторіччі, в розробках класичної механіки, як позначення математичного експерименту, обмеженого об’єктивною реальністю, зокрема, накладеними зовнішніми обмеженнями і зв’язками. Одна із найголовніших властивостей, яка найбільше цінується у віртуальній реальності, — потужний, налагоджений зворотний зв’язок, інтерактивність. Діалог користувача і користувача, користувача і віртуального об’єкта стає не лише вербальним і візуальним, але й чуттєвим, поведінським, багатобічним. Знімаються також традиційні просторові і часові орієнтири: будь-який візуально-звуковий образ, будь-яка інформація переносяться миттєво, в будь-яку точку мережі. Віртуальна реальність є частиною, фрагментом або новою модифікацією технічної реальності. Постійно з'являються нові технології (Wi-Fi, WiMax), нові мережеві сервісі (ip-телебачення, ip-телефонія), розвивається програмне забезпечення. Тому для навчання студентів застосовуються нові технології. У переважній більшості учбових закладів комп'ютери працюють під управлінням операційних систем сімейства Windows. У даній системі є багато недоліків. Сьогодні разом з Windows існує альтернативна повноцінна операційна система Linux, що відповідає всім сучасним вимогам. Значну допомогу студентам при вивченні операційних систем і комп'ютерних мереж можуть надати так звані віртуальні машини. Під віртуальною машиною розуміється програмна середа, що дозволяє запускати на комп'ютері одночасно декілька різних операційних систем і перемикатися з однієї ОС в іншу без перезапуску комп'ютера. Віртуальна машина в точності емітує роботу повноцінного комп'ютера. На віртуальну машину можна встановити фактично будь-яку сучасну операційну систему: Windows, Linux, NetWare і багато інших.

VMware забезпечує на одному ПК роботу декількох віртуальних комп'ютерів, з яких можна побудувати комплекс з різною архітектурною складністю. Все це відкриває широкі можливості для вивчення комп'ютерних мереж і серверних технологій на заняття з предмету "Комп'ютерні мережі", на практиці з дисципліни "Програмне забезпечення", в написанні дипломних проектів та самостійного набування досвіду все це корисне для студентів, що навчаються безпосередньо за комп'ютерним напрямом . На перший погляд абсолютно ясно, що джерелом винаходу віртуальної реальності є потреба в розвитку систем типу "людина-техніка". Головне в цій взаємодії - не елементи, а середа або простір цієї взаємодії, що одержало назву кіберспейс (від англійського слова cyberspace - кібернетичне простір). Наступний крок - моделювання або симуляція зовнішнього середовища, який привів до винаходу віртуальної реальності. Таке моделювання стало необхідним через експоненціального зростання вартості як самих людино-машинних систем, так і систем керування ними. І коли адаптація оператора таких систем в умовах натурального зовнішнього середовища або ординарної реальності стала недозволеною розкішшю. Таким чином, технічна потреба в розвитку людино-машинних систем стала джерелом винаходу віртуальної реальності. Справа в тому, що життєвий світ сучасної людини істотно відрізняється від характеристик буття людини, що жила 100-200 років тому і раніше. Сам же чоловік практично не змінився. Він як і раніше хоче жити природою і вірити в чудеса. Але сучасний технічний світ жорстко детермінований і не допускає чудес. Цей світ являє собою сукупність строго розрахованих раціональних дій, що володіють безумовної ефективністю.

Таким чином, розглянувши віртуальну реальність як феномен науки і техніки, можна зробити висновок про те, що проблема віртуальної реальності вкрай важлива. Глибоке і всебічне вивчення цього явища відкриває величезні можливості для творчості, навчання і багатьох інших областей. Віртуальні технології, створені на основі розуміння поняття віртуальної реальності, можуть принести велику користь державі і навчальним закладом у набутті студентами знань та вмінь.

Список літератури

1. Носов Н.А. Фома Аквинский и категория виртуальности / А.Н.Носов // Виртуальная реальность. Философские и психологические проблемы. – М.: Институт повышения квалификации государственных служащих Российской академии государственной службы при Президенте Российской Федерации, 1997. – С. 81.

2. Носов Н.А. Виртуальная парадигма / А.Н.Носов // Виртуальные реальности. – М.: Центр профориентации Министерства труда и социального развития Российской Федерации, 1998. – С. 91-92.

3. Богун О.І. Методична розробка «Впровадження віртуальної машини для організації і проведення лабораторних робіт та навчальної практики з комп’ютерних дисциплін», 2011.