

правдоподобность и интересность персонажа.

Один из приемов рисовки, чтобы персонаж нравился зрителю – создание более симметричного и нарочито детского лица. А в случае со злодеем интерес вызывают позы, жесты и мимика. Принцип состоит в том, что нарисованный герой обязательно должен быть интересным и необычным, что значит – вызывать эмоции у зрителя, цеплять и иметь изюминку. Красота персонажа – это не обязательно харизматичность. Эта черта может выражаться в любой детали, быть заключенной в одном персонаже или же во всех героях ролика. Важно: добиться харизматичности персонажа можно, разнообразив форму объекта, пропорции, а также, подчеркнув характерную деталь. Она обязательно должна быть необычной и выбиваться из общей картины характера персонажа.

Список использованных источников

1. «Другое» кино в современной художественной культуре /. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [//works.doklad.ru/view/tWqIWxccPsc/all](http://works.doklad.ru/view/tWqIWxccPsc/all). – Дата доступа: 20.03.2021.
2. Артхаус – что это такое? Определение, значение, перевод /. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [//что-это-такое.ru/arthouse#:text=%D0%90%D1%80%D1%82%D1%85](http://что-это-такое.ru/arthouse#:text=%D0%90%D1%80%D1%82%D1%85). – Дата доступа: 20.03.2021.
3. Артхаус [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [//wreferat.baza.ru/%D0%90%D1%80%D1%82](http://wreferat.baza.ru/%D0%90%D1%80%D1%82). – Дата доступа: 20.03.2021.

УДК 659.113.4

ВЛИЯНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ НА СОЗНАНИЕ ЧЕЛОВЕКА

Дубнева О.А., студ., Онуфриенко С.Г., ст. пр.

*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В статье рассмотрены вопросы развития информационных технологий, которые позволяют создавать у людей иллюзию наблюдения и даже ощущения некоторого искусственного мира, создаваемого при помощи средств информатики и кибернетики. Виртуальная реальность. А также произведено исследование как положительного, так и отрицательного воздействия «виртуальной реальности» на психическое состояние человека.

Ключевые слова: виртуальная реальность, virtual reality, эскапизма, vr.

Термином «виртуальная реальность» сегодня обозначают новое направление развития информационных технологий, которые позволяют создавать у людей иллюзию наблюдения и даже ощущения некоторого искусственного мира, создаваемого при помощи средств информатики и кибернетики.

Другими словами, виртуальная реальность – это искусственно создаваемый человеком мир, в который он сам может проникать тем или иным способом и как бы существовать в этом мире определенное время, испытывая при этом комплекс тех ощущений, которые знакомы ему по реальному миру или же переживаются впервые.

Технические системы, которые обеспечивают формирование виртуальной реальности в сознании человека, называются системами виртуальной реальности. Сегодня такие системы обязательно включают в себя достаточно мощные компьютеры, а в ряде случаев и другие сенсорные и кибернетические устройства (системы создания стереоизображений, ручные манипуляторы, специальные динамические кресла платформы, шлемы-дисплеи, специально оборудованные кабины и камеры и т. п.).

Системы виртуальной реальности находят в последние годы все более широкое применение в следующих четырех основных направлениях человеческой деятельности:

- для обучения, тестирования и тренировки персонала, которому в дальнейшем предстоит действовать в непривычных условиях, сложной обстановке, искусственной или опасной среде (космонавты, пилоты самолетов, водолазы и т. п.);
- создание новых активных форм игровой деятельности и развлечений, в которые иногда может быть включено большое количество (до нескольких десятков тысяч) участников;
- создание «виртуальных объектов» и «виртуальных процессов» и их изучение с целью

познания закономерностей реального мира;

– изучение глубинных механизмов психической деятельности самого человека.

Считается, что термин «виртуальная реальность» был предложен в 1984 году американским ученым Джароном Леньером (Jaron Lanier), который создал в Калифорнии научно-исследовательскую фирму VPL Research Corporation, ставшую разрабатывать системы виртуальной реальности. Основными техническими компонентами таких систем в большинстве случаев являются:

– компьютерные средства построения объемных зрительных сцен и звукового стереосинтеза;

– специальный нашлемный дисплей-видеофон или же специальные очки, создающие стереоскопический эффект;

– ручной манипулятор в виде надеваемой на руку оператора «перчатки данных»;

– специальный костюм, надеваемый оператором, «экзоскелет».

Основным способом реализации технологий виртуальной реальности является использование интерактивной компьютерной графики, в реальном масштабе времени. При этом, как правило, создаются трехмерные зрительные сцены, которые в сочетании со специальными технологическими приемами отображения информации создают у человека ощущение «погружения» в виртуальное пространство и возможности самому манипулировать объектами, наблюдаемыми в этом пространстве.

Достигаются эти эффекты путем комплексного воздействия на психику человека через зрительные и слуховые каналы, вестибулярный аппарат и тактильное восприятие. Так, например, пользователь системы виртуальной реальности может поворачивать голову с надетым на нее шлемом и в результате этого изменять точку обозрения пространственных сцен и виртуальных объектов, а перемещаясь по комнате, он как бы двигается внутри виртуального пространства.

До сих пор досконально не изучено влияние на психику виртуальной реальности, но некоторые факты уже известны. Виртуальный мир вызывает зависимость, некоторые люди забывают обо всем, даже о сне, ради новых ощущений.

При частом погружении в виртуальный мир человек может слишком вжиться в роль своего героя, что сказывается на его поведении в реальной жизни. Также человек может начать терять ощущение времени, и стать асоциальным. Несмотря на данные последствия, не стоит полагать, что здоровье человека от виртуальной реальности может только пострадать.

Психологи работают над тем, чтобы с помощью VR лечить психические расстройства. С ее помощью можно вызывать у людей с посттравматическим стрессовым расстройством негативные эмоции, а соответственно уменьшать их влияние на психику больного. Также психологи утверждают, что virtual reality может стать спасением для людей с инвалидностью и ограничением в общении. В играх есть возможность общаться с другими игроками, а также найти свое предназначение. Люди с ограниченными возможностями могут погрузиться в этот виртуальный мир, и забыть обо всех ограничениях и проблемах.

В последнее время появляется множество материалов, рекламирующих процесс взаимодействия пользователя с виртуальной реальностью, будь то «автономная VR в смартфоне» (по типу 3DOF шлемов Oculus Go в комплекте с контроллером 3DOF) или VR ПК (разработки платформы SteamVR/OpenVR со шлемом «Vive Pro/Cosmos» и очками «Valve Index», или разработка Майкрософта – «Windows Mixed Reality», совместимое со SteamVR, или шлемы и очки для тренажеров и бизнес-тренингов.

Несмотря на всю безграничную любовь к технологиям виртуальной и дополненной реальности, стоит подробно рассмотреть вопрос, о том настолько ли она безопасна для здоровья пользователя.

Начнем с самого «безобидного», философского вреда от виртуальной реальности – эскапизма.

Эскапизмом называют уход (бегство) от трудностей, скуки жизни в вымышленный мир. Практически всех геймеров и любителей виртуального мира можно отнести к эскапистам.

Стоит отметить, что эскапизм не считается болезнью. Эскапистами были такие знаменитые люди, как писатель Лев Толстой, музыкант Сид Баррет. Автор книг о жителях средневежья, Джон Рональд Руэл Толкин, считал эскапизм необходимой составляющей творческого развития личности. Его утверждение подтверждается тем, что масса завсегда виртуальной реальности пишет книги. В связи с этим появился новый, отдельный жанр – «ЛитРПГ».

Существуют 2 вида эскапизма:

- добровольный;
- вынужденный.

Существенное различие между добровольным эскапизмом и вынужденным состоит в том, что при добровольном эскапизме человек сам выбирает образ жизни отшельника, отказываясь от «мирской суеты». В качестве примера можно провести параллель с теорией психоаналитика Карен Хорни об отшельничестве, как невротической реакции на жизнь.

При вынужденном эскапизме геймера засасывает в виртуальную реальность против его воли. Параллель: пьянство, курение, наркомания. Пользователь не осознает вымышленность окружающего мира. В момент возвращения из VR, смириться с реальностью не позволяют возникшие на фоне её злоупотребления заболевания, такие как деперсонализация и дезадаптация.

Происходит потеря собственной личности и ориентации в реальном мире, пропадают бытовые навыки. Привыкнув с легкостью «забывать гвозди» в игре, человек не может забыть настоящий гвоздь. Идет подмена реакций на события, обесценивание социальных установок. Виртуальная реальность доводит до невротических заболеваний и полного ухода в VR, что приводит к психическим заболеваниям.

Согласно цитаты философа современности, француза Ж. Бодрийера (он не дожил до появления VR платформ, но предсказывал их изобретение): «кофе без кофеина может нравиться больше, чем настоящий кофе, при этом им не являясь».

Многие политики испытывают тревогу по поводу обесценивания чужой жизни для геймеров. По их мнению, привыкнув легко убивать в игре, пользователь с лёгкостью может стать убийцей и в реальном мире. В связи с этим, по их мнению, все игры, содержащие сцены жестокости, необходимо запретить.

Стоит отметить, что данное мнение имеет право на существование. Ведь постоянные размышления о какой-нибудь идее в большинстве случаев приводят к её воплощению в реальности (классический пример – Раскольников, много думавший о ценности человеческой жизни). Изучив биографии знаменитых убийц, творивших злодеяния до появления VR, можно обнаружить, что большинство из них жило в вымышленном (ирреальном или «гипер-реальном») мире. Все это может подтолкнуть к мысли, что с геймерами может происходить тоже самое.

Однако статистика опровергает теорию о том, что, привыкнув убивать в игре, человек будет столь же легко идти на преступления в реальности. Среди пользователей VR процент насилия ниже, чем в других категориях граждан.

Философская аксиома гласит, человек осознает своё «я» через мнение социума. В виртуальном мире игрок теряет его. Его мнение о себе формируется по отзывам других игроков, которые в свою очередь основываются на выполнении им выдуманных заданий.

Список использованных источников

1. Петрозаводский государственный университет [Электронный ресурс] / Влияние средств виртуальной реальности на формирование личности. – Режим доступа: <https://i1121.petrso.ru/journal/article>. – Дата доступа: 24.03.2022 г.
2. РБК [Электронный ресурс] / Изоляция или социализация: как VR повлияет на человеческое общение. – Режим доступа: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/5e85faed9a79470690f0ea02>. – Дата доступа: 23.03.2022 г.
3. BESPPOVODNIK.RU [Электронный ресурс] / Плюсы и минусы виртуальной реальности: чего больше – меда или дегтя. – Режим доступа: <https://besprovodnik.ru/plyusy-i-minusy-virtualnoj-realnosti/>. – Дата доступа: 23.03.2022 г.
4. JOURNAL [Электронный ресурс] / Влияние виртуальной реальности на человека – Режим доступа: <https://vr-j.ru/stati-i-obzory/vliyanie-virtualnoj-realnosti-na-cheloveka/> – Дата доступа: 24.03.2022 г.
5. SINGULARITY LAB [Электронный ресурс] / Виртуальная реальность. – Режим доступа: <https://singularity.kz/services/virtual-reality?yclid=10374125919464849407>. – Дата доступа: 15.09.2021 г.
6. VirtRe [Электронный ресурс] / Вред виртуальной реальности для здоровья и психики. – Режим доступа: <https://virtre.ru/articles/virtual-reality/vred-virtualnoj-realnosti-dlya-zdorovya-i-psixiki.html>. – Дата доступа: 24.03.2022 г.