

[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>



02-07-2024

[Ekran dotykowy bez problematycznego indu](#)

Tańsze i bardziej przyjazne środowisku.



02-07-2024

[Świat atomów i cząsteczek](#)

Jak dzięki różnym metodom obrazowania zobaczyć "całego słonia"



02-07-2024

[Żyjemy w czasach multitożsamości](#)

Ekspert o mediach społecznościowych.



02-07-2024

DLaczego Polki rzadziej jedzą mięso niż Polacy?

Równość płci może mieć związek ze swobodą wyboru tego, co się je.



02-07-2024

Co 3 osoba dorosła zagrożona chorobami z powodu braku ruchu

Alarmuje Światowa Organizacja Zdrowia.



02-07-2024

Cynk może pomóc chronić uprawy przed zmianami klimatu

Informuje "Nature".



02-07-2024

Tancerze są mniej neurotyczni niż ogół

populacji

Jednocześnie są bardziej ugodowi i ekstrawertyczni.



02-07-2024

Rząd planuje, aby minister mógł odwołać dyrektora NCBR

Dyrektor Narodowego Centrum Badań i Rozwoju będzie mógł zostać odwołany.

Informacje dnia: [Ekrany dotykowe bez problematycznego indu](#) [Świat atomów i cząsteczek](#) [Żyjemy w czasach multitożsamości](#) [Dlaczego Polki rzadziej jedzą mięso niż Polacy? Co 3 osoba dorosła zagrożona chorobami z powodu braku ruchu](#) [Cynk może pomóc chronić uprawy przed zmianami klimatu](#) [Ekrany dotykowe bez problematycznego indu](#) [Świat atomów i cząsteczek](#) [Żyjemy w czasach multitożsamości](#) [Dlaczego Polki rzadziej jedzą mięso niż Polacy? Co 3 osoba dorosła zagrożona chorobami z powodu braku ruchu](#) [Cynk może pomóc chronić uprawy przed zmianami klimatu](#) [Ekrany dotykowe bez problematycznego indu](#) [Świat atomów i cząsteczek](#) [Żyjemy w czasach multitożsamości](#) [Dlaczego Polki rzadziej jedzą mięso niż Polacy? Co 3 osoba dorosła zagrożona chorobami z powodu braku ruchu](#) [Cynk może pomóc chronić uprawy przed zmianami klimatu](#)

Partnerzy