

ИНФОРМАЦИЯ О ПУБЛИКАЦИИ

eLIBRARY
ID: [69084997](#)EDN: [BVEMVZ](#) DOI: [10.31857/S0131164624030016](#)ОЦЕНКА ВЛИЯНИЯ ПРОСМОТРА ВИДЕОРЕЯДА В ШЛЕМЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ
И НА ЭКРАНЕ ТЕЛЕВИЗОРА НА ПОСТУРАЛЬНУЮ УСТОЙЧИВОСТЬ ЧЕЛОВЕКА**БИКЧЕНТАЕВА Л.М.**¹, **ШУЛЬМАН А.А.**✉¹, **БАЛТИН М.Э.**^{1,2},
БИКЕЕВА С.О.¹, **ЖЕЛТУХИНА А.Ф.**¹, **БАЛТИНА Т.В.**¹¹ ФГАОУВО Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань,
Россия² ФГБОУВО Поволжский государственный университет физической
культуры, спорта и туризма, Казань, Россия

Тип: статья в журнале - научная статья Язык: русский

Том: 50 Номер: [3](#) Год: 2024 Страницы: 3-13

Поступила в редакцию: 21.09.2023 Принята к печати: 06.03.2024

УДК: 612.821

ЖУРНАЛ:

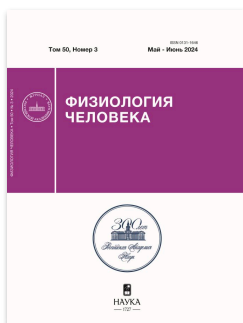
[ФИЗИОЛОГИЯ ЧЕЛОВЕКА](#)Учредители: Российская академия наук, Государственный научный центр
РФ - Институт медико-биологических проблем РАН
ISSN: 0131-1646

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:


[ПОСТУРАЛЬНАЯ УСТОЙЧИВОСТЬ](#), [СТАБИЛОГРАФИЯ](#), [ЦЕНТР ДАВЛЕНИЯ](#), [ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ](#)

АННОТАЦИЯ:

В данной работе представлен анализ изменения постральной устойчивости при предъявлении человеку видеоряда в шлеме виртуальной реальности и с экрана телевизора. Постуральная

 НАУЧНАЯ ЭЛЕКТРОННАЯ
БИБЛИОТЕКА
LIBRARY.RU









КОРЗИНА

Всего в
корзине: **0** публ.
на сумму: **0** руб. [Содержание
корзины](#)

ПОИСК

РОССИЙСКИЙ ИНДЕКС
НАУЧНОГО ЦИТИРОВАНИЯ 
Science Index

ИНСТРУМЕНТЫ

 [Содержание выпуска](#) [Приобрести эту
публикацию за 400](#)руб.  [Список статей в
Google Академия,
цитирующих данную](#) [Ссылка для
цитирования](#) [Добавить публикацию
в подборку](#)Kudina  [Данная публикация
входит в список моих
работ](#) [Редактировать Вашу
заметку к публикации](#) [Обсудить эту
публикацию с
другими читателями](#) [Найти близкие по
тематике публикации](#)

Найти

[Расширенный](#)

■ [поиск](#)

■ [Нейропоиск](#)

НАВИГАТОР

■ [ЖУРНАЛЫ](#)

■ [КНИГИ](#)

■ [ПАТЕНТЫ](#)

■ [ПОИСК](#)

■ [АВТОРЫ](#)

■ [ОРГАНИЗАЦИИ](#)

■ [КЛЮЧЕВЫЕ
СЛОВА](#)

■ [РУБРИКАТОР](#)

■ [ССЫЛКИ](#)

■ [ПОДБОРКИ](#)

[Начальная](#)

■ [страница](#)

СЕССИЯ

Имя пользователя:

[tbaltina](#)

SPIN-код автора:

[6423-0931](#)

IP-адрес

компьютера:

5.3.158.102

Название

организации:

устойчивость оценивалась с помощью компьютерного стабилометрического комплекса. Было показано, что как при просмотре видео на экране, так и в шлеме виртуальной реальности по сравнению с контрольными тестами (до просмотра) наблюдались изменения стабилометрических показателей участников исследования. Просмотр видеоряда в шлеме виртуальной реальности оказывал большее влияние на стабильнографические параметры в сторону увеличения постуральной неустойчивости. Во время просмотра видео с экрана телевизора и в шлеме виртуальной реальности снижался вклад зрительной информации в поддержание равновесия в сагиттальной плоскости, однако при просмотре с экрана телевизора при этом увеличивался вклад вестибулярной информации для регулирования позы, а при просмотре в очках виртуальной реальности увеличивался вклад соматосенсорной информации и мозжечка, это может говорить о том, что виртуальная реальность требует подключения более осознанных корректирующих механизмов для стабилизации позы.

БИБЛИОМЕТРИЧЕСКИЕ ПОКАЗАТЕЛИ:



Входит в РИНЦ: да



Цитирований в РИНЦ: 0



Входит в ядро РИНЦ: да



РИНЦ: 0

Цитирований из ядра



Рецензии: нет данных



Процентиль журнала в рейтинге SI: 4

ТЕМАТИЧЕСКИЕ РУБРИКИ:



нет ([добавить](#))

Рубрика OECD:

[Казанский
\(Приволжский\)
федеральный
университет](#)

Начало работы:
13.09.2024 11:43

Время работы:
00:13

- [Личный кабинет](#)
- [Заккрыть сессию](#)

КОНТАКТЫ

Служба поддержки:
+7 (495) 544-2494
доб. 1
support@elibrary.ru

Издателям
журналов:
+7 (495) 544-2494
доб. 2
publish@elibrary.ru

Издателям книг:
+7 (495) 544-2494
доб. 3
book@elibrary.ru

Science Space для
издательств:
+7 (495) 544-2494
доб. 4
info@sciencespace.ru

Science Index для
организаций:



нет ([добавить](#))

Рубрика ASJC:



нет ([добавить](#))

Рубрика ГРНТИ:



нет ([добавить](#))

Специальность ВАК:

АЛЬТМЕТРИКИ:



Просмотров: 0 (0)



Загрузок: 0 (0)



Включено в
подборки: 0



Всего
оценок: 0



Средняя



Всего
отзывов: 0

ОПИСАНИЕ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ:

TO EVALUATE THE IMPACT OF WATCHING A VIDEO SEQUENCE IN
A VIRTUAL REALITY HELMET AND ON A TV SCREEN ON A
PERSON'S POSTURAL STABILITY

ВИКЧЕНТАЕВА Л.М.¹, SHULMAN A.A.✉¹, BALTIN M.E.^{1,2},
BIKEEVA S.O.¹, ZHELTUKHINA A.F.¹, BALTINA T.V.¹

¹ Institute of Fundamental Biology and Medicine of KFU, Kazan, Russia

² Volga Region State University of Physical Culture, Sports and Tourism,
Kazan, Russia

The paper presents an analysis of changes in postural stability when a person is presented with a video sequence in a virtual reality helmet and from a TV

+7 (495) 544-2494

доб. 4

org@scienceindex.ru

Доступ к API:

+7 (495) 544-2494

доб. 4

api@elibrary.ru

Подписчикам:

+7 (495) 544-2494

доб. 6

sales.team@elibrary.ru

Конференции,

семинары:

+7 (495) 544-2494

доб. 7

conf@elibrary.ru

Почтовый адрес:

[117246, г. Москва,](#)

[Научный проезд, д.](#)

[14А, стр. 3, таунхаус](#)

[1](#)

Веб-сайт:

<https://elibrary.ru>

Размещение

рекламы:

reklama@elibrary.ru

■ [Схема проезда](#)

■ [Задать вопрос](#)

■ [Вакансии](#)

i По всем вопросам, связанным с работой в системе Science Index, обращайтесь, пожалуйста, в

screen. Postural stability was assessed using a computer stabilometer complex. Changes in the stabilometric indicators compared with control tests (before viewing) were shown for both cases (watching videos on the screen and in a virtual reality helmet). Besides, viewing a video sequence in a virtual reality helmet had a greater impact on the instability. While watching a video from a TV screen and in a virtual reality helmet, the contribution of visual information to maintaining balance in the sagittal plane decreased. However, while watching from the TV screen, the contribution of vestibular information for posture control increased. When viewed with virtual reality helmet, the contribution of somatosensory information and the cerebellum increased. The results may suggest that virtual reality requires more conscious corrective mechanisms to stabilize posture.

Keywords: [POSTURAL STABILITY](#), [STABILOGRAPHY](#), [PRESSURE CENTER](#), [VIRTUAL REALITY](#)

ВАША ЗАМЕТКА:

СПИСОК ЦИТИРУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Kari T., Kosa M. Acceptance and use of virtual reality games: an extension of HMSAM // Virtual Reality. 2023. V. 27. P. 1585. ▼ [Контекст](#)
2. Chang E., Kim H., Yoo B. Virtual reality sickness: A review of causes and measurements // Int. J. Hum.Comput.Interact. 2020. V. 36. № 17. P. 1658. ▼ [Контекст](#)
3. Tao G., Garrett B., Taverner T. et al. Immersive virtual reality health games: A narrative review of game design //j. Neuroeng. Rehabil. 2021. V. 18. № 1. P. 31. ▼ [Контекст](#)
4. Zeng N., Pope Z., Lee J., Gao Z. Virtual reality exercise for anxiety and depression: A preliminary review of current research in an emerging field //j. Clin. Med. 2018. V. 7. № 3. P. 42. ▼ [Контекст](#)
5. Aygun C., Cakir-Atabek H. Alternative model for physical activity: Active video games lead to high physiological responses // Res. Q. Exerc. Sport. 2022. V. 93. № 3. P. 447. ▼ [Контекст](#)

▼ [Показать весь список литературы \(всего ссылок: 46\)](#)

службу
поддержки:

+7 (495) 544-2494
support@elibrary.ru

ОБСУЖДЕНИЕ:

 [Добавить новый комментарий к этой публикации](#)

* [© 2000-2024 ООО НАУЧНАЯ ЭЛЕКТРОННАЯ БИБЛИОТЕКА. Все права защищены](#) *

[Вверх](#)