

АЕС. 11–13 травня 1986 р. у Києві проведено Міжнародну наукову конференцію «Медичні аспекти аварії на Чорнобильській АЕС», у якій взяли участь понад 150 провідних учених СРСР, що працювали у радіаційній медицині та радіаційному захисті, спеціалісти та організатори охорони здоров'я з різних країн світу, представники МАГАТЕ, низки міжнародних організацій. Було докладно обговорено комплекс проблем, який виник у зв'язку з аварією на ядерному реакторі станції. На конференції було акредитовано близько 140 журналістів, у тому числі 30 іноземних. Результати роботи одержали оприлюднення [4].

ЛІТЕРАТУРА

1. Гончарук В. В. Інститут колоїдної хімії та хімії води ім. А. В. Думанського АН УРСР / В. В. Гончарук, Н. Ф. Зорич. – Київ: Наук. думка, 1985. – 43 с.
2. Інститут гідробіології АН УРСР. – Київ: Наук. думка, 1984 – 143 с.
3. Овчаренко Ф. Д. Роль А. В. Думанського в розвитку коллоїдної хімії / Ф. Д. Овчаренко // Успехи коллоїдної хімії: Сб. Научн. тр. – Київ: Наук. думка, 1983. – 256 с.
4. Національна академія наук України. Хронологія. 1918–2018. – К.: «Фенікс», 2018. – 684 с. – 2-е вид., доп. вип.

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК ВИТВІР МИСТЕЦТВА

Сущенко Д.В., Дімарова О.В.

*Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»
Україна, 03056, м.Київ, пр-т Перемоги 37,
e-mail:daria.gvendoline@gmail.com*

Відеоігри з'явилися півстоліття тому, але дійсно популярними стали лише в добу суцільної комп'ютеризації та доступного інтернету. Перша відеогра побачила світ у 1940 році на Всесвітній виставці в Нью-Йорку і була примітивною грою на електронно-релейній машині [1]. Минали десятиліття їх популярність невпинно зростала. Від ігрових автоматів та піксельних 2D ігор індустрія перейшла до епохи контролерів та 3D ігор із високою графікою [2]. Нині відеоігри можуть бути завантажені на сучасні комп'ютери з дому за допомогою спеціального онлайн-магазину, що також сприяло їх масовості.

Існує суттєва різниця між комп'ютерними іграми та іншими засобами гарно провести час. Відеоігри мають набагато більший вплив на людську свідомість, тому що подразнюють відразу декілька рецепторів (зору та слуху)

так, як і кіно, лиш додаючи один суттєвий елемент – свобода гравця. Запах – єдине, що не вдавалося передавати через відеоігри донедавна, але і тут вже були знайдені декілька способів його передачі через інтернет, такі як: XML Smell, «пахучий екран», шолом віртуальної реальності «віртуальний кокон» [3]. Такі технології можуть знадобитися розробникам ігрових веб-сторінок для покращення ігрового процесу.

Окрему увагу заслуговують шоломи або окуляри віртуальної реальності, які також працюють на наближення ігрового процесу до реального життя.

Вони дають можливість заглибитися в особливий світ і відчутти кожне явище, що відбувається по той бік екрану, і побачене здається цілком реальним. Подібні технології віртуальної реальності застосовують навіть у лікуванні, наприклад: для контролю над болем, подолання страхів, відновлення після тяжких недуг. Це показує надзвичайно користь і неабиякий вплив таких технологій на наше життя.

Але окрім цих всіх плюсів є і свої мінуси. Використання окулярів віртуальної реальності нерідко викликає у користувачів морську хворобу. Проведені дослідження показали, що більше 70% мають схильність до даного синдрому. Труднощі виникають через невідповідність між тим, що відбувається в полі зору і вестибулярним апаратом [4]. В свою чергу це підштовхує розробників до пошуку нових ігрових рішень, щоб подолати цю проблему.

Після серії кількох трагічних, злочинних подій вирішено провести дослідження того, чи призводять насильницькі відеоігри до агресивної поведінки в реальному житті [5]. Деякі дослідження виявили, що насильницьке використання відеоігор може спричинити посилення агресії. Інші дослідження стверджують, що таких наслідків насильницьких відеоігор немає, але частина показує, що ігри можуть викликати звикання.

Також деякі дослідження показують, що відеоігри корисні для соціального та когнітивного розвитку та психологічного благополуччя, вони визнають пізнавальні переваги відтворення відеоігор: розпізнавання образів, системне мислення та терпіння. Існують відеоігри, які можна використовувати для розвитку дітей та навіть поліпшення вад зору, таких як міопія ока.

Зв'язок між насильницькими відеоіграми та антисоціальною поведінкою був заперечений президентом Асоціації інтерактивного цифрового програмного забезпечення у 2005 році в інтерв'ю PBS. У своєму інтерв'ю він заявляє, що цю проблему "... значно переоцінено та завищено ..." людьми, які "... Не розуміють, чесно кажучи, цієї галузі" [6].

Хоча багато відеоігор визнані мистецтвом за своєю візуальною образністю та розповіддю, існує зовсім інший клас ігор, який привернув увагу створенням емоційного досвіду для гравця, як правило, завдяки рольовій грі за персонажа, який проходить через теми, пов'язані з бідністю, сексуальністю, фізичними та психічними захворюваннями [7]. Такі ігри вважаються зразками емпатійної гри, які описав Патрік Беглі в "Сіднейський ранковий геральд". Він вважав, що це гра, яка "просить гравців заселити емоційні світи свого персонажа".

Хоча характеристика ігор як витворів мистецтва була суперечливою. Визнаючи, що ігри можуть містити художні елементи у своїх традиційних формах, таких як графічне мистецтво, музика та історія, кілька помітних критиків висунули позицію, що ігри не є художніми творами і їх ніколи не можна назвати мистецтвом. Незважаючи на це, вплив на людську психіку ігри мають колосальну, а деякі з них здобули потужну фан-базу та знайомі людям з різних континентів.

ЛІТЕРАТУРА

1. *Донован Т.* Играй! История видеоигр / Тристан Донован; пер. И. Воронина. — М.: Белое Яблоко, 2014. — 648 с.
2. *Martin J. A.* (1999-10-13). «Sniff That Web Site». PC World. Retrieved 2007-07-06
3. *Markey, Patrick; Ferguson, Christopher* (2017). "2". *Moral Combat: Why the War on Violent Video Games Is Wrong*
4. *Anderson A., Gentile A, Buckley E.* (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents Theory, Research, and Public Policy*. New York: Oxford University Press. p. 153
5. *Kent S.* (2010-06-16). *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond...the story behind the craze that touched our lives and changed the world* (en).

ДО ІСТОРІЇ СТВОРЕННЯ МОБІЛЬНОЇ КАМЕРИ

Ткаленко Я. Ю., Пономаренко Л.П.

Національний технічний університет України

«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

Україна, 03056, м.Київ, пр-т Перемоги 37,

e-mail: yanatkalenko1805@gmail.com

Прототипом фотоапарату можна вважати камеру-обскуру, яка представляла темний ящик (приміщення) з одним малим отвором (діаметр