

ВІРТУАЛІЗАЦІЯ ТА «РЕАЛЬНІСТЬ» КІБЕРПРОСТОРУ

Міщенко М.М.

*Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут»,
м. Харків*

В серпні 2013 року на території Київського політехнічного університету відкрили перший на території України пам'ятник, який розповсюджує сигнал Wi-Fi. Це «Новий Прометей», авторами якого є молоді скульптори Є. і М. Зігури, і поява його саме в Політехнічному університеті, як осередку технічної думки, і зважаючи на роль та значення інтернет-технологій сьогодні – є актуальною та символічною. Як в міфології Прометей бере вогонь та віддає його людям, так і цей «Новий Прометей» дає сучасним людям не менш важливу та навіть необхідну енергію – безкоштовний Інтернет. На впливі технологій та зміні їх сприйняття наголошує *Маршал Мак-Люен*, відмічаючи заміщення «Галактики Гутенберга» на *аудіо-візуальний етап культури*, що характеризується чи площинним, чи об'ємним (сучасні технології 3D) характером подачі інформації, коли образ подається в готовому вигляді. Проблема їх сприйняття міститься в тому, що образи змінюють один одного, не залишаючи простору та часу для роботи уяви. Читання уступило місце теле- і відео-інформації. Замість розвитку абстрактного мислення, тренування свідомості – людина втрачає живість асоціації, творчість, мислення бідніє.

Наступний етап – масове впровадження в суспільство *інтернет-технологій*, що дає зародження нової культури – віртуальної, коли сама реальність, існування людей – повністю охоплені віртуальними образами. Сьогодні поняття *віртуалізація* застосовується в основному по відношенню до *кіберпростору* – реальності, що створюється за допомогою комп'ютерів. Це віртуальний світ, в якому людина опиняється в результаті поєднання комп'ютерної графіки з можливістю безпосереднього впливу на події. І тут на передній план вже виступають проблеми не стільки технологічного, скільки психологічного характеру. Входячи в кіберпростір, людина починає відчувати себе не просто оточеною «іншим» ландшафтом, «іншими» суб'єктами, а й себе як одного з них. Заміщення соціокультурної реальності її комп'ютерними симуляціями призводить до *віртуалізації культури* та посиленню ролі елементів *гри*. Інформатизація з одного боку створює багаторівневий простір віртуальної гри, а з іншого – цей віртуальний простір сам починає впливати на культуру, втягуючи її в себе. Реальними формами прояву віртуалізації сучасної культури є: *феномен геймерства, нова віртуальна мова, нові форми комунікації*.