

## ПРИЧИНЫ И ФАКТОРЫ ВИРТУАЛИЗАЦИИ В ЖИЗНИ МОЛОДЕЖИ

Шерзод Камолиддинович Ганиев

Студент Ташкентского государственного юридического университета

[marvellov8@gmail.com](mailto:marvellov8@gmail.com)

### АННОТАЦИЯ

В данной статье автор анализирует виртуализацию в качестве тенденции развития использования человеком информационно-коммуникационных технологий в повседневной жизни, изучает мнения учёных по теме, на основе которых делает выводы, в частности, относительно причин и отдельных факторов развития виртуализации и её влияния на молодое поколение, излагает свои взгляды по поводу дальнейших перспектив развития такого явления.

**Ключевые слова:** виртуализация, информационно-коммуникационные технологии (ИКТ), причины виртуализации, виртуальное пространство, факторы виртуализации, информационное общество.

### ABSTRACT

in this article, the author analyzes virtualization as a trend in the development of human use of information and communication technologies in everyday life, studies the opinions of scientists on the topic, on the basis of which he draws conclusions, in particular, regarding the causes and individual factors in the development of virtualization and its impact on the younger generation, sets out their views on the further prospects for the development of such a phenomenon.

**Keywords:** virtualization, information and communication technologies (ICT), causes of virtualization, virtual space, factors of virtualization, information society.

### ВВЕДЕНИЕ

На сегодняшний день, роль информационно-коммуникационных технологий в нашей жизни заметно возросла. Мы пользуемся бесчисленными гаджетами, онлайн-платформами, которые, несомненно, создают много удобств и экономят наше время. Однако, вместе с этим, стоит задуматься и о чрезмерном переплетении нашей жизнедеятельности с ними, которое может порой достичь зависимости. Сильное влечение вводит нас в виртуальную реальность, в другую «среду обитания» и это проявление виртуализации. Особенно сильно она отражается на развитии

нынешней молодёжи, что показывает важность и актуальность изучаемой темы.

Виртуализация, как отдельное понятие, может толковаться по-разному, поскольку в зависимости от сферы применения она используется для обозначения различных по существу процессов. Соответственно, мнения учёных в научной среде на этот феномен также отличаются, как правило, лишь призмой взгляда на него.

## МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

С.Н. Титовский и Н.В. Титовская в своей научной работе рассматривают виртуализацию как один из подходов в ИКТ к организации вычислений, делая акцент на создание «облачных» средств вычислительной техники и связи [8].

Некоторые исследователи считают, что виртуализация приобрела интенсивный и значимый характер в конце XX века, когда персональные компьютеры и сеть Интернет вошли в нашу повседневную жизнь, показав беспрецедентную экспансию экономики, политики и культуры [9]. В связи с этим, Е. Н. Велешко, Л.Н.Соловьёва обозначают этим термином процесс взаимодействия индивида с виртуальной средой, результатом которого является формирование особого не реального жизненного мира [2, 7].

В.Н.Гасилин, Л.А.Тягунова, в свою очередь, придерживаются мнения, что любое замещение эмпирической реальности, будь то виртуальные реальности науки, религии или мифов, представляет собой виртуализацию [3].

В нашем случае, виртуализацию целесообразно рассматривать в качестве процесса нахождения сознания человека в виртуальном пространстве путём его физического взаимодействия с ИКТ.

Таким образом, виртуализация берет своё начало с появления массового доступа к ИКТ и формируется параллельно с развитием общества до информационного общества, оказывая, при этом, существенное влияние на отдельные области жизнедеятельности людей. Но в чём причина глобализации данного явления и её особой роли в жизни молодёжи?

Одной из главных причин является процесс информатизации посредством широкого распространения и появления более усовершенствованных информационных технологий. Благодаря этому, расширяется и круг объектов, предстающих в виртуальной форме: цифровые деньги и виртуальные ценности, объекты культуры, банки, торговые площадки, различные товары и другие аналогичные объекты материального мира. Вследствие этого, хорошо знакомым с ИТ представителям молодого поколения, не хочется разрывать связь с информационным

пространством, ведь все эти объекты будут доступны им в любое время и в любом месте, а тем временем их количество все более расширяется. Им, например, не придётся ходить по музеям, тратя ресурсы и время – достаточно будет получить доступ через компьютер или иной гаджет к экспонатам виртуального музея [4]. А компании в отрасли информационных технологий, такие как Meta, разрабатывают платформы, позволяющие даже реалистично контактировать с объектами и другими пользователями виртуальной реальности, чем создают ещё больше удобств [10].

Именно нахождение в комфортных условиях выступает в качестве следующей причины. Современные инструменты виртуализации, к которым можно отнести социальные сети, программы, сеть Интернет, в целом, дают возможность коммуникации пользователям, которые находясь даже на далёком расстоянии, могут общаться, вести работу над общими проектами и т.д. При этом, условие комфорта рассматривается со стороны биомеханики, когда организм при виртуальном общении сохраняет непотраченную на лишнее передвижение энергию. Когда такой процесс экономии происходит систематически, концепция энергетической оптимальности сохраняется и закрепляется на подсознательном уровне [5]. В результате, в очередной раз наличия выбора между непосредственной и опосредованной коммуникацией, желание первого варианта кажется крайне энергозатратным.

Третью причину можно выразить через выражение «новый мир – новые возможности». Эта детерминанта в большей степени касается молодёжи – личностей, которые находятся на пике самореализации, в процессе восприятия мира и взаимодействия с обществом. Виртуальное пространство же позволяет, к примеру, создать образ идеала по задумке пользователя, воплотить то, что в реальном мире ему не даётся в силу тех или иных обстоятельств, исключить возможный дискомфорт при нахождении в социуме, либо в процессе интеграции в неё и многое другое в зависимости от поставленной цели. Кроме того, появляется возможность установления связей с многочисленными людьми, набрав тем самым онлайн-аудиторию, где есть можно высказаться, привлечь внимание, развить свой проект, получить рекомендации, и наконец, поддержку. Многих также интересует возможность зарабатывать, зачастую легче и быстрее, чем в реальности, занимаясь рекламой, онлайн коммерцией и другой деятельностью. Эти моменты привлекают всё больше молодых людей в виртуальную среду.

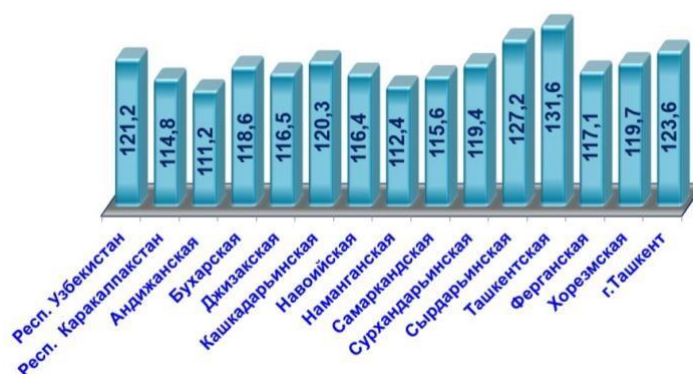
По мнению М.С.Халикова и В.А.Корецкого, глобализация такой виртуальной реальности приведёт к



одному – формированию единого мирового виртуального пространства [9]. На данном же этапе, это приводит к существенному изменению в социальной сфере: вызывает у молодых людей разные потребности (н., недостаток реального общения, поскольку почти всё окружение проводит время на развлекательных платформах и в социальных сетях [6]) и зависимости, как постоянное увеличение лиц с игровыми интернет-расстройствами, чему посвящены десятки исследований [1].

Нужно заметить, что превращению виртуальности в повседневность содействует целый ряд факторов, как-то: техногенных, социальноэкономических и культурных. Однако, самым масштабным из них, несомненно, выступила пандемия COVID-19, ускорившая переход в виртуальность в несколько раз. Работа, учёба, конференции, представление (презентация) услуг, товаров и продуктов в онлайн-формате, а также карантинные меры (изоляция людей, запрет групповых собраний и больших мероприятий) сыграли большую роль в адаптации людей к новой форме взаимодействия.

Влияние такого фактора можно проследить по статистике на примере Узбекистана: по сравнению с 2020 годом показатели темпов роста услуг связи и информатизации составили внушительные 111,2–131,6% в зависимости от региона, и 121,2% в среднем [11].



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В продолжение, следует отметить ещё один важный фактор: социальноэкономический. Человек, как существо социальное, нуждается в обществе, и зачастую старается подражать действиям других. Также и с виртуализацией, молодёжь видит, запоминает и осуществляет (покупает гаджеты, посещает социальные сети, проводит время в виртуальности). Производители ИТ, с другой стороны, стараются выпускать бюджетные разновидности своих товаров, тем самым делая их доступными даже за малые финансовые средства. Покупательная способность населения, в таком случае активизируется и, в итоге, появляются необходимые условия для глобализации данного явления.



Итак, резюмируя всё вышеизложенное можно прийти к следующим умозаключениям: во-первых, нынешняя тенденция виртуализации находится в прямой зависимости от использования ИТ, которое, в свою очередь, возникает из стремления человечества облегчить свою жизнедеятельность; во-вторых, перспективы виртуализации грандиозные и ясные, но следствием этого может стать преобразование общественных отношений в отношения между образами, в действия с знаками и текстами; в-третьих, влияние виртуализации на молодежь может отражаться по-разному, но, поскольку это естественный социальный процесс в информационном обществе, можно надеяться, что поколение научится адекватно пользоваться ИКТ для раскрытия собственного потенциала.

Новое поколение – основа будущего, следовательно, государству и обществу необходимо уделить должное внимание процессу его развития. В целях предотвращения негативного влияния виртуализации на молодежь, думается, необходимо развивать в них цифровую культуру, то есть навыки саморегулирования и сохранения «цифрового баланса», соблюдение этических норм при взаимодействии с другими в виртуальной среде, способность разграничивать в будущем виртуальное и реальное.

## REFERENCES

1. Баева Л.В. Виртуализация жизненного пространства человека и проблемы интернет-игровой зависимости (IGD) // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2016. №1 (11). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/3> (дата обращения: 16.01.2022);
2. Велешко Е.Н. Виртуализация жизненного мира как феномен информационного общества // Гуманитарные науки. 2016. №1 (33). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/2> (дата обращения: 15.01.2022);
3. Гасилин В.Н, Тягунова Л.А. Виртуализация современного общества // Власть. 2007. №1.С.60-62;
4. Кириллова Н.Б. Виртуализация культуры как фактор формирования нового музейного пространства / Н. Б. Кириллова, П. А. Ляпустина // Вестник культуры и искусств. – 2020. – № 3 (63). – С. 51–60;
5. Курьсь В.Н. Биомеханика. Познание телесно-двигательного упражнения, М.: Советский спорт, 2013 . — 368 с;
6. Саидов С.Ш. Государственная молодежная политика Узбекистана // Власть. 2018. №7. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/4> (дата обращения: 17.01.2022);

7. Соловьева Л.Н. Виртуализация как тенденция развития современного информационного общества // Царскосельские чтения. 2015. №XIX. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/5> (дата обращения: 18.01.2022);
8. Титовский С.Н., Титовская Н.В. Виртуализация в учебном процессе // Перспективы развития информационных технологий. 2014. №17;
9. Халиков М.С., Корецкий А.В. Виртуализация глобализации как тенденция нового времени // Коммуникология. 2018. Том 6. №3. С. 70-81;
10. Информационное агентство «Красная Весна», 10.12.2021, URL: <https://rossaprimavera.ru/news/0b033199> (дата обращения: 18.01.2022);
11. Официальный веб-сайт Государственного комитета Республики Узбекистан по статистике, URL: <https://stat.uz> (дата обращения: 17.01.2022).

