

[Akceptuje](#)

W ramach naszej witryny stosujemy pliki cookies w celu świadczenia państwu usług na najwyższym poziomie, w tym w sposób dostosowany do indywidualnych potrzeb. Korzystanie z witryny bez zmiany ustawień dotyczących cookies oznacza, że będą one zamieszczone w Państwa urządzeniu końcowym. Możecie Państwo dokonać w każdym czasie zmiany ustawień dotyczących cookies. Więcej szczegółów w naszej [Polityce Prywatności](#)

[Portal](#) [Informacje](#) [Katalog firm](#) [Praca](#) [Szkolenia](#) [Wydarzenia](#) [Porównania międzylaboratoryjne](#)
[Kontakt](#)



[Laboratoria](#)
[.net](#)
[Innowacje](#)
[Nauka](#)
[Technologie](#)



[Logowanie](#) [Rejestracja](#) [pl](#)

Newsletter

zapisz się

Naukowy styl życia

Nauka i biznes

- [Nowe technologie](#)
- [Felieton](#)
- [Tygodnik "Nature"](#)
- [Edukacja](#)
- [Artykuły](#)
- [Przemysł](#)

[Strona główna](#) > [Informacje](#)

Wirtualna rzeczywistość wpływa na postrzeganie czasu

W czasie gier VR wydaje się, że czas płynie o 30 proc. wolniej - pokazuje naukowe badanie. To nie tylko groźba dodatkowych godzin spędzonych w wirtualnym świecie, ale szansa na

lepsze wykorzystanie tej technologii.

Badacze z University of California, Santa Cruz odkryli, że wirtualna rzeczywistość wpływa na postrzeganie czasu. Stworzyli oni labiryntową komputerową grę działającą w dwóch wersjach - w wirtualnej rzeczywistości oraz na zwykłym monitorze. Jak się okazało, uczestnicy, którzy grali w wersję VR, przerywali zabawę średnio o 72,6 sekund (28,5 proc.) później, niż grający w wersję tradycyjną.

„To pierwszy raz, kiedy naprawdę udało się określić, że nie chodzi tylko o samą grę wideo, czy oglądaną zawartość. Liczy się działanie samej wirtualnej rzeczywistości, która różni się od konwencjonalnego ekranu” - mówi Grayson Mullen jeden z autorów pracy opublikowanej w piśmie „Timing & Time Perception”.

Taki sposób postrzegania czasu można wykorzystać - twierdzą naukowcy. W jednym z eksperymentów używano już np. wirtualnej rzeczywistości, aby odwrócić uwagę osób leczonych chemioterapią. VR może więc znaleźć zastosowanie w zmniejszaniu uciążliwości niektórych medycznych procedur, czy np. długich lotów.

Trzeba jednak mieć też na uwadze zagrożenia. „Zestawy do wirtualnej rzeczywistości stają się coraz wygodniejsze, a gry coraz bardziej realistyczne. Myślę, że dobrze będzie unikać traktowania ich np. w charakterze wirtualnego kasyna, w którym ktoś będzie grał dłużej, ponieważ nie będzie wiedział, ile spędził w nim czasu” - przestrzega Grayson Mullen.

Badania nad uzależnieniem od gier wskazują tymczasem, że utrata poczucia czasu przez gracza negatywnie wpływa na jego nastrój i cykl snu. W przypadku wirtualnej rzeczywistości te efekty mogą być więc jeszcze wyraźniejsze.

Badacze proponują proste rozwiązania, jak np. dodanie do gier zegara, który co jakiś czas będzie pojawiał się w polu widzenia.

Naukowcy zastanawiają się także nad źródłem zaobserwowanego zjawiska. Spekulują, że może chodzić o mniejszą świadomość własnego ciała.

„W wirtualnej rzeczywistości, kiedy ktoś patrzy w dół, w miejscu, w którym normalnie znajduje się jego ciało, może nic nie zobaczyć, albo ujrzeć tylko prosty schemat swojego ciała. Będzie jednak brakowało realistycznych wrażeń” - mówi współautor badania prof. Nicolas Davidenko.

„Istnieją teorie, według których do określania czasu nasz mózg może polegać na biciu serca czy innych rytmach ciała. Jeśli więc ktoś w świecie VR ma mniejszy kontakt ze swoim ciałem, może mu zabraknąć tych impulsów, czy odliczającego czas mechanizmu” - tłumaczy specjalista.

Przyszłe eksperymenty - podkreślają badacze - będą miały szansę dostarczyć nowych informacji na ten temat, a to pomoże zmaksymalizować korzyści płynące z używania VR i zminimalizować potencjalne szkody.

Źródło: pap.pl

<http://laboratoria.net/aktualnosci/30542.html>



09-09-2024

Jak poradzić sobie z końcem wakacji?

Dobrym sposobem jest opracowanie planu na „po urlopie”.



09-09-2024

Zalecenia w sprawie mpox są racjonalne i adekwatne

Wytyczne dotyczące mpox są adekwatne do obecnej sytuacji.



09-09-2024

Przydatność organów do przeszczepu

Syntetyczna krew może istotnie wpłynąć na transplantologię.



09-09-2024

Naukowcy zbadali, jak powstają nowe słowa w mediach społecznościowych

Język ewoluuje w kontekście społecznym, a jego odmiany zawsze konkurują ze sobą.



09-09-2024

Telefony komórkowe nie powodują nowotworów mózgu

Wykazują naukowcy w najnowszych badaniach.



09-09-2024

Ryzyko zawału i udaru mózgu u kobiet

Z 30-letnim wyprzedzeniem zwykłym testem krwi można je wykryć.



09-09-2024

[Galaktyki są dużo większe, niż sądzono](#)

Galaktyka Andromedy już od dawna oddziałuje na Drogę Mleczną.



09-09-2024

[System inteligentnego zarządzania pojazdami nagrodzony przez...](#)

Nagrodzony przez Siemens i PW.

Informacje dnia: [Jak poradzić sobie z końcem wakacji? Zalecenia w sprawie mpox są racjonalne i adekwatne](#) [Przydatność organów do przeszczepu](#) [Naukowcy zbadali, jak powstają nowe słowa w mediach społecznościowych](#) [Telefony komórkowe nie powodują nowotworów mózgu](#) [Ryzyko zawału i udaru mózgu u kobiet](#) [Jak poradzić sobie z końcem wakacji? Zalecenia w sprawie mpox są racjonalne i adekwatne](#) [Przydatność organów do przeszczepu](#) [Naukowcy zbadali, jak powstają nowe słowa w mediach społecznościowych](#) [Telefony komórkowe nie powodują nowotworów mózgu](#) [Ryzyko zawału i udaru mózgu u kobiet](#) [Jak poradzić sobie z końcem wakacji? Zalecenia w sprawie mpox są racjonalne i adekwatne](#) [Przydatność organów do przeszczepu](#) [Naukowcy zbadali, jak powstają nowe słowa w mediach społecznościowych](#) [Telefony komórkowe nie powodują nowotworów mózgu](#) [Ryzyko zawału i udaru mózgu u kobiet](#)

Partnerzy