

військовій справі, побуті, охороні приміщень, створення фото, відеозйомки та навіть доставці речей у різні місця. Можливо у майбутньому безпілотники будуть використовуватись у ще більших сферах діяльності та знайдуть застосування в багатьох побутових цілях, безпечному спостереженні за дітьми, дорогою до школи, або будуть викликати поліцію або пожежників у разі виникнення непередбачуваних ситуацій з будинком, який вони будуть охороняти.

Список використаних джерел:

1. The Flight of 'Drone' From Bees to Planes [Електронний ресурс] / BEN ZIMMER – 2013 р. – Режим доступу : <https://www.wsj.com/news/articles/SB10001424127887324110404578625803736954968>
2. Антаневич А. А., Икуас Ю. Ф., Лобатый А. А. Модальное управление беспилотным летательным аппаратом // Наука и техника. – 2010 р. – № 5. – 37–40 ст.
3. Год Змеи оказался Годом Дрона [Електронний ресурс] / Вагн Малоян – 2013 р. – Режим доступу : <https://naked-science.ru/article/hi-tech/god-zmei-okazalsya-godom-drona>
4. Икуас Ю. Ф., Лобатый А. А. Оптимальное программное управление беспилотным летательным аппаратом // Наука и техника. – 2012 р. – № 3. – 17–20 ст.
5. Разработчики представили летающий чехол для смартфонов [Електронний ресурс] / Михаил Ромкин – 2016 р. – Режим доступу : <https://naked-science.ru/article/concept/razrabotchiki-predstavili-9>

Станіслав Матієк

Науковий керівник: к. філос. н., доц. Запорожець М. О.

ЗВ'ЯЗАНІ ОДНІЄЮ МЕРЕЖЕЮ: ЖИТТЯ ЛЮДИНИ У ВІРТУАЛЬНОМУ СВІТІ

Термін «віртуальна реальність» існує не одне десятиліття. Першим хто створив шолом доповненої (віртуальної) реальності, вважається американський інформатик Айвен Сазерленд (Ivan Sutherland). Примітивний за сучасними мірками пристрій дозволяв людині перенестися в систему тривимірних дротяних кімнат. Віртуальна і доповнена реальність – поняття різні. Перша створює цілісний штучний світ, а друга лише вносить в наше сприйняття реального світу штучні елементи.

Багатьом користувачам стереоокулярів ставало погано вже на десятій хвилині їх використання. Щоб цього уникнути, потрібно було скоротити затримки між поворотом голови і реакцією зображення до декількох мілісекунд. Цей результат був досягнутий ціною великих зусиль розробників – в Oculus VR. Oculus Rift нагадує маску для підводного плавання, але при цьому носити його зручно і легко. Лінзи в шоломі Oculus Rift дозволяють людині бачити так, як якщо б він з відстані

півметра вдивлявся в 27-дюймовий монітор. Шолом охоплює поле зору повністю, блокуючи всі зовнішні подразники і дозволяючи повністю зануритися в гру. За рахунок лінз ігровий світ виглядає викривленим – вигнутим назовні і навколо нас.

Інженер Олівер Крейолос (Oliver Kreylos), «переніс» своє тіло в віртуальний світ. Для цього на додачу до шолома Oculus Rift Крейолос використовував три сенсора Kinect. Вони були розставлені в невеликому приміщенні і запрограмовані на створення 3D-моделі тіла користувача в режимі онлайн. Потім він помістив втілення в модель свого офісу. І хоча ідея виглядала цікавою, пересування в просторі в даному випадку обмежували стіни приміщення.

Описані гаджети – лише перший крок на шляху повного занурення у віртуальний світ. Аналітики вважають, що незабаром віртуальна реальність перейде з ігрової індустрії в інші сфери діяльності людини.

Віртуальна реальність може надати неоціненну послугу для пошуку потрібної інформації в стрімких інформаційних потоках. Необхідні дані можна буде отримати навіть швидше, ніж зараз, до того ж вони стануть більш наочними.

Важливий напрямок – підготовка фахівців у військовій та цивільній сферах. Штучна реальність дозволить навчити фахівця набагато швидше, ніж раніше, адже він зможе тренуватися в умовах, максимально наближених до «робочих». Схоже засоби використовують для підготовки льотчиків і космонавтів.

Штучна реальність буде грати величезну роль в промисловості. Наприклад, в автомобілебудуванні. Створення макета / прототипу, продування моделі авто в аеродинамічній трубі і дорогі креш-тести, буде полегшене і може бути показано як у дійсності.

Можна вважати, що в майбутньому людина добровільно проміняти свій звичний світ на віртуальну реальність. Уже в наш час люди проводять багато часу у віртуальному світі. Згідно статистики онлайн-ігор, за останні роки з'явилися мільйони нових гравців, і вони нерідко витрачають на гру більше половини свого часу. Залишається тільки гадати, скільки часу людина буде проводити в віртуальному світі, якщо він як дві краплі буде схожий на реальний.

Сучасна людина вже частково живе у віртуальній реальності, – каже психоаналітик, фахівець Європейської конфедерації психоаналітичної психотерапії Любов Заева. – Відключення Інтернету, відсутність якогось значимого об'єкта в Мережі переживаються як сильний стрес. Діти стали заручниками віртуальної реальності (гри і соцмережі) частково з вини дорослих. Народжуючись, людина приходить у світ, який створили до нього дорослі. І дорослі знайомлять його з цим світом, вчать правилам поведінки в ньому, передають їх через страхи. У цьому сенсі для них віртуальна реальність – контрольована і безпечна.

Інтернет змінив і об'єктні відносини. Все більше людей будують відносини на дистанції, іноді навіть не зустрічаючись. Створюється ілюзія

близькості і повного контролю над ситуацією. Правда, якщо віртуальна реальність стає єдиним «місцем» отримання задоволення, то в подальшому в реальності життєвої, за межами комп'ютера, людина може почати відчувати труднощі. Повне занурення в віртуальну реальність – серйозний симптом, подібний психічному бажанні покинути цей світ. Готовність жити тільки у віртуальній реальності в наш час – не норма. Але хто знає, можливо, через якийсь час зміниться і це, і тривалі віртуальні «відпустки» стануть буденністю і частиною сучасного життя.

Список використаних джерел:

1. Инженер перенёс себя в виртуальную реальность с помощью Kinect и Oculus Rift [Електронний ресурс] / Вадим Елистратов – 2014 р. – Режим доступу : <https://tjournal.ru/p/oculus-kinect>
2. Ретроспектива: Виртуальная реальность прошлого века [Електронний ресурс] / Икуас Ю. Ф – 2013 р. – Режим доступу : <http://meownauts.com/retro-vr/>
3. Связанные одной сетью: будет ли человек жить в виртуальном мире? [Електронний ресурс] / Илья Ведмеденко – 2016 р. – Режим доступу : <https://naked-science.ru/article/nakedscience/svyazannye-odnoy-setyu-budet>

Katarzyna Matyja

Науковий керівник: д. гуман. н. К. Студницька-Маряньчик

ROZDZIAŁ I POWIAT CZĘSTOCHOWSKI W XIX WIEKU (DO 1914 R.)

1. Położenie geograficzne powiatu.

Powiat częstochowski w zakresie fizyczno-geograficznym nie tworzy wyodrębnionego regionu, natomiast przynależy do Wyżyny Małopolskiej. W ramach wspomnianej prowincji geograficznej powiat częstochowski ulokowany jest w północnej części Wyżyny Krakowsko-Częstochowskiej, którą z kolei tworzą trzy subregiony: Wyżyna Krakowska, Wyżyna Częstochowska i Wyżyna Wieluńska, z których dwa ostatnie zawierają w sobie omawiany powiat. Wyżyna Częstochowska to wąski pas jury białej rozciągający się na południowy-wschód od przełomu rzeki Warty pod Częstochową, który już poza granicami powiatu, sięga obniżenia Białej Przemszy. Natomiast Wyżyna Wieluńska na północny-zachód od Częstochowy rozciąga się po Wieluń. Jest ona częścią płyty jurajskiej, charakteryzującej się utworami czwartorzędowymi z odkrytymi gdzie niegdzie wapieniami. Równie specyficzną formą na omawianym obszarze jest kuesta¹.

Cechą wyróżniającą Wyżynę Krakowską-Częstochowską jest znaczne zróżnicowanie jej powierzchni powstałe w wyniku procesów geologicznych, denudacyjnych jak i pod wpływem wód płynących. Wzrok przykuwa mozaika

¹ S. Słowicki, *Szkic fizyczno-geograficzny i walory turystyczne powiatu Częstochowskiego*, [w:] *Ziemia Częstochowska*, t. 10, Częstochowa 1974, s. 49-51.