

ОЕСР: ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ, ЇЇ МОЖЛИВОСТІ ТА РИЗИКИ



Організація економічного співробітництва та розвитку опублікувала результати дослідження віртуальної реальності, які представлені окремим розділом звіту «Перспективи цифрової економіки ОЕСР 2024».

Наголошується, що розвиток тривимірних технологій ставить питання про можливості, ризики та вплив імерсивних середовищ на уряди, компанії, людей і суспільство в цілому. Детально розглядаються імерсивні цифрові середовища та робиться акцент на важливості віртуальної реальності у зв'язку з її доведеною здатністю до масштабування. Пояснюються особливості технології віртуальної реальності, її переваги, можливості, наведені конкретні приклади використання цієї технології, а також надано пояснення щодо критеріїв визначення того, коли вона є корисною, а коли – ні. Розглядається концепція DICE щодо використання віртуальної реальності для речей, які в іншому випадку є небезпечними, неможливими, контрпродуктивними або дорогими, – йдеться про її залучення для вирішення навчальних завдань. Окрему увагу приділено проблемам конфіденційності (зокрема – відстеженню даних), а також безпеки в цілому.

Детальніше: <http://surl.li/tyyor>, <http://surl.li/tuvvj>,

<https://doi.org/10.1787/a1689dc5-en>

Фото: скріншот

#НРАТ_Усі_новини #НРАТ_OECD

2024-05-28

Інформація з офіційного вебпорталу Національного репозитарію академічних текстів