

КАК ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ МЕНЯЕТ
НАШИ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О НАСТОЯЩЕМ
И БУДУЩЕМ

ОТДЫХАЙ

ТЕКСТ —
Анастасия Яковлева

ЛОВЦЫ СЧОВ

ЗА ПОСЛЕДНИЕ 40 ЛЕТ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ РАЗВИВАЛИСЬ ЧРЕЗВЫЧАЙНО БЫСТРО. СОВСЕМ СКОРО МИР ВИРТУАЛЬНЫЙ СЛОЖНО БУДЕТ ОТЛИЧИТЬ ОТ МИРА ФИЗИЧЕСКОГО. НАУЧНЫЕ ОТКРЫТИЯ И ПРОГРАММНЫЕ РАЗРАБОТКИ ОТКРЫВАЮТ НАМ ЭРУ БЕЗГРАНИЧНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ. КАК ОДНАЖДЫ СКАЗАЛ МИЛЛИАРДЕР И ИЗОБРЕТАТЕЛЬ ЭЛОН МАСК, «МЫ ВСЕ ЖИВЕМ В КОМПЬЮТЕРНОЙ СИМУЛЯЦИИ, НАХОДЯСЬ НА ГРАНИ СЛИЯНИЯ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ С ИСКУССТВЕННЫМ ИНТЕЛЛЕКТОМ». И КАЖДЫЙ ДЕНЬ МЫ УБЕЖДАЕМСЯ: ОН ПРАВ.

П

ервые технологии виртуальной реальности появились в далеком в 1962 году в США и были совсем не похожи на сегодняшние. Тогда кинематографист Мортон Хейлиг разработал устройство Sensorama, представляющее собой небольшую кабинку с 3D-экраном, где зритель мог помимо трехмерной картинки наслаждаться стереозвуком и ощущать запахи и ветер. Это вызвало ажиотаж в обществе — такая кабинка была похожа на настоящую машину времени и, по уверениям ее изобретателя, «показывала кино будущего».

Постепенно интерес к теме угас и... возник снова в 1984 году, когда Джарон Ланье, основатель компании VPL Research, разработал перчатки и очки — основные приспособления для выхода в виртуальную реальность. Однако общество оказалось не готово к таким новаторствам, и его компания быстро закрылась. Динамичное развитие VR (Virtual Reality) началось четыре года назад. Технологии были усовершенствованы, в разы усилил «эффект присутствия», и стали доступны всем пользователям. «Точкой невозврата» стало событие, взбудоражившее мир, — в 2010 году студент Калифорнийского уни-



В VR-шлеме геймер в прямом смысле «с головой» погружается в трехмерный мир



ОТДЫХАЙ

КИБЕР-НАГРАДА

В 2016 году киберспорт стал официальным видом спорта в России, теперь он включен во Всероссийский реестр видов спорта. Открытые соревнования в рамках Кубка страны по киберспорту пройдут в октябре 2016 года.

В 2017

ГОДУ

ВСЕ ОСНОВНЫЕ ИГРОВЫЕ КОНСОЛИ БУДУТ ПОДДЕРЖИВАТЬ ТЕХНОЛОГИИ VR



верситета Палмер Лаки, подрабатывавший ремонтом iPhone, создал шлем виртуальной реальности Oculus Rift. На разработку проекта на краудфандинговой платформе Kickstarter ему удалось собрать \$2,5 млн вместо ожидаемых \$250 тыс. Через четыре года компания Oculus VR за \$2,4 млрд купила крупнейшая соцсеть Facebook, что повлекло за собой взрывной интерес к виртуальным технологиям.

ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

Самым распространенным способом «вхождения» в виртуальную реальность стали видеоигры. Надев шлем VR, словно телепортируясь, пользователь из собственной комнаты мгновенно оказывается в самой гуще игровых событий — в джунглях, на войне или на космодроме. «Разработчики используют в шлемах множество внутренних датчиков, позволяющих определять и фиксировать положение головы человека в пространстве,



Сегодня есть интересные фильмы в формате 360°, которые можно посмотреть в шлеме VR



что позволяет погружаться в VR с максимальными удобствами, в результате вызывая бурный рост игровой индустрии», — отмечает Даниил Щербаков, директор по развитию компании Fibrum.

В 2016 году, по прогнозам, число участников видеоигр достигнет 2 млрд человек в мире. Кстати, эта развлекательная индустрия — многомиллиардный рынок, на котором зарабатывают не только производители и разработчики, но и игроки.

Участник видеоигр может быть либо любителем, либо профессионалом, входящим в одну из ассоциаций киберспорта. Они транслируются на весь мир через стриминговые центры, а лучшие геймеры получают высокие гонорары. Одним из самых высокооплачиваемых и сильнейших игроков в мире считается Ли «Jaedong» Дже Дон — на 52 турнирах игр в Starcraft он заработал \$519 086. В свою очередь, призовые фонды мировых чемпионатов по киберспорту составляют миллионы долларов. К примеру, в финале чемпионата мира по киберспорту ECS — Counter-Strike: Global Offensive, который прошел в конце июня на стадионе «Уэмбли» в Лондоне, участники разыграли \$3,5 млн, и это не самая крупная сумма в истории киберспорта.

\$150

МЛРД УЖЕ
К 2020 ГОДУ — ТАКОГО ОБЪЕМА
ДОСТИГНЕТ РЫНОК
ДОПОЛНЕННОЙ
И ВИРТУАЛЬНОЙ
РЕАЛЬНОСТИ

3D-ИГРОК

Компания Microsoft разработала очки дополнительной реальности HoloLens. В сочетании с экраном расширенной реальности (VR-гарнитура HoloLens) данная технология дает возможность пользователю видеть трехмерное изображение партнера и действовать с ним так, как будто тот, по сути, присутствует в том же физическом пространстве, где находится пользователь. Гаджет способен передавать на расстояние 3D-модель человека в реальном времени.

Пока чемпионаты проходят в США и странах Европы, но скоро в «большую игру» вступит и Россия. В этом году в Москве будет построен крупнейший в мире стадион для киберспорта площадью 5 тыс. кв. м. Возведение такого проекта связано с увеличением рынка киберспорта — его объем в 2015 году составил \$612 млн, а к 2019-му достигнет \$1,9 млрд. На стадионе будут проводиться чемпионаты по таким популярным дисциплинам киберспорта, как League of Legends, World of Tanks, DoTA2, CS: GO, Hearthstone, SC2. «Наиболее интересными разработками



в направлении полного погружения в виртуальность считаются те, при которых человек эмоционально и физически ощущает себя в виртуальном пространстве, — говорит руководитель Ассоциации дополненной и виртуальной реальности Екатерина Филатова. — Это новые платформы распознавания — с помощью камер, датчиков, перчаток или полноценных костюмов, передающих электронные импульсы».

Популяризатором технологий виртуальной реальности на российском рынке стала компания по разработке мобильных приложений и шлемов виртуальной реальности Fibrum. Недавно она запустила первый российский шутер The Raid на территории дизайн-завода «Флакон» в Москве, не имеющий аналогов в стране. Игроки выступают в роли спасателей, за 7 минут предотвращая атаку противников. Игровая зона располагается на территории 6x6 м, но в виртуальной реальности участник квеста передвигается по 6-этажному зданию.

Сейчас компаний, предлагающих VR-технологии, существует достаточно, чтобы проводить отраслевые конференции или хакатоны, на которых разработчики пишут программы специально для виртуальной

реальности. «Кстати, ярким доказательством бурного развития этой отрасли в России стало создание специального венчурного фонда VRTech, который будет специализироваться на инвестировании связанных с VR стартапов», — отмечает Екатерина Филатова.

ГОЛОГРАММА ДЛЯ РЕЖИССЕРА

Игровая отрасль тесно связана с производством фильмов. Однако, по признанию режиссеров, киноиндустрии с каждым разом все сложнее придумывать новые сюжеты. «Зачастую снять сиквел или приквел с полюбившимися зрителям героями менее рискованно, чем придумывать нечто кардинально новое. И в этот момент на помощь приходят игры. Они обеспечивают кассовые сборы за счет наличия аудитории, которая идет на фильм по мотивам любимой игры», — отмечает Даниил Щербаков.

Сегодня наблюдается ренессанс экранизации игр. Долгое время фильмы, снятые по сюжетам видеоигр, были не очень качественными, однако сейчас успешных кинопереложений стало намного больше, например вышедший недавно в прокат «Варкрафт». «Обратная ситуация также возможна, но скорее можно увидеть неплохой фильм по хорошей игре, чем хорошую игру

ВСТАТЬ, СУД ИДЕТ!

Стаффордширский университет разрабатывает проект виртуальной реальности для присяжных — программа будет переносить их на место преступления. Надев очки, присяжные увидят не только территорию, где было совершено преступление, но и знакомое геймерам свечение, означающее места, где были найдены улики.

171

МЛН ЧЕЛОВЕК СМОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОБОРУДОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ И ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ К 2018 ГОДУ

по неплохому фильму. В качестве примера удачного синтеза можно назвать игру “Хроники Риддика”. Это как раз тот случай, когда игра чуть ли не лучше, чем сам фильм», — отмечает Щербаков.

Виртуальная реальность из видеоигр также пришла в мир кино. Их сосытовка произошла недавно, но уже есть интересные фильмы в формате 360°, которые можно посмотреть в шлеме виртуальной реальности. Пока это короткометражные фильмы от 2 до 15 минут, однако, по словам Ильи Вигера, заместителя генерального директора VE Group, полный метр в VR-формате уже не за горами. «Сейчас производители напечербой выводят на рынок новые модели шлемов, подогревая интерес к отрасли и друг к другу. Но когда в них будет действительно комфортно, тогда это будет по-настоящему популярное устройство», — отмечает собеседник CITYMAGAZINE.

В направлении VR режиссеры смотрят с особым интересом. Современные технологии позволяют снимать видео с обзором 360°, которое дает совершенно иной эффект по сравнению с 3D. Человек словно оказывается внутри фильма и сам становится его участником. Кинематограф нового образца во всем мире уже занимает свое место на площадках ключевых кинофестивалей —

САМЫЕ «ДОРОГИЕ» ЧЕМПИОНАТЫ МИРА ПО КИБЕРСПОРТУ

\$20770460
DOTA 2

В середине августа в Сиэтле завершился гранд-финал The International 2016 — главного ежегодного турнира по MOBA-игре Dota 2. Призовой фонд чемпионата побил рекорды всех предыдущих и стал крупнейшим в истории мирового киберспорта. Победителем турнира оказалась китайская команда Wings, в финале со счетом 3:1 обыгравшая американцев из Digital Chaos. Игроки из Поднебесной заработали более \$9 млн призовых.

\$10931100
DOTA 2

Турнир по игре Dota 2, прошедший в Сиэтле в 2014 году, поразил участников призовым фондом в \$10 931 100. Это почти вдвое больше, чем было разыграно ранее за все четыре чемпионата мира по League of Legends вместе взятые. Победителями турнира также оказались китайцы — коллектив Newbee увез с чемпионата \$5 млн.

\$3000000
DOTA 2 ASIA CHAMPIONSHIPS

Турнир проходил в Шанхае на стадионе Shanghai Grand Stage. На этом чемпионате прославился 15-летний школьник Хассан, чья семья за год до соревнований переехала в США из Пакистана. В составе американской команды Evil Geniuses в грандфинале он взял верх над китайской командой ViCi Gaming со счетом 3:0. В 2015 году призовой фонд чемпионата составил более \$3 млн.

\$2130000

LEAGUE OF LEGENDS SEASON 4 WORLD CHAMPIONSHIP
Чемпионат мира состоялся в Сеуле

в 2014 году. В нем была разыграна самая крупная сумма призовых, когда-либо разыгранная на турнирах по League of Legends, — \$2 130 000. Участниками стали 16 команд. Трансляции матчей в прямом эфире велись 40 партнерами трансляций на 19 языках. Гранд-финал посмотрели 27 млн человек.

Кубки по киберспорту уже собирают миллионы зрителей





Цукерберг уверен, что виртуальная реальность станет новой социальной платформой, которая изменит мир



там, где довольно сложно оказаться в реальности, вызывает такой интерес. Каждый может почувствовать себя космонавтом, покоряющим новые галактики, или гонщиком «Формулы-1», вне зависимости от возраста, пола или расы. «В виртуальной реальности становится возможным снять все ограничения, существующие в действительности, при этом человек получает новые эмоции, которые он еще не испытывал. И после снятия шлема эти ощущения никуда не исчезают. Многие с помощью видеоигр пытаются сбежать от проблем в реальном мире, однако разрывать контакты с действительностью ни в коем случае нельзя», — отмечает Даниил Щербаков. Наибольшую зависимость вызывают сетевые игры. Как рассказал Никита Хохлов, руководитель сектора нейропсихологии в Центре тестирования и развития «Гуманитарные технологии», помимо зависимости от само-

Sundance, IDFA, HotDocs, SXSW, происходят и самостоятельные VR-кинособытия. Одно из них — Всероссийский фестиваль виртуального кино EMC VR Film Festival, где виртуальная реальность была воссоздана на очках и смартфоне Samsung Galaxy S7. Популярным нововведением стали и онлайн-кинотеатры, например приложение от Fibrum — VR Cinema, позволяющее очутиться в зале, просматривая любимый фильм на огромном экране. «В скором времени именно кино станет основным каналом распространения VR в массы, так как оно дает ощущение погружения и новые яркие эмоции при просмотре», — считает Екатерина Филатова.

ЗНАЙ МЕРУ

Какой бы удивительной и привлекательной ни была виртуальная реальность, с головой уходить в нее опасно. Эксперты советуют контролировать себя и держать баланс между настоящим и выдуманным миром, иначе можно обзавестись серьезными психологическими проблемами. Ведь VR позволяет не только управлять чувствами и физическими состояниями людей, но и создает возможности для новых способов коммуникации в цифровом мире. Поэтому, «заигравшись», недолго проснуться однажды с твердым убеждением, что ты Геральт из «Ведьмака». От 70% до 90% информации человек получает с помощью зрения. Именно поэтому виртуальная реальность, позволяющая увидеть то, чего еще не видел, или побывать

ОХОТА НА ПОКЕМОНОВ

Только в США 62% пользователей играют в Pokémon GO каждый день. Из-за того что игра очень быстро набирает популярность, бизнесмены устанавливают запрещающие знаки на своих владениях. Например, в некоторых американских ресторанах размещены таблички, что поймать покемона у них можно только клиентам, заплатившим за еду или напитки.

ДОХОДНЫЙ СТРИМИНГ

Проводя время за игрой, геймер может неплохо заработать, не прилагая к этому особых усилий. Необходимо зарегистрировать свой канал и играть там в «прямом эфире». Самые популярные сайты для стриминга — twitch.tv и cybergame.tv.

Если игра нравится зрителям, то в качестве аплодисментов они кидают на счет геймера реальные деньги. Вознаграждения ежемесячно могут исчисляться десятками тысяч долларов.

\$170

МЛН ПРИНЕСЛА РАЗРАБОТЧИКАМ КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА «HALO 3» В ПЕРВЫЙ ДЕНЬ ПРОДАЖ — ЭТО БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЛЮБОЙ ФИЛЬМ В ИСТОРИИ ГОЛЛИВУДА



го игрового процесса нередко встречается навязчивое, повторяющееся использование нецелевых чатов и кибербродяжничество, навязчивый просмотр почты и даже киберсекс. «Легкость реализации определенной активности в виртуальной реальности может создавать иллюзию способности к достижению результата, который не может быть достигнут в реальной жизни. Если такая активность интересна человеку, то он будет все чаще осуществлять ее в виртуальной реальности, чтобы получить удовольствие», — отмечает Хохлов. Впрочем, это совсем другая история... (с)