

## ЭФФЕКТ “ЗЛОВЕЩЕЙ ДОЛИНЫ” В ВИДЕОИГРАХ

Шукуров Асилбек Акрам угли

студент, Каршинского филиала Ташкентского

Университета Информационных Технологий, Карши

Республика Узбекистан

[bombardearsnake@gmail.com](mailto:bombardearsnake@gmail.com)

### АННОТАЦИЯ

*В статье описывается влияние «зловещей долины» на восприятие человека и то, как успешно компании в игровой индустрии используют его для собственной прибыли.*

### ANNOTATION

*The article describes «the uncanny valley» effect on human’s perceptions and how successfully companies in game industry uses it for their own profit.*

Ключевые слова:

Keywords:

### ВВЕДЕНИЕ

Эффект “зловещей долины” – это явление, при котором человек испытывает неприязнь, отвращение, осторожность к существу или объекту, которые имитируют мимику, речь, движение, эмоции и многое другие свойства характерные человеку.

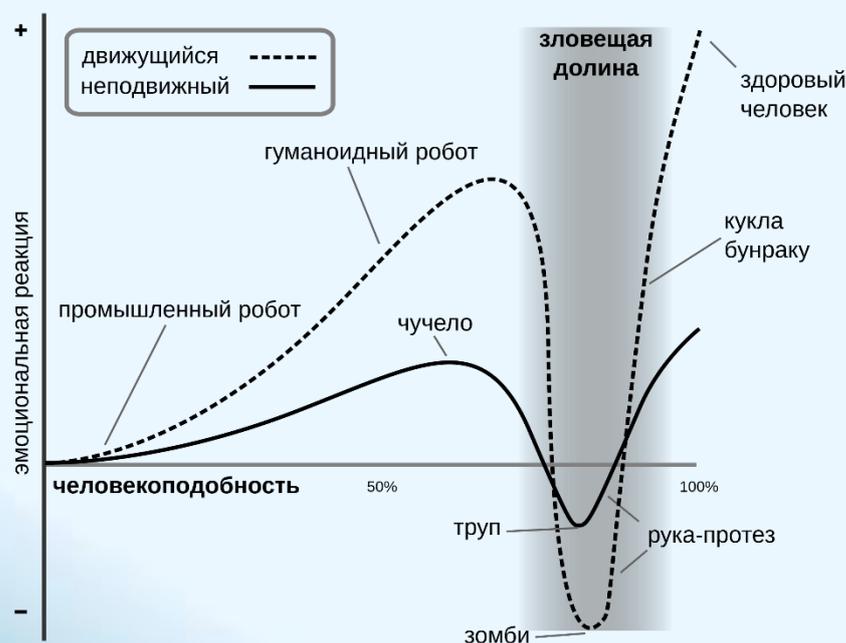


Рис. 1 Эффект зловещей долины (3)

Сверху рисунок описывает детально, как это возникает и почему люди начинают чувствовать такое количество неприятных чувств в сторону этих объектов обсуждения.

Первооткрывателем этого эффекта стал японский учёный-робототехник инженер Масахиро Мори. В 1978 году учёный провёл опрос, где исследовал реакцию людей на внешний вид роботов и было предсказуемо, что антропоморфные роботы привлекали больше и получали высшие оценки привлекательности. Однако в определенный момент (также, как и в рисунке 1) оценки антропоморфных резко ухудшились до предела минимума и даже ниже. Наиболее реалистичный робот, которые больше всего напоминал человека из-за мелких несостыковок стал вызывать чувство страха и дискомфорта, а также они обнаружили при движении (анимации) эффект усиливался, как в положительную, так и в отрицательную сторону. Так и был изобретен эффект “зловещей долины”. Причины такой реакции людей исследователи не могли дать конкретный ответ. Иногда причиной такого эффекта можно считать защитным механизмом человека, который сформирован у него со времен каменного века, где любые существа не схожие человеку вызывали у них осторожность и за счёт этого они могли выживать.

На данный момент в эпоху цифровой революции в сфере мультимедиа и игровой индустрии. Прежде тем, как подробно разобрать, как компании пользуются эффектом “зловещей долины” в свою пользу в видеоиграх, расскажем моменты с кинематографии, а также видеоигр, которые не гонялись за получением эффекта “зловещей долины”, но в конечном итоге стали её жертвами.

В кинематографии мультфильмы 2000х – 2010х годов были выпущены, такие как “Полярный экспресс” 2004 года, “Рождественская история” 2007 года. Главной проблемой этих детских “милых” мультфильмов из-за желания приблизить модели внутри фильма к реализму за счёт чего и возник эффект “зловещей долины”. Чтобы дополнить выше сказанное, снизу приведены кадры из фильмов.

С иллюстраций видно, хоть и мелкие, но заметные различия этих персонажей от настоящего человека, в особенности эмоция удивления 3 ребёнка со второго рисунка (полярный экспресс, ребёнок с жёлтым верхом).

За частую эффект “зловещей долины” можно доказать также научными терминами в сфере психологии отсылаясь на фобий (страхи) людей. Ниже будет приведен список фобий, которые тесно связаны с этой темой:

Название фобии	Краткое описание фобии
Ксенофобия	Чувство страха к чему-либо неестественному, инородному, незнакомому, восприятие его как неприятного и опасного.
Педиофобия	Чувство страха от кукол, манекенов и роботов
Робофобия	Неприязнь робототехники будь то антропоморфный робот или бионическая рука-протез
Коулрофобия	Боязнь клоунов

Каждая фобия так или иначе связана с эффектом “зловещей долины”, если один своим стремлением к антропоморфизму, а другие своей неестественностью в обычной среде. Компании в игровой индустрии за частую используют эти фобии к себе в пользу при производстве хоррор игр разного сорта и жанров. Также не только игровая индустрия часто прибегает к зловещей долине, также кинематографы используют её в своих художественных фильмах ужасах, к примеру возьмем фильм “Оно”, снятый по мотивам одноименной книги американского писателя Стивена Кинга. Краткая история фильма курируется между семи подростками и нагнетающих на их разум страх древнее существо, которое получает свою силу от сильно негативных эмоций людей. Ниже приведен фотография его лицо и гримасы, которая показывает его неестественность и появления чувства неприязни и опасности в его взгляде.

Выделив области, где был использован эффект “зловещей долины” и показав все возможные примеры в других сферах перейдем в сферу игровой индустрии.

Эффект “зловещей долины” во всей своей красе была показана в ряд хоррор играх для нагнетания обстановки и передачи атмосферы игроку. Отличие более глубокого влияния зловещей долины по сравнению других сфер, затронутых эффектом зловещей долины – это интерактивность. То есть игрок, управляя персонаж может мысленно быть вместо персонажа и

представлять, что все трудности, которые даны персонажу проходит он сам на своей шкуре.

Первые survival-horror игры начали появляться с 1978 году, но они были далеки от идеала, а также не имели ничего общего с эффектом “зловещей долины”. Более поздние игры этого жанра, а если быть точнее эталоны, которые были выпущены с 1996-2005 года. Первой игрой выступит медиафраншиза игр Silent Hill, где большинство игр серии происходит в воображаемом городе Сайлент Хилл, находящийся в Америка. Антагонисты всех серии зачастую являлись ужасными и пугающими, и авторы этого произведения всячески использовали эффект “зловещей долины” в свою пользу. Одной из самых ужасающих серий считалась “Silent Hill 4: The Room” выпущенная в 2004 году. Разработчики использовали все фишки для нагнетания атмосферы, чтобы игрок чувствовал неприязнь к локациям и персонажам, а также сочувствовал главному герою в его переживаниях. Большинство врагов здесь отвратительны во всех параметрах и вызывают недоверие у автора. Также использование всех вышеперечисленных фобий играли большую роль в передачи ужаса этих окраин.

Следующая игра достойна упоминания — это медиафраншиза игр “Resident Evil”. Сюжет большинства серий основан на пост-апокалиптический мир, где после утечки опасного биологического оружия произошел зомби-апокалипсис и большинство людей были заражены зомби-вирусом. Главная цель игры – это выяснить утечки этого биологического оружия и найти противоядие от него. Зомби один из ярких примеров эффекта “зловещей долины” на людях, которые могли бы сознательным, сочувствующими и вполне разумными существами ещё недавнее время, но из-за вируса, поработивший их мозг потеряли большую часть этих качеств. Их движения, поведение крайне вызывающие и агрессивные, тем не менее главное их движущая сила, такая же, как и у большинства животных в животном мире – голод.

Игры перечисленные выше имеют большой арсенал персонажей, истории, сюжета и опыта команды разработчиков и выпускают и по сей день. Эффект “зловещей долины” имел свою роль в большинстве видеоиграх жанра horror. Далее приведутся примеры игр XXI века.

В расцвет компьютерных технологий и их возможностей игровая индустрия сделала ощутимый скачок по всем жанрам видеоигр. Не остался без внимания так игры жанра ужасов. Одной из главных и знаменитых игры 2010-2020 годов можно считать игры “Outlast” от компании “Red Barrels”, которая выпустила её в 2013 году. Главный сюжет игры происходит в

психиатрическую лечебницу “Mount-Massive”, где главному герою предстоит выживать среди полчища врагов, которые обезумлены и сумасшедшие.

Следующая игра достойная упоминания видеоигра, основанная на фильме ужасов “Чужой” – Alien: Isolation. Игровой сюжет происходит в далеком будущем в космической станции “Севастополь”. Противниками главному герою являются практически все, начиная от ксеномофра “Чужой” и андроид-роботами Джо, заканчивая простыми людьми, которые обезумели от ужаса происходящего на станции.

## ВЫВОД

Игровая индустрия пользуются осознано и не осознано эффектом “зловещей долины” для достижения результатов при которых отзывы об игре будут выше ожидаемого. Вся статья циркулировала на том, как и чем пытаются пугать игроков разработчики и вызывать отвращение к врагам. Эффект “зловещей долины” действует на людей с разных ракурсов начиная реалистичными антропоморфными существами (роботы, манекены, куклы, зомби, вампиры и т.д.), но с некоторыми отклонениями от анатомии человека. Кроме самих несходств в анатомии эффект “зловещей долины” вызывают агрессивное или странное поведение, нарушение речевой моторики, психические отклонения (психически больные люди, зомби, роботы и т.д.). Эффект “зловещей долины” глубоко не изученная сфера психоаналитики, поэтому нельзя дать конкретного ответа, почему человек чувствует сильный дискомфорт и неприязнь к большинству этих существ. Исследователи все ещё изучают этот феномен и логически объяснить появления этого эффекта.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- (1) [https://ru.wikipedia.org/wiki/Зловещая\\_долина](https://ru.wikipedia.org/wiki/Зловещая_долина) – краткая информация об эффекте “зловещей долины”
- (2) [https://ru.wikipedia.org/wiki/Мори,\\_Масахиро](https://ru.wikipedia.org/wiki/Мори,_Масахиро) – биография японского учёного-робототехника инженера Мори Масахиро
- (3) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mori\\_Uncanny\\_Valley\\_ru.svg?uselang=ru](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mori_Uncanny_Valley_ru.svg?uselang=ru) – рисунок 1 позаимствованный с сайта Wikipedia
- (4) [https://ru.wikipedia.org/wiki/Фрейд,\\_Зигмунд](https://ru.wikipedia.org/wiki/Фрейд,_Зигмунд) – биография психоаналитика Зигмунда Фрейда
- (5) <https://ru.wikipedia.org/wiki/Ксенофобия> – неприязнь к чужому, незнакомому и непривычному
- (6) <https://ru.wikipedia.org/wiki/Педиофобия> – боязнь кукол, манекенов, роботов и любых антропоморфных существ
- (7) <https://ru.wikipedia.org/wiki/Робофобия> – боязнь роботов
- (8) <https://ru.wikipedia.org/wiki/Колурофобия> – боязнь клоунов

- (9) [https://ru.wikipedia.org/wiki/Alien:\\_Isolation](https://ru.wikipedia.org/wiki/Alien:_Isolation) – данные об игре Alien Isolation
- (10) [https://ru.wikipedia.org/wiki/Survival\\_horror](https://ru.wikipedia.org/wiki/Survival_horror) – информация и история жанра Survival Horror
- (11) <https://ru.wikipedia.org/wiki/Outlast> – информация об играх Outlast
- (12) [https://ru.wikipedia.org/wiki/Silent\\_Hill\\_\(игра\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Silent_Hill_(игра)) – данные о медиафраншизе Silent Hill
- (13) [https://ru.wikipedia.org/wiki/Resident\\_Evil\\_\(игра,\\_1996\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_(игра,_1996)) – данные о медиафраншизе Resident Evil