

**ИССЛЕДОВАНИЕ ВОСПРИЯТИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ И ИЗМЕНЕНИЙ ПОТРЕБНОСТЕЙ  
ЧЕЛОВЕКА В КОНТЕКСТЕ РАЗВИТИЯ VR-ТЕХНОЛОГИЙ НА ПРИМЕРЕ ОБРАЗА “ДОМА” ОТ КАРТИН**

**МАЛЫХ ГОЛЛАНДЦЕВ ДО НАШИХ ДНЕЙ**

**Любенова У.М. (Университет ИТМО)**

**Научный руководитель – преподаватель ИМРиП, к.т.н., Шершенков Б.С.  
(Университет ИТМО)**

**Аннотация**

В докладе рассматриваются различные аспекты восприятия человеком виртуальных пространств, в том числе через взаимодействия с проявлениями виртуального пространства в физическом мире, в частности с тепловым. Описывается художественный проект по созданию образа “универсального дома” в виртуальном пространстве на основе исторически сложившегося представления о “доме”, которое станет частью инсталляции на выставке произведений в контексте направления art & science.

**Введение**

В наше время мир виртуальной реальности входит в домашнее пользование в виде гаджетов, которые можно купить по цене не самого дорогого смартфона. Это означает, что на VR-сети есть спрос, следовательно существует человеческая потребность в погружении в виртуальные миры у себя дома. Проект “Универсальный дом” имеет целью воплощение в виде инсталляции, воспроизводящей симулированный опыт дома, и исследование восприятия человеком подобных пространств, а также их возможный потенциал в культуре потребления будущего.

В докладе рассматриваются следующие вопросы:

1. Что представляет из себя проект “Универсальный дом”, и какие выразительные средства применяются при его создании?
2. Возможно ли перенести удовлетворение большинства потребностей человека в пространство виртуального дома, а физическому пространству оставить только базовые физиологические нужды?
3. Как реализовать базовую потребность человека в тепле при помощи виртуальной реальности?

**Основная часть**

Проект инсталляции “Универсальный дом” – это комплексное междисциплинарное исследование, которое включает в себя как творческое, так и научное рассмотрение изучаемого вопроса на грани социологии и экономики с использованием исторических сведений в качестве отправной точки. По итогам этой работы предполагается создание художественной инсталляции, которая будет состоять из двух компонентов: физической комнаты и виртуальной комнаты.

Инсталляция “Универсальный дом” – это возможность побывать в пространстве воображаемого дома, который вобрал в себя все вещи, ассоциирующиеся у человека с домашним теплом, при этом всё физическое тепло этого пространства сконцентрировано в маленьком объекте – деревянной грелке, нагреваемой за счет работы компьютера, поддерживающего само существование этого пространства. “Универсальный дом” – это картина, воплощающая метафизические свойства дома, по смыслу находящегося где-то за гранью “картинной плоскости”, но в то же время имеющего выходы в физическое пространство. В этой работе дом представляет из себя

некий идеализированный образ, построенный по образу домов в картинах Малых голландцев. Они изображали дома современников, заказчиков, но, по сути, это были идеализированные и наполненные символами сцены. В “Универсальном доме” есть всё: это гибрид современного дома и традиционного; деревянного дома и умного дома будущего.

Помимо создания пространства вымышленного дома, существование которого могло бы закрыть ряд человеческих потребностей, одним из важных моментов исследования является рассмотрение теплового аспекта существования виртуальных пространств. При проведении любых вычислительных операций происходит нагрев различных компонентов компьютера, причем чем сложнее эти операции, тем выше количество выделяемой тепловой энергии. При проведении таких сложных операций, как рендеринг высокодетализированных виртуальных сцен, тепла может быть достаточно для обогрева небольшого помещения. С дальнейшим развитием технологий в этом направлении и повышением уровня детализации VR-сцен до неотличимого от реальности, количество теплоты может быть достаточно для обогрева всего дома. В связи с этим, предполагается затронуть тему устойчивого развития и бегло рассмотреть проблематику использования альтернативных источников тепловой энергии.

Одна из ключевых тем инсталляции – влияние феномена виртуальности на людей и изменение базовых потребностей человека в связи с развитием VR-технологий. Для раскрытия этой темы в работе будут рассмотрены различные способы взаимодействия людей с виртуальными пространствами, а также изучены труды, посвящённые исследованию потребностей человека. В целях понимания ключевых тенденций в изменении потребностей человека в связи с развитием VR-индустрии, рассматриваются изменения потребностей человека в различных исторических эпохах и поиск неизменных составляющих, необходимых для построения образа "универсального дома".

Итоговая инсталляция представляет собой иммерсивное художественное произведение, комбинирующее классические и современные средства художественной выразительности.

## **Выводы**

Инсталляция “Универсальный дом” имеет целью привлечь внимание людей к таким сложным и актуальным темам как:

- Вхождение виртуальной реальности в домашний обиход и частичная замена виртуальным пространством благ физического мира
- Использование теплоты, выделяемой при компьютерных вычислениях, в целях удовлетворения базовой потребности человека в тепле
- Возможное влияние на базовые потребности человека технологий виртуальной реальности при их дальнейшем распространении и развитии

Реализация проекта предполагает создание художественного образа, раскрывающего все перечисленные темы для максимально широкой аудитории, его практическую реализацию в виде инсталляции и экспонирование в выставочном пространстве.

Любенова У. М. (автор)

Подпись

Шершенков Б.С. (научный руководитель)

Подпись