


**А.О. Алдабергенова** , **И.Ж. Есенгабылов, Д.К. Кабдуалиев, А.А. Оразбаева**  
І.Жансүгіров атындағы Жетісу университеті, Талдықорған, Қазақстан  
E-mail: aigul\_ao@mail.ru

## **ВИРТУАЛДЫ ШЫНДЫҚТЫҢ АДАМ ӨМІРІНЕ ӘСЕРІ**

**Аңдатпа.** Компьютерлік ақпараттық технологиялардың дамуы қарқынды түрде, жылдам жүзеге асуда, оларға кедергі болатын аспектілер жоқтың қасы деп айтсақ та болады. Қазіргі таңда интернет желісіне еніп, қоғамды компьютерлендіру үдерісінде жасанды ортаға негізделген шындықтың жаңа түрі – «виртуалды шындық» пайда болды. Бұл технологиялық жаңа орта адамның психикасына өте күшті әсер етіп жатыр. Виртуализациялау механизмі заманауи әлеуметтік мәдениеттің, саяси және экономикалық үдерістің негізгі бөліктерінің бірі болып табылады, сонымен қатар, осы салаға байланысты сұрақтар үлкен іс – тәжірибелік мағынаға ие болып отыр. Заманауи виртуализациялау үдерісі өте үлкен жылдамдыққа ие, сондықтан да әлеуметтік – философиялық мәселелерде виртуалды шындықты зерттеу әдістемесін дамыту қажеттілігі туындап отыр.

**Түйінді сөздер.** Виртуалды шындық, интернет, киберкеңістік, ақпарат, артықшылық, кемшілік.

### **Кіріспе.**

«Виртуалды шындық» терминінің біздің елімізде пайда болғанына көп уақыт болған жоқ, алайда оның түп тамыры 4-ші онжылдықтан ары кетеді. 1950 жылы Элвиске адамдар мен компьютерлердің қарым-қатынасын виртуалды шындық пайда болғанша өзгерту керек деген ой келеді. Осыдан бастап, электронды өркениет дәуірі басталды деп айтсақ болады, оның келетінін Э.Тоффлер, Дж.К.Гэлбрейт, П.Друкер, Д. Белл сынды көптеген ғалымдар болжаған еді. Алайда, нақты қорытындылар бір де бір рет жасалған жоқ, мысалы, Д.Белл өзінің классикаға айналған «Постиндустриалды қоғамның келуі» атты еңбегінде электронды есептеуіш техниканы тек күрделі ғылыми жұмыстарды қажет ететін сала ретінде ғана қарастырады және ойындар теориясының жүйелік талдауын қолданатын күрделі мәселелерді шешуге қолданылатын құрал деп санайды.

Электронды қоғамның әлеуметтік-философиялық аспектісін зерттеудің жаңа кезеңі М.Кастельстің ғылыми еңбегі болып табылады. Ақпаратты кеңістік пен уақыт шекарасынан емін-еркін өтетін ресурс ретінде көрсете отырып, М.Кастельс желілік құрылымның рөлін көрсетеді [1].

### **Материалдар мен тәсілдер.**

Степаненко Е.С өзінің «Виртуальная реальность и киберпространство: попытка историко-философского анализа» атты еңбегінде киберкеңістік термині ең алғаш бүкіләлемдік ең көп пайдаланушы виртуалды ортаны сипаттау үшін фантаст Вильям Гиббсонның 1984 жылы шыққан Neuromancer романында қолданылғандығын айтып өтеді. Сондай-ақ, автор, Гиббсонның бұл көтерген сұрақтары жасанды виртуалды әлем идеясын толық түрде баяндайды деп мәлімдеме жасайды. Ол киберкеңістікті егжей-тегжейлі сипаттап, компьютерлік графика мен компьютер интерфейсімен айналысатын заманауи ғалымдар зерттеуге ұмтылып жатқан жасанды әлем жайлы жазады [2].

Жұмыстың мақсаты: адамға виртуалды шындықтың әсер етуін зерттеу, виртуалды шындықты ендірудің әлеуметтік-мәдени механизмін анықтау.

Коммуникациялық және ақпараттық технологиялардың дамуы киберкеңістік немесе әлеуметтік виртуалды шындық деп аталатын жаңа әлеуметтік-виртуалды ортаның құрылуын белгіледі, интернет желісі оның тасымалдаушысы болып табылады. Бұл коммуникация құрылғылары мен компьютер программаларынан тұратын байланыс қана емес, бұл ең алдымен осы ортада қарым-қатынас жасайтын адамдар.

Виртуалды шындықта адам өткені, қазіргі кезі және болашағында болатын әртүрлі жағдайларды анық, шынайы басынан өткере алады. Ол бұрын ешқашан көрмеген заттардың, құбылыстардың бейнелерін елестете алады, мысалы, жаңа шындықты, қандай да бір жаңа педагогикалық жүйені, жаңа өнер түрлерін, болашақта болатын спектакльдерді және т.б. Жақын арада әркім өзінің виртуалды шындығын жасай алады деген болжам бар, бұл түбегейлі жаңа мүмкіндіктерді ашады, яғни, адам өзінің әлемін өзі жасай алады.

Виртуалды шындық сенсорлық сезімдерді де бере алады, мысалы, виртуалды дәм сезу, көру, иіс сезу, есту және т.б. Қазіргі заманғы виртуалды шындық орталарының көпшілігі, компьютер экранында немесе арнайы стереоскопиялық дисплейлер арқылы көрсетіледі, ал кейбіреулері қосымша сенсорлық ақпаратты қамтуы мүмкін және куәгерлерге бағытталған динамиктер немесе құлаққаптар арқылы нақты дыбысты бере алады. Виртуалды шындық пернетақта мен тінтуір сияқты стандартты енгізу құрылғыларын пайдалану арқылы немесе сымды қолғаптар, көп бағытты жүгіру жолдары сияқты мультимодальды құрылғылар арқылы телекөрсетілім немесе виртуалды артефакт ұғымдары бар пайдаланушылардың виртуалды қатысуын қамтамасыз ететін қашықтағы байланыс орталарын қамтиды. Жасанды орта шынайы әсер қалдыру үшін нақты әлемге ұқсас болуы керек, мысалы, жауынгерлер дайындалатын алаң, немесе ұшқыш үшін модельденген ұшақтың іші барынша шынайы болуы керек. Алайда, қазіргі таңда, іс жүзінде есептеу қуаттылығының техникалық шектеулеріне байланысты жоғары сапалы виртуалды шындық құру өте қиын, оған тағы да бір себеп кескін ажыратымдылығы және байланыс арнасының өткізу қабілеттілігінің нашарлығы.

Бүгінгі күні адамдар өздерінің смартфондары мен планшетті компьютерлерінде және ноутбуктерінде желі арқылы қарым-қатынас жасап, бірлесе қызықты ойындарды ойнай алады. Заманауи планшеттер мен смартфондар музыканы тыңдауға, денсаулығыңызды бақылауға, карталарды оқуға немесе интернетті шолуға мүмкіндік беретін программалық қамтамасыздандырудың толық спектрін ұсынатын кішігірім әрі жеңіл құрылғы ретінде ұсынылған.

Виртуалды шындықтың кез келген бағыты терең зерттеуді қажет етеді. Мақалада интернет желісіндегі виртуалды шындық бағытына басымдылық беруді жөн көрдік.

Виртуалды шындық не үшін пайда болды, бұл әлеуметтік феномен қайдан шықты? Адамдардың өмірі күрделенген сайын бір-бірімен қарым-қатынас жасауы қиындай түсті. Осыдан бірнеше жыл бұрын ғана «виртуалды шындық» сөз тіркесі жай ғана қарапайым ойыншық, көңіл көтеруге арналған ойын ретінде ғана қабылданатын. Ал қазір, жер шары тұрғындарының көп бөлігі виртуалды шындыққа еніп кеткені соншалық, қарым-қатынаста да, жұмыста да оған жүгінбеу мүмкін емес болып отыр. Желілік ресурстардың арасында әлеуметтік онлайн желілер үлкен рөл атқарады. Бұл дұрыс па, әлде бұрыс па, бұның соңы неге әкелуі мүмкін?

### **Нәтижелер және талқылау.**

Дүниежүзілік Интернет желісі арқылы көпшілікке тараған виртуалды шындық әлемі нақты әлемге өміршең балама бола алды, себебі ол адамдар үшін әлеуметтік қажеттіліктерді қанағаттандыру ортасы бола алды. Интернет желісі қолданушының психосемантикалық кеңістігіне әсер етеді. Адамның интернетпен өзара әрекеттесуі оның қажеттілігі, мотивациясы болып табылатын өзін-өзі тану мен дамытуға әкеледі.

Виртуалды шындық қолданушының интеллектуалды және эмоционалды ресурстарын, оның шығармашылық мүмкіндіктерін арттырады.

Е.Ю.Журавлева «Виртуалды шындық – бұл кез келген адамға өз ойларын қашықтық арқылы еркін жүзеге асыруға мүмкіндік беретін, шындыққа емес, қиялға сүйене отырып әрекет етуге болатын жаңа әлемді ашатын технология. Жеке тұлға виртуалды шындыққа ене, «тірі» қарым-қатынас пен эмпатияның барлық белгілерін сақтайды, сонымен қатар, эмоцияларды да қоса алады»- деп атап көрсеткен.

С.Скрипников өзінің зерттеуінде Линда Стоунның Интернеттің адам өміріне әсері жайлы айтқан тұжырымдамасын келтіреді «Интернеттің пайда болуы адамзатқа жаңа өмір салтын тудырды деп айтсақ болады, себебі, толассыз көп келіп жатқан ақпараттың орасан зор көлемі және оны толығымен өңдей алмау қиындығы адамның мінез-құлқындағы өзгерістерді тудыруға алып келді. Адам өзіне келіп түскен ақпаратты толық өңдемей-ақ, басқа да бірнеше істерді қатар жасауға дағдыланады. Мұндай режимде өмір сүруге дағдыланған, яғни, назарын бірнеше іске аударған адам көптеген ақпараттық ағындардың ортасында, кез келген желінің түйіні бола отырып, өзін тірі сезінеді. «Әрқашан бос емес болу және байланыста болу-өмір сүру» [4].

Виртуалды әлемдегі қатысушылардың әлеуметтік өзара әрекеттесуі 3D ойындары контекстінде жиі қарастырылады және форумдар, блогтар, викилер, чаттар, жедел хабар алмасу және бейне конференциялар сияқты өзара әрекеттесудің басқа түрлері жалпы болып табылады. Осындай өздерінің ережелері, тақырыптары, эзілдері, тіпті тілі бар жерлерде жаңа қауымдастықтар туады. Мұндай қауымдастықтардың мүшелері, жаңа ақпарат алмасуға, өзге адамдармен кездесуге немесе жаңа нәрселерді сезінуге деген ұмтылыс сияқты өздерімен пікірлес адамдарды тауып, олармен қарым-қатынас жасай алады. Адамдар қоғамдастық шеңберінде жеке тұлға ретінде дами алады. Әдетте, интернеттегі достық және онлайн қауымдастықтарға қатысу, өзара әрекеттесуді алмастырудың немесе азайтудың орнына бар достықты толықтырады.

Адамның өзі ақпараттық ағындарын шығару керек. Ақпаратты құру арқылы адам өзін-өзі жүзеге асыру қажеттілігін қанағаттандырады, өйткені бұл ақпарат оның шығармашылығының өнімін білдіреді. Мұндай ақпарат әртүрлі сипатта болуы мүмкін – ғылыми мақалалардан бастап фотосуреттерін желіге қоюға дейін. Виртуалды қауымдастықтар интерактивті ресурстар болып табылады, адам басқа қатысушылардан қандай да бір бағалауды қамтитын жауап ақпаратын алады. Біз бәріміз жеке қажеттіліктерімізді қанағаттандыру үшін фотосуреттерді әлеуметтік желіге орналастырамыз, себебі, фотосуреттің астындағы жағымды пікірлерді көргіміз келеді, сол арқылы өзіміздің бағамызды арттырғымыз келеді.

Виртуалды әлем көптеген мүмкіндіктермен қатар кейбір қиындықтарды да беретін жаңа, қуатты оқыту және тәрбиелеу ортасын ұсынады. Интернет сияқты виртуалды әлемді пайдалану білім деңгейінің жоғарылауына мүмкіндік береді. Бұл пайдаланушыларға құны, мерзімі және орны сияқты шектеулерге байланысты нақты әлемде орындау қиын тапсырмаларды орындауға мүмкіндік береді. Интернет пайдаланушылардың әртүрлі қажеттіліктеріне бейімделе алады және дами алады, ерекше қажеттіліктері мен қол жетімділік талаптары бар пайдаланушыларға үйден оқу материалдарын пайдалануға мүмкіндік береді. Виртуалды әлем студенттер мен оқытушылар арасындағы қарым-қатынас пен өзара әрекеттесудің жақсы тәсілі болғанымен, ол нақты бетпе-бет кездесулерді алмастыра алмайды.

В.Л. Силаева «Интернетті пайдалану көбінесе депрессия мен жалғыздық сияқты жағымсыз психоәлеуметтік нәтижелерге алып келеді. Кейбір адамдар интернетке тәуелді болып, айналасындағы адамдарға назар аудармай барлық уақыттарын өткізеді. Олар қиял әлемін сыртқы әлемге қарағанда маңыздырақ және «шынайы» деп санайды»-деп мәлімдейді [5].

Компьютерлік ойындар тұлғаның проблемаларын бетіне шығарады. Бұл адамдардың көпшілігі күнделікті өмірімен айналысқысы келмейді. Интернеттегі қарым-қатынастың белгілі бір мотивтері теріс әсер етуі мүмкін, өйткені интернеттің өзі кейбіреулер үшін интрузивті пайдалану объектісі бола алады. Адамның интернетті обсессивті қолдануы бақылау, қысқарту және тоқтату қабілетсіздігімен байланысты. Интернетті шамадан тыс пайдалану – бұл адамның интернетте тым көп уақыт өткізетінін немесе тіпті интернетті пайдаланып уақытты жоғалтатынын сезіну дәрежесі. Интернеттен өзін шектей алмайтындар үшін бұл әрекеттің нәтижесі өте қайғылы болуы мүмкін, мысалы үшін адамдармен бетпе-бет қарым-қатынасты жасай алмау және т.б.

В.И.Курашов «Адам және оның өмірінің мәні» кітабында адамның қарым - қатынасының деградациясы туралы айтады, Сократтың, Платонның тірі диалогынан Аристотельдің монологына дейін баяндай келе, интернеттегі «ешкімнің ешнәрсе туралы байланысы» жайлы сипаттайды. Виртуалды шындық арқылы адамдар көбінесе бар проблемаларды шешудің орнына олардан аулақ болуға тырысады. Өкінішке орай, интернетте біз нақты адаммен емес, оның бейнесімен қарым-қатынас жасаймыз. Бізге желіде сөйлесетін адамның бейнесін әрқашан сол адамның өзі сомдайтындай және ол сізден қажетті реакцияға қол жеткізетіндей етіп ұсынады. Интернет арқылы аңғал және сенімді адамдарға үлкен зиян келтіру мүмкіндігін беретін психологиялық нюанс орын алуда.

Зерттеу жұмыстарын талдай келе, Интернеттің артықшылықтары мен кемшіліктерін ұсынамыз (1-кесте).

1 кесте - Интернеттің артықшылықтары мен кемшіліктері

№	Артықшылықтары	Кемшіліктері
1	Қашықтықтан оқыту: <ul style="list-style-type: none"> <li>жер шарының кез келген жерінен адамдар қалаған білімдерін ала алады;</li> <li>өзге ұлт өкілдерімен араласып, шет тілдерін оқи алады;</li> <li>мүмкіндіктері шектеулі азаматтар үйден шықпай білім ала алады;</li> <li>қосымша білім ала отырып, біліктілікті көтеру;</li> <li>кәсіби қызметтен алшақтамай – ақ білім алу</li> </ul>	Интернетке тәуелділік <ul style="list-style-type: none"> <li>балалар мен жасөспірімдердің тәуелділігі;</li> <li>адамдардың осы тәуелділіктен қарым-қатынасының бұзылуы;</li> <li>денсаулығының нашарлауы.</li> </ul>
2	Желінің арқасында білім үздіксіз бола алады: <ul style="list-style-type: none"> <li>әртүрлі тақырыптарға арналған миллиондаған веб – сайттардан ақпарат алу мүмкіндігі;</li> <li>кез келген сұраққа бірден жауап алу;</li> <li>адамның көңіл – күйін көтеруге арналған ойын – сауықтық бағыттағы мәлімет (музыка, кино, кітаптар мен ойындар).</li> </ul>	Интернет заңсыз қызмет түрлері үшін өте қолайлы алаң бола алды: <ul style="list-style-type: none"> <li>вирустарды тарату арқылы адамдардың жеке ақпараттары жайлы мәліметтер жинау;</li> <li>цифрлық пиратталу, яғни сіздің рұқсатыңызсыз қажет емес ақпарат таратылады;</li> <li>сіздің жеке құжаттарыңыздың заңсыз көшірілуі.</li> </ul>
3	Жұмыс, бизнес және маркетинг: <ul style="list-style-type: none"> <li>әлемнің кез келген нүктесінен жұмыс істеу мүмкіндігі;</li> <li>қашықтықтан жұмыс істеуге мүмкіндік беретін жаңа мамандықтар;</li> <li>бизнес – кездесулер, құжат алмасу, есеп – шот жасау, келісім – шартқа отыру және т.б.</li> </ul>	Адамның, оның ішінде балалардың қауіпсіздігіне қауіп төнуі: <ul style="list-style-type: none"> <li>интернетте қолданушының нақты жасының анықталмауы;</li> <li>балалардың қарауға болмайтын ақпараттарына оңай қол жеткізуі;</li> <li>фашизм, экстремизм, жастардың депрессиялық ағымы, суицид және әртүрлі секталарға тартатын сайттарға шектеу дұрыс қойылмауы.</li> </ul>

4	Интернеттің коммерциаландырылуы: <ul style="list-style-type: none"><li>• бизнестің кең нарыққа шығуы;</li><li>• тұтынушыларды сараптау жайлы ақпараттармен алмасу;</li><li>• виртуалды бизнес – бум жасауға мүмкіндік, яғни өзге де мемлекеттерге бизнесті шығару.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• отбасындағы түсініспеушілік, өзі қатарлы құрдастарымен тіл табыса алмау;</li><li>• виртуалды әлемге ену тұйықтыққа және шынайы өмірдегі қиындықтарды шешуден қашуға әкеледі.</li></ul>
5	Қарым – қатынас жасау мен жаңа таныстық: <ul style="list-style-type: none"><li>• электронды пошта, мессенджер, әлеуметтік желілер, танысу сайттары мен форумдары;</li><li>• интернеттің дамуы әлемдегі әртүрлі мәдениеттерді жақсырақ түсінуге және қабылдауға әкелді.</li></ul>	Өзге адамдардың пікіріне тәуелді болу: <ul style="list-style-type: none"><li>• лайктар мен жақсы пікірлер үшін адам денсаулығына қауіп төнетін іс – әрекеттерге бару.</li></ul>
6	Интернет технологиясы өзге де көптеген технологиялардың дамуына негіз бола алды: <ul style="list-style-type: none"><li>• пилотсыз басқарылатын ауада және жерде қозғалатын көліктер;</li><li>• дрондар;</li><li>• ақылды үй технологиялары;</li><li>• кәсіпорындарды жасанды интеллектпен қамтамасыз ете отырып, автоматтандыру;</li><li>• ауыл шаруашылығы саласында жаңа технологияларды енгізу ресурстарды ұтымды пайдаланудың арқасында өнімділікті арттыруға ықпал етеді, өйткені агроөнеркәсіптік кешенде пилотсыз технологиялар егістіктерді ақылды ауылшаруашылық техникасымен бірнеше сағат бойы үздіксіз өңдеуді қамтамасыз ете алады.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• интернет – алаяқтар;</li><li>• жалған сайттар, блокер– программалар, фишинг.</li></ul>

Кестеден байқағанымыздай адамзатқа жаңа мүмкіндіктер беріп, белгілі бір тәуекелдерді тудырған Интернет — бұл технологиялық құрал. Егер дүниежүзілік желінің барлық артықшылықтарын дұрыс қолдансақ және оның кемшіліктерін ескерсек, онда Интернет кез келген мақсатқа жетудің тиімді құралы болады.

### Қорытынды.

Қорыта келе, Интернет виртуалды шындығы бұл адамдардың шығармашылық тұрғыда дамуы, ақпарат пен білімнің алмасуы және қарым-қатынас жасауы сынды ескі әлеуметтік байланыстарының үзілуінен пайда болған кедергілерге жауабы деп қарастырсақ болады және ол қазіргі таңда осы қажеттіліктерді қанағаттандырып отыр. Сарапшылардың көпшілігі виртуалды шындық, кем дегенде, қазіргі заманғы бейнелер мен компьютерлік ойындарда көрсетілген деңгейден жоғары көтерілмейді, одан әрі кең таралмайды деп санайды. Виртуалды әлем технологиясына толығымен ену қымбат және сенімсіз. Адамдар интернеттің кесірінен болып жатқан жеке қарым-қатынастардың нашарлауының ықтимал әлеуметтік салдары туралы дауласуда. Виртуалды шындық пен интернет-қауымдастықтардың жақтаушылары болашақта виртуалды шындық пен компьютерлік технологиялар қарым-қатынас сипатын өзгерте алады, бүкіл әлемдегі адамдарды бір-біріне жақындата алады дейді. Бүгінгі күні физикалық және виртуалды қауымдастықтарға бөлісетін көптеген жастар интернетке қосылған ұялы телефондардан ажырамайды. Кейбір адамдар виртуалды шындық барлық жерде болса, қандай өмір болатыны туралы жақсы болжамдар жасауда. Виртуалды шындықты жақтаушылар бұл білім беруді, ғылымды, өнеркәсіпті, өнерді және ойын-сауықты айтарлықтай арттыруға мүмкіндік береді деп санайды. Олар бұл көптеген тапсырмаларды жеңілдетеді және

адамдарға шығармашылық қабілеттерін жаңа тәсілдермен білдіруге мүмкіндік береді дейді. Екінші жағынан, бұл хакерлерге бір уақытта көптеген жерлерде шабуыл жасау үшін олардың әрекеттерін үйлестіруге көмектеседі. Әлеуметтік виртуалды шындық индивидуализмді, белгілі ережелерге бағынбауды, жаппай тұтыну жүйесінен кетуге деген ұмтылысты көрсетеді. Бірақ ол көптеген проблемаларды қосқанда, жалғыздыққа әкеліп, қатігездік элементерін тудыруы да мүмкін екенін ұмытпауымыз керек.

## ӘДЕБИЕТТЕР

- [1] Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. - М.: ГУВШЭ. – 2000. – 177 с.
- [2] Степаненко Е.С. Виртуальная реальность и киберпространство: попытка историко-философского анализа. – Беларусь. <https://elib.gstu.by/bitstream/handle/> [Электронный ресурс].
- [3] Журавлева Е.Ю. «Философия науки и техники», - Вологда. – 2002. – <http://www.dissercat.com/content/globalnaya-informatsionnaya-kompyuternaya-set-internet-problemy- stanovleniya-i-razvitiya-sot> [Электронный ресурс].
- [4] Скрипников С. Связанные Сетью 2.0 // Эксперт № 39. – 2006.
- [5] Силаева В.Л. «Подмена реальности как социокультурный механизм виртуализации общества» // - Москва. – 2004. [http://ecsocman.hse.ru/data/870/521/1219/Disser\\_Silaeva.pdf](http://ecsocman.hse.ru/data/870/521/1219/Disser_Silaeva.pdf) [Электронный ресурс].

## REFERENCES\*

- [1] Kastel's M. Informacionnaja jepoha: jekonomika, obshhestvo i kul'tura. - M.: GUVShJe. – 2000. – 177 с.
- [2] Stepanenko E.S. Virtual'naja real'nost' i kiberprostranstvo: popytka istoriko-filosofskogo analiza. – Belarus'. <https://elib.gstu.by/bitstream/handle/> [Jelektronnyj resurs].
- [3] Zhuravleva E.Ju. «Filosofija nauki i tehnik», - Vologda. – 2002. – <http://www.dissercat.com/content/globalnaya-informatsionnaya-kompyuternaya-set-internet-problemy- stanovleniya-i-razvitiya-sot> [Jelektronnyj resurs].
- [4] Skripnikov S. Svjazannye Set'ju 2.0 // Jekspert № 39. – 2006.
- [5] Silaeva V.L. «Podmena real'nosti kak sociokul'turnyj mehanizmvirtualizacii obshhestva» // - Moskva. – 2004. [http://ecsocman.hse.ru/data/870/521/1219/Disser\\_Silaeva.pdf](http://ecsocman.hse.ru/data/870/521/1219/Disser_Silaeva.pdf) [Jelektronnyj resurs].

**Айгуль Алдабергенова**, к.п.н., ассоциированный профессор, Жетысуский университет имени И. Жансугурова, Талдыкорган, Казахстан, [aigul\\_ao@mail.ru](mailto:aigul_ao@mail.ru)

**Ильяс Есенгабылов**, к.п.н., ассоциированный профессор, Жетысуский университет имени И. Жансугурова, Талдыкорган, Казахстан, [Piias\\_E@mail.ru](mailto:Piias_E@mail.ru)

**Дастан Кабдуалиев**, докторант, Жетысуский университет имени И. Жансугурова, Талдыкорган, Казахстан, [dastan\\_kabdualiev@mail.ru](mailto:dastan_kabdualiev@mail.ru)

**Асель Оразбаева**, магистр, Жетысуский университет имени И. Жансугурова, Талдыкорган, Казахстан, [asel.ozarbaeva@mail.ru](mailto:asel.ozarbaeva@mail.ru)

## ВЛИЯНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ НА ЖИЗНЬ ЧЕЛОВЕКА

**Аннотация.** Можно сказать, что развитие компьютерных информационных технологий происходит динамично, быстро, практически нет аспектов, которые могли бы

им помешать. В настоящее время в процессе компьютеризации общества в сети интернет появился новый вид реальности – «виртуальная реальность», основанный на искусственной среде. Эта технологически новая среда оказывает очень сильное влияние на психику человека. Механизм виртуализации является одной из основных частей современной социальной культуры, политического и экономического процесса, кроме того, вопросы, связанные с этой областью, приобретают все большее практическое значение. Современный процесс виртуализации имеет очень большую скорость, поэтому возникает необходимость разработки методики исследования виртуальной реальности в социально-философских вопросах.

**Ключевые слова.** Виртуальная реальность, интернет, киберпространство, информация, преимущество, недостаток.

**Aigul Aldabergenova**, candidate of pedagogical sciences, associate professor, Zhetysu University named after I. Zhansugurov, Taldykorgan, Kazakhstan, aigul\_ao@mail.ru

**Ilyas Yessengabylov** candidate of pedagogical sciences, associate professor Zhetysu University named after I. Zhansugurov, Taldykorgan, Kazakhstan, Ilias\_E@mail.ru

**Dastan Kabdualiyev**, doctoral student, Zhetysu University named after I. Zhansugurov Taldykorgan, Kazakhstan, dastan\_kabdualiev@mail.ru

**Asel Orazbayeva**, master's degree, Zhetysu University named after I. Zhansugurov, Taldykorgan, Kazakhstan, asel.orazbaeva@mail.ru

## THE IMPACT OF VIRTUAL REALITY ON HUMAN LIFE

**Abstract.** Today in the way of development information technology almost total lack any barriers. In process of computerization, the penetration of the Internet, appearance new kind of reality – ‘virtual reality’, artificial surroundings. This is new technological surroundings render a powerful effect on the human psyche. Now mechanisms of virtualization are an integral part of the modern socio-cultural, political and economic processes. Examination of questions related to virtualization mechanisms, is of great practical importance. The modern process of virtualization is rapid that’s why there is need to develop research methodology of virtual reality in the aspect of socio-philosophical problems.

**Keywords.** Virtual reality, internet, cyberspace, information, advantage, disadvantage.

\*\*\*\*\*