

ЭФФЕКТ “ЗЛОВЕЩЕЙ ДОЛИНЫ” В ВИДЕОИГРАХ

Шукуров Асилбек Акрам угли

студент, Каршинского филиала Ташкентского

Университета Информационных Технологий, Карши

Республика Узбекистан

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.

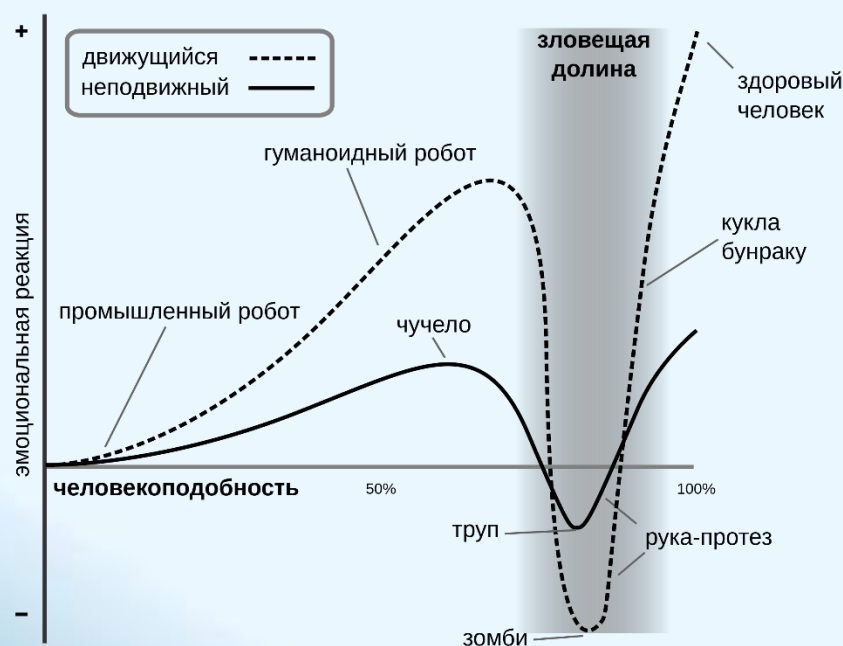


Рис. 1 Эффект зловещей долины (3)

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 некими 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 – краткая информация об эффекте “зловещей долины”
- (2) 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 – рисунок 1 позаимствованный с сайта Wikipedia
- (4) 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 – данные об игре Alien Isolation
- (10) 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