

ИССЛЕДОВАНИЕ ОТНОШЕНИЯ СТУДЕНТОВ К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИНСТРУМЕНТОВ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ

Алтайский государственный медицинский университет, г. Барнаул

Штамайзена Ксения Алексеевна, Грибова Галина Викторовна

E-mail: galina.gribova@mail.ru, shtamayzena@gmail.com

Научный руководитель: Грибова Галина Викторовна, к.п.н., доцент кафедры физики и информатики, SPIN-код: 1185-6366.

Ключевые слова: искусственный интеллект, виртуальная реальность, новые информационные технологии

Актуальность. Стремительное развитие информационных технологий, наблюдаемое в 21 веке, оказывает непосредственное влияние на эволюционный прогресс. Результатом такого влияния является развитие и применение в повседневной жизни искусственного интеллекта. Среди технологий искусственного интеллекта значительную роль играют технологии виртуализации. Среди молодых людей возникают различные сообщества по интересам, активно использующие виртуальную реальность и готовые погрузиться в метавселенную [1-3], поэтому исследование отношения студентов к использованию инструментов виртуальной реальности является своевременным и актуальным.

Цель: исследовать, знакомы ли студенты в возрасте 17-20 лет с понятиями метавселенная и виртуальная реальность; изучить потенциальные риски погружения в виртуальную реальность.

Материалы и методы. В ходе исследования применялись теоретические методы: анализ, синтез, обобщение; количественные методы.

В исследовании участвовали студенты АГМУ в возрасте 17-20 лет, обучающиеся по специальности «Медико-профилактическое дело».

Участникам исследования были заданы 5 вопросов, с возможностью выбора ответов по дихотомической шкале (да/нет). В анкетировании приняло участие 50 человек (25 женщин, 25 мужчин). Анкетирование проводилось анонимно.

Результаты и обсуждение. Первые два вопроса «Знаете ли вы, что означает термин виртуальная реальность?» и «Вы знаете, что такое метавселенная?» были направлены на исследование знаний студентов терминологии. Исходя из представленных результатов можно утверждать, что большинство опрошенных не знакомы с термином «Метавселенная»: среди них 56% – респонденты мужского пола и 64% – респонденты женского пола. В то же время, термин «виртуальная реальность», как основной инструмент метавселенной известен большинству респондентов: 100% респондентов мужского пола и 95% респондентов женского пола утвердительно ответили на вопрос.

Второй блок вопросов нацелен на выявление потенциальных рисков использования виртуальной реальности. Большинство респондентов считают, что полное погружение человека в мир виртуальной реальности в наше время возможно: 56% респондентов мужского пола и 68% респондентов женского пола. Немного больше участников опроса оценили возможность полного погружения в виртуальную реальность в ближайшее время (64% и 72% соответственно).

Распределение ответов респондентов на вопрос «Виртуальный мир представляет собой среду с множеством положительных или отрицательных аспектов?» не позволяют однозначно утверждать о преобладании положительных аспектов, т.к. значение 72% для респондентов мужского пола и 60% для респондентов женского пола, на наш взгляд, не является убедительным.

Заключение

Использование новых информационных технологий, в которых человек становится частью созданной такими технологиями реальности, в частности технологий виртуализации, требует осознания и оценки

потенциальных рисков их применения в повседневной жизни. В ходе работы нами установлено, что молодые люди склонны приписывать виртуальным средам положительные аспекты, в то же время неубедительное большинство соглашается с возможностью полного погружения в виртуальный мир, что говорит об осторожном отношении к применению данных технологий на постоянной основе.

Список литературы:

1. Митюшина, Л. Что нужно знать о метавселенных прямо сейчас. Телеканал 2x2 [сайт]. – URL [https://media.2x2tv.ru/metaverse/?_cf_chl_tk=f5kVpYТpp\]p1Xq18i7B1hB.vkS.VdWNI6vE7tcuxQOA-1713802946-0.0.1.1-1642](https://media.2x2tv.ru/metaverse/?_cf_chl_tk=f5kVpYТpp]p1Xq18i7B1hB.vkS.VdWNI6vE7tcuxQOA-1713802946-0.0.1.1-1642) (дата обращения: 21.04.2024). – Текст: электронный.
2. Соуза М. Метавселенные: как и почему они изменят интернет и жизнь. Тренды [сайт]. URL <https://trends.rbc.ru/trends/futurology/628df6869a79472b78eb68ba> (дата обращения: 21.04.2024). – Текст: электронный.
3. Патрушева А. Цифровое зазеркалье: как метавселенные изменят реальность. Тренды [сайт]. URL <https://practicum.yandex.ru/blog/chto-takoe-metavselennye/> (дата обращения: 21.04.2024). – Текст: электронный.
4. Бофанова Н.С. Реализация концепции «4П-медицина» посредством технологии виртуальной реальности в терапии психических расстройств. *Бюллетень медицинской науки*. 2023; S3: 31-33. – EDN DIXUZV.
5. Гусева А.В. Использование виртуальной лаборатории в учебном процессе. *Scientist (Russia)*. 2019; 4(10): 5. – EDN GEPURU.

Как цитировать:

Штамайзена К. А., Грибова Г. В. Исследование отношения студентов к использованию инструментов виртуальной реальности в повседневной жизни. *Scientist (Russia)*. 2024; 4 (30): 115-117.
