История развития виртуальной реальности

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»

Кафедра информационных технологий и компьютерных систем

Год: 2025

# ВВЕДЕНИЕ

\*\*Введение\*\*

Современные технологии виртуальной реальности (VR) представляют собой один из наиболее динамично развивающихся сегментов цифровой индустрии, оказывая значительное влияние на различные сферы человеческой деятельности, включая образование, медицину, инженерию и развлечения. Однако становление VR как технологической платформы имеет глубокие исторические корни, уходящие в середину XX века, когда были заложены теоретические и практические основы создания искусственных иммерсивных сред. Изучение истории развития виртуальной реальности позволяет не только проследить эволюцию технических решений, но и выявить ключевые факторы, определившие её современное состояние.

Первые концепции, предвосхитившие появление VR, можно обнаружить в работах философов и учёных, размышлявших о природе восприятия и искусственных реальностях. Однако практическая реализация этих идей стала возможной лишь с развитием вычислительной техники и компьютерной графики. Важным этапом стало создание в 1960-х годах первых систем имитации трёхмерного пространства, таких как Sensorama Мортона Хейлига и «Дамоклов меч» Айвена Сазерленда, которые заложили основы аппаратного обеспечения VR. В последующие десятилетия прогресс в области процессорных мощностей, графических технологий и интерфейсов взаимодействия позволил существенно расширить функциональные возможности виртуальных сред.

Особый вклад в развитие VR внесли военные и аэрокосмические исследования, где технологии симуляции использовались для подготовки пилотов и моделирования сложных операционных условий. Параллельно в 1980–1990-х годах VR начала проникать в массовую культуру благодаря усилиям коммерческих компаний, таких как VPL Research, а также популяризации концепции в научной фантастике. Несмотря на периоды застоя, связанные с ограничениями технологий, в начале XXI века произошёл качественный скачок, обусловленный появлением доступных VR-устройств, таких как Oculus Rift и HTC Vive, что открыло новые перспективы для применения виртуальной реальности.

Целью данного реферата является систематизация исторических этапов развития VR, анализ ключевых технологических достижений и оценка их влияния на современные решения. В работе рассматриваются как технические аспекты, так и социокультурные факторы, способствовавшие эволюции виртуальной реальности. Исследование базируется на научных публикациях, патентных документах и исторических источниках, что позволяет обеспечить достоверность и академическую строгость изложения.

# ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ И ПЕРВЫЕ РАЗРАБОТКИ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Развитие виртуальной реальности (ВР) как технологического направления стало возможным благодаря ряду технических предпосылок, сформировавшихся в середине XX века. Одним из ключевых факторов стало совершенствование вычислительной техники, обеспечившей обработку больших массивов данных в реальном времени. Первые попытки создания систем, имитирующих искусственное окружение, были связаны с разработкой устройств визуализации и взаимодействия. В 1950-х годах Мортон Хейлиг предложил концепцию "Сенсорамы" — мультисенсорного симулятора, сочетавшего стереоскопическое изображение, звук, вибрацию и даже запахи. Хотя данная система не являлась интерактивной в современном понимании, она продемонстрировала принципиальную возможность создания иммерсивных сред.

Значительный вклад в развитие ВР внесли исследования в области компьютерной графики. В 1963 году Айвен Сазерленд разработал систему Sketchpad, которая стала прообразом современных графических интерфейсов. Позднее, в 1968 году, он совместно с Бобом Спроуллом создал "Дамоклов меч" — первый головной дисплей, отслеживающий движения пользователя. Устройство, несмотря на примитивность изображения и громоздкость конструкции, заложило основы трекинга и стереоскопического отображения. Параллельно развивались технологии симуляции: военные и аэрокосмические учреждения активно инвестировали в создание тренажёров, таких как система "Виртуальный кокпит" Томаса Фернесса, использовавшаяся для обучения пилотов.

1970–1980-е годы ознаменовались появлением первых коммерческих решений. Компания VPL Research, основанная Джароном Ланье, выпустила серию устройств, включая перчатки DataGlove и систему EyePhone, что позволило говорить о ВР как о самостоятельной отрасли. Однако ограниченная производительность компьютеров и высокая стоимость оборудования сдерживали массовое внедрение. В этот же период были сформулированы базовые принципы взаимодействия в виртуальных средах, такие как обратная связь и шести степеней свободы (6DoF). Теоретические работы Майрона Крюгера, посвящённые "искусственной реальности", расширили понимание потенциальных применений технологии за пределы индустриальных и военных задач.

Таким образом, ранний этап развития ВР характеризовался экспериментальными разработками, направленными на интеграцию аппаратных и программных компонентов. Несмотря на технические ограничения, в этот период были заложены фундаментальные принципы, определившие дальнейшую эволюцию виртуальной реальности как междисциплинарной области, объединяющей достижения компьютерных наук, инженерии и когнитивных исследований.

# ЭВОЛЮЦИЯ АППАРАТНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ VR

Развитие аппаратного обеспечения для виртуальной реальности (VR) прошло несколько ключевых этапов, каждый из которых вносил значительный вклад в совершенствование технологий и расширение возможностей их применения. Первые попытки создания устройств, способных имитировать искусственную среду, относятся к середине XX века. В 1960-х годах появились первые прототипы систем, использующих стереоскопические дисплеи и трекинг движения. Одним из наиболее известных примеров является устройство Sensorama, разработанное Мортоном Хейлигом в 1962 году. Оно сочеталось с механическими системами вибрации и генерации запахов для усиления эффекта погружения, однако из-за ограниченных технологических возможностей того времени широкого распространения не получило.

В 1968 году Айвен Сазерленд и его студент Боб Спроулл создали систему "Дамоклов меч" (The Sword of Damocles), которая считается первым примером гарнитуры виртуальной реальности. Устройство использовало громоздкие механизмы крепления и могло отображать лишь простые векторные изображения, но заложило основы для дальнейшего развития VR-устройств. В 1980-х годах прогресс в области компьютерной графики и миниатюризации электронных компонентов позволил создать более компактные и функциональные системы. Компания VPL Research под руководством Джарона Ланье разработала серию устройств, включая перчатки DataGlove и гарнитуру EyePhone, которые стали первыми коммерческими продуктами в области VR.

1990-е годы ознаменовались появлением первых массовых VR-устройств, таких как Virtuality Group’s arcade machines и Nintendo Virtual Boy. Однако из-за высокой стоимости, низкого разрешения дисплеев и ограниченной вычислительной мощности эти системы не смогли завоевать широкую популярность. В этот период также началось активное развитие трекинговых технологий, включая оптические и инерциальные датчики, что позволило повысить точность определения положения пользователя в пространстве.

Современный этап развития аппаратного обеспечения для VR начался в 2010-х годах с появлением устройств, таких как Oculus Rift, HTC Vive и PlayStation VR. Эти системы используют высококачественные OLED- и LCD-дисплеи с низкой задержкой вывода изображения, а также продвинутые системы трекинга на основе внешних камер и внутренних гироскопов. Дальнейшее совершенствование технологий привело к созданию автономных гарнитур, таких как Oculus Quest, которые не требуют подключения к внешним компьютерам благодаря встроенным процессорам и алгоритмам компьютерного зрения.

В последние годы наблюдается активное развитие тактильной обратной связи и нейроинтерфейсов, что открывает новые перспективы для создания более реалистичных VR-систем. Современные исследования направлены на уменьшение веса устройств, повышение энергоэффективности и интеграцию искусственного интеллекта для адаптации виртуальной среды под действия пользователя. Таким образом, эволюция аппаратного обеспечения для VR демонстрирует устойчивую тенденцию к повышению качества погружения, доступности и функциональности, что делает виртуальную реальность одной из наиболее перспективных технологий XXI века.

# РАЗВИТИЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ПРИЛОЖЕНИЙ VR

Развитие программного обеспечения и приложений виртуальной реальности (VR) представляет собой ключевой аспект эволюции данной технологии, определяющий её функциональные возможности и сферы применения. Первые программные решения для VR появились в 1960-х годах и были тесно связаны с аппаратными разработками, такими как система "Sensorama" Мортона Хейлига и "Sword of Damocles" Айвена Сазерленда. Эти ранние системы использовали примитивные алгоритмы визуализации, основанные на векторной графике, что ограничивало реалистичность виртуальных сред. Однако уже тогда были заложены основы для последующего развития программных платформ, включая принципы трёхмерного моделирования и интерактивного взаимодействия.

В 1980-х годах с появлением более мощных вычислительных систем началось активное развитие специализированного ПО для VR. Компания VPL Research, основанная Джароном Ланье, разработала одну из первых коммерческих программных платформ — "RB2" (Reality Built for Two), которая поддерживала создание мультипользовательских виртуальных сред. Параллельно в академической среде разрабатывались системы, такие как "Virtual Environment Workstation" (VIEW) NASA, предназначенные для симуляции космических операций. Эти проекты демонстрировали растущую сложность программных алгоритмов, включая методы трекинга движений, рендеринга в реальном времени и обработки данных сенсоров.

1990-е годы ознаменовались появлением первых игровых движков с поддержкой VR, таких как "Virtuality" от компании Virtuality Group. Данные платформы позволили интегрировать VR в индустрию развлечений, хотя ограничения вычислительных мощностей и высокая стоимость оборудования сдерживали массовое распространение. В этот же период началось активное использование VR в профессиональных областях: медицинские симуляторы (например, "Surgical Simulator" от Boston Dynamics), архитектурные визуализации (программы типа "AutoCAD VR") и военные тренажёры ("SIMNET" Министерства обороны США).

Современный этап развития программного обеспечения VR характеризуется переходом на унифицированные платформы, такие как Unity 3D и Unreal Engine, которые предоставляют инструменты для создания высокореалистичных виртуальных сред. Эти движки поддерживают сложные физические расчёты, фотореалистичный рендеринг и интеграцию с устройствами ввода-вывода нового поколения (HTC Vive, Oculus Rift). Кроме того, развитие искусственного интеллекта позволило внедрить адаптивные сценарии и персонализированные VR-приложения, например, в образовательных программах и психотерапии.

Особое значение приобрели облачные VR-решения, такие как NVIDIA CloudXR, которые снижают требования к локальным вычислительным ресурсам. Это открыло новые перспективы для масштабируемых корпоративных и потребительских приложений. Таким образом, эволюция программного обеспечения VR отражает не только технологический прогресс, но и расширение областей применения — от узкоспециализированных задач до массовых развлекательных и образовательных сервисов.

# СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ И ПЕРСПЕКТИВЫ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Современный этап развития виртуальной реальности (VR) характеризуется стремительной эволюцией технологий, расширением сфер применения и формированием новых перспективных направлений. Одной из ключевых тенденций является интеграция VR с искусственным интеллектом (ИИ), что позволяет создавать более адаптивные и персонализированные виртуальные среды. Алгоритмы машинного обучения оптимизируют взаимодействие пользователя с системой, анализируя его поведение и предпочтения, что способствует повышению уровня иммерсивности. Кроме того, ИИ используется для генерации динамического контента, например, в образовательных симуляторах или игровых сценариях, где среда реагирует на действия пользователя в реальном времени.

Важным направлением развития VR остается совершенствование аппаратного обеспечения. Современные гарнитуры, такие как Meta Quest Pro, Valve Index и PlayStation VR2, демонстрируют значительный прогресс в разрешении дисплеев, частоте обновления и точности отслеживания движений. Активно разрабатываются технологии, направленные на уменьшение веса устройств и повышение их энергоэффективности, что критически важно для массового внедрения. Параллельно ведутся исследования в области тактильной обратной связи и нейроинтерфейсов, которые могут кардинально изменить принципы взаимодействия с виртуальной средой, обеспечивая более естественный и интуитивный опыт.

Еще одной значимой тенденцией является конвергенция VR с другими технологиями, такими как дополненная (AR) и смешанная реальность (MR). Формирование гибридных решений, например, Microsoft HoloLens или Apple Vision Pro, открывает новые возможности для профессионального использования в медицине, инженерии и образовании. В частности, хирургические симуляторы с элементами AR позволяют врачам отрабатывать сложные операции в условиях, приближенных к реальным, а инженеры могут проектировать и тестировать прототипы в виртуальном пространстве, сокращая затраты на производство.

Перспективы виртуальной реальности также связаны с ее внедрением в социальные и экономические процессы. Развитие метавселенных, таких как Meta Horizon Worlds или Decentraland, свидетельствует о растущем интересе к созданию устойчивых цифровых экосистем, где пользователи могут работать, учиться и взаимодействовать в режиме реального времени. Однако на пути масштабирования этих платформ остаются значительные вызовы, включая вопросы кибербезопасности, защиты персональных данных и этического регулирования.

В долгосрочной перспективе VR может стать неотъемлемой частью повседневной жизни, трансформируя такие сферы, как удаленная работа, телемедицина и дистанционное образование. Уже сейчас виртуальные конференции и тренинги демонстрируют высокую эффективность, а дальнейшее развитие сетей 5G и 6G позволит минимизировать задержки и улучшить качество передачи данных. Тем не менее, для достижения этих целей необходимо решить ряд технических и инфраструктурных задач, включая стандартизацию технологий и обеспечение доступности оборудования для широких слоев населения.

Таким образом, современные тенденции в области виртуальной реальности отражают ее переход от узкоспециализированных применений к массовому использованию. Интеграция с передовыми технологиями, совершенствование аппаратной базы и расширение функциональных возможностей создают предпосылки для глубокой трансформации множества отраслей. Однако успешная реализация этого потенциала потребует комплексного подхода, учитывающего не только технические, но и социально-экономические аспекты развития VR.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключение следует отметить, что история развития виртуальной реальности представляет собой сложный и многогранный процесс, охватывающий технологические, научные и культурные аспекты. Начиная с первых концептуальных идей, таких как стереоскопические устройства XIX века и "Сенсорама" Мортона Хейлига в 1960-х годах, технология виртуальной реальности прошла путь от теоретических разработок до практического внедрения в различные сферы человеческой деятельности. Ключевыми вехами этого развития стали создание систем "Аспен-карта" в 1970-х, разработка шлемов виртуальной реальности компанией VPL Research в 1980-х, а также стремительный прогресс в области компьютерной графики и человеко-машинного взаимодействия в конце XX – начале XXI века. Современный этап характеризуется интеграцией VR-технологий в медицину, образование, промышленность и развлечения, что свидетельствует о переходе от экспериментальных разработок к массовому применению. Однако, несмотря на значительные достижения, остаются нерешенные проблемы, такие как необходимость миниатюризации устройств, снижение их стоимости и устранение негативного воздействия на пользователей. Перспективы дальнейшего развития виртуальной реальности связаны с совершенствованием нейроинтерфейсов, расширением возможностей искусственного интеллекта и созданием полностью иммерсивных сред. Таким образом, эволюция VR-технологий демонстрирует не только технический прогресс, но и трансформацию способов взаимодействия человека с цифровым миром, что открывает новые горизонты для научных исследований и практических приложений в будущем.

# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Howard Rheingold. Virtual Reality. 1991 (book)

2. Myron W. Krueger. Artificial Reality II. 1991 (book)

3. Jaron Lanier. Dawn of the New Everything: Encounters with Reality and Virtual Reality. 2017 (book)

4. Paul Milgram, Fumio Kishino. A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. 1994 (article)

5. Fred Brooks. What's Real About Virtual Reality?. 1999 (article)

6. IEEE Computer Society. Virtual Reality: History, Applications, Technology and Future. 2016 (article)

7. Michael Heim. The Metaphysics of Virtual Reality. 1993 (book)

8. Sherman, W.R., Craig, A.B.. Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design. 2018 (book)

9. Ken Pimentel, Kevin Teixeira. Virtual Reality: Through the New Looking Glass. 1993 (book)

10. Stanford Encyclopedia of Philosophy. Virtual Reality. 2020 (internet-resource)