**Лекция 3.**

**Бірінші шегіну.**

Қазіргі заманғы адамның виртуальді әлемге еніп кетуі мүлдем зиянсыз деп айтуға келмейді. Себебі ол әлемге енуі адамды нағыз өмірі мен ойдан құрастырылған қияли әлемін ажырату қабілетінен айырады. Компьютер ойындарының жетегінде кеткен жасөспірімдер жасап жатқан қателіктер қаншама. Мысалы, Огайо штатында тұратын Дэниел Петрич (Daniel Petric) 2007 жылдың қазан айында ата-анасын атып тастаған. Жасөспірімнің бұл әрекетке ата-анасы одан сүйікті ойындары жазылған дискісін алып қойғаны үшін барған. Қоғам үшін бұл қатігездік болып есептелсе, компьютер ойынында бұл қалыпты жағдай болып табылады. Виртуальді әлемнен нағыз қоршаған әлемді айырудың факторы – көптеген ақпараттық дисплейлердегі ақпараттың екі өлшемді болуы. Себебі жасанды ақпарат легін қоршаған өмірден теледидар дисплейі бөліп тұрады. Барлық табиғи нәрсе – үш өлшемді, ал жасанды нәрселер – үйреншікті қазіргі сана үшін екі өлшемді. Әрине голографияны бұл жіктеуге қосуға болмайды. Себебі дәл осы ерекшеліктерді зерттей отырып біз күнделікті өмірді виртуализациялаудың қауіптілігін түсінеміз. Адамзат екі өлшемді ақпаратты еш қорқынышсыз және табынушылықсыз қабылдаса, ал үш өлшемді ақпаратпен таныс болғанда оны қастерлей кетеді. Неліктен дейсіз бе? Екі өлшемді ақпарат алу үйреншікті жағдай болып саналғандықтан, осы үйреншікті тәжірибеге қатысы жоқ нәрселер басқаша сезімдер туындатады. Егер де осы қазір жасалынып жатқан 3D-дисплейлер екі өлшемді дисплейлер секілді үйреншікті ақпарат алу көзі болса, біздің сезімдерімізді не ұштап отырмақ?