

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И ЕЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ НА ЧЕЛОВЕКА

Трошина С.Д., студентка 2 курса колледжа агротехнологий и бизнеса

**Научный руководитель – Голубев С.В.,
кандидат экономических наук, доцент
ФГБОУ ВО Ульяновский ГАУ**

***Ключевые слова:** виртуальная реальность, психологическое воздействие*

В статье рассматривается негативное воздействие виртуальной реальности на психику и здоровье человека

Виртуальная реальность – это мир, который создан с помощью технических средств, передаваемый человеку через его ощущения: слух, осязание и др. Она имитирует воздействие и реакцию на это воздействие. Первое упоминание о виртуальной реальности было еще в 1838 году английским физиком Чарльзом Уинстоном. Он создал устройство, которое работало по принципу стереоскопического зрения, то есть, мозг объединял двумерное изображение с каждого глаза в трехмерное.

В 1957 году кинематографист Мортон Хайлинг создал сенсораму – первый в мире виртуальный симулятор. Он представлял собой кабину, которая стимулировала все чувства. В ее состав входили стереодинамики, стереоскопический 3D-дисплей, вентиляторы, генераторы запахов и вибрационный стул. Для этого устройства было выпущено 6 фильмов. Он создал это устройство на свои деньги и после этого он начал искать финансовую поддержку, но никто не рискнул вкладывать деньги в сенсораму, так как это устройство посчитали революционным и слишком дорогим [1].

Через три года Хайлинг разработал и получил патент на устройство «Маска телесферы» для погружения в фильмы. Это было первое

наголовное устройство. Оно транслировало стереоскопическое широкоугольное изображение.

Самый новый и успешный VR шлем был создан в январе 2015 года. Девайс был создан по технологии Kinect, которую использовали для консоли Xbox 360. В марте 2016 года на рынок поступили первые модели [2].

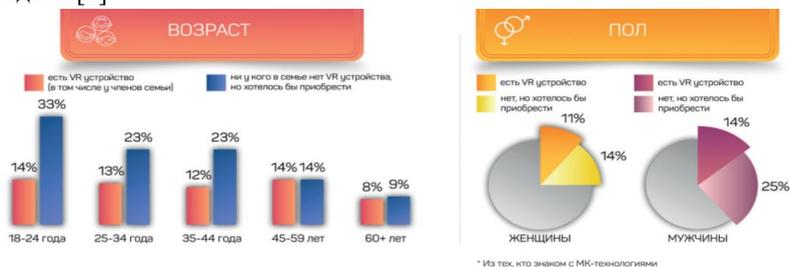


Рис. 1 – Статистика использования VR в России.

Виртуальная реальность отрицательно влияет на психику человека. При частом использовании виртуальной реальности у человека возникает ухудшение долговременной памяти. Также у человека могут возникнуть различные психологические заболевания.

Эскапизм – это бегство от трудностей реальной жизни в виртуальный мир. Эскапизм не считают заболеванием, такие люди как Лев Толстой, Сид Баррет были эскапистами. Всех геймеров принято считать эскапистами. Существует 2 вида эскапизма: добровольный и вынужденный. При добровольном эскапизме человек сам выбирает жизнь отшельника, отказываясь от мирской суеты. При вынужденном эскапизме человека «засасывает» в виртуальную реальность и, выходя из нее, человек не может смириться с реальным миром. У человека возникают дезадаптация и деперсонализация. У человека пропадают личность и ориентация в реальном мире, пропадают бытовые навыки. Человек полностью уходит в VR, что приводит к психологическим и невротическим заболеваниям.

Мышление. У человека происходит подмена понятий. Например: в виртуальной реальности научился прыгать с парашютом, но он не осознает что в реальной жизни его игровые навыки не помогут при прыжке.

Манипуляция сознанием. Сценарии для игр пишут наемные люди со своими комплексами. Эти сценарии могут использовать как

пропаганду навязывания мыслей или мнения. В играх пользователь часто видит пострадавших людей с тяжелыми травмами и из за этого, в реальной жизни, увидя такого человека, геймер может посчитать это нормой и не оказать первую помощь [3].

Также, во время использования VR человек может погибнуть. В Санкт-Петербурге был зарегистрирован случай, когда скончался человек. В ходе VR аттракциона у него закружилась голова и он неудачно упал с высоты своего роста.

Человеку с эпилепсией тоже опасно пользоваться VR, как бы не было усовершенствовано оборудование, сколько бы пикселей не вкладывали в картинку, мерцание будет всегда.

Но также виртуальная реальность может помочь, например, в медицине. Врачи используют виртуальную и дополненную реальность в хирургии, геронтологии (т.е. ставят себя на место пожилого человека для того, чтобы увидеть мир их глазами), в психиатрии, при борьбе пациента с их фобиями. Видеоигры используют также в реабилитации пациентов. В 2006 году запустили игру под названием «Nintendo Wii», она помогала пациентам заново контролировать свои движения.

Библиографический список:

1. Взаимодействие личности и виртуальной реальности: психическое развитие и личностная детерминация: монография / Под ред. В.А. Барабанщикова, В.В. Селиванова. М.: Универсум, 2019. - 479 с.
2. Психология реальности: Учебное пособие Под ред. Селиванова В.В. - Смоленск : Издательство СмолГУ, 2015. - 152 с.
3. Эрик Шмидт и Джаред Коэн. Новый цифровой мир. - М.: Манн, Иванов и Фербер. – 2008. - 368 с.

VIRTUAL REALITY AND ITS PSYCHOLOGICAL IMPACT ON A PERSON

Troshina S.D.

Keywords: *virtual reality, psychological impact*

The article discusses the negative impact of virtual reality on the human psyche and health