

# *Исследование пользователей среды виртуальной реальности*

В.Л. Авербух, Н.В. Авербух, А.А. Щербинин

*Работа связана с идеей виртуального испытательного стенда, то есть программно-аппаратной среды, обеспечивающей возможность многократного пропуска моделирующих программ с различными параметрами.*

# Виртуальная реальность

Под виртуальной реальностью понимается генерируемая компьютером среда, создающая иллюзию нахождения пользователя в предлагаемом программной системой мире.

***Состояние присутствия*** – основной фактор, определяющим виртуальную реальность

Это состояние характеризуется как ощущение пребывания в “другом мире”, в отличие от обычного для компьютерной графики наблюдения за картинкой на экране.

# Влияние присутствия на мыслительную деятельность

- ◆ Не отвлечет ли новое состояние от задачи?
- ◆ Достижимо ли присутствие, как таковое, при работе с абстрактными образами?
- ◆ Сможет ли пользователь взаимодействовать со средой, если у него не будет субъективного ощущения пребывания в ней?

Переживание состояния присутствия не будет оказывать влияние на решение интеллектуальных задач.

Разработчикам необходимо учитывать возможность появления у некоторых пользователей сред виртуальной реальности “киберболезни” и проявления побочных негативных эффектов, вызванных “гиперприсутствием” и связанных с потерей представления о реальном состоянии, месте и времени.