

The background of the entire cover is a dark, textured space with streaks of light and blue and orange nebulae. On the left side, there is a close-up of a woman's face wearing a VR headset. She is smiling, showing her teeth. The headset is black and covers her eyes. The overall aesthetic is futuristic and immersive.

12+

Виктория Арден

Виртуальная реальность и сознание

Анализ влияния виртуальных
миров на восприятие
реальности

Виктория Арден
**Виртуальная реальность
и сознание. Анализ влияния
виртуальных миров
на восприятие реальности**

*<https://litres.ru/74147834>
ISBN 9785006995505*

Аннотация

Человечество прошло долгий путь в развитии средств коммуникации и развлечения.

От наскальных рисунков до письменности, от театральных подмостков до фотографии, от кинематографа до телевидения — каждый новый медиум расширял границы нашего опыта, позволяя прикоснуться к тому, что находится за пределами непосредственного восприятия.

Однако появление виртуальной реальности знаменует собой не просто очередной шаг в этой эволюции, а настоящий качественный скачок.

Содержание

Введение: За пределами экрана	6
Часть 1. Механика иллюзии: Как мозг принимает подделку	9
Глава 1. Туннель реальности: Принципы работы сенсорного замещения	9
Глава 2. Нейробиология погружения: Что происходит в коре головных долей	12
Конец ознакомительного фрагмента.	14

**Виртуальная
реальность и сознание
Анализ влияния
виртуальных миров на
восприятие реальности**

Виктория Арден

© Виктория Арден, 2026

ISBN 978-5-0069-9550-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Виртуальная реальность и сознание: анализ влияния виртуальных миров на восприятие реальности и самоидентификацию...



Введение: За пределами экрана

Человечество прошло долгий путь в развитии средств коммуникации и развлечения. От наскальных рисунков до письменности, от театральных подмостков до фотографии, от кинематографа до телевидения — каждый новый медиум расширял границы нашего опыта, позволяя прикоснуться к тому, что находится за пределами непосредственного восприятия. Однако появление виртуальной реальности знаменует собой не просто очередной шаг в этой эволюции, а настоящий качественный скачок. В отличие от книги или фильма, которые представляют реальность, виртуальная реальность замещает её. Она не рассказывает историю о мире, она помещает нас внутрь этого мира, воздействуя напрямую на сенсорную систему человека и создавая иллюзию полного присутствия в ином месте.

Виртуальная реальность представляет собой принципиально новый медиум, поскольку она обращается не к воображению через символы, а к органам чувств через симуляцию. Когда мы читаем книгу, наш мозг самостоятельно достраивает образы. Когда мы смотрим фильм, мы остаемся пассивными наблюдателями за плоским экраном. Виртуальная реальность же делает нас активными участниками, обманывая эволюционно развитые механизмы восприятия. Наши

глаза видят трехмерное пространство, уши слышат объемный звук, меняющийся от поворота головы, а мозг, не получая противоречивых сигналов от вестибулярного аппарата, с готовностью принимает новую реальность за настоящую. Это беспрецедентная ситуация в истории человечества.

Впервые технология создает условия для фундаментального эксперимента над человеческим восприятием и сознанием. Мы становимся не просто пользователями, а подопытными в грандиозном исследовании того, как далеко можно сдвинуть границы нашей психики. Что произойдет с человеком, который годами живет в двух мирах? Как изменится его восприятие времени, пространства, собственного тела? Не приведет ли легкая смена аватаров к кризису идентичности? Эти вопросы перестали быть уделом научной фантастики. Они стали нашей повседневной реальностью, требующей глубокого осмысления.

Структура этой книги построена таким образом, чтобы провести читателя по всем уровням этого сложного феномена. Мы начнем с самого низа — с нейробиологии, с того, как мозг принимает виртуальную иллюзию за реальность. Затем поднимемся на уровень психологии и социальных взаимодействий, исследуя, как меняются наши отношения с другими и с самими собой в виртуальных мирах. И, наконец, перейдем к философским вопросам о природе реальности,

свободе воли и будущем человеческого сознания в эпоху тотальной симуляции. Это путешествие обещает быть непростым, но оно необходимо каждому, кто хочет понять, куда движется наш мир и что значит быть человеком в XXI веке.

Часть 1. Механика иллюзии: Как мозг принимает подделку

Глава 1. Туннель реальности: Принципы работы сенсорного замещения

Чтобы понять, как виртуальная реальность воздействует на сознание, необходимо сначала разобраться в том, как она воздействует на органы чувств. Человеческое восприятие — это не прямое отражение объективной реальности, а активный процесс моделирования, который наш мозг строит на основе ограниченного набора сенсорных данных. Виртуальная реальность эксплуатирует этот факт, предоставляя мозгу данные, которые он привык интерпретировать как сигналы реального мира.

Основной принцип работы виртуальной реальности — сенсорное замещение. Устройство надевается на голову и полностью перекрывает поле зрения, показывая два немного различающихся изображения для левого и правого глаза. Эта стереоскопическая картинка создает иллюзию глубины

пространства. Бинауральный звук, подаваемый в наушники, меняется в зависимости от поворота головы, имитируя то, как мы слышим звуки в реальной жизни. Системы трекинга отслеживают положение головы и тела в пространстве, мгновенно меняя картинку, создавая полную сенсомоторную согласованность: поворачиваю голову — и мир поворачивается соответственно. Тактильная обратная связь через контроллеры или специальные перчатки дополняет иллюзию, позволяя ощущать прикосновения к виртуальным объектам.

Ключевым феноменом, объясняющим, почему мозг так легко поддается этому обману, является проприоцептивный дрейф. Проприоцепция — это чувство положения собственного тела в пространстве. В виртуальной реальности пользователь видит перед собой не свои реальные руки, а виртуальные, которые двигаются синхронно с реальными. Мозг, получая визуальное подтверждение того, что эти руки подчиняются его командам, очень быстро, иногда в течение нескольких минут, начинает воспринимать виртуальные конечности как часть собственного тела. Если виртуальную руку внезапно проткнуть острым предметом, у человека возникнет реальная стрессовая реакция, хотя он понимает, что его физическая рука в безопасности. Это не просто игра воображения, это фундаментальный механизм работы мозга, который можно измерить по кожно-гальванической реакции и активности в зонах, отвечающих за боль.

Кульминацией сенсорного замещения является эффект присутствия. Это то самое ощущение, которое отличает виртуальную реальность от любого другого медиума. Вы не просто смотрите на мир на экране, вы находитесь в нем. Ваше сознание, ваше чувство локализации «я» перемещается из комнаты, где вы физически находитесь, в виртуальное пространство. Страх высоты в виртуальной реальности возникает даже у тех, кто знает, что стоит на безопасном полу. Радость от полета или ужас от падения переживаются как абсолютно реальные эмоции. Эффект присутствия возникает благодаря тому, что мозг не получает никаких противоречивых сигналов: все его чувства говорят о том, что он «там». И он безоговорочно верит им, потому что миллионы лет эволюции не готовили его к возможности такого изощренного обмана.

Глава 2. Нейробиология погружения: Что происходит в коре головных долей

Когда человек погружается в виртуальную реальность, его мозг не просто пассивно принимает картинку, он начинает активно функционировать в новой среде, используя те же механизмы, что и в реальном мире. Современные методы нейровизуализации позволяют заглянуть в работающий мозг и увидеть, какие зоны активируются при взаимодействии с виртуальными объектами и аватарами.

Одним из важнейших открытий стало то, что зеркальные нейроны, отвечающие за способность к эмпатии и обучению через подражание, активируются при наблюдении за виртуальными персонажами так же, как и при наблюдении за реальными людьми. Если вы видите, как виртуальный аватар другого человека улыбается или хмурится, ваш мозг запускает симуляцию этого состояния внутри себя. Это означает, что эмоциональная связь, возникающая в виртуальных мирах, имеет под собой реальную нейробиологическую основу. Мы можем сопереживать цифровым созданиям, потому что наш мозг обрабатывает их примерно так же, как живых людей.

Исследования паттернов мозговой активности показывают, что в виртуальной среде мозг работает несколько иначе, чем в реальности. Зоны, отвечающие за обработку пространственной информации и навигацию, например, гиппокамп, работают в усиленном режиме, пытаясь построить когнитивную карту нового мира. При этом активность зон, отвечающих за критическое восприятие и осознание того, что происходящее нереально, может снижаться. Мозг настолько поглощен обработкой поступающей сенсорной информации и решением навигационных задач, что у него просто не остается ресурсов на постоянное напоминание себе о том, что это всего лишь симуляция. Это и есть состояние погружения, или иммерсии.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.