

VIRTUAL OLAMNING SHAXS ONGIGA IJOBIY VA SALBIY TA'SIRI.

Xatamov Boburjon Qosimjon o'g'li

Mahalla va oila ilmiy tadqiqot instituti tayanch doktoranti

Annotatsiya: *Hayotimizda kundan kunga ko'proq diqqatimizni, e'tiborimizni va soatlarimizni o'ziga qaratayotgan virtual olam nima? U qanday ishlaydi? Nega aksariyat insonlar, ayniqsa yoshlar ularga bog'lanib qolishdi? Strimerlar kimlar? Jamiyat rivojlanishida strimerlar qilayotgan ish ahamiyatlimi? Virtual olamning qanday zararli ta'sirlari bor. Qachon va nima maqsadda foydalanish foydali qachon zararli bo'lib qoladi? Shu kabi savollarga turli ilmiy manbalarni o'rganib, fikr va tahlillarimizni keltirib o'tdik.*

Kalit so'zlar: *virtual olam, internetga qaramlik, mobil telefonlarga qaramlik, strimer, virtual olamdan foydalanish me'yori, virtual olam imkoniyatlari, virtual olamning foydali jihatlari.*

Abstract: *What is the virtual world that is attracting more and more of our attention, attention and hours in our lives? How do it work? Why are people, especially young people, attached to it? Who are streamers? Are streamers important in community development? The virtual world has harmful effects. When and for what purpose does it become useful when it becomes useful? We studied various scientific sources and presented our opinions and analyzes to such questions.*

Key words: *virtual world, internet addiction, mobile phone addiction, streamer, norm of sending from virtual world, use of virtual world, useful features of virtual world.*

Zamonaviy axborot texnologiyalari kundalik hayotimizga tobora faol joriy etilib, allaqachon odatiy vositalarimiz qatoriga kirishga ulgurdi. Ulardan jamiyat hayotining barcha sohalarida: ish joyida, ta'lim muassasalarida, ko'chada, uyda, umuman istalgan joyda foydalanilmoqda. Ma'lumki, kompyuter va zamonaviy axborot texnologiyalari jamiyat, shaxs rivojlanishida katta ta'sirga ega. Ammo mazkur texnologiyalardan to'g'ri maqsadda foydalanmaslik bir qator salbiy oqibatlarni ham keltirib chiqarmoqda. Bu salbiy ta'sirlar haqida ko'p ilmiy tadqiqot ishlari o'tkazilgan bo'lsada hozirgi kunda ham jamiyat bu sohadagi muammolarga duch kelmoqda. Zamonaviy taraqqiyot bir joyda turgani yo'q, kundan-kunga yanada mukammal uskunalar va qulayliklarni taqdim etmoqda. Hozirgi kunda ko'plab ota-onalar ham virtual olam vositalaridan (internet saytlar, ijtimoiy tarmoqlar, qidiruv tizimlari, elektron pochta, smsdan tortib online video o'yinlargacha) o'z kundalik hayotlarida keng foydalanmoqdalar. Biroq shu bilan birga, o'z farzandlarining ko'p vaqtlarini kompyuter va mobil o'yinlarini o'ynash bilan o'tkazayotganliklaridan xavotirga tushmoqdalar. Xatto ba'zi ota-onalarning ham virtual qaramlik holatiga tushib qolganini eshitib qolamiz. 3d grafikali zamonaviy video o'yinlar va virtual haqiqat maydonlari yosh avlodni o'ziga tobora ko'proq rom etmoqda va qaramlikni yuzaga keltirmoqda. Ba'zan bolalarni ular navbatdagi darajadan o'tmagunlariga qadar yoki keyingi strategik vazifani

yechmagunlarigacha virtual hayotdan ajratishning imkoni bo'lmay qoldi. Afsuski, kompyuter o'yinlarini butunlay taqiqlashning imkoni yo'q, bolalar baribir, biror bahona yoki aldovlar bilan zamonaviy qurilmadan foydalanib, undagi virtual o'yinlarning "sehrli olamiga" berilib ketmoqdalar. Shu kunlarda ko'p ota-onalar farzandlarini virtual qaramlikdan asrashning samarali yo'li bolalarning o'yin o'ynash vaqtlarini cheklash; smartfon va kompyuterlardan foydalanishni ta'qiqlash, bolani turli boshqa vazifalar bilan chalg'itish deb hisoblamodalar.

Hozirgi kunda olib borilgan turli tadqiqotlarda taqdim etilayotgan ma'lumotlarga ko'ra, jahondagi 12–13 yoshdagi taxminan 80 foiz o'smir bolalarda turli darajadagi axborot qaramligini kuzatish mumkin ekan. Bolalarning virtual olamga berilib ketishlarining asosiy sabablaridan biri — haqiqiy hayotda ota-ona e'tiborining yetishmasligi va tengdoshlari orasida qabul qilinmaslik hisoblanadi. Odatda bu kabi qaramlikka maktabda, oilada nizoli munosabatlarga ega bo'lgan bolalar va o'smirlar duch keladilar, bunga kundalik hayotlarida ularni jiddiy jalb eta oladigan muvaffaqiyatli qiziqishlarining yo'qligi asosiy sabab bo'lmoqda. Ota-ona o'zi erisholmagan sohada, o'zi muvaffaqiyatga erishgan yoki muvaffaqiyatli soha deb o'ylagan sohalarida bolasini yetuk mutaxassis qilgisi keladi. Masalan, bolaning otasi yoki onasi musiqachi va bola ham musiqa bo'yicha qo'shimcha to'garaklarga qatnashadi, ammo uni ko'proq sport qiziqtiradi, lekin oilaviy an'analarni buzish mumkin emasligi, bola uni tushunmasliklari hamda eshitmasliklari sababli u kattalardan "yashirib olish" yo'lini izlaydi. Bunday bolalarning bo'sh vaqtlari bo'lmaydi, barchasini butunlay o'yinlarga sarflay boshlaydi yoki o'zlariga virtual olamdan biror dardkash, suhbatdosh topishga harakat qilishadi. Oqibatda tushkunlik holatlari va hatto ba'zilarida atrofdagilar bilan muomala va muloqotdan qochishga moyillik kabi holat yuzaga kela boshlaydi.

"Virtual olam – kompyuter texnologiyasiga asoslangan dasturlash orqali qurilgan sun'iy yaratilgan dunyo"⁹. Virtual olamda inson ma'lum profil yaratadi va zamonaviy texnologiyalar imkoniyatidan foydalanib boshqa profil egalari bilan virtual olamning turli shakldagi makonlarida ijtimoiy munosabatlarga kirishadi. Bunga elekton pochta, sms, mms, internet saytlari, ijtimoiy tarmoqlar, online video o'yinlar, virtual makon kabilarni misol keltirish mumkin. "Virtual olam foydalanuvchilarga bo'sh vaqtlarini o'tkazish uchun mo'ljallangan"¹⁰.

"Virtual olam" o'zi bilan hissiy olamni va undagi insonning aniq kechinmalarini eslatishi muhim emas, balki tegishli g'oyalar qanchalik g'alati bo'lmasin, insonning ushbu g'oyalarga mos keladigan olamda bo'lishi muhimdir. Virtual olam – kompyuter o'yinlari yangi virtual dunyo tushunchasini yaratdi, unda mavjud dunyoning ko'pchilik qirralari

⁹ Cook A.D. Исследование проявлений и значимости социального присутствия в многопользовательской виртуальной среде // University of Chicago Press. 2005, – С. 350.

¹⁰ Tulyaev A.I., Virtual olamning axloqiy muammolari (falsafiy tahlil): Fals. fan. bo'y. fals. dok. (PhD) dis. avtoref. – Toshkent: 2021. – B. 13.

ifodalanadi. Onlayn o'yinlari, boshqa o'yinlar tovar-pul munosabatlari doirasiga ham kirib keldi¹¹.

Foydalanuvchi kompyuter simulyatsiyasi dunyo bu foydalanuvchiga sezgir stimullarni taqdim etadi. Foydalanuvchilar o'rtasidagi aloqa matn, grafik piktogramma, vizual imo-ishora, tovush va kamdan-kam holatlarda, teginish, ovozli buyruqlar va muvozanat hislari yordamida shakllardan iborat bo'lishi mumkin.

Ko'p o'yinli onlayn o'yinlarga asoslangan olamlarni, shu jumladan keng ko'lamli 3D formatdagilarni tasvirlashda ilmiy fantastika, haqiqiy dunyo, super qahramonlar, sport, daxshatli vaziyatlarni tasvirlash oson. Ta'lim olishda virtual olam keng imkoniyatlarga ega. Agar u yerda ta'lim platformalari, maydonlari ko'paysa jamiyat uchun uning foydasi tegadi. Pandemiya davrida ayniqsa bunga ehtiyoj yaqqol sezilda. Qaysidir fanning eng yaxshi mutaxassisining darsini eng chekka hududlardagi, imkoniyatlari cheklanganlarning ham kuzata olishi bu jahon ilm-fanining dunyoga tarqatishning eng oson usuli hisoblanadi. Virtual olamda real dars jarayonida ketadigan ko'plab moddiy-texnik resurslar iqtisod qilinadi. Shuningdek, real dars xonasida bajarilishi imkonsiz bo'lgan ba'zi dars mavzularini virtual olamda o'quvchining shundoqqina ko'z oldida gavdalantirib oson tushuntirish mumkin. Masalan, geografik joylar, tabiat hodislari, kimyoviy reaksiyalar, fizik harakat va qonunlarni namoyish qilish oson.

Virtual o'yinlarning eng keng tarqalgan shakli haqida "Hayolot olamlari ko'p, real hayotga asoslanganlari esa nisbatan kam uchraydi. Ko'pgina virtual olamlar mavjud haqiqiy vaqt bilan doimiy aloqa mavjud. Avatarlar turli binolar, shaharlar va olamlar o'rtasida sayohat qiladigan, biznes yoki dam olish faoliyatini amalga oshiradigan belgi yaratadilar. Aloqa odatda matnli, ammo real vaqtda amalga oshiriladi, ovozli va video aloqaga chiqish imkoniyatlari ham mavjud. Amaldagi aloqa shakli o'yinchilarning o'yin tajribasiga katta ta'sir ko'rsatishi mumkin"¹² deydi Bartle Richard. Hozirgi kunda

Virtual olamlar o'yinlar bilan cheklanib qolmasdan, taqdim etilgan dolzarblik darajasiga qarab, kompyuter konferensiyalari va matnli suhbat xonalarini qamrab oldi. Bugungi kunda strimer, blogger kabi kasblar vujudga keldi¹³. Tajribali bloggerlar ko'pincha jamiyat uchun foydali kontentlarni tayyorlashga harakat qilsa. Yosh bloggerlar turli foydali, foydasiz, ma'noli-ma'nosiz kontentlari bilan jamiyat ongini, axloqiy qadriyatlarini salbiy tarafga o'zgartirmoqda. Strimerlar esa o'zlarini kuzatayotgan muxlislari uchun har narsaga tayyor. Ular turli jamiyat tomonidan taqiqlangan, ko'pchilik bajarmaydigan ishlarni qilish orqali pul ishlashadi. Albatta strimerlarning ham yaxshilari, ezgu maqsadlarni ko'zlaganlari ham mavjud. Lekin umumiy olganda bu strimerlar ko'p vaqt olganligi sababi va maqsadsiz, mazmunsiz suhbatlar ko'p bo'lganligi sabab jamiyat, yoshlar uchun zararli. Strimerlar

¹¹ Tulyaev A.I., Virtual olamning axloqiy muammolari (falsafiy tahlil): Fals. fan. bo'y. fals. dok. (PhD) dis. avtoref. – Toshkent: 2021. – B. 13.

¹² B. Richard. Virtual olamlarni loyihalash. Yangi chavandozlar. T.: 2003. -143 b.

¹³ <https://www.forbes.com/sites/kevinanderton/2018/01/14/the-business-of-video-games-streamers-and-refereum/?sh=75aa6d146617>

ko'pincha video o'yinlar o'ynab o'yindagi o'z harakatlari va suhbatlarini namoyish qiladi¹⁴. O'z o'yin videolarini turli tarmoqlarga qo'yib donat (qo'llab-quvvatlov puli) yeg'ib pul ishlashadi. Strimerlar virtual olam foydalanuvchilari nimaga ko'proq qiziqishsa shu sohada albatta strimerlarni ham topasiz. Bu o'z navbatida yoshlarning o'zlari qiziqqan sohani jonli ko'rishlari, o'rganishlari uchun yaxshi imkoniyat hisoblanadi lekin kuzatuvlar soni ko'p mashhur stimerlarni qidirsangiz internetdan axloqsiz harakatlar qilgan¹⁵, video o'yinlar, mediadagi mashhurlarning suhbatlari, hatto pornografik strimlarni ham uchratishingiz mumkin. Bular yosh avlod tarbiyasi uchun katta xavf hisoblanadi. Strimerlar o'rtasidagi jangler esa so'kinish, haqoratlarga to'la ekanligi bilan ularni kuzatayotgan foydalanuvchilarning ma'naviy olamiga zararli hisoblanadi. Bu turdagi strimerlar faoliyati bugungi zamonaviy jamiyatimiz oldidagi katta muammo hisoblanadi. O'zbekistonda, chet elda bir necha strimerlarning noqonuniy harakatlari javobgarlikka tortildi¹⁶. Lekin bulardan boshqa o'zlarini anonimligini saqlagan strimerlar faoliyatini to'xtatish muammosi dolzarb bo'lib turibdi.

Edvard Kastronova "sintetik dunyolar" ushbu kiber maydonlar uchun yaxshiroq atama, degan fikrni ilgari surgan iqtisodchi, ammo bu atama keng qo'llanilmagan. Virtual olamlar tushunchasi tarixi kompyuterlardan ancha oldin paydo bo'lgan. Rim tabiatshunos, Katta Pliniy, idrok etish illyuziyasiga qiziqishini bildirib o'tgandi. Yigirmanchi asrda kinematograf Morton Heilning yaratilishini o'rganib chiqdi Sensorama, tomoshabinlarning hissiyotlarini - ko'rish, ovoz, muvozanat, hidni, hatto teginishni (shamol orqali) rag'batlantirishga qaratilgan teatr tajribasi va shuning uchun ularni sahna asarlariga yanada samarali jalb qilish ustida maqolalar yozdi.

Kompyuterlar tomonidan amalga oshirilgan dastlabki virtual dunyolar orasida Virtual reallik kabi simulyatorlar Ivan Sutherland. Bunday qurilmalar katta eshitish vositasi va sensorli kirish simulyatsiyasining boshqa turlari bilan tavsiflanadi. "Zamonaviy virtual olamlar, xususan, ko'p foydalanuvchilarning onlayn muhiti, ushbu tadqiqotdan mustaqil ravishda paydo bo'ldi, buning o'rniga o'yin sanoati tomonidan quvvatlandi, ammo shunga o'xshash ilhomga asoslandi. Klassik hissiyotga taqlid qiluvchi virtual voqelik, sezgi tizimini immersiv muhitni boshdan kechirishga aldashga asoslangan bo'lsa-da, virtual olamlar odatda aqliy va emotsional ta'sirchan tarkibga tayanadi, bu esa immersiv tajribani keltirib chiqaradi"¹⁷.

Birinchi tarmoqqa ulangan virtual olam namunasi "Labirint urushi" bo'lib, ko'p foydalanuvchidan iborat birinchi odam otishni o'rganish 3D o'yini edi. Maze 1973-1974-yillarda onlayn o'yinchilar kontseptsiyasini "labirintda bir-birlarini quvib yuradigan" ko'zoynakli avatarlar deb nomlagan. U ijro etildi ARPANET, yoki Advanced Research

¹⁴ <https://www.independent.co.uk/news/people/forbes-names-pewdiepie-as-highest-earning-youtuber-with-annual-income-reaching-12m-a6695536.html>

¹⁵ <https://www.gazeta.ru/social/2021/01/21/13449884.shtml>

¹⁶ <https://www.bbc.com/russian/news-56895802>

¹⁷ Vasko Molly, Tigland Robin, Leidner Dorothy, Jarvenpaa Sirkka "Stepping into the Internet: New Ventures in Virtual Worlds" 2011-yil. -34 b.

Projects Agency Network, tomonidan moliyalashtiriladigan Internet uchun kashshof Amerika Qo'shma Shtatlari Mudofaa vazirligi universitet va tadqiqot laboratoriyalarida foydalanish uchun. Dastlabki o'yinni faqat anda o'tkazish mumkin edi Imlac, chunki u ushbu turdagi kompyuterlar uchun maxsus ishlab chiqilgan.

Virtual olamlarning ta'lim berishga yo'naltirilgan turlari ham mavjud. 1999-yilda, Xayvill.net uchun birinchi virtual dunyoni, ayniqsa bolalar uchun o'yinlarga asoslangan ta'lim bazasi va valyutaga asoslangan eng qadimgi virtual iqtisodiyotlardan biri bilan ishga tushirildi. Ko'p o'tmay, 2000-yilda, Xabbo dunyo bo'ylab millionlab foydalanuvchilar ishtirokidagi eng mashhur va eng uzoq davom etadigan virtual olamlardan biriga aylandi va o'sdi.

“Virtual dunyo” yana quyidagi ta'riflarni ham berishgan: “Avatarlar sifatida namoyish etilgan, tarmoq kompyuterlari tomonidan ta'minlangan sinxron, doimiy odamlar tarmog'i”¹⁸, “Odamlar virtual vaqtda o'zaro aloqada bo'lishi mumkin bo'lgan va ular orqali avtomatlashtirilgan, umumiy, doimiy muhit”¹⁹, Richard Bartl tomonidan 2010-yilda; “Doimiy, simulyatsiya qilingan va immersiv muhit, tarmoq kompyuterlari tomonidan yaratilgan, bir nechta foydalanuvchilarga dunyoda va real vaqtda harakat qilish va o'zaro ta'sir o'tkazish uchun avatarlar va aloqa vositalari bilan ta'minlangan”, Carina Girvan tomonidan 2013 yilda berib o'tilgan;

Sifatida virtual dunyo umumiy atama bo'lib, virtual muhit turli darajadagi o'yinlarni qo'llab-quvvatlaydi. Ushbu atamaning ayrim ishlatilishlari kiradi “ko'p o'yinli onlayn o'yinlar ko'pgina o'yinchilar virtual dunyoda o'zaro aloqada bo'lgan (MMOG) o'yinlar. MMO tushunchasi sport, real vaqt strategiyasi va boshqalar kabi boshqa o'yin turlariga tarqaldi. Qat'iylik mezonlari virtual olamlarni video o'yinlardan ajratib turadigan yagona mezondir, RTS va FPS o'yinlarining ba'zi MMO versiyalari virtual olamga o'xshashligini anglatadi”²⁰;

Virtual olamlar turli xil tadqiqot va ta'lim maqsadlariga xizmat qilishi mumkin va inson xatti-harakatlarini tekshirish uchun foydali bo'lishi mumkin. Oflayn va virtual olamdagi shaxslar bir-biridan farq qiladi, ammo shunga qaramay, ular bir-biri bilan chambarchas bog'liq bo'lib, bu bir qator ta'sirlarni keltirib chiqaradi. Vahima va agorafobiya chalinish virtual olamda ham o'rganilgan. Virtual olamlar agorafobiyaning davolash bilan birgalikda uni keltirib chiqarishi ham mumkin.

Virtual olamdagi yosh bolalarning keng ko'lamli ishtirokini hisobga olgan holda, virtual olamlarning bolalarga ijtimoiy, ta'limiy va hatto hissiy ta'sirini o'z ichiga olgan tadqiqot ishlari ko'payishiga olib keldi. **The Jon D. va Ketrin T. Makartur** fondi. Masalan, virtual olamlarda olib boriladigan tadqiqotlarni moliyalashtirgan, masalan, yosh bolalar reproduktiv salomatlik haqida ma'lumotni qanday o'rganishadi va almashadilar. Virtual olamdan bolalarning ijtimoiy va siyosiy foydalanish bo'yicha tadqiqotlar to'plami

¹⁸Mark W. Bell tomonidan Longman lug'ati 2008 yil. 306-bet.

¹⁹ Richard Bartl Oxford lug'ati 2010-yil 232-bet

²⁰ Mennekke, Brian E. "Second Life and other Virtual Worlds: A Roadmap for Research" 2008-yil 47-48-bet

Xayvill.net shuningdek, Yasmin B. Kafai, Debora A. Fields va Mizuko Ito muallifi bo'lgan "Bog'langan o'yin: virtual dunyoda twens" kitobida nashr etilgan. Hozirda boshqa bir qator tadqiqot nashrlari ta'limiy maqsadda virtual olamdan foydalanishga bag'ishlangan.

Ko'pgina foydalanuvchilar ushbu virtual olamlarga kirishda jamiyatdan qochish yoki qulaylik zonasini, shuningdek, qabul qilish, erkinlik va rag'bat tuyg'usini izlashadi. "Virtual olamlar foydalanuvchilarga haqiqiy hayotda osonlikcha qilolmaydigan lekin virtual olamda shaxsiy hayotidagi ko'p qiziqishlarini erkin o'rganish imkoniyatini beradi"²¹. Biroq, foydalanuvchilar ushbu virtual ko'nikmalarini virtual olamdan tashqarida qo'llay olmasligi mumkin. Shunday qilib, virtual olamlar foydalanuvchilarga dunyo bo'ylab rivojlanishiga imkon berishi bilan birgalikda o'zining "jozibadorligi" bilan yangi virtual hayotga qaram qilib qo'yish ham mumkin. Bu qaramlik real hayotda boshqalar bilan ijtimoiy munosabat o'rnatishda ruhiy jihatdan qiyinchilik tug'dirishi mumkin. Virtual olam erkinligining sabablaridan biri virtual olamlarning maxfiyligi bilan bog'liq. Bu shaxsga ijtimoiy me'yorlardan, oilaviy tazyiqlardan yoki shaxsiy hayotida duch kelishi mumkin bo'lgan umidlardan xoli bo'lish qobiliyatini beradi. Avatar persona og'riqni his qilish yoki orqasida yashirinish uchun giyohvandlik yoki spirtli ichimliklarni iste'mol qilgandan keying mastlik kabi haqiqatdan qochishga o'xshash voqeani boshdan kechirmoqda. Virtual olamda avatar odamning o'zgaruvchan egosiga aylanadi.

Virtual olam bir vaqtda va geografik chegaralardan holi o'zaro ta'sirni osonlashtirsa-da, haqiqiy bo'lmagan zavqlanadigan muhitni taqdim etadi. Bu insonga baxt–endorfin, serotonin, dofamin garmonlarini bersada real hayotda hech qanday aniq natijali ish bajarilmagan holicha turgan, muammolar faqat ma'lum muddatgagina unutilgan bo'ladi. Biror kishi real hayotda biror foydali ish qilishda jamiyatdagi odamlardan uyalsa, maqtanishni istamasa, o'ziga ishonmasa yoki shunchaki anonim qolishni istasa virtual olamlar uning uchun eng yaxshi muhitdir. Virtual olamda "inson har qanday xayolni amalga oshirish, har qanday istakni bajarish yoki istakni qondirish uchun cheksiz imkoniyatlardan cheksiz foydalanish huquqiga ega bo'ladi. U sichqonchani bosish orqali har qanday qo'rquvga duch kelishi yoki har qanday dushmani mag'lub etishi mumkin"²² deydi Biokka Frenk boshchilidagi olimlar guruhi. Virtual hayot ko'pchilik uchun real hayot zerikarli bo'lib qolganda kiradigan joydir. Haqiqiy hayotda odamlar o'zlarining haqiqiy fikrlarini etkazishdan ikkilanib tursalar ham, buni onlayn qilish osonroq, chunki ular hech qachon suhbatdoshlari bilan uchrashish shart emas yoki aytilgan fikri uchun jismoniy tazyiqqa uchramaydigan qulay minbardir.

Virtual olamdagi ishtirokchilarning ijtimoiy aloqalari ko'pincha 3D o'yinlar ichida ko'rib chiqilsa-da, forumlarning, bloglarning, chat xonalarining, tezkor xabar almashish va videokonferensiyalarning boshqa shakllari ham keng tarqalmoqda. Jamiyatlar o'z qoidalari, mavzulari, hazillari va hatto o'z tillariga ega.

²¹ Kastronova, Edvard Sintetik olamlar: Onlayn o'yinlar biznesi va madaniyati. 2005-yil. 20-b.

²² Biocca, Frank; Levy, Mark R. (1995). Communication in the Age of Virtual Reality. Lawrence Erlbaum Associates.

Virtual olam nogironligi bor shaxslar uchun o'zlarining avatarlari orqali yurish, yugurish kabi oddiy sog'lom kishilar bajara oladigan harakatlarni qilish orqali aqliy va hissiy erkinlikni his qilishlari mumkin. Masalan, raqsga tushish, suzish, baliq ovlash, uchish, chang'ida uchish kabi jismoniy mashqlar. Ularning kasalliklari yoki nogironligi ularga hayotda to'sqinlik qiladi lekin virtual olamda ular sog'lom avatar yaratishlari mumkin. Shuningdek, ular osonlikcha ijtimoiylasha olishlari, do'stlik va munosabatlar o'rnatishlari va odatda ularning nogironligi bilan bog'liq bo'lgan uyalish, xaqorat, diskriminatsiya kabi to'siqlarning oldini olishlari mumkin. "The Starlight bolalar jamg'armasi kasalxonaga yotqizilgan bolalarga virtual olam yordamida yordam beradi (autizm kasalligiga chalinganlar, qo'l yoki oyoqlarini yo'qotganlar uchun). Virtual olamlar, shuningdek, ularga kasalliklari cheklaydigan muhitdan tashqarida yashash va harakat qilishlariga imkon beradi va ulardagi stressni yengillashtiradi"²³. Virtual olamlar foydalanuvchilariga haqiqiy hayotda qilishga uyaladigan harakatlar bilan tanishishlariga imkoniyat beradi. Masalan, ichida Warcraft raqs dunyosi - bu virtual olamdagi o'yinchi oddiygina "taqlid qilishi" mumkin bo'lgan raqs harakati uchun imkoniyatlar beradi.

Xulosa, virtual olam foydali bo'ladi faqat me'yorda, aniq bir maqsadni amalga oshirish uchun bo'lganidagina. Vaqt o'tkazish uchun u olamga kiradigan bo'lsangiz sizni o'zining "qiziqarli" qaytib chiqish qiyin bo'lgan va turli zararli oqibatlar keltirib chiqaradigan makonga aylanib qoladi. Virtual olam vositalari vaqtimizni bo'laklarga bo'lib tashlaydi va diqqatni jamlash qobiliyatini susaytiradi²⁴. Yoshlar yangi bilim egallashlarida diqqatlarini jamlay olmasliklari shu vositalarning salbiy ta'siri katta bo'lmoqda. Insonlarning real hayotdagi ijtimoiy yakkalanishlariga, begonasirash holatlari ham virtual olamning zararli oqibatlaridan bir hisoblanadi.

²³Ensiklopediya site:ewikiuz.top

²⁴ Kel Nyuport..., Diqqat..., T.: Asaxiy Books MCHJ, 2020-y. 160-b.