

Предметом є спільна діяльність.

Ділова комунікація - це взаємодія в сфері офіційних відносин, метою якої є вирішення конкретних завдань, досягнення певних результатів, оптимізації будь-якої діяльності. Водночас у кожного учасника є свій статус - начальник, підлеглий, колеги, партнери. Існує багато визначень, які умовно поділяються на дві категорії: лінійні й нелінійні моделі комунікації. Перші приділяють особливу увагу механіці передачі послання від комунікатора до адресата, а другі враховують взаємозалежність учасників діалогу, приділяють увагу зворотному зв'язку. У діловій комунікації партнер по спілкуванню завжди виступає як особистість, значуща для іншого. Продуктивна праця, зближення цілей, вдосконалення партнерських відносин - основні завдання ділової комунікації.[2]

Слід мати на увазі, що поряд з терміном «комунікація» широке поширення має термін «спілкування». Спілкування - складний та багатогранний процес встановлення та розвитку взаємодії між індивідами, породжуваний потребами спільної трудової діяльності. Цей процес включає в себе обмін інформацією, виробленням єдиної стратегії взаємодій, розуміння іншої людини, усвідомлення своїх мотивів. Дослідники виділяють 3 основні функції спілкування: Інформаційно-комунікативну (приймання й передача даних); Регулятивно-комунікативну (коригування дій в процесі спільної трудової діяльності); Афективно-комунікативну (передача емоцій).[1].

Проаналізувавши ряд наукових доробок, можна зробити висновки, що ділова комунікація тісно пов'язана з інформацією та потребами спільної діяльності. Спілкування є найважливішою формою людської життєдіяльності.

Література:

1. Andriukaitiene Regina, Voronkova Valentyna, Kyvliuk Olga, Maksimenyuk Marina and Aita Sakun. *Theoretical insights into expression of leadership competencies in the process of manageme / Problems and Perspectives in Management, Міжнародний науковий журнал. Том 15(1), 2017. - Р. 220-226. [http://dx.doi.org/10.21511/ppm.15\(1-1\)](http://dx.doi.org/10.21511/ppm.15(1-1)).*

2. Павлова Л. Г. Ділові комунікації: підручник / Л.Г. Павлова, О.Ю. Кашаєва. – М.: КноРус, 2016. – 300 с.

3. Мельник В. В. Формування концепції інформаційного менеджменту: сутність, задачі, основні напрями розвитку [Текст] / В. В. Мельник // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії: [зб. наук. пр.]. – Запоріжжя : Вид-во ЗДІА, 2012. – Вип. 49. – С. 122-134.

Третьяк Крістіна (Запоріжжя, Україна)

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ЯК ЧАСТИНА ПОВСЯКДЕННОСТІ

На сьогодні віртуальна реальність це вже не наукова фантастика, а частина нашого життя. Якщо не так давно інформація передавалася із вуст в уста та за допомогою писемності, то на сьогодні людина вже не уявляє свого життя без

телефону, телевізору та персонального комп'ютеру. Штучний інтелект і віртуальна реальність на сьогодні стали частиною повсякденності, а сама людина опинилася у полоні новітніх гаджетів.

Розвиток технологій, комп'ютерної техніки призвів до утворення нових форм комунікацій суспільства. Такі зміни призвели до розширення можливості соціалізації та до ускладнення механізмів формування ідентичності особистості. Багато видів професійної та соціокультурної діяльності людини перейшло у простір віртуальних мереж, що кардинально змінили спосіб мислення соціуму та створили нові цінності і норми в ньому. В результаті чого вчені всього світу були вимушені вдатися до вивчення проблем, що почали виникати у видозміненому комунікаційному середовищі.

Соціологи та філософи, культурологи та кібернетики, і інші вчені у різних галузях науки вивчають та розробляють теорію віртуальної реальності. А інженери та технологи світу працюють над її практичним вдосконаленням та утіленням у життя. Прийнято вважати, що в сучасному значенні термін «віртуальна реальність» першим вжив Джейрон Ланье у кін. 80-тих років ХХ століття, це відомий вчений в сфері кіберкультури. П. Леві, К. Є. Таратути – комплексно досліджували процеси віртуалізації, а також розширювали такі категорії як «віртуальність» і «віртуальна реальність». Загальні проблеми і сутність віртуальної реальності вивчалися у працях Г. С. Батигіна, О. В. Юхвида, С. А. Правдюка, П. І. Браславського. Проблематика формування нової культури в умовах віртуалізації соціуму відобразилася на у працях наступних вчених: І. А. Негодаєва, Л. В. Нургалєєва, В. А. Ємеліна та ін. Віртуальна комп'ютерна реальність як простір сучасної культури стали об'єктом досліджень О. Войскунського, М. Кастельса, А. Крокера, У. Еко, Е. Тоффлера. Феномен віртуальної культури осмислено В. В. Кучмуруковим, Я. А. Кривошапком, С. В. Бондаренком, І. О. Ніколаєвим та інш [3, с 43]

Метою даної роботи виступає дослідження поняття віртуальна реальність, розкриття змісту що це таке і як це використовується у повсякденному житті людини.

Тож дамо визначення що ж таке віртуальна реальність. Найточнішим визначенням, що прийняте у сучасності це те, що віртуальна реальність – це перш за все комп'ютерні системи, які забезпечують візуальні і звукові ефекти. Віртуальна реальність повністю абстрагується від фізичного світу, щоб помістити користувача у віртуальний світ. Віртуальна реальність використовує спеціальні позиційні трекери з дисплеями (окуляри віртуальної реальності), які динамічно оновлюють видимий користувачем простір у віртуальному середовищі [1, с 14]. Відчуття реальності користувачеві надається за допомогою породжених комп'ютером образів і звуків, він взаємодіє зі штучним світом за допомогою різноманітних сенсорів (шолом, рукавички) які пов'язують його рухи та враження із візуальними і аудіо ефектами. Віртуальна

реальність – це нова технологія безконтактної інформаційної взаємодії, що реалізується з допомогою комплексних мультимедіа-операційних середовищ ілюзію безпосереднього входження і присутності в реальному часі в стереоскопічно представленому «екранному світі». Це світ, створений в уяві користувача, штучний простір, створений комп'ютерами, який має всі ознаки реальності, що піддається впливу та проникненню ззовні. У віртуальній реальності можливі комунікації не лише з реальними людьми, а й з персонажами віртуального, штучного походження [2, с. 37-41]

Технології віртуальної реальності мають широке практичне застосування. Першим яскравим прикладом втілення технологій віртуальної реальності став важільний тренажер марки "Лінк Трейнер" розроблений у 1930р., він був одним із перших втілень технологій віртуальної реальності, що готував майбутніх пілотів, давав їм можливість побувати у екстремальній ситуації, не завдавши фізичної шкоди ані людям, ані техніці. В 1960 таким втіленням стала Sensorama – прототип теперішніх 3D кінотеатрів. Вже тоді могли впливати не тільки на зір і слух, а і на дотик та запах за допомогою крапель роси і спеціальних ароматизаторів. В 1966 Іваном Сатерландом було створено новий пристрій "Ultimate Display", який являвся першим прототипом теперішніх окулярів віртуальної реальності.

Ще одним досягненням віртуальної реальності є те, що вона відкриває нові горизонти для людей з обмеженими можливостями. Але впровадження віртуальної реальності в наше життя має не тільки позитивні але й негативні наслідки. На даний час багато молоді витрачає свій час в відеоіграх, в яких можна робити практично все те, що і в повсякденному житті. І не рідко трапляється так, що людина приділяє тій «віртуальній» реальності більше часу ніж справжній, а інколи «віртуальне» життя стає для молоді «реальним» життям, що призводить до непоправимих наслідків. [3, с. 43]

Тож можна зробити висновок що віртуальна реальність стрімко проникає в усі сфери суспільного життя, а розвиток комп'ютерних технологій відкрив перед людиною нові можливості, що неможливі у фізичному світі. Використання таких технологій полегшило трудову діяльність людини, та дало новий поштовх у можливостях людини до освіти, самоосвіти та самореалізації. За своєю суттю віртуальна реальність є новим етапом візуалізації – переходом від двовимірної передачі зображення до його об'ємного представлення. З використанням цих візуалізацій зображення стає частиною простору і користувач має можливості зануритися в нього.

Література:

1. Архангельський К. Є. Алгоритми комп'ютерного зору в системах доповненої реальності : комп'ютерні науки / Архангельський Кирило Євгенович – Київ, 2015. – 100с.
2. Волинець В. О. Віртуальна реальність: поняття та сутність / В. О. Волинець // Питання культурології. - 2014. - Вип. 30. - С. 35-41
3. Гришко А. Віртуальна реальність / А. Гришко, А. Криськов // Збірник тез міжнародної наукової конференції молодих учених та студентів «Філософські виміри техніки», 30 листопада – 1 грудня 2016 р. - Т. : ТНТУ, 2016 - С. 43.