

ВПЛИВ СИСТЕМ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ НА ПСИХОЛОГІЧНИЙ СТАН ЛЮДИНИ

Вінницький національний технічний університет

Анотація

У статті досліджено взаємозв'язок систем віртуальної реальності та людини. Визначено наслідки впливу віртуальної реальності на психологічний стан людини.

Ключові слова: віртуальна реальність, віртуалізація, людина, комп'ютерна залежність, комп'ютерні ігри, психологічний стан.

Abstract

The article explores the interconnection between virtual reality systems and humans. The consequences of the impact of virtual reality on the psychological state of man are determined.

Keywords: virtual reality, virtualization, human, computer addiction, computer games, psychological state.

Вступ

Дослідження віртуальної реальності як одного з видів психічної реальності людини, та як середовища, що створене для того, щоб досягти певної мети (комунікативної, розважальної, пізнавальної), є одним з досить перспективних напрямів наукового дослідження. Важливим аспектом дослідження є вплив віртуальної реальності на особистість людини, маніпуляція її підсвідомістю та свідомістю. Вплив VR (віртуальної реальності) на психічний стан особистості та її повсякденне життя є *метою* нашого дослідження.

Основна частина

Інтернет-реальність включає в себе багато різних підсистем, такі як: інформаційна, культурна, віртуальна та соціальна. Природним є те, що мислення, свідомість, діяльність, міжособистісні і групні стосунки, що формуються в інформаційно-насиченому середовищі, у світі комп'ютерів, а також поведінка і духовно-культурні орієнтири людей серйозно зазнають змін [1].

Людська психіка схильна до віртуалізації. Вона з легкістю може сприймати нові уявні світи, які несуть у собі певні самообрази, на відміну від образів, які відображаються в звичайній реальності. За умови вмілого користування системами VR, ця галузь може мати позитивний вплив на психічний стан здоров'я людини. Багато вчених говорять про перспективне майбутнє лікування завдяки віртуальній реальності. В медичній сфері вона є дуже ефективною, варто зазначити, що таке лікування має бути тільки під контролем лікаря-терапевта, який має визначити, скільки і як часто потрібно проводити певні процедури. Така експозиційна терапія має хороші результати в психічно хворих людей [2].

З розвитком технологій VR, зростає кількість людей, які занадто захоплюються цим явищем. Для них взаємодія з віртуальним світом відбувається на рівні комп'ютерних ігор. Поширення технологій цих ігор лише набирає оберти, але вже прослідковується віртуальна аддикція (психологічна залежність людини від системи VR), наприклад, залежність від комп'ютерних ігор, яка оволодіває свідомістю так званих «геймерів».

Дана форма технології, постійно розвивається і разом з цим виникають проблеми, які раніше не розглядалися. Наслідки користування штучною реальністю дуже серйозні. При захопленні комп'ютерними іграми та іншими видами «неглибокої» віртуальної реальності у людини починає виникати потреба у постійному їхньому використанні, іншими словами «комп'ютерна залежність». З часом люди починають все більше віддалятися від реального світу і тікати від своїх обов'язків і турбот до штучного світу, де немає проблем і небезпеки. Це досить сильно деформує їх психічний стан. Особливо вразливими є діти, підлітки та люди похилого віку, у них швидше починає розмиватись межа між реальним та віртуальним життям [3].

Ще одною проблемою постає «Десенсибілізація віртуальної реальності». Ігри з високим рівнем насильства, в яких моделюються військові дії, включають вбивство та агресію впливають на десенсибілізацію, людина перестає бути залежною від екстремальних актів поведінки. Геймери, які постійно занурюються у цей світ, у реальному світі починають шукати почуття адреналіну та влади. Стають занадто дратівливими, емоційно нестабільними. Водночас, під час гри вони відчувають емоційне піднесення, їх настрій покращується, кожен може робити все що хоче, та встановлювати правила своєї гри. Коли гра закінчується, світ у який доводиться повернутись здається нудним та нецікавим [4].

Складно спрогнозувати рівень залежності і вплив VR на зміну свідомості людини. За прогнозами науковців, конвергенція свідомості людини та віртуальної реальності відбувається дуже швидко. Маніпулювання свідомістю й підсвідомістю стає дедалі сильнішим та масштабнішим. Під час сеансу віртуальної реальності, в стані який дуже схожий на гіпнотичний, на людину можна впливати будь-якими методами, адже вона в цей час зосереджена і її підсвідомість відкрита для зовнішнього впливу [5].

Висновки

Результат дослідження засвідчує, що системи віртуальної реальності (VR) є одними з найсильніших засобів впливу на психологічний стан здоров'я людини. Вони будуть мати широке використання у багатьох сферах життя. Проте, ця технологія несе у собі велику психологічну небезпеку, яку варто ретельно досліджувати та вживати застережливі заходи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Войскунский А.Е. Людина і комп'ютер: позитивні та негативні аспекти взаємодії людини і комп'ютера [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://philosophy.srv.if.ua/>
2. Hamilton Audrey. Speaking of Psychology: Improving Lives through Virtual Reality Therapy / Hamilton Audrey [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.pitt.edu/~jsm99/ENGR Trends and Issues.html>
3. Carlos Flavian How Does Virtual Reality Affect Us? [Електронний ресурс] – Режим доступу : <https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/how-does-it-affect-us.html>
4. Иванов М. С Психологічні аспекти негативного впливу ігрової комп'ютерної залежності на особистість людини / Иванов М. С [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://infourok.ru/ivanov-ms-psihologicheskie-aspekti-negativnogo-vliyaniya-igrovoy-kompyuternoy-zavisimosti-na-lichnost-cheloveka-2710681.html>
5. Иванов Д. В. Віртуалізація суспільства / Иванов Д. В. // Соціологія та соціальна антропологія [Електронний ресурс] – Режим доступу: http://lib.ru/POLITOLOG/ivanov_d_v.txt

Толстая Дар'я Петрівна – студентка групи ІКН-186, факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, dasha.tolstaya18@gmail.com.

Сотула Дмитро Юрійович – студент групи ІКН-186, факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, sotula.d@gmail.com

Науковий керівник: **Прищак Микола Дем'янович** – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри філософії та гуманітарних наук, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця.

Tolstaya Daria Petrivna – student of the IKN-18b group, Faculty of Information Technology and Computer Engineering. Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, dasha.tolstaya18@gmail.com.

Sotula Dmytro Yuriyovych – student of the IKN-18b group, Faculty of Information Technology and Computer Engineering. Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, sotula.d@gmail.com

Supervisor: **Pryshchak Nicholas D.** – Ph.D., Associate Professor, Associate Professor of Philosophy and Humanities, Vinnytsia National Technical University, Vinnitsa.