



DOI 10.37491/UNZ.75-76.16
УДК 347.511



Володимир БАБІЙЧУК¹

АТРАКЦІОН ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ЯК ДЖЕРЕЛО ЗАВДАННЯ ШКОДИ В ДЕЛІКТНИХ ЗОБОВ'ЯЗАННЯХ

Досліджуються питання визначення атракціону віртуальної реальності як джерела завдання шкоди. Враховуючи стрімкий розвиток науково-технічного прогресу у сфері розваг, дедалі більшою популярністю користуються атракціони віртуальної реальності. Поруч із захопливими сюжетами та веселими спецефектами, віртуальна реальність несе чималу кількість ризиків завдання шкоди. Відшкодування такої шкоди законодавчими актами України не врегульовано. Досліджено історію становлення розваг у сфері віртуальної реальності. Встановлено, що свій початок віртуальна реальність бере з часів винайдення перших стереоскопів у 1830 роках. Другий поштовх у розвитку віртуальна реальність отримала у 1920 роках, під час винайдення перших імітаторів польоту. А у 1982 році в США була створена перша у світі лабораторія, що досліджувала та розробляла пристрої віртуальної реальності. Водночас з'явився сам термін «віртуальна реальність». Виділено ознаки віртуального атракціону, притаманні йому саме як атракціону. Проаналізовано етимологічний зміст понять «віртуальна реальність» та «віртуальний атракціон» за допомогою вітчизняних та іноземних тлумачних словників. Виділено ознаки віртуального атракціону, притаманні йому як розвазі у сфері віртуальної реальності. Проаналізовано принцип дії віртуального атракціону на свідомість відвідувача. Виділено вентральний і дорсальний потоки як

¹ аспірант, Хмельницький університет управління та права імені Леоніда Юзькова, vova.babiichuk@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0003-2960-4054>.



системи головного мозку, що кодують візуально сприйнятту інформацію. Взаємодія віртуальної реальності з людським організмом пов'язана саме через зазначені потоки. Визначено вразливі місця організму, яким, у першу чергу, може бути завдана шкода віртуальним атракціоном. Розглянуто хвороби центральної нервової системи, які можуть бути спровоковані впливом віртуального атракціону на свідомість відвідувача. Виділено травми, які можуть спровокувати функційні захворювання нервової системи — неврози та травми вегетативної нервової системи, такі як: мігрень; хвороба Рейно; хвороба Мен'єра. Встановлено, що атракціон віртуальної реальності є джерелом завдання шкоди. Виділено характерні ознаки віртуального атракціону як джерела завдання шкоди. Запропонована власна дефініція атракціону віртуальної реальності як джерела завдання шкоди. Узагальнено та виділено найпопулярніші види сучасних атракціонів віртуальної реальності. Визначено суб'єкта відповідальності за шкоду, завдану діяльністю віртуального атракціону.

Ключові слова: атракціон, віртуальна реальність, шкода, травма, зобов'язання, делікт, джерело завдання шкоди.

Атракціони віртуальної реальності — це порівняно новий вид розваг, який в силу стрімкого розвитку науково-технічного прогресу у сфері розваг набирає дедалі більшої популярності. Хоча віртуальна реальність є дуже захопливою і створює такі можливості для розваг, навчання та здоров'я, які раніше не були можливими, вона несе низку загроз, які достатньо мірою не досліджені. Деякі ефекти впливають не тільки на фізичне здоров'я, але і на психіку. Досі проводяться дослідження щодо впливу віртуальної реальності на розвиток і підтримку людини або пригнічення сенсорного гомеостазу.

Та за таким стрімким розвитком сфери розваг не встигає чинне законодавство України, яким не врегульована сфера відшкодування шкоди, завданої атракціонами віртуальної реальності.

Варто зазначити, що сам терміни «віртуальний атракціон» або «віртуальна реальність» практично не трапляються в науковій літературі. Невизначеним є питання місця віртуального атракціону в системі джерел завдання шкоди.

Враховуючи активне використання відвідувачами атракціонів з елементами віртуальної реальності та їх здатність завдавати шкоди, передбачуваним є поява в майбутньому справ про відшкодування шкоди, завданої атракціонами віртуальної реальності. Тож робимо висновок, що сучасне право вимагає системних наукових досліджень із загальнотеоретичних і практичних проблем зазначених зобов'язань, що позитивно впливатиме на їх вирішення в Україні.

Тому питання комплексного вивчення віртуального атракціону як джерела завдання шкоди є актуальним, що обґрунтовує доцільність його дослідження в науковій статті.



Дослідженням загальних та окремих важливих питань і проблем відшкодування шкоди займалися як радянські вчені (О. А. Красавчиков, А. С. Шевченко, К. Б. Ярошенко, Г. К. Матвеев, Д. В. Боброва, В. О. Тархов, К. А. Флейшиц, Х. І. Шварц, Б. С. Антимонов, М. М. Малєїна, О. С. Іоффе, Ш. М. Менглієв, Ш. Т. Тагайназаров, А. М. Белякова), так і українські (С. Д. Гринько, Т. С. Ківалова, О. О. Отрадна, Є. О. Харитонина, Ю. С. Червоний, О. Т. Тур, І. В. Бурлака, І. С. Ніжинська, С. С. Ніжинський, О. С. Онищенко, О. О. Рубан, В. В. Васильєв, М. М. Хоменко, А. І. Мамушкіна, Є. Ю. Борисова, К. В. Мануїлова, М. М. Фролова, С. В. Куліцька, О. І. Панченко, А. В. Куцин, Д. Ф. Плачков, О. В. Церковна, О. О. Боярський та ін.).

Що стосується вивчення відшкодування шкоди, завданої віртуальним атракціоном, то це питання науковцями не досліджувалось.

Метою статті є визначення поняття, ознак та особливостей віртуального атракціону як джерела завдання шкоди.

Ідея занурення людини у віртуальну сферу, гра з її уявою, з'явилась ще в середині століття в мистецтві. Тоді формувались увігнуті фрески з метою занурити відвідувача в те, що зображено на картинці. Перші стереоскопи були створені у 1830-х роках. Їхній принцип дії зводився до розміщення в окулярах двох зображень, що змальовують одну і ту ж ситуацію з різних положень у просторі. Так, одне око сприймало зображення однієї картини, друге — іншої, а мозок уже згодом, поєднуючи їх, відтворював у загальній об'ємній картині [1, с. 95]. Таким чином, ретикулярна формація одержувала інформацію від органів чуття, від інших зовнішніх і внутрішніх органів організму, оцінювала її і вибірково передавала в лімбічну систему й кору великих півкуль, виконуючи функцію сприйняття інформації [2, с. 44].

Після стереоскопів у 1920-х роках були винайдені перші імітатори польоту (спеціальні пристрої, що дозволяли відпрацювати всі дії під час управління літальним засобом). Такі імітатори в основному використовувалися військовими для навчання і підвищення кваліфікації військовослужбовців. Згодом, у 1982 році, в США була створена перша у світі лабораторія, що займається дослідженням і розробкою пристроїв віртуальної реальності. Тоді ж і був введений в експлуатацію термін «віртуальна реальність», або англійською «*virtual reality*» [3].

Протягом перших десяти років двадцять першого століття віртуальна реальність не мала широкого використання, але з 2012 року пристрої віртуальної реальності почали активно набирати популярності у сфері розваг. У 2012 році на сайті *Kickstarter*, що займається фінансуванням творчих проєктів, був представлений бізнес-проєкт окулярів віртуальної реальності під назвою *Oculus VR*, який згодом був куплений компанією *Facebook*. Після цього виник великий попит на окуляри серед таких компаній, як: *Google*, *Apple*, *Amazon*, *Microsoft*, *Sony* і *Samsung*, *HTC* та інші. У свою чергу, це спровокувало розробку ними власних гаджетів та атракціонів віртуальної реальності, що поклало початок нової ери у сфері розваг.

Чинне законодавство України визначає атракціон як пристрій або комбінації пристроїв, які пересувають або спрямовують відвідувача (від-



відувачів) заданою траєкторією або в певній зоні з метою розваги, або інші пристрої, використовувані в місцях дозвілля населення для розваги й активного відпочинку [4].

З вказаного визначення виділяємо такі ознаки, притаманні саме атракціону віртуальної реальності:

- 1) це об'єкт матеріального світу (шоломи, окуляри, рукавиці, сенсори чуттів);
- 2) мета діяльності — розвага відвідувачів;
- 3) місце діяльності — місця дозвілля населення.

Тлумачний словник української мови дає нам визначення слова віртуальний, як:

- 1) *можливий*, той що може або має проявитися;
- 2) *уявний*, той, що реально не існує. Віртуальна реальність тлумачиться як елементарні частинки, які не можуть бути виявлені за час їхнього життя [5, с. 189].

Інтернет-енциклопедія *Wikipedia* дає визначення віртуальної реальності як різновиду реальності у формі тотожності матеріального й ідеального, що створюється та існує завдяки іншій реальності. У вужчому розумінні — ілюзія дійсності, створювана за допомогою комп'ютерних систем, які забезпечують зорові, звукові та інші відчуття [6]. Словник Вебстера розглядає слово «віртуальна реальність», або «*virtual reality*», як штучне середовище, яке відчувається за допомогою сенсорних стимулів (таких як приціли та звуки), що забезпечуються комп'ютером, і в яких дії людей частково визначається, що відбувається в навколишньому середовищі [7].

Тобто характерною ознакою віртуального атракціону, яку виділяємо з тлумачення самого терміна, є:

- 1) наявність штучно створеної ілюзії (віртуальної дійсності);
- 2) віртуальна дійсність сприймається мозком людини як реальність через зорові, звукові та інші чуття.

Щоб визначити місце віртуального атракціону в системі джерел завдання шкоди потрібно перш за все зрозуміти загальний принцип його дії.

Професор Університету Феррари — Лучіано Фадіга на III Міжнародній конференції «Нейробіологія мови та мовлення» зазначав, що коли ми ведемо мову про сприйняття інформації мозком, варто говорити про гіпотезу двох потоків — вентрального і дорсального. Це дві паралельно працюючі системи в головному мозку, що кодують візуально сприйнятту інформацію. За зорового сприйняття об'єктів інформація фіксується в первинній зоровій корі, після чого надходить у вторинну, звідки і беруть початок вентральний і дорсальний потоки. Вентральний потік закінчується у скроневій, а спинний — в тім'яній ділянці кори головного мозку. Завдяки експериментам на мавпах з порушеннями скроневої і тім'яної частини вдалося сформулювати припущення про роль цих відділів мозку в сприйнятті зорової інформації. Так, скронева частка бере участь у функціонуванні пам'яті і виступає своєрідним «архівом». Потрапляючи туди, інформація швидко розподіляється в потрібні «категорії». Тім'яна частка вважається відповідальною за просторову орієнтацію. Згі-



дно з цією гіпотезою, вентральний потік відповідає за семантику, фактично відповідаючи мозку на питання «що це?», дорсальний ж — за просторове положення, обробляючи поняття «де?» або «як?» [8].

У силу своєї реалістичності завжди існує ймовірність сильного переляку, що може перейти у приступ, крім того, у відвідувачів може виникати відчуття запаморочення голови та нудоти, оскільки вестибулярний апарат людини не справляється із невідповідністю тілесних показників та видимих (віртуальних) образів. Звичайно, що мозок здатний відрізнити реальну від віртуальної реальності, але відмінності між усіма органами чуттів вводять його в певний ступор і можуть викликати неприємні відчуття [9].

Інтернет-видання «*Business insider*» у своїй статті відзначило, що конкретна гарнітура та платформа по-різному впливатиме на користувача. Також виділено такі небезпеки використання віртуальної реальності: втрата просторової свідомості, запаморочення, судоми, нудота, погіршення слуху, проблеми фокусу ока [10].

Тобто найбільш вразливим місцем, на яке впливає атракціон віртуальної реальності, є частина головного мозку, що відповідає за сприйняття та обробку зорової інформації.

Підійшовши до вивчення травм головного мозку, що можуть бути спричинені шкодою, завданою атракціоном віртуальної реальності, з медичного боку, перш за все варто говорити про травми, які можуть спровокувати функціональні захворювання нервової системи (неврози).

Г. О. Гулько, визначаючи поняття неврозу в рамках сучасного психоаналітичного підходу, зауважувала на слова Н. Ф. Калініної, яка відзначала, що невротик розщеплений надвое уявною діалектикою «Его» і об'єкта, при цьому невроз представлений спробою суб'єкта замінити втрату реальності уявними об'єктами фантазії та ідеалізованими нарцисичними відносинами» [11, с. 31].

Провідним етіологічним фактором неврозів є гостра або хронічна психічна травма. Перенапруження подразнюючого процесу викликається різними тяжкими переживаннями, прикростями в результаті мікросоціальних конфліктів, небезпеками, страхітливими моментами. Неврози не завжди виникають безпосередньо після дії травмуючого подразника, вони можуть розвиватися і через якийсь строк після його впливу [12, с. 407].

Так, використовуючи атракціон віртуальної реальності, користувачу зазвичай пропонують сценарій розваги наповнений екстремальними відчуттями, почуттям страху, тривоги, захвату. Такі відчуття у великій концентрованій кількості можуть викликати порушення основних нервових процесів у головному мозку, його виснаження та спровокувати відповідні розлади. А головним моментом є те, що ці розлади можуть виникнути не відразу. І встановити причинно-наслідковий зв'язок між шкодою і наслідками задля відшкодування шкоди, завданої віртуальним атракціоном, буде дуже важко.

Найбільш яскравою формою вираження неврозів як результату шкоди, завданої віртуальним атракціоном, може бути прояв неврастенії.

«Астенія» в перекладі з грецького означає безсилля, слабкість. Під астенією розуміють патологічну втому після активності, що супроводжу-



ється зниженням енергії, необхідної для забезпечення нормальної життєдіяльності, уваги, різким спадом працездатності. Зазвичай при астенії відзначаються млявість, втома, сонливість у денний час і порушення нічного сну поряд з дратівливістю, підвищеною чутливістю і збудливістю. Залежно від етіологічних чинників, виділяють соматогенні, психогенні та мультифакторні астенічні стани. Психогенна астенія інакше визначається як неврастенія [13].

Крім того, атракціони віртуальної реальності можуть стати джерелом завдання шкоди вегетативній нервовій системі.

Хворобам вегетативної нервової системи характерне подразнення та завищена збудженість певних її відділів. Прикладами таких хвороб є *міґрень* з характерним спазмом судин головного мозку [12]; *хвороба Рейно*, що характеризується спазмом мілких артерій та капілярів на зовнішні нормальні подразники [14]; *хвороба Мен'єра*, якій характерне запаморочення, нудота, шуми у вухах тощо [15, с. 15].

Варто зауважити, що важливого значення набуває і якість обладнання для віртуальних атракціонів, оскільки нечітка картинка зображення може зробити нестерпним перебування в шоломі віртуальної реальності. Так відзначають мінімальні вимоги до шоломів, за використання яких очі відвідувача не отримуватимуть шкідливого виснаження, при цьому кількість кадрів у секунду повинна перевищувати дев'яносто, а синхронізація зображення від повороту голови повинна зайняти п'яту частину секунди [16].

Важливим фактором є і час перебування у віртуальній реальності. Поточний рекорд перебування у віртуальній реальності належить режисеру Дереку Вестерману з Лос-Анджелеса. Загалом, він провів у шоломі 25 годин і 2 хвилини. Поруч з ним перебували люди, які обслуговували його: годували, поїли, допомагали пересуватися по кімнаті. Уже на 17 годину йому стало погано, починаючи з 21 години, він втратив контроль, почав непослідовно бурмотіти і повідомив, що не знає, де він був. Навіть наступного дня він продовжував відчувати сильне виснаження та втому [17].

Можна припустити, що людина як безпосередній творець технологій у вигляді віртуальних атракціонів знає принципи роботи, алгоритми, на основі яких відбувається функціонування програми. Тобто може передбачити та контролювати програму. Однак, зважаючи на те, що програма є певним процесом, у рамках якого відбуваються різного роду обчислення, то в такому випадку невідконтрольність людині може виступати у вигляді неможливості екстрено зупинити низку запущених процесів через складність використання таких програм [18].

Підсумовуючи викладене, визначимо характерні ознаки атракціону віртуальної реальності як джерела завдання шкоди:

- 1) це об'єкт матеріального світу (пристрій чи комбінація пристроїв);
- 2) мета діяльності — розвага відвідувачів;
- 3) місце діяльності — місця дозвілля населення;
- 4) володіє штучно створеною реальністю;
- 5) впливає на мозок відвідувача через зорові, звукові та інші відчуття;



- 6) не є повністю підконтрольним людині;
- 7) здатний завдати шкоди у вигляді фізичних чи психоемоційних травм.

На основі описаного дамо власне визначення *атракціону віртуальної реальності як розваги, штучно створеної технічними засобами, дизайнерами та програмістами, для занурення людини у віртуальне середовище, яке передається відвідувачу шляхом його сприйняття світу через зір, слух, дотик та інші чуття, яка не є повністю підконтрольна та здатна завдати шкоди відвідувачу.*

Серед найбільш популярних атракціонів віртуальної реальності виділимо:

— *віртуальні лабіринти*, що вимагає від організатора не тільки наявність приладдя віртуальної реальності, але й значної площі для організації квесту;

— *американські гірки з ефектами віртуальної реальності*, де звичайні атракціони у вигляді «Американських гірок» поєднуються з новітніми технологіями у вигляді ефектів віртуальної реальності;

— *кінотеатри з використанням VR-шоломів*. Такий вид розваг дозволяє максимально зануритись у кінокартину, відчувши себе одним з акторів стрічки, при цьому в окремих епізодах беручи активну участь у ній;

— *віртуальні екстремальні види спорту* — розвага, що дозволяє спробувати себе в будь-яких екстремальних видах спорту — від'їзди на квадроциклах по пустельних дюнах до стрибку з гори на дельтаплані;

— *віртуальний туризм* [19];

— *симулятор птаха* — атракціон, де відвідувачу пропонується зайняти позицію птаха на спеціально створеному приладді, а окуляри віртуальної реальності й потужний вентилятор дозволять відчути себе справжнім птахом, відвідавши в польоті будь-яку точку світу [20];

— *атракціони за принципом фільму «Аватар»*. Розвага, що побудована на ідеї відомого фільму Джеймса Кемерона, що дозволяє учасникам, перебуваючи у спеціально відведеній зоні в окулярах віртуальної реальності, безмежно досліджувати віртуальну планету, при цьому технічні можливості дозволяють цей атракціон зробити груповим, де у віртуальному світі учасники можуть спілкуватись один з одним, воювати з прибульцями, кликати на допомогу, взаємодіяти, відчувати як дме вітер та інше;

— *ігри*, такі як «*Second Life*», що можуть стати чудовим способом втечі з реального світу. Та якщо ними зловживати, вони можуть перетворитися в альтернативне життя, позбавлене проблем. Це може призвести до втрати користувачем зв'язку з реальністю [21].

Варто зазначити, що сфера кібергалузі, а з нею і віртуальної реальності, як її частини, в Україні не врегульована на законодавчому рівні. Відсутні як генеральні закони, які б встановлювали загальні правила діяльності, так і спеціалізовані чи підзаконні нормативно правові акти, які б регулювали конкретні сфери віртуальної реальності, зокрема діяльність віртуальних атракціонів, що викликає необхідність у нових ґрунтовних дослідженнях вказаної сфери.



Список використаних джерел

1. Довбенко А. Д., Іменинник В. О., Колендовська М. М. Використання мультимедійних технологій віртуальної реальності для створення навчальних та науково-дослідних систем. *XXIV Міжнародний молодіжний форум «Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті»*. Зб. матер. форуму. Харків : ХНУРЕ, 2020. Т. 3. С. 95–96.
2. Давыдовская Н. А. Нейрофизиологические преимущества биоадекватной методики преподавания учебных дисциплин. *Принцип природосообразности в философии и методологии образования*. 2017. Т. 21, № 5. С. 42–56.
3. Віртуальна реальність. *Новости интернета вещей (Wiki Io T)*. URL : <http://bit.ly/3ezilmB>.
4. Про затвердження Правил будови і безпечної експлуатації атракціонної техніки. Наказ Міністерства України з питань надзвичайних ситуацій та у справах захисту населення від наслідків Чорнобильської катастрофи від 01.03.2006 р. № 110. *Верховна Рада України. Законодавство України*. URL : <https://bit.ly/3bG0rf4>.
5. Великий тлумачний словник сучасної української мови: 250000 / уклад. та гол. ред. В. Т. Бусел. Київ ; Іршів : Перун, 2005. VIII, 1728 с.
6. Віртуальна реальність. Вікіпедія. URL : <http://bit.ly/3qINo0w>.
7. Virtual reality. *Dictionary by Merriam-Webster*. URL : <http://bit.ly/3vtlM3l>.
8. Как мозг превращает картинку в действие, а движение — в звук (10.06.2019) *Санкт-Петербургский государственный университет*. URL : <http://bit.ly/3bI8yрp>.
9. Sowa J. F. The Virtual Reality of the Mind. 7th Annual International Conference on Biologically Inspired Cognitive Architectures, BICA 2016. *Procedia Computer Science*. 2016. Vol. 88. Pp. 139–144. URL : <http://bit.ly/3qINw00>; <https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.07.417>.
10. Here's what happens to your body when you've been in virtual reality for too long. *Business Insider* (04.03.2018, 18:00). URL : <http://bit.ly/3exj5HF>.
11. Гулько Г. О. Невротичні властивості особистості як предмет психологічного вивчення. *Актуальні проблеми соціології, психології, педагогіки*. 2015. № 3 (28). С. 26–35. CORE. URL : <https://bit.ly/3bIRSQt>.
12. Ярош О. А. Нервные болезни. Киев : Выща школа, 1985. 463 с. *DSPACE Home*. URL : <https://bit.ly/2OPcnSC>.
13. Чутко Л. С., Сурушкіна С. Ю., Никишена И. С., Яковенко Е. А., Анисимова Т. И. Неврастения: состояние проблемы и подходы к терапии. *Журнал неврологии и психиатрии им. С. С. Корсакова*. 2010. Том 110, № 4. С. 63–66. <https://doi.org/10.17116/jnevro201911901114>.
14. Хвороба Рейно (Ангіотрофоневроз), фізіотерапевтичне лікування. *Родовід*. URL : <http://bit.ly/3ez3QOt>.
15. Шевченко Т. О. Обґрунтування сучасної комплексної терапії хвороби Менгера. Дис. ... канд. мед. наук. 14.01.19. Київ, 2016. 193 арк.
16. Gong L., Berglund J., Fast-Berglund Å., Johansson B., Wang Z., Börjesson T. Development of virtual reality support to factory layout planning. *International Journal on Interactive Design and Manufacturing (IJIDeM)*. 2019. Vol. 13. Pp. 935–945. URL : <https://bit.ly/30EZKMG>; <https://doi.org/10.1007/s12008-019-00538-x>.
17. «I feel sick, give me the bucket»: What 25 hours in virtual reality feels like (06.05.2016; 23:10). *The Washington Post*. URL : <http://wapo.st/3csrHwH>.



18. Крыжановская А. А. Использование программ для ЭВМ — деятельность, создающая повышенную опасность для окружающих. *Журнал российского права*. 2004. № 6. С. 91–100. URL : <https://bit.ly/3qNGy9X>.
19. Virtual Tourism [2020]. Breaking The Boundaries Of Time & Space (18.04.2020). *Travel Trend*. URL : <http://bit.ly/3qN85bI>.
20. The Ultimate Dream of Flying. *Birdly*. URL : <https://birdlyvr.com/>.
21. Віртуальна реальність: лікує чи калічить? (03.01.2018; 11:00). *Економічна правда*. URL : <https://bit.ly/2PZ5tee>.

Надійшла до редакції 12.12.2020

Volodymyr BABIICHUK

Leonid Yuzkov Khmelnytskyi University of Management and Law

Virtual Reality Attraction as a Source of Harm in Tort Obligations

The article focuses on virtual reality attractions as a source of harming. Taking into consideration the rapid development of scientific and technological progress in the field of entertainment, virtual reality attractions are becoming increasingly popular. Along with exciting stories and fun special effects, virtual reality carries a lot of risks. Compensation for such damage is not regulated by the legislation of Ukraine. The author researched the historical background of entertainment in the field of virtual reality. It has been established that virtual reality dates back to the invention of the first stereoscopes in the 1830s. The second impetus in the development of virtual reality was received in the 1920s, during the invention of the first flight simulators. And in 1982, the world's first laboratory was created to research and develop virtual reality devices. At the same time, the very term 'virtual reality' appeared. The features of the virtual attraction, which are inherent in it as entertainment, are highlighted. Using domestic and foreign dictionaries, the author analyzed etymological meaning by 'virtual reality' and 'virtual reality attractions.' The features of a virtual attraction, inherent in it as entertainment in the field of virtual reality, have been identified. The author examined how the virtual reality attractions affect the visitor's mind. The article indicates the ventral and dorsal flows as systems of the brain that encode perceived visual information. The interaction of virtual reality with the human body is connected through these flows. The author identified vulnerable areas of the human body that may get harmed first by the virtual reality attraction. The article considers diseases of the central nervous system that can be provoked by virtual reality attractions that affect the visitor's mind. The author identifies the injuries that can provoke functional diseases of the nervous system, namely neuroses, and injuries to the autonomic nervous system, such as migraine, Raynaud's disease, Meniere's disease. It is established that the virtual reality attractions is a source of harming. The author identified the characteristics of virtual reality attractions as a source of harming. It has been offered the definition of virtual reality attraction as sources of damage. The author summarises and highlights the most popular types of modern virtual reality attractions. The subject of liability for damage caused by the activities of the virtual attractions has been identified.

Keywords: attraction, virtual reality, harm, damage, obligation, tort, source of damage.