

## ПРИЧИНЫ И ФАКТОРЫ ВИРТУАЛИЗАЦИИ В МОЛОДЕЖНОЙ ЖИЗНИ

**Усмонова Муштарий**

*студент 3-курса факультета Международных отношений  
Университета мировой экономики и дипломатии. E-mail:*

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

**Аннотация.** В данной статье автором объяснено влияние электронной виртуальной реальности на жизнь современной молодежи, его причины и основные аспекты, а также рассмотрены основные признаки виртуальной реальности и подходы к ее определению. В статье выдвигаются тезисы о взаимосвязанности активности молодежи в сети Интернет с формированием и развитием личности и мировоззрения.

**Ключевые слова:** Интернет-пространство, молодежь, виртуальная реальность, социальные сети, информационное общество, технологические инновации, формирование личности.

## CAUSES AND FACTORS OF VIRTUALISATION IN YOUTH LIFE

**Usmonova Mushtariy**

*3rd year student of the Faculty of International Relations of the  
University of World Economy and Diplomacy. E-mail:*

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

**Abstract.** In this article, the author explains the impact of electronic virtual reality on the life of modern youth, its causes and main aspects, as well as considers the main features of virtual reality and approaches to its definition. The article puts forward theses about the interconnected activity of young people on the Internet with the formation and development of personality and worldview.

**Keywords:** Internet space, youth, virtual reality, social networks, information society, technological innovations, personality formation.

### 1. ВВЕДЕНИЕ И АКТУАЛЬНОСТЬ

Идея создания и развития информационной среды на базе современных информационных и коммуникационных технологий сегодня является важной и актуальной. Развивающаяся стремительными темпами технологическая сфера науки, а именно появление новых IT-технологий, средств передачи информации и

совершенствование программирования, не могут не влиять на жизнь современного общества, особенно молодежи, целевой аудитории данных инноваций.

Для начала следует ответить на вопрос о том, что такое виртуальная реальность. Несмотря на то, что почти каждый из нас сегодня знает несколько воплощений виртуальной реальности – от глобального Интернета до популярных видеоигр – нет конкретного представления о том, что такое виртуальная реальность, как именно она работает, какое место она занимает в повседневной жизни человека. И это неудивительно – ведь сам феномен виртуальной реальности появился сравнительно недавно, в прошлом веке на заре 90-х годов.

Важно также отметить, что электронная виртуальность начала развиваться очень быстрыми темпами, а ее изучение экспертами намного отстает. Нельзя отрицать и того факта, что каждый индивид в той или иной степени вовлечен в виртуальную реальность, и эта вовлеченность непосредственно влияет на его поведение и мировоззрение, политические взгляды, общественную позицию, на коммуникацию с другими индивидами, и в целом на образ его жизни. Виртуальная реальность постепенно занимает все более важное и значимое место в современном информационном обществе. Именно поэтому изучение и осмысление виртуальности представляет собой особо актуальное поле исследований.

## **2. МЕТОДЫ И СТЕПЕНЬ ИЗУЧЕННОСТИ**

Различные аспекты данного вопроса были изучены следующими (и другими) авторами. Магистранты социологического факультета МГУ им. М.В. Ломоносова Медникова М.М. и Новикова С.А. в своей статье «Место виртуальной реальности в жизни современной молодежи» [4] анализируют и объясняют взаимосвязь виртуальной и реальной жизни молодежи на основе проведенных ими социальных опросов. Кроме того, следует отметить и другие исследовательские работы в данной области, к примеру, «Влияние виртуальной среды на социализацию современной молодежи: анализ основных рисков» Яковлевой О.В. [6], «Виртуализация социальной активности молодежи» Асеевой О.В. [1], которые раскрывают социальные факторы виртуализации жизни молодежи, а также многие другие труды.

Опираясь на существующий опыт изучения данного вопроса, а также анализируя результаты социальных исследований и соцопросов среди молодежи, выясним основные причины, признаки и факторы, и

что не маловажно, влияние виртуализации и электронной среды на жизни молодых людей.

### 3. РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Виртуализация общества не является принципиально новым явлением, человек никогда не жил в «чисто» объективной, природной реальности. Как отмечают исследователи, виртуальная реальность – это «своеобразный вызов психике человечества. Как феномен бытия он существовал и ранее (создаваемый религиозными и другими идеологическими системами)...» [2].

На современном этапе развития социума «индивид погружается в виртуальную реальность симуляций и во все большей степени воспринимает мир как игровую среду, сознавая ее условность, управляемость ее параметров и возможность выхода из нее» [2]. Так, автор теории «виртуального общества» А. Бюль, исследуя феномены современности с позиции структурного анализа исторического материализма Маркса, приходит к выводу о «переходе социума к новой фазе развития капитализма, при которой классические структуры индустриального общества, по мере внедрения компьютерных технологий, уступают место гиперпространству виртуальных миров как новой сфере экспансии капитализма» [7].

Каковы же объективные причины, роль и функции феномена виртуализации в современной социальной среде? Для этого рассмотрим особенности влияния виртуальной среды на социализацию современной молодежи в трех основных направлениях, а именно:

- с точки зрения изменений в сфере социальной принадлежности (осмысления своего «я», собственной социальной роли и принадлежности): виртуализация социума, наделяя субъект широкими возможностями игры с социальными ролями и построения множественных идентичностей, неизбежно приводит к трансформации традиционных механизмов самоидентификации в социальном пространстве. Кроме того, создавая условия и возможности для общения, виртуальная реальность связывает людей, способствует взаимопониманию и сочувствию. Объединяя как отдельных людей, так и различные социальные группы в рамках одной субкультуры и объединяя разные культуры в единое целое, она выполняет интегративную функцию.

- с точки зрения преобразования общения (расширения круга общения, развития навыков коммуникации, изменения его пространственно-временных характеристик): опосредуя процесс распространения соответствующей информации для передачи

социального опыта и знаний через общение и взаимодействие индивидов, она воплощает в себе коммуникационную функцию. Другими словами, виртуальная реальность удовлетворяет растущую потребность людей в быстром доступе к огромным объемам доступных данных и информации.

- с точки зрения расширения деятельности личностного характера: технологии виртуальной реальности предоставляют значительные возможности для творческого самовыражения, использование которых может стать мощным ресурсом развития личности, самостоятельности и критичности мышления, стимуляции познавательной инициативы, повышения профессиональных и личных компетенций в области информационного и социального взаимодействия [3, С. 66].

Хронологически, одной из последних причин увеличения темпов распространения виртуализации, в частности в Узбекистане, стала пандемия COVID-19 и последовавшая за ней «самоизоляция». За период продолжения пандемии новой инфекции многие аспекты жизнедеятельности приобрели виртуализированный характер. Сюда можно отнести дистанционное образование и удаленную работу, получение государственных услуг электронным способом через веб-сайты, онлайн-покупки продуктов и товаров первой необходимости и многое другое. Безусловно, в первую очередь это коснулось именно студенческой молодежи, большую часть своего времени в период дистанционного обучения в 2020-2021 годах проводившей в сети Интернет. Более того, необходимо отметить новую тенденцию среди молодежи искать онлайн-профессии (дистанционные репетиторы, тренеры, психологи и другие). Результаты социальных опросов еще раз подтверждают данные факты: около 87% опрошенных регулярно пользуются сетью Интернет в учебе, 84% – в работе [4, С. 142]. Функционирование современного института образования вынуждает молодых людей все чаще обращаться к ресурсам, расположенным в виртуальном пространстве [6, С. 21]. В Узбекистане большое внимание на государственном уровне уделяется информатизации общества в целом и сферы образования, в частности [5].

Отметим ряд ведущих характеристик современной молодежи, по данным Международного центра исследования рекламы (World Advertising Research Center) [8, С. 21]:

- стремление к впечатлениям;
- разнообразие направлений деятельности;
- стремление достичь успеха в разных сферах;
- разнообразие профессиональной самореализации;

- большое значение сообществ друзей (причем виртуальные — более расширенные и не менее ценные);
- стремление успеть многое с необходимостью быстрого результата;
- политическая активность.

В формировании и развитии данных особенностей первостепенную роль играют не семья и сверстники, а в первую очередь средства массовой коммуникации (телевидение, Интернет – снова та же виртуальная реальность) [1]. По этой причине важно учесть эффект виртуализации на молодежи, которая более подвержена влиянию внешних факторов и общественному давлению. Однако исследованиями не выявлено серьезных негативных влияний и последствий виртуальности. Наоборот, именно развитие коммуникационных средств и стало катализатором активации молодежи в социальном и политическом плане: они создают различные тематические сообщества, свободно выражают свои мнения на просторах глобальной сети, внимательно следят за происходящим в стране и мире, ведут бурные обсуждения изменений, выступают с предложениями правительству, выражая общественную позицию. В Узбекистане молодежь представляет большую часть населения (более 60%), что означает, что вовлеченность граждан в политическую жизнь напрямую зависит от участия в ней молодых людей и их мнений.

#### **4. ВЫВОДЫ**

Подытоживая вышесказанное, повторно отметим растущую роль виртуальности в общественной жизни государства. Молодежь в Узбекистане – основа и будущее общества. В связи с этим, в нашей стране молодежная политика должна иметь приоритетное значение в реализуемых правительством действиях. Молодое поколение очень заинтересовано в новых политических событиях, а также считает, что может свободно выражать свои взгляды публично. Однако немногие молодые люди активно работают в общественных или политических организациях. Молодые люди во многом разделяют мнение о том, что их исключают из процесса принятия решений и деятельности на местном уровне, основываясь на общественном мнении, что "взрослые знают лучше". Поэтому они выступают за изменение модели взаимодействия / общения между молодыми людьми и старшими поколениями, и для них важно, чтобы был серьезный интерес к жизненному опыту молодых людей и активное взаимодействие с ними. Что касается молодежных организаций, особенно Союза молодежи, молодые люди предлагают сосредоточиться на развитии навыков и

эффективном распространении информации по темам, имеющим отношение к образовательному и профессиональному успеху.

Социальные активности молодого поколения в виртуальной среде необходимо поддерживать и развивать, а также проводить превентивные мероприятия по сохранению положительного влияния виртуальности на общественное сознание. Рациональным кажется осуществление нормативно-организационной и финансовой поддержки научных и методических разработок в области гармоничного развития социальной активности молодежи в виртуальном и объективно реальном пространствах, так как они недостаточно изучены, как было отмечено выше. Подобные работы поспособствуют дальнейшему расширению виртуализации социальной жизни страны и, безусловно, окажут позитивный эффект на повышении уровня доверия правительству.

Необходимо более подробно изучить это явление, провести качественные и количественные исследования в этой области, поскольку сейчас потребность в виртуальной реальности поддерживается большинством населения мира. С учетом изложенного, можно обозначить основные перспективные направления развития виртуальных социальных сообществ. На наш взгляд, двумя наиболее перспективными областями применения виртуальных сетевых сообществ являются научные сообщества и возрастные сообщества, ориентированные на диалог поколений в области культуры, что снизит уровень недопонимания и столкновения интересов различных поколений среди населения.

### **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:**

1. Асеева О.В. Виртуализация социальной активности молодежи // Электронный научный архив УРФУ, 2014. С. 20-23.
2. Иванов Д.В. Виртуализация общества.– СПб., 2000.
3. Капитонова Т. Феномен виртуализации социальной реальности: проблемы и перспективы // Наука и инновации. №8 (138), 2014. С. 65-68.
4. Медникова М.М., Новикова С.А. Место виртуальной реальности в жизни современной молодежи // Вопросы науки и образования, 2017. С. 140-145.
5. Саидов С.Ш. Государственная молодежная политика Узбекистана // Власть. №7, 2018. С. 254-257.
6. Яковлева О.В. Влияние виртуальной среды на социализацию современной молодежи: анализ основных рисков // Известия

Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена, 2013. С. 183-188.

**7.** Buhl A. Die virtuelle Gesellschaft. Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace.– Opladen, 1997.

**8.** De Chenecey S.P. Branding in an entertainment culture // Young consumers, 2005. Quarter 2. P. 20–22.